



Муниципальное образовательное учреждение дополнительного образования  
центр творчества и развития "Радуга"

Утверждаю:  
Директор МУ ДО ЦТР "Радуга"  
Н.Л. Соловьева  
" " " " 2020



## "Азбука информатики"

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
технической направленности

Возраст обучающихся: 10-15  
Срок реализации: 1 год

Автор-составитель:  
Белова Ирина Владимировна,  
педагог дополнительного  
образования

Рыбинский МР, 2020

## Оглавление

Пояснительная записка .....	4
Содержание курса .....	5
Критерии и нормы оценки знаний и умений достижений планируемых результатов .....	5
Планируемые результаты освоения обучающимися программы внеурочной деятельности.....	6
Тематическое планирование «Азбука информатики .....	10
Описание учебно-методического и материально-технического обеспечения курса .....	13
Мониторинг образовательных результатов .....	14
Список информационных источников .....	14
Приложение.....	15

## Пояснительная записка

Современное общество предъявляет новые требования к поколению, вступающему в жизнь. Надо обладать умениями и планировать свою деятельность, и находить информацию, необходимую для решения поставленной задачи, и строить информационную модель исследуемого объекта или процесса, и эффективно использовать новые технологии.

Такие умения необходимы сегодня каждому молодому человеку. Поэтому первой и важнейшей задачей школьного курса информатики является формирование у учащихся соответствующего стиля мышления, и совершенствовать это следует и во внеурочное время.

Развитие детей с помощью работы на компьютерах, как свидетельствует отечественный и зарубежный опыт, является одним из важных направлений современной педагогики. В этой связи актуальными становятся вопросы о формах и методах обучения детей.

Концепция обучения ориентирована на развитие мышления и творческих способностей младших школьников. Сложность поставленной задачи определяется тем, что, с одной стороны необходимо стремиться к развитию мышления и творческих способностей детей, а с другой стороны - давать им знания о мире современных компьютеров в увлекательной, интересной форме.

Программа рассчитана на 2 часа в неделю - 72 часа за год.

### Цель

Формирование навыков создания сложных текстовых документов и презентаций для использования полученных компетенций в разных областях жизни современного человека.

### Задачи направлены на:

- поддержку мотивации школьников к совершенствованию своей письменной речи;
- использование полученных знаний, умений, навыков в жизни.

В конце изученного курса учащиеся уже имеют навыки набора текста, его редактирования, могут изменить шрифт, его размер, начертание; применяют различные типы выравнивания абзацев (по правому краю, по левому краю, по центру, по ширине); могут использовать в своей работе объект WordArt а также простейшие автофигуры. Для определения готовности деятельности учащихся в нестандартных (новых) условиях предлагается творческий проект: оформить поздравительную открытку к произвольному празднику (Новому Году, 23 февраля, 8 марта, Дню Святого Валентина, Дню рождения и др.), создать брошюру на заданную тему.

Программа курса ориентирована на большой объем практических, творческих работ с использованием компьютера. Работы с компьютером могут проводиться в следующих формах:

1. Демонстрационная - работу на компьютере выполняет учитель, а учащиеся наблюдают.
2. Фронтальная - недлительная, но синхронная работа учащихся по освоению или закреплению материала под руководством учителя
3. Самостоятельная - выполнение самостоятельной работы с компьютером в пределах одного, двух или части занятия. Учитель обеспечивает индивидуальный контроль за работой учащихся
4. Творческий проект – выполнение работы в микро группах на протяжении нескольких занятий
5. Работа консультантов – ученик контролирует работу всей группы.

В современном мире очень часто требуется навык свободно говорить, представлять себя, или какой-либо продукт (умственной деятельности или материальный). Презентация – это представление готового продукта. Компьютерная презентация позволяет подкрепить наше выступление визуально. Школьников компьютерная презентация учит структурировать знания, работать с большими объемами информации, не бояться говорить о своих мыслях, защищать свои проекты, но при этом она повышает интерес к предмету, развивает эстетические предпочтения.

## Содержание курса

### Правила поведения и техники безопасности в компьютерном кабинете (1 час)

Знакомство с кабинетом, с правилами поведения в кабинете. Демонстрация возможностей компьютера и непосредственно того, что они будут делать на кружке.

