Департамент образования администрации города Томска

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение прогимназия «Кристина» г. Томска**

Косарева ул., д. 27, Томск, 634034, тел.: (3822) 55-40-68,

факс: (3822) 55-40-68, e-mail: [rdkristina@mail.tomsknet.ru](mailto:rdkristina@mail.tomsknet.ru)

**Дополнительная общеобразовательная программа технической направленности**

**«Цифровая грамотность»**

1 класс: Компьютерная азбука

2 класс: Инфознайка

3 класс: Инфоумник

4 класс: Movaviшки

**Возраст детей 7 - 11 лет**

Срок реализации программы: 4 года

Целевая аудитория: обучающиеся 1-4 классов

**Программу составила:**

Горбунова Ирина Васильевна,

педагог дополнительного образования

**Томск 2020**

* + 1. **Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Цифровая грамотность»**
  1. **Пояснительная записка**

Дополнительная общеобразовательная программа «Цифровая грамотность» разработана в соответствии с требованиями к содержанию и порядку реализации дополнительных общеобразовательных программ, методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ.

Программа направлена на формирование и развитие компетентности в области использования информационно – коммуникационных технологий (ИКТ – компетенций) у обучающихся начальной школы. Она разработана в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, в соответствии с требованиями федерального компонента государственного стандарта начального образования.

Основные направления – общеинтеллектуальное и техническое.

**Актуальность программы**

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.

«Инфоумник» обусловлена требованиями, предъявляемыми современным обществом к поколению, вступающему в жизнь. Надо обладать умениями и планировать свою деятельность, и находить информацию, необходимую для решения поставленной задачи, строить информационную модель исследуемого объекта или процесса, и эффективно использовать новые технологии. Такие умения необходимы сегодня каждому человеку.

Информатика, как динамично развивающаяся наука, призвана готовить современного человека к жизни в новом информационном обществе.

Для подготовки детей к жизни в современном информационном обществе в первую очередь необходимо развивать логическое мышление, способность к анализу (вычленению структуры объекта, выявлению взаимосвязей и принципов организации) и синтезу (созданию новых моделей). Умение для любой предметной области выделить систему понятий, представить их в виде совокупности значимых признаков, описать алгоритмы типичных действий улучшает ориентацию человека в этой предметной области и свидетельствует о его развитом логическом мышлении.

Поэтому первой и важнейшей задачей курса информатики является формирование у обучающихся соответствующего стиля мышления, и начинать это следует в младших классах.

Программа «Цифровая грамотность» вносит значимый вклад в формирование информационного компонента обще учебных умений и навыков, выработка которых является одним из приоритетов общего образования. Поэтому роль курса информатики в начальных классах очень важна.

Во-первых, для формирования различных видов мышления, в том числе операционного (алгоритмического). Процесс обучения сочетает развитие логического и образного мышления, что возможно благодаря использованию графических и звуковых средств.

Во-вторых, для выполнения практической работы с информацией, для приобретения навыков работы с современным программным обеспечением. Освоение компьютера в начальных классах поможет детям использовать его как инструмент своей деятельности на уроках с применением компьютера.

В-третьих, для представления об универсальных возможностях использования компьютера как средства обучения, вычисления, изображения, редактирования, развлечения и др.

В-четвертых, для формирования интереса и для создания положительных эмоциональных отношений детей к вычислительной технике. Компьютер позволяет превратить урок информатики в интересную игру.

**Отличительные особенности программы**

Отличительной особенностью данной программы является внесение элемента творчества в процесс освоения сугубо технического предмета. Это и позволяет с легкостью и интересом заниматься детям. Давая возможность самому познавать новую прикладную программу, лишь направляя его действия, мы побуждаем ребенка заниматься самообразованием и в будущем. Курс носит интеграционный характер, одной из его характеристик является включение компьютерных технологий в различные учебные предметы начальной школы (математику, русский язык, окружающий мир и т. д.). Программа знакомит с миром профессий технической направленности, в т. ч. «новых профессий» из Атласа новых профессий[[1]](#footnote-1): архитектор информационных систем, дизайнер виртуальных миров и другие. Данная программа носит пропедевтический характер. К пропедевтическим элементам компьютерной грамотности относится умение работать с прикладным программным обеспечением. Программа «Инфоумник» отличается от школьного курса более широким охватом программ - приложений, знакомит с возможностями компьютера в повседневной жизни, предполагает не только теоретическое, но и практическое знакомство с мультимедиа и Интернетом; способствует формированию новых представлений о возможностях компьютерной графики, многообразию и взаимосвязи различных ее аспектов, ознакомлению учащихся с современными графическими программами и программами для видеомонтажа.Особенностями пропедевтического этапа являются глубокая индивидуализация обучения, обеспечивающая возможность развития ребенка по своей собственной траектории и со своей собственной скоростью. Это достигается благодаря использованию определенной последовательности развивающих игр и определенной технологии проведения занятий.

