
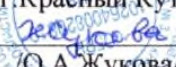



Муниципальное общеобразовательное учреждение –  
средняя общеобразовательная школа №3  
г.Красный Кут Саратовской области  
Центр образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка Роста»

<p>«СОГЛАСОВАНО» руководитель Центра «Точка роста» МОУ-СОШ №3 г.Красный Кут  /Карамышева С.Ю./</p>	<p>«УТВЕРЖДАЮ» Директор МОУ-СОШ №3 г.Красный Кут  /О.А.Жукова/ Приказ № <u>74</u> от «<u>30</u>» <u>08</u> 2023г.</p> 
---	--

**Дополнительная общеобразовательная  
общеразвивающая программа  
технической направленности  
«Инфознайка»**

Возраст обучающихся: 11-13 лет

Срок реализации: 1 год (36 часа)

Уровень: стартовый

Составитель:  
Мулдаш Анна Альбековна  
Педагог дополнительного образования  
МОУ-СОШ №3  
г.Красный Кут Саратовской области

г.Красный Кут

2023г.

## Пояснительная записка

Программа составлена в соответствии с Положением о структуре, порядке и утверждении дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы МОУ – СОШ № 3 г. Красный Кут Саратовской области.

### **Актуальность программы:**

Программа данного курса посвящена обучению школьников началам программирования, а также умению работать с данными в текстовых документах. Занятия курса направлены на развитие мышления, логики, творческого потенциала учеников. Программа ориентирована на использование получаемых знаний для разработки реальных проектов. Курс содержит большое количество творческих заданий (именуемых Кейсами).

### **Цель и задачи обучения:**

Целью изучения программы «Инфознайка» является получение теоретических и практических знаний, умений и навыков в области современной информатики; формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики, учитывающего социальное, культурное, языковое, духовное многообразие современного мира.

Для достижения поставленной цели необходимо решение следующих задач:

- Создание условий для развития интеллектуальных и творческих способностей учащихся, необходимых для успешной социализации самореализации личности;
- формирование информационной и алгоритмической культуры;
- развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе;
- развитие умений составить и записать алгоритм;
- формирование умений формализации структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей;
- овладение важнейшими общеучебными умениями и универсальными учебными действиями (формулировать цели деятельности, планировать ее, находить и обрабатывать необходимую информацию из различных источников, включая Интернет и др.)

**Объем программы:** 36 академических часа

**Нормативный срок освоения программы:** 1 год (9 месяцев)

**Число обучающихся в группах:** 20- 25 человек.

**Уровень сложности программы:** стартовый.

**Режим занятий:** 1 час в неделю по 45 минут

**Возраст обучающихся:** 11-13 лет

**Категория состояния здоровья обучающихся:** ограниченные возможности здоровья у учащихся: задержка психического развития, нарушение речи  
Для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья используется технология разноуровневого обучения, помощь педагога в качестве наставника.

Программа кружка построена на специально отобранном материале и опирается на следующие **принципы:**

- системность;
- гуманизация;
- междисциплинарная интеграция;
- дифференциация;
- дополнительная мотивация через игру;
- доступность, познавательность и наглядность;
- практико-ориентированная направленность;
- психологическая комфортность

**Формы и методы работы:**

- Игровая деятельность (высшие виды игры – игра с правилами: принятие и выполнение готовых правил, составление и следование коллективно-выработанным правилам; ролевая игра).
- Совместно-распределенная учебная деятельность (включенность в учебные коммуникации, парную и групповую работу).
- Круглые столы, диспуты, поисковые и научные исследования, проекты.
- Творческая деятельность (конструирование, составление мини-проектов).

**Формы организации образовательного процесса:** очная

При введении карантинных мероприятий в программе используются следующие формы дистанционных образовательных технологий:

- видео-занятия, лекции, мастер-классы;
- открытые электронные библиотеки, виртуальные музеи, выставки;
- тесты, викторины по изученным теоретическим темам;
- адресные дистанционные консультации.

В организации дистанционного обучения по программе педагог использует одну из образовательных платформ и сервисов (Центр дистанционных образовательных технологий ГАО ДПО «СОИРО», ZOOM, Учи.ру).

В мессенджерах с начала учебного года педагог создает группу для обучающихся и педагога, посредством, которой ежедневно происходит обмен информацией, обучающиеся получают теоретическую информацию:

1. видеолекция, мультимедиа-лекция (слайд-лекция)
2. голосовая почта
3. электронные (компьютерные) образовательные ресурсы
4. пересылка изучаемых материалов по компьютерным телекоммуникациям

Получение обратной связи педагог организует в формате присылаемых в электронном виде фотографий и печатных материалов (заметок, информации, статей, репортажей и т.д.).

