

*Приложение к ООП ООУ,
утвержденной приказом №54 от 20.07.2023 г.*

Муниципальное общеобразовательное учреждение «Средняя школа №24»

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

внеурочной деятельности

«Мой друг компьютер»

3-4 класс

село Иевлево, Богородицкий район, Тульская область, 2023

1. Пояснительная записка.

Современный период общественного развития характеризуется новыми требованиями к общеобразовательной школе, предполагающими ориентацию образования не только на усвоение обучающимся определенной суммы знаний, но и на развитие его личности, его познавательных и созидательных способностей. В условиях информатизации и массовой коммуникации современного общества особую значимость приобретает подготовка подрастающего поколения в области информатики и ИКТ, так как именно в рамках этого предмета созданы условия для формирования видов деятельности, имеющих общедисциплинарный характер: моделирование объектов и процессов; сбор, хранение, преобразование и передача информации; управление объектами и процессами.

Пропедевтический этап обучения информатике и ИКТ в начальной школе является наиболее благоприятным этапом для формирования инструментальных (операциональных) личностных ресурсов. Поэтому он может стать основой всего школьного образования для формирования метапредметных образовательных результатов – освоенных обучающимися на базе одного, нескольких или всех учебных предметов способов деятельности, применимых как в рамках образовательного процесса, так и в реальных жизненных ситуациях.

Рабочая программа «Мой друг - компьютер» входит во внеурочную деятельность по общеинтеллектуальному направлению развития личности. Программа предусматривает включение задач и заданий, трудность которых определяется не столько содержанием, сколько новизной и необычностью ситуации. Это способствует появлению личностной компетенции, формированию умения работать на компьютере в условиях поиска, развитию сообразительности, любознательности.

Предлагаемая программа предназначена для формирования элементов логической и алгоритмической грамотности, коммуникативных умений младших школьников с применением групповых форм организации занятий и использованием современных средств обучения. Создание на занятиях ситуаций активного поиска, предоставление возможности сделать собственное «открытие», знакомство с оригинальными путями рассуждений позволят обучающимся реализовать свои возможности, приобрести уверенность в своих силах.

Рабочая программа рассчитана на детей младшего школьного возраста, то есть для учащихся 3-4 классов.

Содержание настоящей программы направлено на достижение следующих **целей**:

- формирование общеучебных умений и навыков на основе средств и методов информатики и ИКТ, в том числе овладение умениями работать с различными видами информации, самостоятельно планировать и осуществлять индивидуальную и коллективную информационную деятельность, представлять и оценивать ее результаты;
- пропедевтическое (предварительное, вводное, ознакомительное) изучение понятий основного курса школьной информатики, обеспечивающее

целенаправленное формирование общеучебных понятий, таких как «объект», «система», «модель», «алгоритм» и др.;

- воспитание ответственного и избирательного отношения к информации; развитие познавательных, интеллектуальных и творческих способностей учащихся.

Для достижения поставленных целей в процессе изучения материала программы необходимо решить следующие **задачи**:

- показать учащимся роль информации и информационных процессов в их жизни и в окружающем мире;
- организовать работу в виртуальных лабораториях, направленную на овладение первичными навыками исследовательской деятельности, получение опыта принятия решений и управления объектами с помощью составленных для них алгоритмов;
- организовать компьютерный практикум, ориентированный на:
 - формирование умений использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации (работа с текстом и графикой в среде соответствующих редакторов);
 - овладение способами и методами освоения новых инструментальных средств;
 - формирование умений и навыков самостоятельной работы; стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;
- создать условия для овладения основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми: умения правильно, четко и однозначно формулировать мысль в понятной собеседнику форме; умения выступать перед аудиторией, представляя ей результаты своей работы с помощью средств ИКТ.

2. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ

Предметные образовательные результаты.

В результате освоения курса информатики школьники *получат представление*:

- о понятии «информация» — одном из основных обобщающих понятий современной науки, о понятии «данные», о базовых понятиях, связанных с хранением, обработкой и передачей данных;
- о компьютерах — универсальных устройствах обработки информации, связанных в локальные и глобальные сети;
- о мировых сетях распространения и обмена информацией,
- о направлениях развития компьютерной техники (суперкомпьютеры, мобильные вычислительные устройства и др.);

будут сформированы:

- основы алгоритмической культуры;
- навыки коммуникации с использованием современных средств ИКТ, включая непосредственное выступление перед аудиторией и дистанционное общение (с опорой на предшествующее использование в различных предметах),

- представления о необходимости учёта юридических аспектов использования ИКТ, о нормах информационной этики.

Ученик научится:

- понимать и правильно применять на бытовом уровне понятия «информация», «информационный объект»;
- различать виды информации по способам её восприятия человеком, по формам представления на материальных носителях;
- приводить простые жизненные примеры передачи, хранения и обработки информации в деятельности человека, в живой природе, обществе, технике;
- приводить примеры информационных носителей;
- иметь представление о способах кодирования информации;
- уметь кодировать и декодировать простейшее сообщение;
- определять устройства компьютера, моделирующие основные компоненты информационных функций человека;
- различать программное и аппаратное обеспечение компьютера;
- запускать программы из меню Пуск;
- уметь изменять размеры и перемещать окна, реагировать на диалоговые окна;
- вводить информацию в компьютер с помощью клавиатуры и мыши;

Ученик получит возможность:

- уметь применять текстовый редактор для набора, редактирования и форматирования простейших текстов;
- уметь применять простейший графический редактор для создания и редактирования рисунков;
- уметь выполнять вычисления с помощью приложения Калькулятор и табличного процессора MS Office Excel;
- знать о требованиях к организации компьютерного рабочего места, соблюдать требования безопасности и гигиены в работе со средствами ИКТ.