### Компьютер и его устройства (5 часов)

Знакомство с компьютером и его основными и дополнительными устройствами.

### Графический редактор Paint (5 часов)

Знакомство с графическим редактором, его основными возможностями, инструментарием программы. Составление рисунков на заданные темы.

### Текстовый процессор MS Word (20 часов)

Знакомство с текстовым редактором Word. Меню программы, основные возможности.

Составление рефератов, поздравительных открыток, буклетов, брошюр, схем и компьютерных рисунков – схем.

### Редактор презентаций MS Power Point (20 часов)

Знакомство с редактором презентаций Power Point, меню программы, создание презентации на заданные темы, использование эффектов анимации, гиперссылки.

### Графический редактор Micromedia Flash (21 час)

Знакомство с векторным графическим редактором, его основными возможностями, инструментарием программы. Составление рисунков на заданные темы. Изучение возможностей анимирования в Micromedia Flash.

## Критерии и нормы оценки знаний и умений достижений планируемых результатов

Форма подведения итогов – игры, соревнования, конкурсы, проекты.

Способы контроля: устный опрос, контрольная работа; проверка самостоятельной работы, игры.

Система оценивания – безотметочная. Используется только словесная оценка достижений учащихся.

### Критерии оценивания рисунка

Критерии оценивания	Баллы	Интерпретация результата
1. Соответствие названия (темы) и содержания рисунка 2. Оригинальность замысла 3. Выбор цветовой гаммы 4. Максимальное использование возможностей программы Paint 5. Раскрытие темы (наполнение содержанием) 6. Соблюдение сроков работы над проектом	<b>0</b> – рисунок не удовлетворяет данному критерию <b>1</b> – рисунок частично удовлетворяет данному критерию <b>2</b> – рисунок в полной мере удовлетворяет данному критерию Максимальное количество баллов: <b>12</b>	<b>10-12 баллов</b> – работа выполнена отлично; <b>7-9 баллов</b> – работа выполнена хорошо; <b>6 баллов</b> – работа выполнена удовлетворительно; <b>менее 6 баллов</b> – рисунок нужно доработать.

### Критерии оценивания работ выполненных средствами текстового редактора MS WORD

Критерии оценивания	Интерпретация результата
Установка ориентации листа в соответствии с заданием Наличие рисунка (скопированного из памяти ПК или созданного с помощью графического редактора Paint) Наличие текста (согласно тематике)	« <b>отлично</b> » – выполнены все требования к выполнению работы, проявлено творчество в работе. « <b>хорошо</b> » – документ создан в полном соответствии с требованиями, возможны недочеты в оформлении документа.

<p>Использование элементов композиции и цветового оформления</p> <p>Использование эффективных с точки зрения восприятия документа элементов: автофигур, надписей и др.</p> <p>Наличие элементов оформления документа путем форматирования шрифта, картинки, вставки рамки, добавления фона, использования эффектов, например, анимации текста.</p>	<p>«<b>удовлетворительно</b>» – допущены существенные погрешности в оформлении документа, или не выдержаны некоторые существенные требования, отсутствует творческое мышление.</p> <p>«<b>нужно доработать</b>» – не выдержано большинство требований к работе, отсутствуют знания и умения по созданию и оформлению текстового документа.</p>
--	--

### *Критерии оценивания презентации*

<b>Критерии оценивания</b>	<b>Баллы:</b>	<b>Интерпретация результата</b>
<p>1. Наличие титульного слайда</p> <p>2. Использование эффектов</p> <p>3. Использование красочных надписей (объектов WordArt)</p> <p>4. Дизайн</p> <p>5. Орфография, правильность изложения мыслей</p> <p>6. Логическая последовательность</p>	<p><b>0</b> - презентация (элемент презентации) не удовлетворяет данному критерию;</p> <p><b>1</b> - презентация (элемент презентации) частично удовлетворяет данному критерию;</p> <p><b>2</b> - презентация (элемент презентации) в полной мере удовлетворяет данному критерию.</p> <p>Максимальное количество баллов: <b>12</b></p>	<p><b>10-12 баллов</b> – работа выполнена отлично;</p> <p><b>7-9 баллов</b> – работа выполнена хорошо;</p> <p><b>6 баллов</b> – работа выполнена удовлетворительно;</p> <p><b>менее 6 баллов</b> – презентацию нужно доработать.</p>