## **Результаты изучения учебного курса**

### **Личностные результаты:**

- формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности, обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию;
- развитие осознанного и ответственного отношения к собственным поступкам при работе с информацией;
- формирование коммуникативной компетентности в процессе образовательной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности;
- принятие ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

### **Предметные результаты:**

<b>Название раздела</b>	<b>Предметные результаты</b>
<b>Компьютер – универсальная машина для работы с информацией</b>	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> об истории и тенденциях развития компьютеров; - о том, как можно улучшить характеристики компьютеров;</li> <li><input type="checkbox"/> о назначении основных компонентов компьютера (процессора, оперативной памяти, внешней энергонезависимой памяти, устройств ввода-вывода), характеристиках этих устройств;</li> <li><input type="checkbox"/> классифицировать средства ИКТ в соответствии с кругом выполняемых задач.</li> </ul>

<p><b>Основы сетевого взаимодействия</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- проводить поиск информации в сети Интернет по запросам;</li> <li>- научиться навыкам работы с интернет-сервисами;</li> <li>- овладеть различными формами представления данных;</li> <li>- работать с современными текстовыми редакторами (процессорами);</li> <li>- выполнять подготовку специальных текстов;</li> <li>- работать с растровыми и векторными графическими редакторами;</li> <li>- уметь представлять информацию в виде мультимедиа объектов с системой ссылок (например, для размещения в сети).</li> </ul>
<p><b>Работа с сервисом LearningApps</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- знать правила работы с сервисом LearningApps;</li> <li>- знать правила создания заданий на сервисе LearningApps;</li> <li>- уметь представлять информацию в виде мультимедиа объектов с системой ссылок (например, для размещения в сети).</li> </ul>
<p><b>Создание презентаций в среде Power Point</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- знать о программе Power Point, знать назначение элементов управления окна программы;</li> <li>- знать технологию создания презентаций;</li> <li>- уметь создавать презентации состоящих из нескольких слайдов;</li> <li>- уметь добавлять эффекты мультимедиа и защищать свой проект.</li> </ul>
<p><b>Компьютерная анимация</b></p>	<p>знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- что такое компьютерная анимация, где она применяется;</li> <li>- разновидности программ, используемых для создания анимации;</li> <li>- назначение и основные возможности приложений конструктора мультфильмов «Мульти-пульти»;</li> <li>- этапы создания проектов;</li> <li>- технологию работы с каждым объектом проекта;</li> <li>- способы оформления проектов и слайдов.</li> </ul> <p>уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- создавать проекты мультфильмов, по шаблону и</li> </ul>

	<p>своему усмотрению;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- изменять настройки проекта и слайда;</li> <li>- создавать фон, создавать текст, вставлять рисунок в слайд;</li> <li>- настраивать анимации текста, рисунков;</li> <li>- добавлять эффекты мультимедиа (вставка звука и видеоклипов в презентацию).</li> </ul>
<b>Компьютерный практикум</b>	<p>уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- работать с информационными объектами, в которых объединяются текст, наглядно-графические изображения, цифровые данные, изображения, звук, ссылки и размещать в Интернете.</li> </ul>

### **Метапредметные результаты:**

#### **Регулятивные УУД:**

- умение самостоятельно определять цели и ставить задачи в учёбе и познавательной деятельности;
- умение соотносить свои действия с планируемыми результатами;
- умение осуществлять контроль своей деятельности;
- действие в рамках предложенных условий и требований;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности.

#### **Познавательные УУД:**

- умение создавать и применять полученные знания и навыки для решения учебных и познавательных задач;
- умение строить логические рассуждения, умозаключения и делать выводы;
- развитие мотивации к овладению культурой активного использования поисковых систем и основ сетевого взаимодействия.

#### **Коммуникативные**

- умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем сверстниками, работать индивидуально и в группе и коллективно;
- умения осознанно использовать речевые средства в соответствии с задачей коммуникации для выражения своих чувств, мыслей и потребностей для планирования своей деятельности.

### Учебно-тематический план

№	Наименование разделов	Кол-во часов			Формы аттестации / контроля
		Всего	Теория	Практика	
Раздел 1	Компьютер – универсальная машина для работы с информацией	2	1	1	Онлайн-игра
Раздел 2	Основы сетевого взаимодействия	8	1	7	Практическая работа Открытка
Раздел 3	Работа с сервисом LearningApps	6	1	5	Практическая работа Пазлы Кроссворд
Раздел 4	Создание презентаций в среде Power Point	8	1	7	Практическая работа Презентация Слайды мультфильма
Раздел 5	Компьютерная анимация	7	1	6	Онлайн-игра Проект
Раздел 6	Компьютерный практикум	5	1	4	Практическая работа Презентация
<b>Итого</b>		<b>36</b>	<b>6</b>	<b>30</b>	

## **Содержание учебного курса**

### **Компьютер – универсальная машина для работы с информацией**

Устройство компьютера. Что умеет компьютер?