**Адресат программы**

Программа дополнительного образования «Цифровая грамотность» рассчитана для детей 7-11 лет. Принимается любой ребенок независимо от способностей, уровня подготовки, возраста, и медицинских показаний.

**Срок освоения и объем программы**

Обучение по программе «Цифровая грамотность» рассчитано на 4 года.

Обучающиеся делятся на 4 группы, последовательно осваивающие ступени обучения:

* 1 класс: Компьютерная азбука
* 2 класс: Инфознайка
* 3 класс: Инфоумник
* 4класс: Movaviшки

**Общий объем нагрузки** за 4 года составляет 135 часов.

**Общее количество часов:** первый класс – 33 часа, 2 класс -34 часа, 3 класс – 34 часа,

4 класс - 34 часа. Данный вид учебной нагрузки реализуется в двух режимах: аудиторном и внеаудиторном (экскурсии и т.д.)

**Формы обучения и виды занятий по программе.**

Занятия происходят один раз в неделю. Преподавание построено в соответствии с принципами валеологии «не навреди». На каждом занятии обязательно проводится физкультминутка, за компьютером обучающиеся работают 15-20 минут. Сразу после работы за компьютером следует минутка релаксации – обучающиеся выполняют упражнения для глаз и кистей рук. В группе не более 15-16 детей.

**Формы организации работы с детьми**

* Коллективная и индивидуальная работа;
* Работа в парах;
* Работа в малых группах;
* Практическая работа за компьютером;

**Методы обучения**

* Беседа;
* Игра: познавательная, развивающая;
* Проектная работа;
* Практическая работа;
* Наглядный пример.

Освоение программы обучающимися, проявившие выдающиеся способности, так и с ограниченными возможностями здоровья предусматривает индивидуальную образовательную программу данного курса. Материал каждого занятия рассчитан на 40 минут. Во время занятий у ребенка происходит становление развитых форм самосознания, самоконтроля и самооценки. На занятиях применяются занимательные и доступные для понимания задания и упражнения, задачи, вопросы, загадки, игры, ребусы, кроссворды и т.д., что привлекательно для младших школьников. Основное время на занятиях занимает самостоятельная работа. Благодаря этому у детей формируются умения самостоятельно действовать, принимать решения. На каждом занятии проводится коллективное обсуждение выполненного задания. На этом этапе у детей формируется такое важное качество, как осознание собственных действий, самоконтроль, возможность дать отчет в выполняемых шагах при выполнении любых заданий. Ребенок на этих занятиях сам оценивает свои успехи. Это создает особый положительный эмоциональный фон: раскованность, интерес, желание научиться выполнять предлагаемые задания. Задания построены таким образом, что один вид деятельности сменяется другим, различные темы и формы подачи материала активно чередуются в течение занятия. Это позволяет сделать работу динамичной, насыщенной и менее утомляемой.

# Цели и задачи программы

**Цель:** повышение технической грамотности в рамках изучения компьютера, современных информационных технологий, возможностей Интернета.

**В рамках указанной цели ставятся следующие задачи:**

* научить детей разумно использовать возможности компьютерных программ;
* способствовать к развитию творческих и интеллектуальных способностей детей, используя знания компьютерных технологий;
* дать школьникам представления о современном информационном обществе, информационной безопасности личности и государства;
* познакомить школьников с устройством ввода и вывода информации;
* приобретение учащимися навыков самостоятельной работы с учебной, научнопопулярной литературой и материалами сети Интернет;
* развитие у учащихся способностей к исследовательской и проектной деятельности;
* воспитание у учащихся культуры в области применения ИКТ в различных сферах современной жизни.