–

2. Общая характеристика учебного предмета, курса.

Рабочая программа составлена на основе федерального государственного стандарта начального общего образования второго поколения, фундаментального ядра содержания общего образования, примерной основной образовательной программы начального общего образования.

Общие цели и задачи начального общего образования

Цели:

- овладение основами логического и алгоритмического мышления, пространственного воображения и математической речи, измерения, пересчета, прикидки и оценки, наглядного представления данных и процессов, записи и выполнения алгоритмов;
- приобретение первоначальных представлений о компьютерной грамотности.

Задачи:

- развивать логическое и алгоритмическое мышление, воображение;
- обеспечивать первоначальные представления о компьютерной грамотности.

В обучении младших школьников наиболее приемлемы комбинированные занятия, предусматривающие смену методов обучения и деятельности обучаемых, позволяющие свести работу за компьютером к регламентированной норме. С учетом данных о распределении усвоения информации и кризисах внимания учащихся на уроке, рекомендуется проводить объяснения в первой части занятия, а на конец - планировать деятельность, которая наиболее интересна для учащихся и имеет для них большее личностное значение. В комбинированном занятии информатики можно выделить следующие основные этапы:

- 1) организационный момент;
- 2) активизация мышления и актуализация ранее изученного (разминка, короткие задания на развитие внимания, сообразительности, памяти, фронтальный опрос по ранее изученному материалу);
- 3) объяснение нового материала или фронтальная работа по решению новых задач, составлению алгоритмов и т.д., сопровождаемая, как правило, компьютерной презентацией; на этом этапе учитель четко и доступно объясняет материал, по возможности используя традиционные и электронные наглядные пособия; учитель в процессе беседы вводит новые понятия, организует совместный поиск и анализ примеров, при необходимости переходящий в игру или в дискуссию; правильность усвоения учениками основных моментов также желательно проверять в форме беседы, обсуждения итогов выполнения заданий в рабочих тетрадях;
- 4) работа за компьютером (работа на клавиатурном тренажере, выполнение работ компьютерного практикума, работа в виртуальных лабораториях, логические игры и головоломки);
- 5) подведение итогов занятия.

На занятиях информатики очень важно, чтобы каждый ученик имел доступ к компьютеру и пытался выполнять практические работы, пытался выполнять практические задания по описанию, обращаясь за помощью к учителю или товарищам. Потому как младшие школьники не способны к внимательному прочтению и восприятию алгоритмических предписаний, а именно таковыми являются описания последовательностей действий в работах компьютерного практикума.

Чтобы выполнение заданий компьютерного практикума шло успешно, школьников всякий раз следует подготовить к новому для них виду деятельности, подробно объяснив, что каждое задание выполняется в заданной последовательности и в строгом соответствии с описанием, поэтому нужно очень внимательно читать каждое указание (каждый пункт), выполнять его, и только после этого переходить к следующему указанию (пункту). Нужно чтобы ученик очень четко осознавал, что он делает и какая именно операция у него не получается. Очень важно, чтобы учитель не подсказывал готовые решения, а, выявив истинную причину возникшего у ученика затруднения, направлял его к правильному решению. Учитель должен стремиться уйти от привычной роли «оракула» или «источника знаний» и выполнять роль координатора, управляющего учебным процессом.

Задания творческого характера представляют собой информационные мини-задачи. Выполнение творческого задания требует от ученика значительной

самостоятельности при уточнении его условий, по представлению необходимой информации, по выбору технологических средств и приемов его выполнения.

Во время занятия обязательными являются физкультурные минутки, гимнастика для глаз. Занятия проводятся в нетрадиционной форме с использованием разнообразных дидактических игр.

3. Описание места курса в учебном плане.

Занятия проводятся по 1 часу 1 раз в неделю в каждом классе, всего в год: во 2 – 4 классах, 105 учебных часов 35 часа в год.

4. Описание ценностных ориентиров содержания учебного предмета.

Содержание программы направлено на воспитание интереса к познанию нового, развитию наблюдательности, умения анализировать, рассуждать, доказывать, проявлять интуицию, *творчески подходить к решению учебной задачи*. Содержание может быть использовано для показа учащимся возможностей применения тех знаний и умений, которыми они овладевают на уроках.

«Информатика» предъявляет особые требования к развитию в начальной школе логических универсальных действий и освоению информационно-коммуникационных технологий в качестве инструмента учебной и повседневной деятельности учащихся. В соответствии со своими потребностями информатика предлагает и средства для целенаправленного развития умений выполнять универсальные логические действия и для освоения компьютерной и коммуникационной техники как инструмента в учебной и повседневной деятельности. Освоение информационно-коммуникационных технологий как инструмента образования предполагает личностное развитие школьников, придаёт смысл изучению ИКТ, способствует формированию этических и правовых норм при работе с информацией.

Логико-алгоритмический компонент.

Данный компонент программы информатики в начальной школе предназначен для развития логического, алгоритмического и системного мышления, создания предпосылок успешного освоения инвариантных фундаментальных знаний и умений в областях, связанных с информатикой, которые вследствие непрерывного обновления и изменения в аппаратных и программных средствах выходят на первое место в формировании научного информационно-технологического потенциала общества.

