

ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДА МОСКВЫ  
ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
«Школа с углубленным изучением английского языка № 1210»

**ГБОУ Школа № 1210**

Принята на заседании  
методического совета  
Протокол № 1  
от «21» 08 2017 года

«Утверждаю»  
Директор  
ГБОУ Школа № 1210  
С.С.Сехин  
Приказ № \_\_\_\_\_  
от «21» 08 2017 года



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

**«Мой инструмент - компьютер»**

Направленность: техническая

Уровень программы: ознакомительный

Возраст учащихся: 9 лет

Срок реализации: 1 год

**Автор программы:**

Писаревская В.В.

педагог дополнительного образования

Москва, 2017

### Пояснительная записка.

Программа курса «Мой инструмент - компьютер» составлена с использованием следующих пособий:

1. ПервоЛого 3.0. С.Ф.Сопрунов, А.С.Ушакова, ЕИ.Яковлева, изд. «Институт новых технологий», Москва, .
2. «Использование возможностей среду ПервоЛого в обучении учащихся первой ступени». Г.В.Белова, Москва, 2012 г..
3. ЛогоМозаика. Сборник проектов. Е.И.Яковлева, изд. «Институт новых технологий», Москва.
4. Федеральный государственный образовательный стандарт. ИКТ в начальной школе на современном уроке. Изд. «ГОУ Окружной методический центр», Москва, 2012 год.

Программа курса реализуется в рамках «Дополнительного образования», имеет техническую направленность и предназначена для получения младшими школьниками дополнительного образования в области новых информационных технологий. Программа данного курса рассчитана на один год обучения (первый класс - 36 часов в год 1 час в неделю).

#### **Актуальность выбора определена следующими факторами:**

В современном информационном обществе изменяется парадигма образования и, как следствие, меняются цели, задачи и методы образовательной системы. Нынешний этап становления новой образовательной системы у нас в стране характеризуется переходом от знаниевой парадигмы к деятельностной. В связи с этим, многократно возрастает роль ученика в процессе обучения. Этот процесс становится личностно ориентирован на усвоение новых способов учебной деятельности. Рамки урока расширяются, включая и внеурочные занятия под руководством учителя, и самостоятельную работу с использованием дистанционных средств коммуникации, и творчество мотивированного учащегося.

Занятия в кружке «Мой инструмент – компьютер» по интегрированному проектированию с использованием ИКТ призваны сформировать те учебные действия, которые, быть может, не всегда полно формируются на предметных уроках. Они дают возможность раскрыть творческие способности учеников, дать толчок в проявлении креативности их мышления, применить полученные на уроках навыки в учебных действиях на практике.

Интегрированная среда для детского творчества ПервоЛого хорошо подходит для личностного развития творческого потенциала учащегося.

**Программа носит ознакомительный характер**, является стимулом формирования мотивации ребенка к последующему обучению по другим программам.

Основной целью изучения информатики в начальной школе является формирование у учащихся основ ИКТ-компетентности, многие компоненты которой входят в структуру УУД. Это и задаёт основные ценностные ориентиры содержания данного курса. С точки зрения достижения метапредметных результатов обучения, а также продолжения образования на более высоких ступенях (в том числе обучения информатике в среднем и старшем звене) наиболее ценными являются следующие компетенции, отражённые в содержании курса:

- основы логической и алгоритмической компетентности, в частности овладение основами логического и алгоритмического мышления, умением действовать в соответствии с алгоритмом и строить простейшие алгоритмы;
- основы информационной грамотности, в частности овладение способами и приёмами поиска, получения, представления информации, в том числе информации, данной в различных видах: текст, таблица, диаграмма, цепочка, совокупность;
- основы ИКТ-квалификации, в частности овладение основами применения компьютеров (и других средств ИКТ) для решения информационных задач;
- основы коммуникационной компетентности. В рамках данного учебного предмета наиболее активно формируются стороны коммуникационной компетентности, связанные с приёмом и передачей информации. Сюда же относятся аспекты языковой

компетентности, которые связаны с овладением системой информационных понятий, использованием языка для приёма и передачи информации.