# 1.3. Содержание программы

1.3.1. Учебный план и его содержание

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № п/п | | Название раздела, темы | | Количество часов | | | Формы  аттестации/ контроля | **этнокультурный**  **компонент** | |
| Всего | Теория | Практика |
| **1 класс «Компьютерная азбука** | | | | | | | | | |
| Модуль: Мир компьютерных и сетевых технологий (16 ч.) | | | | | | | | | |
|  | | Инструктаж по ТБ. Начальный этап мониторинга программы. | | 1 | 0.5 | 0.5 | Практическая  работа  Игра  Самоанализ  Творческая работа | Нахождение информации: национальные парки, животные и растения и т.д. | |
|  | | Роль компьютера в жизни человека. | | 1 | 0.5 | 0.5 |
|  | | Компьютер и его части | | 1 | 0.5 | 0.5 |
|  | | Какая бывает информация. | | 1 | 0,5 | 0,5 |
|  | | Действия над информацией. | | 1 | 0,5 | 0,5 |
|  | | Операционная система | | 2 | 1 | 1 |
|  | | Рабочий стол. Файлы. Папки. Меню. Пуск. | | 2 | 0,5 | 1,5 |
|  | | Накопители памяти. | | 1 | 0,5 | 0,5 |
|  | | Клавиатура. Мышь. | | 1 | 0,5 | 0,5 |
|  | | Интернет. Поиск информации в сети Интернет. | | 2 | 0,5 | 1,5 |
|  | | Компьютерные вирусы.  Антивирусные программы. | | 1 | 0,5 | 0,5 |
|  | | Мир профессий технической направленности | | 2 | 1 | 1 |
| Модуль: Юный компьютерный художник (7ч.) | | | | | | | | | |
|  | Знакомство с графическим редактором Paint. Создание и сохранение рисунка. | | 2 | | 0,5 | 1.5 | Практическая работа  Творческий проект  Защита проекта | | \* народные орнаменты и узоры  \*Флаги  \*иллюстрации к народным сказкам и т.д.  \*открытки к праздникам  \*национальный костюм |
|  | Инструменты, толщина инструмента, цвет | | 2 | | 1 | 1 |
|  | Творческие работы по выбору. | | 3 | | 0,5 | 2,5 |
| Модуль: Юный мастер печатных дел (10 ч.) | | | | | | | | | |
| 16. | Текстовый редактор: его назначение и основные функции. | | | 1 | 0,5 | 0,5 | Практическая работа  Творческий проект  Защита проекта | | Создание книжек на русском, нем яз. (Азбука -малышка). Создание книжек загадок и т.д |
| 17. | Изучение кнопок на панели инструментов | | | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 18. | Набор, форматирование текста и сохранение | | | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 19. | Вставка рисунка, автофигуры | | | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 20. | Работа с таблицей | | | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 21. | Творческие работы по выбору. | | | 3 | 0,5 | 2,5 |
| 22. | Творческий проект «подарок выпускникам 4 класса или детского сада (открытка-пожелание)» | | | 2 | 0,5 | 1,5 |
| **Всего** | | | | **33** | **11,5** | **21,5** |  | |  |
| **2 класс: Инфознайка** | | | | | | | | | |
| Модуль: Мир компьютерных и сетевых технологий (10 ч.) | | | | | | | | | |
| 1 | Инструктаж по ТБ. Повторение. | | 1 | | 0,5 | 1,5 | Практическая  работа  Игра  Самоанализ  Творческая работа | | Поисковые системы разных стран.  Антивирусники (фирмы разных стран)  Международные и российские компьютерные компании. |
| 2 | Источники информации для компьютерного поиска. | | 2 | | 0,5 | 1,5 |
| 3 | Интернет. Поиск информации в сети . Электронная почта | | 2 | | 1 | 1 |
| 4 | Фишинг. Культура поведения и правила общения в сети | | 2 | | 0.5 | 1.5 |
| 5 | Как защитить компьютер и переносные накопители. | | 2 | | 1 | 1 |
| 6 | Мир профессий технической направленности | | 1 | | 1 | 1 |
| Модуль: Юный мастер презентации (8 ч.) | | | | | | | | | |
| 7 | Презентации в Power Point Знакомство с панелями инструментов. | | 1 | | 0,5 | 0,5 | Практическая  работа  Игра  Самоанализ  Творческая работа | | Создание презентаций по выбранным темам   * Праздники: Рождество, Пасха, Праздник урожая, День Святого Мартина и другие) * немецкая кухня * игры * и т.д |
| 8 | Приёмы создания слайда. | | 1 | | 0,5 | 0,5 |
| 9 | Вставка в слайд различных объектов. | | 2 | | 0,5 | 1,5 |
| 10 | Настройка анимации. | | 2 | | 0,5 | 1,5 |
| 11 | Творческие работы по выбору. | | 2 | | 0,5 | 1,5 |
| Модуль: Мастер компьютерной графики (6 ч.) | | | | | | | | | |
| 12 | Шрифт. Виды шрифтов. | | 1 | | 0,5 | 0,5 | Практическая работа  Творческий проект  Защита проекта | | Иллюстрации к произведениям немецких авторов или авторов с немецкими корнями. |
| 13 | Проект. Книжная графика. | | 2 | | 0,5 | 1,5 |
| 14 | Театральная графика. | | 1 | | 0,5 | 0,5 |
| 15 | Проект : Промышленная графика. | | 2 | | 0,5 | 1,5 |
| Модуль: Мастер печатных дел (10 ч.) | | | | | | | | | |