## **Планируемые результаты освоения обучающимися программы внеурочной деятельности**

### *Личностные*

<b>У обучающегося будут сформированы</b>	<b>Обучающийся получит возможность для формирования</b>
Внутренняя позиция школьника	
внутренняя позиция школьника на уровне положительного отношения к школе, ориентации на содержательные моменты школьной действительности и принятия образца «хорошего ученика»	внутренней позиции школьника на уровне положительного отношения к школе, понимания необходимости обучения, выраженного в преобладании учебно-познавательных мотивов и предпочтений социального способа оценки знаний
Широкие познавательные интересы, инициатива и любознательность, мотивы познания и творчества; готовность и способность к саморазвитию и реализации творческого потенциала в духовной и предметно-продуктивной деятельности за счет развития их образного, алгоритмического и логического мышления	
Интерес к информатике и ИКТ, стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни	
Основы информационного мировоззрения – научного взгляда на область информационных процессов в живой природе, обществе, технике как одну из важнейших областей современной действительности	
Способность к избирательному отношению к получаемой информации за счет умений ее анализа и критичного оценивания; ответственное отношение к информации с учетом правовых	

и этических аспектов ее распространения

Способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ

### ***Познавательные***

<b>Выпускник научится</b>	<b>Выпускник получит возможность научиться</b>
<b>Умение анализировать объекты с целью выделения признаков</b>	
анализировать объекты с выделением существенных и несущественных признаков	
<b>Умение выбрать основание для сравнения объектов</b>	
сравнивает по заданным критериям два три объекта, выделяя два-три существенных признака	осуществлять сравнение, самостоятельно выбирая основания и критерии
<b>Умение выбрать основание для классификации объектов</b>	
проводит классификацию по заданным критериям	осуществлять классификацию самостоятельно выбирая критерии
<b>Умение доказать свою точку зрения</b>	
строить рассуждения в форме связи простых суждений об объекте, свойствах, связях	строить логические рассуждения, включающие установление причинно-следственных связей
<b>Умение определять последовательность событий</b>	
устанавливать последовательность событий	устанавливать последовательность событий, выявлять недостающие элементы
<b>Умение определять последовательность действий</b>	
определять последовательность выполнения действий, составлять простейшую инструкцию из двух-трех шагов	определять последовательность выполнения действий, составлять инструкцию (алгоритм) к выполненному действию
<b>Умение использовать знаково-символические средства</b>	
использовать знаково-символические средства, в том числе модели и схемы для решения задач	создавать и преобразовывать модели и схемы для решения задач
<b>Умение кодировать и декодировать информацию</b>	
кодировать и декодировать предложенную информацию	кодировать и декодировать свою информацию
<b>Умение понимать информацию, представленную в неявном виде</b>	
понимать информацию, представленную в неявном виде (выделяет общий признак группы элементов, характеризует явление по его описанию).	понимать информацию, представленную в неявном виде (выделяет общий признак группы элементов, характеризует явление по его описанию) и самостоятельно представлять информацию в неявном виде.

### ***Регулятивные***

<b>Выпускник научится</b>	<b>Выпускник получит возможность научиться</b>
<b>Умение принимать и сохранять учебную цель и задачи</b>	
Принимать и сохранять учебные цели и задачи	в сотрудничестве с учителем ставить новые учебные задачи
<b>Умение контролировать свои действия</b>	

осуществлять контроль при наличии эталона	Осуществлять контроль на уровне произвольного внимания
<b>Умения планировать свои действия</b>	
планировать и выполнять свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации	планировать и выполнять свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации в новом учебном материале
<b>Умения оценивать свои действия</b>	
оценивать правильность выполнения действия на уровне ретроспективной оценки	самостоятельно адекватно оценивать правильность выполнения действия и вносить необходимые коррективы в исполнение как по ходу его реализации, так и в конце действия

### ***Коммуникативные***

<b>Выпускник научится</b>	<b>Выпускник получит возможность научиться</b>
<b>Умение объяснить свой выбор</b>	
строить понятные для партнера высказывания при объяснении своего выбора	строить понятные для партнера высказывания при объяснении своего выбора и отвечать на поставленные вопросы
<b>Умение задавать вопросы</b>	
формулировать вопросы	формулировать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества с партнером