Цели изучения логико-алгоритмических основ информатики:

- 1) развитие у школьников навыков решения задач с применением таких подходов к решению, которые наиболее типичны и распространены в областях деятельности, традиционно относящихся к информатике:
 - применение формальной логики при решении задач – построение выводов путём применения к известным утверждениям логических операций «если ..., то ...», «и», «или», «не» и их комбинаций – «если ... и ..., то ...»;
 - алгоритмический подход к решению задач – умение планировать последовательность действий для достижения какой-либо цели, а также решать широкий класс задач, для которых ответом является не число или утверждение, а описание последовательности действий;
 - системный подход – рассмотрение сложных объектов и явлений в виде набора более простых составных частей, каждая из которых выполняет свою роль для функционирования объекта в целом; рассмотрение

влияния изменения в одной составной части на поведение всей системы;

- объектно-ориентированный подход – постановка во главу угла объектов, а не действий, умение объединять отдельные предметы в группу с общим названием, выделять общие признаки предметов этой группы и действия, выполняемые над этими предметами; умение описывать предмет по принципу «из чего состоит и что делает (можно с ним делать)»;
- 2) расширение кругозора в областях знаний, тесно связанных с информатикой: знакомство с графами, комбинаторными задачами, логическими играми с выигрышной стратегией («начинают и выигрывают») и некоторыми другими. Несмотря на ознакомительный подход к данным понятиям и методам, по отношению к каждому из них предполагается обучение решению простейших типовых задач, включаемых в контрольный материал, т. е. акцент делается на развитии умения приложения даже самых скромных знаний;
- 3) создание у учеников навыков решения логических задач и ознакомление с общими приёмами решения задач – «как решать задачу, которую раньше не решали» – с ориентацией на проблемы формализации и создания моделей (поиск закономерностей, рассуждения по аналогии, по индукции, правдоподобные догадки, развитие творческого воображения и др.).

В курсе выделяются следующие разделы:

- описание объектов – атрибуты, структуры, классы;
- описание поведения объектов – процессы и алгоритмы;
- описание логических рассуждений – высказывания и схемы логического вывода;
- применение моделей (структурных и функциональных схем) для решения разного рода задач.

Материал этих разделов изучается на протяжении всего курса концентрически, так, что объём соответствующих понятий возрастает из года в год.

Технологический компонент программы.

Освоение информационных и коммуникационных технологий начинается с 3 – го года реализации программы и направлено на достижение следующих **целей**:

- овладение трудовыми умениями и навыками при работе на компьютере, опытом практической деятельности по созданию информационных объектов, полезных для человека и общества, способами планирования и организации созидательной деятельности на компьютере, умениями использовать компьютерную технику для работы с информацией;
- развитие мелкой моторики рук;
- развитие пространственного воображения, логического и визуального мышления;
- освоение знаний о роли информационной деятельности человека в преобразовании окружающего мира;
- формирование первоначальных представлений о профессиях, в которых информационные технологии играют ведущую роль;
- воспитание интереса к информационной и коммуникационной деятельности;
- воспитание уважительного отношения к авторским правам;

- практическое применение сотрудничества в коллективной информационной деятельности.

В качестве **основных задач** при изучении информационных и коммуникационных технологий ставится:

- начальное освоение инструментальных компьютерных сред для работы с информацией разного вида (текстами, изображениями, анимированными изображениями, схемами предметов, сочетаниями различных видов информации в одном информационном объекте);
- создание завершённых проектов с использованием освоенных инструментальных компьютерных сред;
- ознакомление со способами организации и поиска информации;
- создание завершённых проектов, предполагающих организацию (в том числе каталогизацию) значительного объёма неупорядоченной информации;
- создание завершённых проектов, предполагающих поиск необходимой информации.

Внутренняя структура задач освоения информационных и коммуникационных технологий допускает модульную организацию программы.

Предлагается следующий **набор модулей**:

1. Знакомство с компьютером.
2. Знакомство с компьютером: файлы и папки (каталоги).
3. Создание рисунков.
4. Создание текстов.
5. Создание печатных публикаций.
6. Создание электронных публикаций.
7. Поиск информации.

Модули программы не привязаны к конкретному программному обеспечению. В каждом модуле возможно использование одной из нескольких компьютерных программ, позволяющих реализовывать изучаемую технологию. Выбор программы осуществляет ПДО. Такой подход не только даёт свободу выбора в выборе инструментальной программы, но и позволяет создавать у учеников определённый кругозор.

Изучение каждого модуля (кроме модуля «Знакомство с компьютером») предполагает выполнение небольших проектных заданий, реализуемых с помощью изучаемых технологий. Выбор учащимся задания происходит в начале изучения модуля после знакомства учеников с предлагаемым набором ситуаций, требующих выполнения проектного задания.

4. Описание ценностных ориентиров содержания программы «Информатика»

Логико-алгоритмический компонент

Развитие логического, алгоритмического и системного мышления, создание предпосылок успешного освоения учащимися инвариантных фундаментальных знаний и умений в областях, связанных с информатикой, способствует ориентации учащихся на формирование самоуважения и эмоционально-положительного отношения к себе, на восприятие научного познания как части культуры человечества.

Ориентация курса на осознание множественности моделей окружающей действительности позволяет формировать не только готовность открыто выражать и

отстаивать свою позицию, но и уважение к окружающим, умение слушать и слышать партнёра, признавать право каждого на собственное мнение.

Технологический компонент

Обучение творческому применению осваиваемых информационных и коммуникационных технологий позволяет развивать широкие познавательные интересы и инициативу учащихся, стремление к творчеству, отношение к труду и творчеству как к состоянию нормального человеческого существования, ощущение доступности обновления своих компетенций.

Заложенный в основу изучения новых технологий выбор из предлагаемых жизненных ситуаций или возможность придумывать свою тематику жизненных ситуаций, завершающиеся созданием творческих работ с применением изучаемой технологии позволяет ориентировать учащихся на формирование:

- основ гражданской идентичности на базе чувства сопричастности и гордости за свою Родину, народ и историю,
- ценностей семьи и общества и их уважение,
- чувства прекрасного и эстетических чувств,
- способности к организации своей учебной деятельности,
- самоуважения и эмоционально-положительного отношения к себе,
- целеустремленности и настойчивости в достижении целей,
- готовности к сотрудничеству и помощи тем, кто в ней нуждается.

