

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Информатика и 3D моделирование» составлена для учащихся 1-2 классов общеобразовательных школ.

Одним из важнейших изобретений человечества является компьютер. Ни для кого не секрет, что сегодня все больше детей вырастает, так и не познав подлинных возможностей компьютера. Чаще всего дети играют в компьютерные игры, общаются в социальных сетях, просматривают множество бесполезной информации. Таким образом, бесконтрольное времяпрепровождение детей за компьютером способствует искажению представления учащихся об «информационном пространстве» в целом и компьютере, как средстве получения этой информации. В результате компьютер остается для них нереализованным источником знаний. Возникает потребность усилить воздействие компьютера как средства познания окружающего мира, источника знаний и эмоциональных впечатлений, а также важного инструмента для реализации своего творческого потенциала.

Программа построена таким образом, чтобы в процессе воспитания и привития интереса к компьютеру осуществлялось комплексное воздействие на интеллектуальную, эмоциональную и волевую сферы ребенка.

Данная программа помогает ознакомить ребенка с информационными технологиями. Параллельно с овладением знаниями родного языка учиться осуществлять набор уже изученных букв, тренируя память и анализируя образы.

В младшем школьном возрасте происходит постепенная смена ведущей деятельности, переход от игры к учебе. При этом игра сохраняет свою ведущую роль. Поэтому значительное место на занятиях занимают игры. Возможность опоры на игровую деятельность позволяет сделать интересными и осмысленными любую учебную деятельность. Дети при восприятии материала обращают внимание на яркую подачу его, эмоциональную окраску, в связи с этим основной формой объяснения материала является демонстрация.

Цель обучения:

развитие интеллектуальных и творческих способностей детей средствами информационных технологий.

Задачи обучения:

- познакомить школьников с устройством ввода информации - клавиатурой;
- дать школьникам первоначальное представление о компьютере и современных информационных и коммуникационных технологиях;
- научить учащихся работать с программами WORD, Power Point, калькулятор .
- углубить первоначальные знания и навыки использования компьютера для основной учебной деятельности;

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Информатика и 3D моделирование» составлена с учетом санитарно-гигиенических требований, возрастных особенностей учащихся младшего школьного возраста и рассчитана на работу в учебном классе, в котором должно быть 10-12 учебных мест и одно рабочее место – для преподавателя.

Место в учебном плане

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Информатика и 3D моделирование» рассчитана на проведение теоретических и практических занятий. Занятия проводятся с классом, по 1 часу 1 раз в неделю. Во время занятия обязательными являются физкультурные минутки, гимнастика для глаз. Занятия проводятся в нетрадиционной форме с использованием разнообразных дидактических игр.

Срок освоения программы – 1 год на 34 часа

Формы организации внеурочной деятельности

В процессе обучения используются следующие формы занятий:

- вводное занятие
- занятие-презентация
- игры
- проектная деятельность

Содержание программы

Вводное занятие. Из чего состоит компьютер?

Знакомство с клавиатурой

Клавиши управления курсором. Приемы редактирования информации. Буквенно-цифровая часть. Специальные управляющие клавиши. Функциональные клавиши. Практическая работа.

Знакомство с программой Power Point. Создание презентаций с помощью Power Point.

Интерфейс программы (структура окна), основные функции редактирования текста. Работа со стилями. Создание нового слайда, фон слайда. Вставка рисунков и других объектов на слайд. Анимация на слайдах

Текстовый редактор WORD

Назначение, запуск/ закрытие, структура окна. Основные объекты редактора (символ, слово, строка, предложение, абзац).

Создание, хранение и считывание документа. Основные операции с текстом. Внесение исправлений в текст. Проверка орфографии. Форматирование текста (изменение шрифтов, оформление абзаца). Режим вставки (символов, рисунков). Рисунок в WORD. Параметры страницы.

Работа в текстовом процессоре WORD. Набор и редактирование текста. Форматирование документа, вставка рисунков. Сохранение документа.

Работа в среде программирования .

Знакомство с программой. Назначение программы

Основы работы в графическом редакторе Paint и Paint3D .

Создавать трехмерные фигуры, модели, изображения и текст.