### ***Предметные результаты***

#### Ученик научится:

- правил поведения при работе с компьютером
- определять устройства компьютера (основные и подключаемые) и выполняемые ими функции
- создавать, переименовывать, перемещать, копировать и удалять файлы
- вводить информацию в компьютер с помощью клавиатуры и мыши
- применять текстовый редактор для набора, редактирования и форматирования простейших текстов на русском и иностранном языках;
- выделять, перемещать и удалять фрагменты текста; создавать тексты с повторяющимися фрагментами;
- использовать простые способы форматирования (выделение жирным шрифтом, курсивом, изменение величины шрифта) текстов;
- создавать и форматировать списки;
- создавать, форматировать и заполнять данными таблицы;
- применять простейший графический редактор для создания и редактирования простых рисунков;
- использовать основные приёмы создания презентаций в редакторах презентаций;
- осуществлять поиск информации в сети Интернет с использованием простых запросов (по одному признаку);

#### Ученик получит возможность:

- овладеть приёмами квалифицированного клавиатурного письма
- создавать объёмные текстовые документы, включающие списки, таблицы, диаграммы, рисунки
- оформлять текст в соответствии с заданными требованиями к шрифту, его начертанию, размеру и цвету, к выравниванию текста;
- видоизменять готовые графические изображения с помощью средств графического редактора;
- научиться создавать сложные графические объекты с повторяющимися и /или преобразованными фрагментами;



- научиться создавать на заданную тему мультимедийную презентацию с гиперссылками, слайды которой содержат тексты, звуки, графические изображения; демонстрировать презентацию на экране компьютера или с помощью проектора;

Учащиеся должны уметь использовать приобретенные знания и умения в учебной деятельности и повседневной жизни:

- готовить сообщения с использованием различных источников информации: книг, прессы, радио, телевидения, устных сообщений и др.
- применять точную и понятную инструкцию при решении учебных задач и в повседневной жизни
- придерживаться этических правил и норм, применяемых при работе с информацией, применять правила безопасного поведения при работе с компьютером, с интернетом
- уметь давать полные ответы и аргументировать свои выводы

## Тематическое планирование «Азбука информатики»

Тема	Кол-во часов	Основное содержание	Результаты обучения		
			Предметные	Метапредметные	Личностные
Правила техники безопасности. Компьютер и его составляющие.	1	Пожарная безопасность, охрана труда, санитарные правила, правила поведения в кабинете.	Формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютером.	Расширение кругозора учащихся.	Формирование чувства ответственности, навыков защиты.
Устройство компьютера. Программное обеспечение.	5	Основные и дополнительные устройства компьютера (устройства ввода, вывода, хранения, обработки информации)	Формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации.	Расширение кругозора учащихся, повышению их интеллекта. Организация компьютерного рабочего стола. Примеры применения ПК в различных отраслях.	Положительное отношение к процессу познания. Формирование понятия связи различных явлений, процессов, объектов с информационной деятельностью человека; актуализация сведений из личного жизненного опыта информационной деятельности; формирование готовности к продолжению обучения с использованием ИКТ
Графический редактор Paint	5	Знакомство с графическим редактором, его основными возможностями, инструментарием программы. Составление рисунков на заданные темы.	Развитие основных навыков и умений использования инструментов графического редактора Paint.	Формирование алгоритмического мышления, умения создавать информационные модели объектов, применять начальные навыки по использованию компьютера для решения задач, самостоятельное создание способов решения проблем творческого и поискового	Поиск и выделение необходимой информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий, формирование чувства ответственности за качество личной информационной среды