6 Содержание программы.

1 год обучения

Информация вокруг тебя. Человек и компьютер – 2 часа.

Техника безопасности и организация рабочего места в кабинете информатики.

Понятия «информация», «информационный объект», «информационный процесс», «источник информации», «приёмник информации», «естественный источник информации», «искусственный источник информации».

Человек и информация. Виды информации. Классификация видов информации по способам восприятия и представления. Основные устройства компьютера и технические средства, с помощью которых может быть реализован ввод информации (текста, звука, изображения) в компьютер.

Кодирование информации- 5 часов.

Знакомство с понятиями «код», «кодирование», «декодирование». Понятие «анаграмма», способы разгадывания анаграмм. Правила кодирования и декодирования слов и текста. Кодирование информации с помощью букв русского и английского алфавитов. Индейская азбука, азбука Морзе, флажковая (семафорная) азбука, Код Цезаря. Азбука пляшущих человечков. Правила ввода букв и слов, удаления символов, форматирования и редактирования текста в MS Office Word.

Числовая информация и компьютерные программы – 9 часов.

Вычисление значений арифметических выражений с помощью программы Калькулятор. Понятия «таблица», «ячейка», «столбец», «строка», «диапазон ячеек». Создание и оформление таблиц для решения задач в MS Office Word. Интерфейс MS Office Excel. Границы ячеек. Создавать электронные таблицы в Excel, выполнение в них расчётов по вводимым пользователем формулам. Выполнение расчетов. Табличное решение математических задач в MS Office Excel.

Учимся создавать презентации в MS Office Power Point – 17 часов.

Знакомство с мультимедиа технологиями. Интерфейс MS Office PowerPoint. Меню программы. Запуск готовых презентаций. Создание и дизайн слайда. Работа с текстом в презентации. Знакомство с объектами Word Art. Вставка готовых фигур и рисунков. Знакомство с понятием «анимация». Настройка анимации. Работа над творческим проектом. Защита творческих проектов.

Обобщающее повторение – 1 час.

Закрепление основных понятий, изученных в течение года. Проверка сформированности навыков работы с ПК.

2 год обучения

Информация вокруг нас – 11 часов.

Правила техники безопасности при работе с компьютером и в кабинете информатики.

Понятия «источник информации», «приёмник информации», «естественный источник информации», «искусственный источник информации». Сбор информации. Многообразие носителей информации. Правила работы с носителями информации.

Объект. Имя и свойства объекта. Анализ объекта. Определение состава объекта. Объекты Рабочего стола ПК.

Кодирование и декодирование информации. Правила кодирования и декодирования слов и текста. Способы и виды представления информации в различных формах. Правила ввода букв и слов, удаления символов в текстовом процессоре MS Office Word. Создание презентации «Домашние животные».

Структурирование и визуализация информации – 11 часов.

Понятие визуальная информация. Построение диаграмм в текстовом процессоре. Построение диаграмм в табличном процессоре. Проект «Создание кроссворда по одному из учебных предметов».

Знакомство с Интернетом – 11 часов.

Информация в жизни человека, правила безопасного интернета, интернет, его роль в жизни человека. Программы поиска информации, панели инструментов, открытие окна, завершение работы в программе. Копирование текста, рисунка, сохранение и редактирование информации. Защита компьютера. Вирусы и антивирусы.

4. Тематический план программы

1 год обучения

№	Наименование раздела	Кол-во часов
1.	Информация вокруг тебя. Человек и компьютер	2
2.	Кодирование информации	5
3.	Числовая информация и компьютерные программы.	9
4.	Учимся создавать презентации в MS Office Power Point	17
5.	Обобщающее повторение	1
6.	Резерв времени	1
Всего:		35

2 год обучения

№	Наименование раздела	Кол-во
----------	-----------------------------	---------------

		часов
1.	Информация вокруг нас.	11
2.	Структурирование и визуализация информации.	11
3.	Знакомство с Интернетом	11
4.	Резерв времени	2
Всего:		35

Тематика проектов

№ п/п	Тема проекта	Кол-во часов
<i>1-й год обучения</i>		
1.	<u>Проект «Птицы».</u>	1
2.	<u>Проект «Зоопарк».</u>	2
3.	Проект «Цветы для мамы».	2
4.	Проект «Мой северный край».	2
5.	Проект «Зимние краски».	2
6.	<u>Проект «Поздравительная открытка».</u>	2
<i>2-й год обучения</i>		
7.	<u>Создание учебной презентации на свободную тему в MS Office PowerPoint</u>	9
<i>3-й год обучения</i>		
8.	Создание кроссворда по одному из учебных предметов	8

Приложение к программе Приложения к программе

Приложения к занятию
по теме: «Человек и компьютер»

Компьютерные загадки.

На компьютерном столе
Помогает она мне.
Колесиком и кнопкой
Я управляю ловко. (Мышка)

Если я в игру играю,
То на кнопки нажимаю.
Кнопки, рычаги и хвостик...
Догадались? Это... (джойстик)

Компьютер будет молчалив,
Коль нет с ним рядом дев таких.
А если есть, он говорит,
Поет, играет и пищит.
Стоят над ним в сторонке
Близняшки две —... (колонки)

Вставишь диск в него, и вот —

Заработал... (дискковод)

Много кнопок, цифры, буквы,
«Enter», «Shift», «F2», «F5»,
На английском и на русском
Можно, дети, с ней писать.
Пальцами стучу по ней.
Кто она? Скажи скорей! (Клавиатура)

Клавиатуру изучаю,
Где буквы, я запоминаю.
Я неуверенно и робко
Текст набирал и жал на... (кнопки)

С помощью такого устройства
Откопировать книгу можно.
Тексты, картинки любые
Станут с ним цифровыми. (Сканер)

На нем информацию можно читать,
Картинки смотреть и в игры играть. (Монитор)

Указатель на экране
Буквам всем укажет место.
С ним работать легче станет,
Он — экранная пометка.
На экране видит взор,
А мигает мне... (курсор)

Проект**Тема: «Поздравительная открытка»**

Тип проекта: краткосрочный.