| 16 | Меню «Вставка». Создание грамоты или поздравительную открытку. | | | 1 | 0,5 | 0,5 | Практическая работа  Творческий проект  Защита проекта | | Открытка к праздникам: Рождество, Пасха, Праздник урожая, День Святого Мартина и другие |
| 17 | Оформление буклетов. | | | 2 | 0,5 | 1,5 |
| 18 | Меню «Ссылки». Реферат, правила оформления рефератов. | | | 2 | 0,5 | 1,5 |
| 19 | Создание компьютерного рисунка в текстовом редакторе. Схемы. | | | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 20 | Брошюра. Оформление. | | | 2 | 0 | 2 |
| 21 | Творческий проект. Оформление брошюра или буклета. | | | 2 | 0,5 | 1,5 |
| Всего: | | | | **34** | **11,5** | **22,5** |  | |  |
| **3 класс: Инфоумник** | | | | | | | | | |
| Модуль: Мир сетевых и облачных технологий (20 ч.) | | | | | | | | | |
| 1 | Инструктаж по ТБ. Повторение. | | 1 | | 0,5 | 0,5 | Практическая  работа  Игра  Самоанализ  Творческая работа | | Международные профессии.  Международные поисковые системы. |
| 2 | Интернет. Поиск информации в сети. Электронная почта | | 2 | | 0,5 | 1,5 |
| 3 | Компьютерные угрозы. Безопасный Интернет | | 2 | | 0,5 | 1,5 |
| 4 | Что такое облака и облачные технологии? | | 2 | | 0,5 | 1,5 |
| 5 | Профессии будущего в сферах IT и облачных технологий. | | 2 | | 1 | 1 |
| 6 | Сервисы для совместной работы с документами | | 1 | | 0,5 | 0,5 |
| 7 | Google-документы | | 2 | | 0,5 | 1,5 |
| 8 | Google-презентации | | 2 | | 0,5 | 1,5 |
| 9 | Google-таблицы | | 2 | | 0,5 | 1,5 |
| 10 | Google-рисунки, фото | | 2 | | 0,5 | 1,5 |
| 11 | Google-формы | | 2 | | 0,5 | 1,5 |
| Модуль: Мастер презентации (14 ч.) | | | | | | | | | |
| 12 | Повторение | | | 1 | 0,5 | 0,5 | Практическая работа  Творческий проект  Защита проекта | | Создание игры, викторины: праздники, костюмы и т.д.  Мультика: про праздник и т.д. |
| 13 | Эффекты: переход слайдов, анимационные | | | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 14 | Управляющие кнопки | | | 2 | 0,5 | 1,5 |
| 15 | Гиперссылки и триггеры | | | 2 | 0,5 | 1,5 |
| 16 | Добавление звука | | | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 17 | Творческий проект: Создание мини игры, викторины | | | 3 | 0,5 | 2,5 |
| 18 | Творческий проект: создание мини мультфильма | | | 4 | 0,5 | 3,5 |
| **Всего:** | | | | **34** | **9,5** | **24,5** |  | |  |
| **4 класс: Movaviшки** | | | | | | | | | |
| Модуль: Мир сетевых и облачных технологий (13ч.) | | | | | | | | | |
| 1 | Инструктаж по ТБ. Повторение. | | 1 | | 0,5 | 0,5 | Практическая  работа  Игра  Самоанализ  Творческая работа | | Комикс или ролик к произведениям немецких авторов или авторов с немецкими корнями. |
| 2 | Локальные сети. Маршрутизатор. | | 1 | | 0,5 | 0,5 |
| 3 | Кибербезопасность. | | 1 | | 0,5 | 0,5 |
| 4 | Компьютерная гигиена. | | 1 | | 0,5 | 0,5 |
| 5 | Социальные сети. Безопасность. | | 1 | | 0,5 | 0,5 |
| 6 | Проект: Создание интерактивного комикса или анимированного ролика (работа в Web сервисе) | | 4 | | 0,5 | 3,5 |
| 7 | Проект: Создание мини веб-сайта (веб-страничка) | | 4 | | 0,5 | 3,5 |
| **Модуль: Основы видео и фотомонтажа(21ч.)** | | | | | | | | | |
| 8 | Знакомство с программой. Горячие клавиши. | | | 1 | 0,5 | 0,5 | Практическая работа  Творческий проект  Защита проекта | | Социальная реклама, реклама и т.д Немецкое рядом. Как живут российские немцы и их история. |
| 9 | Основные возможности видеоредактора. | | | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 10 | Этапы монтажа фильма | | | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 11 | Режимы разрезания и склеивания кадров видеоролика. | | | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 12 | Ролик из фотографии. | | | 2 | 0 | 2 |
| 13 | Использование плавных переходов между кадрами. | | | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 14 | Озвучивание ролика. Закадровый текст. | | | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 15 | Обработка звука. Эквалайзер. | | | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 16 | Наложение фоновой музыки | | | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 17 | Проект: Создание тематических видеороликов | | | 4 | 0,5 | 3,5 |
| 18 | Фоторедактор. Горячие клавиши. | | | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 19 | Ретушь. | | | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 20 | Замена фона. Прозрачный фон. | | | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 21 | Размеры, эффекты, текст. | | | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 22 | Проект: Старые фото в новой жизни. | | | 3 | 0,5 | 2,5 |
| **Всего:** | | | | **34** | **10,5** | **23,5** |  | |  |