**Новизна** данной программы курса определена федеральным государственным стандартом начального общего образования. Программа основана на адаптации к условиям дополнительного образования предметов, изучаемых в рамках основной программы: информатика и ИКТ, литература, русский язык, изобразительное искусство, окружающий мир, музыка. К числу таких форм адаптации относится комплексное искусство мультипликации, близкое и понятное детям. Мультипликация предоставляет большие возможности для развития творческих способностей, сочетая теоретические и практические занятия, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда детей. В процессе создания мультипликационного фильма у детей развиваются сенсомоторные качества, связанные с действиями руки ребенка, обеспечивающие быстрое и точное усвоение технических приемов в различных видах деятельности, восприятие пропорций, особенностей объемной и плоской формы, характера линий, пространственных отношений; цвета, ритма, движения. Творческие способности, направленные на создание нового, формируются только на нестандартном материале, который делает невозможным работу по существующему шаблону, анимация - искусство, разрушающее все стереотипы изображения, движения, создания образов. Лого – это компьютерная проектная среда для детей, это индивидуальное обучение, конструктивизм: ребёнок как зодчий, это развитие творческих способностей, это развитие практических навыков решения ежедневных задач. Лого – эффективное программно-педагогическое средство, развивающее интеллект, умение решать задачи, познавательные способности и творческое мышление детей, а использование в начальной школе информационных технологий создает условия для самостоятельной творческой деятельности ребят. В современной дидактике одним из инновационных направлений является метод проектов. В основе метода проектов лежит развитие познавательных навыков учащихся. Также метод проектов развивает умение самостоятельно конструировать свои знания, умение ориентироваться в информационном пространстве, особенности критического мышления. Данный метод наиболее легко вписывается в учебный процесс.

*В основу обучения положены практические групповые занятия*, проводимые в классе, оснащённом персональными макбуками. Состав группы – постоянный. Количество детей в группе – 15-16 человек. Одним из главных методов изучения материала является самостоятельное выполнение практических заданий на компьютере.

#### **Место курса в образовательном процессе**

Среди проблем, обращающих на себя внимание педагогов, все большее значение приобретают те, которые связаны с поисками путей повышения качества и эффективности обучения. Одним из критериев оценки эффективности обучения является наличие интереса у учащихся.

Потребность в активной познавательной деятельности возникает в младшем школьном возрасте. Ведущая педагогическая идея в работе с младшими школьниками – создание ситуации успеха в наиболее значимых видах деятельности, дающих возможность позитивного самоутверждения личности.

В современной дидактике одним из инновационных направлений является метод проектов. В основе метода проектов лежит развитие познавательных навыков учащихся. Также метод проектов развивает умение самостоятельно конструировать свои знания, умение ориентироваться в информационном пространстве, особенности критического мышления. Данный метод наиболее легко вписывается в учебный процесс. ПервоЛого – это универсальная учебная компьютерная среда на базе языка Лого для начального школьного образования. Содержит минимум надписей на экране, наличие меню, окон, красочных пиктограмм, подсказок. Включая в себя возможности текстового, графического и музыкального редакторов, ПервоЛого может успешно использоваться для изучения различных «профессий» современного компьютера и овладения его

инструментарием. При работе с Лого не придется тратить время на предварительное изучение системы. Запуская программу, открывается компьютерный альбом, в котором практически сразу можно заниматься содержательной работой: рисовать картинки, создавать мультфильмы, управлять черепашками и т.д. Программа управляется с помощью простого графического меню. Среда обучения Лого является примером новых технологий обучения, направленных на освоение средств, при помощи которых учащиеся могут самостоятельно добывать знания. Лого – среда, открытая для занятий любым школьным предметом. Лого важен не как язык программирования, а как средство развития личности, познания мира. Ребенок учится анализировать любую проблему, относиться к любой ошибке не как к катастрофе, а как к тому, что следует найти и исправить.

**Цель программы:**

сформировать универсальные учебные действия, отражающие потребности ученика начальной школы в информационно-учебной деятельности, а также сформировать начальные предметные компетентности в части базовых теоретических понятий начального курса информатики и первичных мотивированных навыков работы на компьютере и в информационной среде, в том числе при изучении других дисциплин; организация учебно-познавательного процесса при помощи проектной деятельности, построенной на основе компьютерной среды ПервоЛого.