Краткая аннотация проекта

Данный проект направлен на

- развитие у учащихся творческого мышления, воображения, фантазии;
- расширения знаний в области истории, технологии изготовления продукта, на расширение кругозора;
- умение применить знания и навыки работы с инструментами графического редактора Paint,
- заинтересовать и выявить способности детей в области компьютерной графики.

Результат (проектный продукт): векторный рисунок-открытка.

Целевые образовательные стандарты:

1. Совершенствовать навыки работы с компьютерной графикой.
2. Расширять знания и кругозор детей.
3. Создать условия для воплощения новых замыслов и идей; развития творческих способностей.
4. Развивать умения самостоятельно планировать свою деятельность.
5. Учить детей работать в самостоятельно, воспитывать информационную культуру.

Вопросы, направляющие проект:

Основополагающий вопрос: Что может стать хорошим, оригинальным подарком?

Проблемные вопросы:

- Как бы ты выразил свое праздничное настроение?
- Что бы ты хотел подарить другу?
- Смог бы ты сделать оригинальный подарок?

Учебные вопросы:

- Почему люди поздравляют друг друга?
- Как можно поздравить родителей, друзей?
- Когда и где появилась первая поздравительная открытка?
- Как она выглядела?
- Почему открытки получили большую популярность?
- Когда появились первые открытки? Какие они были?
- Из каких материалов изготавливают открытки?
- Кто такой дизайнер?
- Можно ли сделать открытку на компьютере?

Сведения о проекте:

Необходимые начальные знания, умения, навыки:

- знать меню, основные и их назначение инструменты Paint,
- правила безопасности труда и личной гигиены;
- организовать свое рабочее место;

- умение работать с палитрой.

План проведения проекта

1. Организационный этап:
 - стартовая презентация,
 - фронтальная беседа.
2. Подготовительный этап:
 - определение целей и задач;
 - составление плана работы.
3. Основной этап:
 - изучение открыток и чтение поздравлений;
 - систематизация материала.
4. Заключительный этап.
 - создание открыток,
 - демонстрация,
 - рефлексия.

Проект
Тема: «Птицы»

Тип проекта: краткосрочный, коллективный.

Краткая аннотация проекта

Проект направлен на

- знакомство детей с птицами, проживающими в разных странах.
- развитие у учащихся творческого мышления, воображения, фантазии;
- расширения кругозора;
- умение применить знания и навыки работы с инструментами и фрагментами в графическом редакторе Paint,
- заинтересовать и выявить способности детей в области компьютерной графики.

Результат (проектный продукт): векторный рисунок-коллаж.

Целевые образовательные стандарты:

1. Совершенствовать навыки работы с компьютерной графикой.
2. Расширять знания и кругозор детей.
3. Создать условия для воплощения новых замыслов и идей; развития творческих способностей.
4. Развивать умения самостоятельно и коллективно планировать свою деятельность.
5. Учить детей работать в команде, воспитывать культуру общения друг с другом.

Вопросы, направляющие проект.

Основополагающий вопрос: Кто такие птицы?

Проблемный вопрос: Почему в разных странах живут разные птицы?

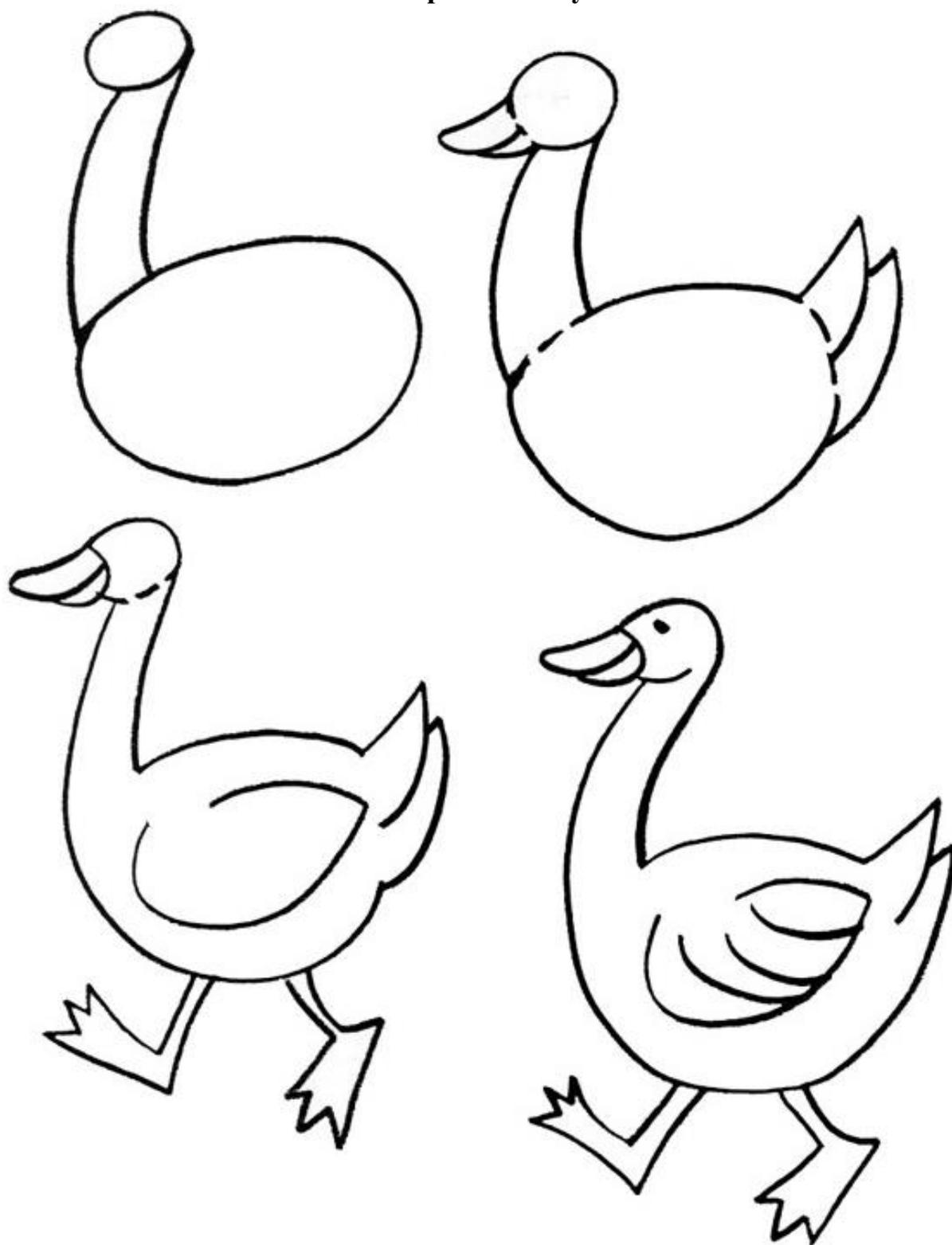
Учебные вопросы:

1. Где живут попугаи?
2. Жили у бабуси ...?
3. Кто такие пеликаны?
4. Как нужно помогать птицам зимой?

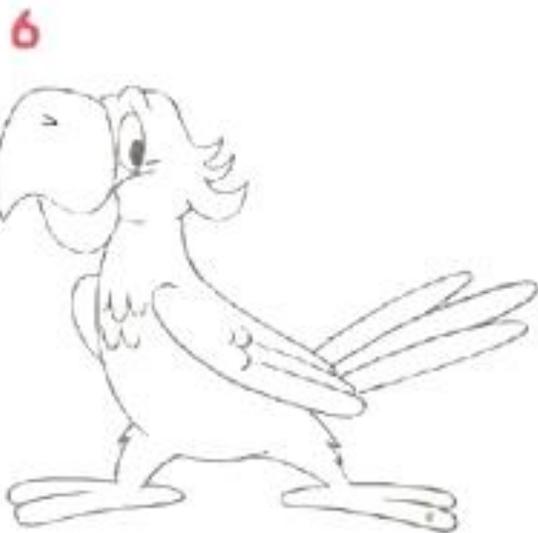
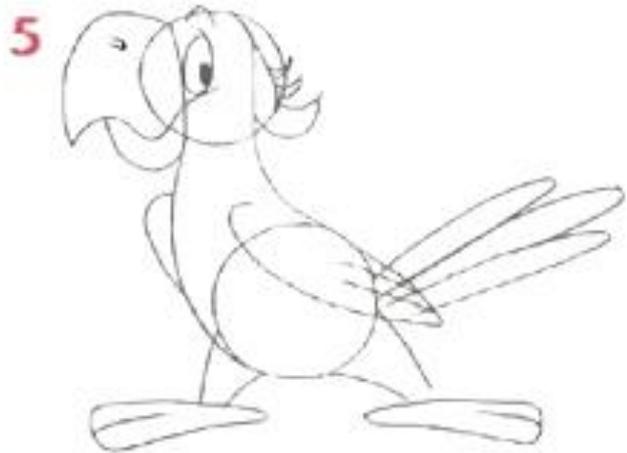
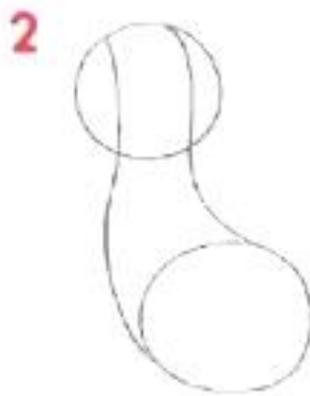
План реализации проекта:

1. Организационный момент.
2. Введение в тему.
3. Постановка проблемных вопросов.
4. Выбор задания (рисунка конкретной птицы).
5. Выполнение проекта (рисунка по карточке-заготовке).
6. Создание презентации работ совместно с учителем.
7. Рефлексия.