**1.3.2. Учебно-тематический план и его содержание 1 класс**

### Модуль: Мир компьютерных и сетевых технологий (16 ч.)

Какая роль компьютера в жизни человека. Компьютер и его части. Правила поведения и техники безопасности в компьютерном кабинете. Знакомство с кабинетом, с правилами поведения в кабинете. Демонстрация возможностей компьютера и непосредственно того, что они будут делать на занятиях. Знакомство с компьютером и его основными устройствами. Что такое информация и что можно с ней сделать (передавать, обрабатывать, сохранять и т.д.). Что такое операционная система, рабочий стол, файл. Где можно сохранять информацию. Работа с клавиатурой. Интернет. Поиск информации в сети Интернет. Компьютерные вирусы. Антивирусные программы. Мир профессий технической направленности.

### Модуль: Юный компьютерный художник (7ч.)

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

### Модуль: Юный мастер печатных дел (10 ч.)

Текстовый редактор: его назначение и основные функции. Изучение кнопок на панели инструментов. Набор, форматирование текста и сохранение. Вставка рисунка, автофигуры

Работа с таблицей. Творческие работы по выбору. Творческий проект «подарок выпускникам 4 класса или детского сада (открытка-пожелание)»

**1.3.3. Учебно-тематический план и его содержание 2 класс**

Модуль: Мир компьютерных и сетевых технологий (10 ч.)

Инструктаж по ТБ. Повторение. Источники информации для компьютерного поиска.

Интернет. Поиск информации в сети . Электронная почта. Фишинг. Культура поведения и правила общения в сети. Как защитить компьютер и переносные накопители. Мир профессий технической направленности

### Модуль: Юный мастер презентации (8 ч.)

Презентации в Power Point Знакомство с панелями инструментов. Приёмы создания слайда. Вставка в слайд различных объектов. Настройка анимации. Творческие работы по выбору.

### Модуль: Мастер компьютерной графики (6 ч.)

Шрифт. Виды шрифтов. Проект. Книжная графика. Театральная графика. Проект : Промышленная графика. Создание образца упаковки (фантика) конфеты, шоколадки, мороженного, работа с библиотекой символов.

### Модуль: Мастер печатных дел (10 ч.)

Меню «Вставка». Создание грамоты или поздравительную открытку. Оформление буклетов.

Меню «Ссылки». Реферат, правила оформления рефератов. Создание компьютерного рисунка в текстовом редакторе. Схемы. Брошюра. Оформление. Творческий проект. Оформление брошюра или буклета.

**1.3.4. Учебно-тематический план и его содержание 3 класс**

### Модуль: Мир сетевых и облачных технологий (20 ч.)

Инструктаж по ТБ. Повторение. Интернет. Поиск информации в сети. Электронная почта

Компьютерные угрозы. Безопасный Интернет. Что такое облака и облачные технологии?

Профессии будущего в сферах IT и облачных технологий. Сервисы для совместной работы с документами . Google-документы . Google- презентации . Google- таблицы. Google-рисунки, фото .Google-формы.

### Модуль: Мастер презентации (14 ч.)

Повторение. Эффекты: переход слайдов, анимационные. Управляющие кнопки. Гиперссылки и триггеры. Добавление звука. Творческий проект: Создание мини игры, викторины. Творческий проект: создание мини мультфильма

**1.3.5. Учебно-тематический план и его содержание 4 класс**

Модуль: Мир сетевых и облачных технологий (13ч.)

Инструктаж по ТБ. Повторение. Локальные сети. Маршрутизатор. Кибер безопасность.

Компьютерная гигиена. Социальные сети. Безопасность. Проект: Создание интерактивного комикса или анимированного ролика (работа в Web сервисе). Проект: Создание мини веб-сайта (веб-страничка).