Учебный план

№	Тема занятия	Часы
1	Вводное занятие. Из чего состоит компьютер?	1
2	Знакомство с клавиатурой.	2
3	Знакомство с программой Power Point.	3
4	Создание презентаций с помощью Power Point.	5
5	Показ своих презентаций. Защита проектов.	2
6	Текстовый редактор WORD	4
7	Работа в текстовом редакторе WORD. Основы работы с текстовой информацией	5
8	Работа в среде программирования Scratch	6
9	Знакомство с графическим редактором Paint и Paint3D	4
	Итого	34

КАЛЕНДАРНО - ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№	Тема занятия	Часы	Дата
1	Вводное занятие. Проведение инструктажа по правилам поведения в кабинете информатика. По правилам ТБ и ПБ.	1	
2	Из чего состоит компьютер? Знакомство с клавиатурой. Специальные управляющие клавиши. Функциональные клавиши. В Программе Мир информатики 1- 2 год обучения	1	
3	Практическая работа. Выработываем технику правильного печатания на клавиатуре	1	
4	Создание презентаций с помощью Power Point. Создание нового слайда, фон слайда.	1	

5	Вставка рисунков и других объектов на слайд. Анимация на слайдах	1	
6,7	Мир информатики	2	
8,9,10	Техника безопасности при работе с 3D ручкой 3D ручка. Демонстрация возможностей, устройство 3D ручки. Практическая работа «Бабочка». Практическая работа «Узоры»	3	
11,12	Защита проектов «Зимние забавы»	2	
13,14	Текстовый редактор WORD .Знакомство со шрифтами Режим вставки (символов, рисунков).	2	
15,16	Параметры страницы. Рисунок в WORD.	2	
17,18	Работа в текстовом процессоре WORD Набор и редактирование текста.	2	
19,20	Форматирование документа, вставка рисунков. Сохранение документа.	2	
21	Приглашение на День рождения, в текстовом редакторе WORD	1	
22	Знакомство со средой программирования Scratch	1	
23	Знакомство с эффектами Scratch	1	
24	Понятие спрайта и объекта. Создание и редактирование спрайтов и фонов для сцены	1	
25	Закладки среды «Костюмы», «Фоны»	1	
26,27	Мой первый мультфильм в среде программирования	2	

28,29	Знакомство с графическим редактором Paint и Paint 3D	2	
30	«Создание нового изображения». Меню в Paint 3D. Кисти в Paint 3D. Объемные модели	1	
31,32	Создание 2d объекта и преобразование его в 3d объект	2	
33	Создание текста в Paint 3D.	1	
34	Создание открытки	1	

Планируемые результаты освоения программы

Личностные результаты:

- овладение начальными навыками адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся мире;
- развитие мотивов учебной деятельности;
- развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе; развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных

ситуациях,

- умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;

Метапредметные результаты:

- освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;
- формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
- использование знаково-символических средств представления информации для создания моделей изучаемых объектов и процессов, схем решения учебных и практических задач;
- активное использование речевых средств и средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных и познавательных задач;
- использование различных способов поиска сбора, обработки, анализа, организации, передачи и интерпретации информации в соответствии с коммуникативными и познавательными задачами и технологиями учебного предмета, в том числе умение вводить текст с помощью клавиатуры,
- классификации по родовидовым признакам, установления аналогий и причинно-следственных связей, построения рассуждений, отнесения к известным понятиям; готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою;
- излагать своё мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий; готовность конструктивно разрешать конфликты посредством учёта интересов сторон и сотрудничества; овладение начальными сведениями о сущности и особенностях информационных объектов,
- процессов и явлений действительности; овладение базовыми предметными и межпредметными понятиями, отражающими существенные связи и отношения между объектами и процессами;

Предметные результаты:

- овладение основами логического и алгоритмического мышления, пространственного воображения, наглядного представления данных и процессов, записи и выполнения алгоритмов;
- умение действовать в соответствии с алгоритмом и строить простейшие алгоритмы,
- приобретение первоначальных представлений о компьютерной грамотности

Предполагаемые результаты реализации программы

К концу обучения в кружке учащиеся

должны знать:

- правила техники безопасности;
- правила работы за компьютером;
- назначение и работу графического редактора Power Point.;
- возможности текстового редактора WORD;
- понятие информации, свойства информации;
- основные блоки клавиш;
- понятие информации, свойства информации;
- устройства ввода и вывода информации;
- понятие алгоритм;

должны уметь:

- соблюдать требования безопасности труда и пожарной безопасности;
- включить, выключить компьютер;
- работать с устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, дисководы);
- набирать информацию на русском регистре;
- запустить нужную программу, выбирать пункты меню, правильно закрыть программу.
- работать с программами WORD, Power Point,

- работать со стандартными приложениями Windows;
- создавать презентации;
- пошагово выполнять алгоритм практического задания;
- осуществлять поиск информации на компьютере;
- находить сходства и отличия реальных объектов и их моделей;
- пользоваться устройствами ввода и вывода информации, подключать их к компьютеру;
- работать с файлами (создавать, сохранять, осуществлять поиск);
- осуществлять отбор нужной информации;

Формы и виды контроля

Контроль и оценка обучающихся в кружке осуществляется при помощи текущего и итогового контроля в форме презентаций и защиты проектной работы.

Возможно проведение мастер-класса в форме открытого занятия, кружка для посещения другими учащимися с целью повышения мотивации при изучении компьютера.