				характера.	
Текстовый редактор Word	20	Правила ввода и удаления символов. Создание отступов, колонок. Изменение начертания и цвета текста. Вставка геометрических фигур. Составление рефератов, поздравительных открыток, буклетов, брошюр, схем и компьютерных рисунков – схем.	Формирование умений и навыков набора текста на клавиатуре: строчные буквы, заглавные, смешанный вариант. Освоение азов слепого метода печати десятию пальцами.	Способствовать расширению кругозора учащихся, повышению их интеллекта, оценивать и корректировать свою деятельность, контролировать уровень сформированности навыков набора текстовой информации с клавиатуры.	Поиск и выделение необходимой информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий, формирование чувства ответственности за качество личной информационной среды, формирование готовности к продолжению обучения с использованием ИКТ.
Программа Power Point.	20	Интерфейс MS Office Power Point. Изучение меню программы. Сопоставление с ранее изученными программными средствами пакета MSOffice. Создание презентации на заданные темы, использование эффектов анимации, гиперссылки.	Формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации. Развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств	Умение создавать информационные модели. Умение выделять информационный аспект задачи и структурировать знания. Формирование алгоритмического и творческого мышления	Формирование критического отношения к информации и избирательности её восприятия. Формирование навыков создания и поддержки индивидуальной информационной среды, навыков обеспечения защиты значимой личной информации, формирование чувства ответственности за качество личной информационной среды
Графический редактор Micromedia Flash	21	Знакомство с векторным графическим редактором, его	Развитие основных навыков и умений использования инструментов векторного	Формирование алгоритмического мышления, умения создавать информационные модели объектов,	Поиск и выделение необходимой информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных

		<p>основными возможностями, инструментарием программы.</p> <p>Составление рисунков на заданные темы.</p> <p>Изучение возможностей анимирования в Micromedia Flash.</p>	<p>графического редактора.</p>	<p>применять начальные навыки по использованию компьютера для решения задач,</p> <p>самостоятельное создание способов решения проблем творческого и поискового характера.</p>	<p>условий, формирование чувства ответственности за качество личной информационной среды</p>
Всего	72				

## **Описание учебно-методического и материально-технического обеспечения курса**

### **Перечень средств ИКТ, используемых для реализации программы:**

- Компьютеры для обучающихся;
- Компьютер учителя;
- локальная сеть;
- глобальная сеть;
- мультимедийный проектор;
- интерактивная доска;
- принтер;

### **Перечень программных средств, используемых для реализации программы:**

1. Операционная система Windows 7.
2. Пакет офисных приложений MS Office 2010
3. Программа для тестирования MyTest
4. Программа КуМир.
5. Среда программирования Turbo Pascal или PascalABC.net

## Мониторинг образовательных результатов

Время проведения	Цель проведения
<b>Входной контроль</b>	
В начале учебного года	Определить уровень знаний обучающихся, выявить заинтересованность к обучению.
<b>Текущий контроль</b>	
В течение всего учебного года	Определить степень усвоения обучающимися учебного материала.
<b>Промежуточный контроль</b>	
В конце полугодия	Выявить промежуточные результаты обучения.
<b>Итоговый контроль</b>	
В конце учебного года	Определить результаты обучения, ориентировать обучающихся на дальнейшее обучение, получить сведения для совершенствования программы и методов обучения.

## Список информационных источников

Для педагога:

1. Босова Л.Л. 5-7 классы. Занимательные задачи / Л.Л. Босова, А.Ю. Босова, И.М. Бондарева. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2018. – 208 с.: ил.
2. Мирончик Е.А. Информатика. Изучаем алгоритмику. Мой Кумир. 5-6 классы / Е.А. Мирончик, И.Д. Куклина, Л.Л. Босова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2018. – 128 с.:ил.

## Приложение

### Комплекс упражнений для снятия усталости с глаз

1. Горизонтальные движения глаз: направо - налево.
2. Движение глазами вертикально вверх-вниз.
3. Круговые движения глазами: по часовой стрелке и в противоположном направлении.
4. Интенсивные сжимания и разжимания глаз в быстром темпе.
5. Движение глаз по диагонали: скосить глаза в левый нижний угол, затем по прямой перевести взгляд вверх. Аналогично в противоположном направлении.
6. Сведение глаз к носу. Для этого к переносице поставьте палец и посмотрите на него - глаза легко "соединятся".
7. Частое моргание глазами.
8. Работа глаз "на расстояние". Подойдите к окну, внимательно посмотрите на близкую, хорошо видимую деталь: ветку дерева, растущего за окном, или на царапину на стекле. Можно наклеить на стекло крохотный кружок из бумаги. Затем направьте взгляд вдаль, стараясь увидеть максимально удаленные предметы.