**Задачи программы:**

Посещение кружка «Мой инструмент - компьютер» в 1 классе направленно на решение следующих задач:

- Развитие коммуникативных умений и элементов информационной культуры, в основе которой лежат умения работать с информацией осуществлять ее сбор, хранение, обработку и передачу в процессе выполнения учебных задач);
- Развитие умения представлять информацию об объектах в разных видах и формах: в виде чисел, текста, рисунков;
- Закрепление умения организовывать текстовые, графические и иные данные разными способами (в виде списков, таблиц, схем);
- Развитие навыков использования информации и знаний при решении различных информационных задач;
- Формирование навыков использования компьютерной техники и современных технологий для решения учебных и практических задач.
- Развивать творческие способности и логическое мышление детей.
- Освоение навыков в работе на компьютере с использованием интегрированной графической среды ПервоЛого.
- Обучение основам алгоритмизации и программирования.
- Овладение умением работать с различными видами информации, в т.ч. графической, текстовой, звуковой.
- Развитие мелкой моторики.
- Приобщение к проектно-творческой деятельности.
- Развитие межпредметных связей: информатика; русский язык; литература; изобразительное искусство; музыка.

Формы и методы обучения определены возрастом обучающихся. При проведении занятий используются компьютеры, проектор, сканер, принтер, компьютерная сеть с выходом в Интернет. Теоретическая работа чередуется с практической, а также используются интерактивные формы обучения.

**Возраст детей** 9 лет.

**Срок реализации программы:** 1 год.

**Форма организации деятельности:** групповая.

**Режим занятий:** занятия ведутся два раз в неделю по одному часу, 72 часа

## Содержание изучаемого курса дополнительной образовательной деятельности

### 1. Введение. Компьютерная грамотность.

Основные правила поведения в компьютерном классе. Основные правила работы за компьютером. Элементы рабочего поля: альбом, редактор, текст, листы, мелочь, помощь, главный герой среды – черепашка. Знакомство с меню *Альбом: Новый, Открой, Затвори, Сохрани, Сохрани как, Страница* и т.д.

### 2. Интегрированная среда ПервоЛого.

**Рабочее поле, инструменты, формы.** Функции правой части окна программы (закладки). Наборов команд: команды черепашки, оглавление альбома, команды управления черепашкой, мультимедиа. Использование клеток из набора. Оглавление (добавить новый лист). Этапы проекта: (исследовательский этап, технологический этап). Технологический этап выполнения проекта. Защита собственных проектов учащихся. Просмотр формы черепашки.

**Работа с рисунком и формами Черепашки.** Способы создания новой формы. Выполнение учебных действий под руководством учителя. Рисование новой формы с помощью [Рисовалки](#), использование уже имеющейся картинке, сформированной в другой программе, отсканированной картинке или фотографии. Оформление проекта. [Выделение части рисунка](#) подходящего размера. Выбор объектов, конструирование сюжета. Защита собственных проектов учащихся.

**Объекты, управление объектами.** Общее представление о 22-х основных командах. Изучение правила выполнения команд «Увеличься», «Уменьшись» «Иди», «Повернись», «Опусти перо», «Подними перо», «Измени перо», «Вылей краску», «Сотри рисунок», «Покажись-Спрячься», «Перед всеми - Позади всех» и наблюдение результата выполнения команд. Выбор объектов, конструирование сюжета. Защита собственных проектов учащихся. Изучение правил выполнения команд «Домой», «Замри-отомри», «Светофор», «Сообщи», «Выключи всё», и наблюдение за результатами выполнения этих команд. Изучение алгоритма добавления новой команды. Отработка умения добавлять новую команду. Отработка умения отменять выполнение команды. Выполнение технологических операций по оформлению проекта с использованием инструментов ПервоЛого. Защита проектов учащихся.

**Взаимодействие объектов.** Изучение алгоритма добавления команды в цепочку команд. Изучение алгоритма удаления команды из цепочки команд. Изучение алгоритма копирования команды. Изучение алгоритма изменения параметров команды в цепочке. Изучение использования кнопки пошагового выполнения для создания длинных цепочек команд. Ознакомление с технологической операцией выполнения команды бесконечное число раз. Выбор сюжета, сочинение, редактирование сказки про черепашку. Создание мультфильма по собственному сюжету сказки с использованием инструментов ПервоЛого. Представление мультфильма

**Работа с текстом.** Изучение алгоритма редактирования текстовой записи. Ознакомление с технологией обработки графических объектов. Ознакомление с технологией работы с текстовым окном. Освоение технологической операции по изменению размера, цвета текста в текстовом окне. Сканер как устройство для ввода информации в память компьютера. Возможность сканера.