**Модуль: Основы видео и фотомонтажа(21ч.)**

Знакомство с программой. Горячие клавиши. Основные возможности видеоредактора.. Этапы монтажа фильма. Режимы разрезания и склеивания кадров видеоролика. Ролик из фотографии. Использование плавных переходов между кадрами. Озвучивание ролика. Закадровый текст. Обработка звука. Эквалайзер. Наложение фоновой музыки. Проект: Создание тематических видеороликов. Фото редактор. Горячие клавиши. Ретушь. Замена фона. Прозрачный фон. Размеры, эффекты, текст. Проект: Старые фото в новой жизни.

# . Планируемые результаты

**Планируемые результаты:**

В результате изучения данной программы обучающиеся получат возможность формирования

**Личностные УУД:**

* Ценить и принимать общечеловеческие ценности;
* Формирование интереса (мотивации) к учению;
* Формирование уважения к себе и окружающим.

**Регулятивные УУД:**

* Организовывать свое рабочее место под руководством учителя;
* Определять цель учебной деятельности с помощью учителя и самостоятельно;
* Соотносить выполненное задание с образцом, предложенным учителем;
* Корректировать выполнение задания в дальнейшем;
* Оценка своего задания по следующим параметрам: легко выполнять, возникли сложности при выполнении;
* Использовать в работе литературу, ИКТ;
* Самостоятельно формулировать задание: определять его цель, планировать алгоритм его выполнения, корректировать работу по ходу его выполнения, самостоятельно оценивать;
* Оценка своего задания по параметрам, заранее представленным.

**Комуникативные УУД:**

* Участвовать в диалоге на уроке и в жизненных ситуациях;
* Отвечать на вопросы учителя, товарищей по классу;
* Соблюдать простейшие нормы речевого этикета: здороваться, прощаться, благодарить;
* Слушать и понимать речь других;
* Участвовать в диалоге; слушать и понимать других, высказывать свою точку зрения;
* Оформлять свои мысли в устной и письменной речи с учетом своих учебных и жизненных речевых ситуаций.

**Познавательные УУД:**

* формирование и развитие по средствам знаний познавательных интересов;
* интеллектуальных и творческих результатов;
* находить и формулировать решение с помощью простейших моделей (предметных рисунков, схем);
* умение вести самостоятельный поиск, анализ, отбор информации, её преобразование, сохранение, передачу и презентацию .

**Метапредметные УУД:**

* Отвечать на простые вопросы учителя;
* Извлекать информацию, представленную в разных формах (текст, таблица, схема, экспонат, модель, иллюстрация и др.);
* Представлять информацию в виде текста, таблицы, схемы, в том числе с помощью ИКТ;
* Анализировать, сравнивать, группировать различные объекты, явления, факты.
* Владеть основами компьютерной грамотности;
* Использовать на практике полученные знания в виде докладов, программ, решать поставленные задачи;
* Готовить к защите и защищать небольшие проекты по заданной теме;
* Придерживаться этических правил и норм, применяемых при работе с информацией, применять правила безопасного поведения при работе с компьютерами.

**Требования к знаниям и умениям, которые должны приобрести обучающиеся в процессе реализации программы «Цифровая грамотность»:**

**Понимать:**

* что в зависимости от органов чувств, с помощью которых человек воспринимает информацию, ее называют звуковой, зрительной, тактильной, обонятельной и вкусовой;
* что в зависимости от способа представления информации на бумаге или других носителях информации, ее называют текстовой, числовой, графической, табличной;
* что информацию можно представлять на носителе информации с помощью различных знаков (букв, цифр, знаков препинания и других);
* что информацию можно хранить, обрабатывать и передавать на большие расстояния в закодированном виде;
* что человек, природа, книги могут быть источниками информации;
* что человек может быть и источником информации, и приемником информации;

**Знать:**

* что данные – это закодированная информация;
* что тексты и изображения - это информационные объекты;
* что одну и ту же информацию можно представить различными способами: текстом, рисунком, таблицей, числами;
* как описывать объекты реальной действительности, т.е. как представлять информацию о них различными способами (в виде чисел, текста, рисунка, таблицы);
* правили работы с компьютером и технику безопасности;

**Уметь:**

* представлять в тетради и на экране компьютера одну и ту же информацию об объекте различными способами: в виде текста, рисунка, таблицы, числами;
* кодировать информацию различными способами и декодировать ее, пользуясь кодовой таблицей соответствия;
* работать с текстами и изображениями (информационными объектами) на экране компьютера;
* осуществлять поиск, простейшие преобразования, хранение, использование и передачу информации и данных, используя оглавление, указатели, каталоги, справочники, записные книжки, Интернет;
* называть и описывать различные помощники человека при счете и обработке информации (счетные палочки, абак, счеты, калькулятор и компьютер);
* пользоваться средствами информационных технологий: радио, телефоном, магнитофоном, компьютером;
* использовать компьютер для решения учебных и простейших практических задач, для этого: иметь начальные навыки использования компьютерной техники, уметь осуществлять простейшие операции с файлами (создание, сохранение, поиск, запуск программы); запускать простейшие широко используемые прикладные программы: текстовый и графический редактор, тренажеры и тесты;
* создавать элементарные проекты и презентации с использованием компьютера;
* монтировать видеофильмы (производить захват видеофайлов, импортировать заготовки видеофильма, редактировать и группировать клипы, создавать титры, переходы, экспортировать видеофайлы)