#### **Основы сетевого взаимодействия**

Облачные сервисы. Использование Диска. Коллективное создание и редактирование брошюры стихов. Форматирование текста. Создание коллективных графических объектов. Вставка в текст рисунка. Творческая работа “Создание поздравительной открытки”. Знакомство с сервисом Padlet.

Размещение на стене Padlet созданных открыток.

#### **Работа с сервисом LearningApps**

Знакомство с сервисом LearningApps. Создание пазла “Угадай-ка”. Создание кроссворда. Размещение работ на стене Padlet.

#### **Создание презентаций в среде Power Point**

Возможности и область использования приложения Power Point. Конструктор слайдов. Вставка рисунка, диаграммы, графика, звука, гиперссылки. Демонстрация презентации. Анимация. Создание эффекта движения с помощью смены последовательности рисунков. Создание самопрезентации. (презентации о самом себе). Теория создания слайд фильмов. Создание слайд фильма «Мультфильм». Конкурс слайд фильмов.

#### **Компьютерная анимация**

Компьютерная анимация. Ситуации, в которых она применяется. Знакомство с программами для создания анимации. Знакомство с программой «Мульти - пульты». Что можно сделать с помощью этого конструктора мультфильмов. Этапы создания мультфильма. Проект “Создание мультфильма”. Презентация проектов.

#### **Компьютерный практикум**

Работа над итоговым проектом «Инфознайка». Презентация итогового проекта.



# Комплекс организационно-педагогических условий

## Методическое обеспечение

**Особенности организации образовательного процесса – обучение** проводится в и реализуется в очной форме с использованием электронных (дистанционных) технологий.

**Формы организации образовательного процесса** подбираются с учетом цели и задач, специфики содержания данной образовательной программы и возраста обучающихся. Используются групповая, индивидуальная, индивидуально-групповая, электронная (дистанционная) формы.

**Формы взаимодействия субъектов образовательного процесса** в случае электронного обучения с применением дистанционных технологий предусматривается взаимодействие с педагогом, обучающимися, родителями – помощниками в техническом обеспечении образовательного процесса.

**Формы занятий:** интегрированные, групповые занятия, индивидуальные занятия, демонстрация-объяснение, практические занятия, фото и видеосъемки персонажей с декорациями

### Методы:

-метод ассоциаций, который позволяет олицетворять себя с изображаемым героем);

-метод «открытый» - это творческая деятельность которая порождает новую идею;

-метод проектно – конструкторский предполагает создание произведений изобразительной и декоративно – прикладного искусства;

-метод SCRUM– метод образного мышления и создания интерактивной игры.

В рамках проекта учащиеся создают интерактивную игру и видеоролик, работа над которыми проходит в несколько этапов, характерных для проектной деятельности:

- поисковый (определение проблемного поля, выбор темы и идеи, определение жанра),
- аналитический(конкретизация темы, создание ролика),
- практический (написание сюжета, написание диалогов и авторских ремарок, оформление готового сценария),

- презентационный (презентация интерактивной игры и видеоролика в объединении),
- контрольный (анализ недочетов и ошибок, корректировка сценария).

**Приемы:** показ способов и действий; показ образца; вопросы (требующие констатации; побуждающие к мыслительной деятельности); указание (целостное и дробное); пояснение; объяснение; педагогическая оценка; введение элементов соревнования; создание игровой ситуации, работа в дистанционной оболочке Zoom.

**Педагогические технологии:**

Технология проектов

Игровые технологии

Технология создания ситуации успеха

Здоровьесберегающие технологии

Личностно-ориентированные технологии

Технология коллективного взаимодействия

Информационно-коммуникативные технологии

## Список литературы

### *Для педагога:*

1. Гейн, А. Г. и др. Основы информатики и вычислительной техники. – М.: ПРОСВЕЩЕНИЕ, 1993.
2. Информатика. Внеклассные мероприятия. 2-11 классы.- Волгоград, 2008.

### *Для обучающихся:*

#### Цифровые ресурсы:

1. <https://ru.libreoffice.org/>
2. Полное руководство по Google Docs: все, о чем вы не знали, но боялись спросить <https://texterra.ru/blog/polnoe-rukovodstvo-po-google-doc>