**Создание простейших альбомов.** Освоение технологических операций по оглавлению альбома. Оглавление альбома, щелкните по закладке [Блокнот](#) в Закладках. Освоение технологических операций по добавлению и удалению листов в альбоме. Изучение способов вставления готовых файлов в свой альбом. Подготовка материала к мультимедийному проекту. Выполнение технологических операций, предусмотренных технологическим процессом с использованием инструментов ПервоЛого. Представление собственного проекта учащимися.

### 3. Работа с офисным пакетом OpenOffice

Работа с текстовыми документами. Работа с презентацией.

### 4. Работа с программами фото- и видеofиксации проектной деятельности (программы

iMovie, iPhoto, PhotoBooth).

Модель занятий курса такова:

**«МОЗГОВАЯ ГИМНАСТИКА» (1-2 минуты).**

Выполнение упражнений для улучшения мозговой деятельности является важной частью занятия по развитию познавательных способностей. Исследования ученых убедительно доказывают, что под влиянием физических упражнений улучшаются показатели различных психических процессов, лежащих в основе творческой деятельности: увеличивается объем памяти, повышается устойчивость внимания, ускоряется решение элементарных интеллектуальных задач, убыстряются психомоторные процессы.

**РАБОТА В КЛАВИАТУРНОМ ТРЕНАЖЁРЕ (10 минут).**

Основной задачей данного этапа является формирование навыка слепого десятипальцевого безошибочного клавиатурного письма.

**ТЕОРИЯ. ОБЪЯСНЕНИЕ МАТЕРИАЛА. (10 минут).**

**РАБОТА С КОМПЬЮТЕРОМ**

(выполнение практических работ) (15 минут)

**ВЕСЕЛАЯ ПЕРЕМЕНКА. ЗРИТЕЛЬНАЯ ГИМНАСТИКА (5 минут)**

Динамическая пауза, проводимая на данных занятиях, будет развивать двигательную сферу ребенка. Гимнастика для глаз будет снимать зрительное напряжение.

Комплекс упражнений гимнастики для глаз

1. Быстро поморгать, закрыть глаза и посидеть спокойно, медленно считая до 5. Повторить 4—5 раз.
2. Крепко зажмурить глаза (считать до 3), открыть их и посмотреть вдаль (считать до 5). Повторить 4—5 раз.
3. Вытянуть правую руку вперед. Следить глазами, не поворачивая головы, за медленным движением указательного пальца вытянутой руки влево и вправо, вверх и вниз. Повторить 4—5 раз.
4. Посмотреть на указательный палец вытянутой руки на счет 1—4, потом перенести взор вдаль на счет 1—6. Повторить 4—5 раз.
5. В среднем темпе проделать 3—4 круговых движения глазами в правую сторону, столько же в левую сторону. Расслабив глазные мышцы, посмотреть вдаль на счет 1—6. Повторить 1—2 раза.
6. Сидя за столом, расслабиться и медленно подвигать глазами слева направо. Затем справа налево. Повторить 3 раза в каждую сторону.
7. Медленно переводить взгляд вверх-вниз, затем наоборот. Повторить 3 раза.
8. Представить вращающийся перед вами обод велосипедного колеса и, наметив на нем определенную точку, следить за вращением этой точки. Сначала в одну сторону, затем в другую. Повторить 3 раза.
9. Сложить ладони так, чтобы образовался треугольник, закрыть этим треугольником глаза и повторить все упражнения в той последовательности, какая описана выше. Глаза под ладонями должны быть открытыми, но ладони, неплотно лежащие на глазницах, не должны пропускать свет.

**РАБОТА С КОМПЬЮТЕРОМ**

(продолжение практической работы) (10-12 минут)

**ПРЕДСТАВЛЕНИЕ РЕЗУЛЬТАТОВ ПРАКТИЧЕСКОЙ РАБОТЫ.**

**РЕФЛЕКСИЯ. (5-7 минут).**

## Планируемые результаты реализации

### Личностные результаты:

- формирование у ребёнка ценностных ориентиров в области компьютерной графики;
- воспитание уважительного отношения к творчеству как своему, так и других людей;
- развитие самостоятельности в поиске решения различных изобразительных задач;
- формирование духовных и эстетических потребностей;
- овладение различными приёмами деятельности;
- отрабатывать навыки самостоятельной работы.