# 2 . Комплекс организационно-педагогических условий

**2.1. Календарный учебный график**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **Общее количество часов** | **Теория** | **Практика** |
| 1 год обучения | 33 часа | 11,5 (в процессе занятий) | 21,5 (в процессе занятий) |
| 2 год обучения | 34часа | 11,5 (в процессе занятий) | 22,5 (в процессе занятий) |
| 3 год обучения | 34 часа | 9,5 (в процессе занятий) | 24,5 (в процессе занятий) |
| 4 год обучения | 34 часа | 10,5(в процессе занятий) | 23,5(в процессе занятий) |

**2.2 Условия реализации программы**

**Материально-техническое и информационное обеспечение**

Занятия проводятся в кабинете, соответствующем требованиям техники безопасности, пожарной безопасности, санитарным нормам. Кабинет имеет хорошее освещение и возможность проветриваться. В кабинет проведен интернет.

В кабинете имеется:

1. рабочее место учителя;
2. 8 рабочих мест для обучающихся;
3. интерактивная доска, проектор, цифровой фотоаппарат, веб-камера;
4. мобильный класс.

**Учебно-методическое и информационное обеспечение Программы**

* Операционная система MS Windows,
* Текстовый редактор Microsoft MS Word, дистрибутив Microsoft Office
* Электронные таблицы Microsoft Excel, дистрибутив Microsoft Office
* Электронный калькулятор. Операционная система Windows
* Архиватор WinRAR.
* Антивирусные программы Kaspersky Anti-Virus, Dr.Web.
* Microsoft PowerPoint .
* Microsoft Office Publisher .
* Windows Movie Maker.
* СD-программы с развивающими играми.
* Программы - тренажеры клавиатуры.

**Список литературы**

**Для педагога:**

1. Антошин, М.К. Учимся рисовать на компьютере / М.К. Антошин. - М.: Айрис, 2016. - 160 c.
2. Горячев, А.В. Информатика в играх и задачах. 2 класс. Учебник-тетрадь / А.В. Горячев, Т.О. Волкова, К.И. Горина, и др.. - М.: Баласс, 2015. - 128 c.
3. Горячев, А.В. Практикум по информационным технологиям / А.В. Горячев, Ю.А. Шафрин. - М.: Бином, 2016. - 272 c.
4. Журин, А. А. Microsoft Power Point 2000: Краткие инструкции для новичков/ А.А. Журин. - Москва: Аквариум, 2001. - 126с.: ил.
5. Информатика 2 класс Е.П. Бененсон, А.Г. Паутова. Москва Академкнига\Учебник 2003.
6. Леонтьев, В. П. Новейшая энциклопедия персонального компьютера, 2005/ В.П. Леонтьев. - Москва: ОЛМА-ПРЕСС Образование, 2005. - 799 с.
7. Методическое пособие по информатике для учителей 2-4 классов начальной общеобразовательной школы». С.Н. Тур, Т.П. Бокучава. Санкт-Петербург «БХВ-Петербург» 2005.
8. Мир информатики: Базовое учебное пособие для первого года обучения / под ред. А. В. Могилева. – Смоленск: Ассоциация XXI век, 2003. - 80 с.
9. Могилев, А. В. Методические рекомендации к учебному комплексу «Мир информатики»/ А. В. Могилев, Н. Н. Булгакова. - Смоленск: Ассоциация XXI век, 2005. - 144 с.
10. Тур С. Н., Бокучава Т. П. “Первые шаги в мире информатики”.
11. Электронные средства учебного назначения: обучающая программа «Мир информатики» 2-4 год обучения, обучающая программа «Информатика 2 – 4», обучающая программа «Страна Фантазия», тренажеры «Наставник», «Тур».