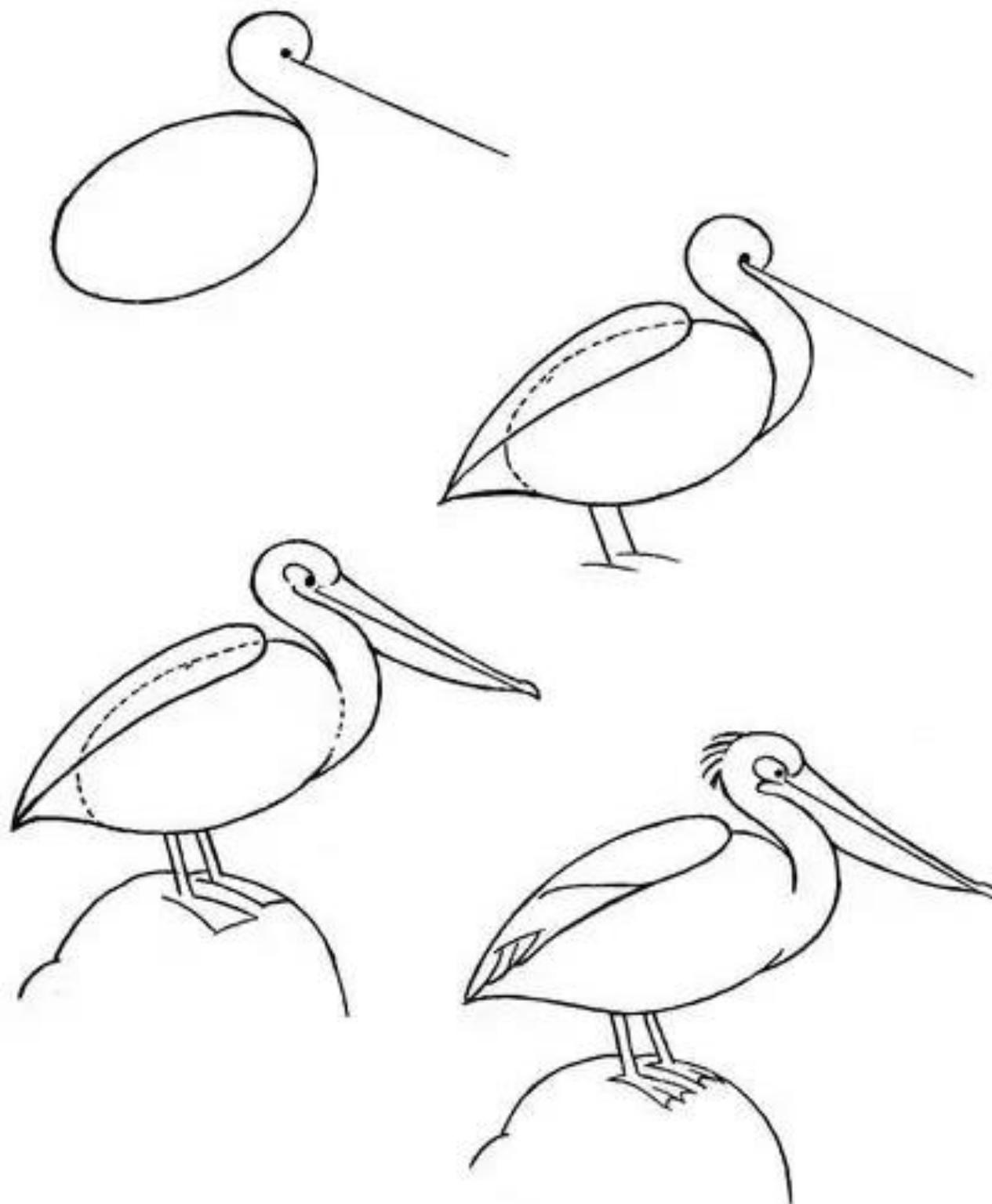
ПАМЯТКА
«Как нарисовать гуся?»



ПАМЯТКА
«Как нарисовать попугая?»



ПАМЯТКА
«Как нарисовать пеликана?»



Загадки про птиц

Он живет на крыше дома – Длинноногий, длинноносый, Длинношей, безголосый. Он летает на охоту За лягушками к болоту (Аист)	Буян-мальчишка В сером армячишке По дворам шныряет, Крохи собирает (Воробей)
Кар-кар-кар! - кричит плутовка. Ну и ловкая воровка! Все блестящие вещицы Очень любит эта птица! И она вам всем знакома, Как зовут ее? (Ворона)	В лесу на ветке она сидит, Одно "ку-ку" она твердит, Года она нам всем считает, Птенцов своих она теряет. "Ку-ку" то там то тут, Как птицу эту зовут? (Кукушка)
Кто в беретке ярко-красной, в черной курточке атласной? На меня он не глядит, все стучит, стучит, стучит (Дятел)	Гнездо своё он в поле вьёт, Где тянутся растения. Его и песни и полёт Вошли в стихотворения! (Жаворонок)
Встали братья на ходули, Ищут корма по пути. На бегу ли, на ходу ли Им с ходулей не сойти (Журавль)	Распускает хвост павлином, Ходит важным господином, По земле ногами - стук, Как зовут его? (Индюк)
Съем червя, попью водицы, Хлебных крошек поищу, А потом снесу яичко, Ребятишек угощу (Курица)	По лужку он важно бродит, Из воды сухим выходит, Носит красные ботинки, Дарит мягкие перинки (Гусь)
В деревне есть часы такие, Не мёртвые, а живые. Ходят без завода, Они птичьего рода (Петух)	Пусть я птичка-невеличка, У меня, друзья, привычка - Как начнутся холода, Прямо с севера сюда (Снегирь)

Физминутка «Стая птиц летит на юг»

Стая птиц летит на юг,
Небо синее вокруг. *(Дети машут руками, словно крыльями)*
Чтоб скорее прилетать,
Надо крыльями махать. *(Дети машут руками интенсивнее)*
В небе ясном солнце светит,
Космонавт летит в ракете. *(Потягивание – руки вверх)*
А внизу леса, поля –
Расстилается земля. *(Низкий наклон вперед, руки разводятся в сторону)*
Птички начали спускаться,
На поляне все садятся.
Предстоит им долгий путь,
Надо птичкам отдохнуть. *(Дети садятся в глубокий присед и сидят несколько секунд)*
И опять пора в дорогу,
Пролететь нам надо много. *(Дети встают и машут «крыльями»)*
Вот и юг. Ура! Ура!
Приземляться нам пора. *(Дети садятся за столы)*

Физкультминутка «Гуси серые»

Гуси серые летели *(бег на месте или враспынную, движения руками, как крыльями)*.
Да, летели. Да, летели *(продолжение бега)*.
И присели, посидели *(два приседа)*.
Да и снова полетели *(снова бег)*.
А потом опять присели *(присед)*.