### Предметные результаты:

- сформированность первоначальных представлений о роли компьютерной графики в жизни и развитии человека;
- ознакомление учащихся с выразительными средствами компьютерной графики;
- ознакомление учащихся с терминологией компьютерной графики;
- получение детьми представлений о некоторых специфических формах художественной деятельности, базирующихся на ИКТ.

### Метапредметные результаты:

#### *Регулятивные УД*

- проговаривать последовательность действий на занятии;
- учиться работать по предложенному преподавателем плану;
- учиться отличать верно выполненное задание от неверного;
- учиться совместно с педагогом и другими учениками давать эмоциональную оценку своей деятельности на занятии.

#### *Познавательные УД:*

- ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью преподавателя;
- делать предварительный отбор источников информации;
- добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя дополнительный материал, свой жизненный опыт и информацию, полученную на занятии;
- перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы;
- преобразовывать информацию из одной формы в другую, самостоятельно выполнять творческие задания.

#### *Коммуникативные УД:*

- уметь пользоваться языком компьютерной графики:
  - а) донести свою позицию до собеседника;
  - б) оформить свою мысль графически;
- уметь слушать и понимать высказывания собеседников;
- совместно договариваться о правилах общения и поведения в школе и на занятиях по внеурочной деятельности и следовать им;
- учиться согласованно работать в паре;
- учиться распределять работу между участниками проекта;
- понимать общую задачу проекта и точно выполнять свою часть работы;
- уметь выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика).

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

### Формы контроля.

Сегодня, в условиях личностного ориентированного обучения, все чаще происходит смещение акцента с того, что учащийся не знает и не умеет, на то, что знает и умеет по данной теме; перенос акцента с оценки на самооценку. В этой связи большие возможности имеет портфолио, под которым подразумевается коллекция работ учащегося, демонстрирующая его усилия, прогресс или достижения в определенной области. На

занятиях в качестве портфолио выступает личная файловая папка, содержащая все работы компьютерного практикума, выполненные учеником в течение учебного года. На занятиях используется такая форма контроля, как оценка и защита разработанных проектов, а также участие в конкурсах проектов.

Для отслеживания результатов предусматриваются в следующие **формы контроля**:

- **текущие практические работы**
- **зачётные практические работы**
- **самооценка и самоконтроль:** определение учеником границ своего «знания - незнания», своих потенциальных возможностей, а также осознание тех проблем, которые ещё предстоит решить в ходе осуществления деятельности.

На изучение курса предложено 36 часов.

### Содержание программы Учебный-тематический план

№ п/п	Название раздела, темы	количество часов			Формы аттестации (контроля)
		всего	теория	практика	
1	Компьютерная грамотность. (Правила поведения и техника безопасности в кабинете ИВТ. Что умеет делать компьютер? Из чего состоит компьютер? Понятие и назначение курсора. Управление мышью. Клавиатура.)	6	3	3	Самостоятельная работа.
2	Программа «ПервоЛого» (Панель инструментов, встроенная графика, импорт графики, графический редактор, текстовые окна и работа с ними, кнопки и их применение, черепашки – исполнители команд, звуки, музыка, кино, дополнительные возможности программы ПервоЛого).	30	6	24	Зачётные работы. Презентация созданных проектов. Итоговое представление собственного портфолио.
3	Работа с программами фото- и видеофиксации проектной деятельности (программы iMovie, iPhoto, PhotoBooth).	12	2	10	
4	Работа с пакетом офисных программ «OpenOffice».	10	2	8	Зачётная работа.
5	Работа с текстом. Составление расписания.	3	1	2	
6	Работа с программой EXCEL	5	1	4	
7	Интернет. Электронная почта.	3	1	2	
8	Проект	3		3	Защита проекта
	Всего	72			

Список пособий, материалы которых используются на занятиях кружка «Мой инструмент - компьютер».

1. ПервоЛого 3.0. С.Ф.Сопрунов, А.С.Ушакова, ЕИ.Яковлева, изд. «Институт новых технологий», Москва, .



2. «Использование возможностей среды ПервоЛого в обучении учащихся первой ступени». Г.В.Белова, Москва, 2012 г.
3. ЛогоМозаика. Сборник проектов. Е.И.Яковлева, изд. «Институт новых технологий», Москва.
4. Федеральный государственный образовательный стандарт. ИКТ в начальной школе на современном уроке. Изд. «ГООУ Окружной методический центр», Москва, 2012 год.