**Для обучающихся и родителей:**

1. Адаменко М.В. Компьютер для современных детей / под ред. Д. А. Мовчан. – М. : ДМК-Пресс, 2014. – 520с.
2. Златопольский Д. М. Занимательная информатика / под ред. Д. Ю. Усенков, худ. Н. Новак. – М.: Бином. Лаборатория знаний, 2011. – 424с.
3. Златопольский Д. М. Интеллектуальные игры в информатике / под ред. Екатерина Кондукова. – Спб.: BHV, 2004. – 400с.
4. Скрылина С. Путешествие в страну компьютерной графики / под ред. Е. Кондукова, худ. М. В. Дамбиева. – Спб.: BHV, 2014. – 128с.
5. Сурженко Л. А. Знакомимся с компьютером: полный курс для детей / под ред. О.Ю. Соловей. – Минск: Современная школа, 2010. – 128с.
6. Фролов М. И. Учимся работать на компьютере: самоучитель для детей и родителей. - М.: Бином. Лаборатория знаний, 2007. – 384с.
7. Фролов М. И. Учимся рисовать на компьютере: самоучитель для детей и родителей. - М.: Бином. Лаборатория знаний, 2007. – 272с.

# Кадровое обеспечение

В реализации дополнительной общеобразовательной программы участвуют один педагог: Горбунова Ирина Васильевна.

**2.3. Формы аттестации/контроля**

Формы аттестации:

* Итоговое занятие в конце года
* Открытое занятие
* Участие в конкурсах, олимпиадах

**Способы оценивания уровне достижения обучающихся**

Предметом диагностики и контроля являются внешние образовательные продукты обучающихся, а также их внутренние личностные качества (освоенные способы деятельности, знания, умения), которые относятся к целям и задачам курса. Основой для оценивания деятельности обучающихся, являются результаты анализа его продукции и деятельности по ее созданию. Оценке подлежит в первую очередь уровень достижения обучающимся минимально необходимых результатов, обозначенных в целях и задачах курса. Оцениванию подлежат также те направления и результаты деятельности обучающихся, которые определены в рабочей программе учителя и в индивидуальных проектах учеников. Ученик выступает полноправным субъектом оценивания. Одна из задач педагога — обучение детей навыкам самооценки. С этой целью учитель выделяет и поясняет критерии оценки, учит детей формулировать эти критерии в зависимости от поставленных целей и особенностей образовательного продукта — создаваемой базы данных. Проверка достигаемых обучающимися образовательных результатов производится в следующих формах:

* текущая диагностика и оценка учителем деятельности школьников;
* текущий контроль осуществляется по результатам выполнения практических заданий, мини-проектов.
* взаимооценка учащимися работ друг друга или работ, выполненных в группах;
* публичная защита выполненных учащимися творческих работ (индивидуальных и групповых);
* итоговый контроль осуществляется по итогам выполнения творческого проекта, требующего проявить знания и навыки по ключевым темам;
* кроме того, полученные знания и навыки проверяются на открытых конференциях, куда направляются наиболее успешные обучающиеся;
* предметом контроля и оценки являются внешние образовательные продукты учеников.

Качество ученической продукции оценивается следующими способами:

* по соответствию теме проекта;
* по оригинальности и сложности решения практической задачи;
* по практической значимости проекта.
* по оригинальности и четкости преставления базы в презентации проекта.

Итоговый контроль проводится в конце года. Он может иметь форму защиты проектной работы. Данный тип контроля предполагает комплексную проверку образовательных результатов по всем заявленным целям и направлениям курса. Формой итоговой оценки каждого обучающегося выступает образовательная характеристика, в которой указывается уровень освоения им каждой из целей курса и каждого из направлений индивидуальной программы обучающегося по курсу.

Успешность учащихся определяется по следующим уровням: высокий, средний, низкий.

**Высокий уровень** достижений отличаются по полноте освоения планируемых результатов, уровню овладения учебными действиями и сформированностью интересов к данной предметной области, как правило, выше базового уровня.

Средний уровень достижений (базовый) - уровень, который демонстрирует освоение учебных действий с опорной системой знаний в рамках диапазона (круга) выделенных задач. Овладение базовым уровнем является достаточным.

Низкий уровень освоения планируемых результатов свидетельствует о наличии только отдельных фрагментарных знаний по предмету. Учащимся, которые демонстрируют низкий уровень достижений, требуется специальная помощь не только по учебному предмету, но и по формированию мотивации к обучению, развитию интереса к изучаемой предметной области, пониманию значимости предмета для жизни и др. Только наличие положительной мотивации может стать основой ликвидации пробелов в обучении для данной группы обучающихся.

**Задача педагога** - акцентировать внимание не на ошибках, которые сделал учащийся, а на учебных достижениях, которые обеспечивают продвижение вперёд в освоении содержания образования.

По окончании обучения учащиеся должны демонстрировать сформированные умения и навыки работы с информацией и применять их в практической деятельности и повседневной жизни.

1. Атлас новых профессий / Агентство стратегических инициатив. Московская школа управления Сколково. – М., 2014. – 168 с. [↑](#footnote-ref-1)