Игровое упражнение повторить 2-3 раза.

Проект
Тема: «Зоопарк»

Тип проекта: краткосрочный, коллективный.

Краткая аннотация проекта

Проект направлен на

- знакомство детей с животными, проживающими в неволе - зоопарках.
- развитие у учащихся творческого мышления, воображения, фантазии;
- расширения кругозора;
- умение применить знания и навыки работы с инструментами и фрагментами в графическом редакторе Paint,
- заинтересовать и выявить способности детей в области компьютерной графики.

Результат (проектный продукт): векторный рисунок-коллаж.

Целевые образовательные стандарты:

6. Совершенствовать навыки работы с компьютерной графикой.
7. Расширять знания и кругозор детей.
8. Создать условия для воплощения новых замыслов и идей; развития творческих способностей.
9. Развивать умения самостоятельно и коллективно планировать свою деятельность.
10. Учить детей работать в команде, воспитывать культуру общения друг с другом.

Вопросы, направляющие проект.

Основополагающий вопрос: Кто из животных живет в зоопарке?

Проблемный вопрос: Почему животные попадают в зоопарк?

Учебные вопросы:

5. Как животные оказались в зоопарке?
6. Кто о них заботится?
7. Почему надо беречь природу, птиц и зверей?

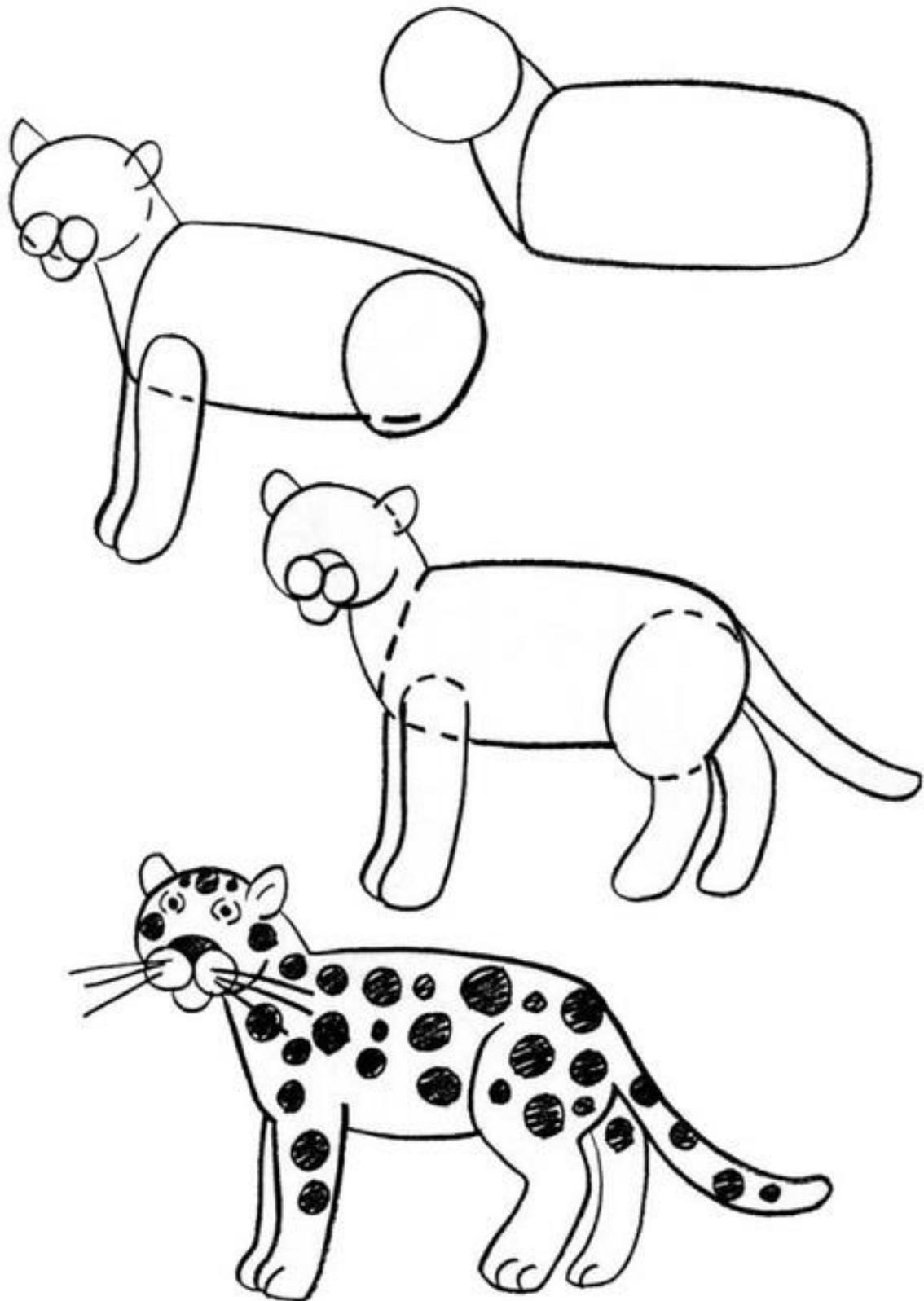
План реализации проекта:

8. Организационный момент.
9. Введение в тему.
10. Постановка проблемных вопросов.
11. Выбор задания (рисунка конкретного животного).
12. Выполнение проекта (рисунка по карточке-заготовке).
13. Создание коллажа.
14. Рефлексия.

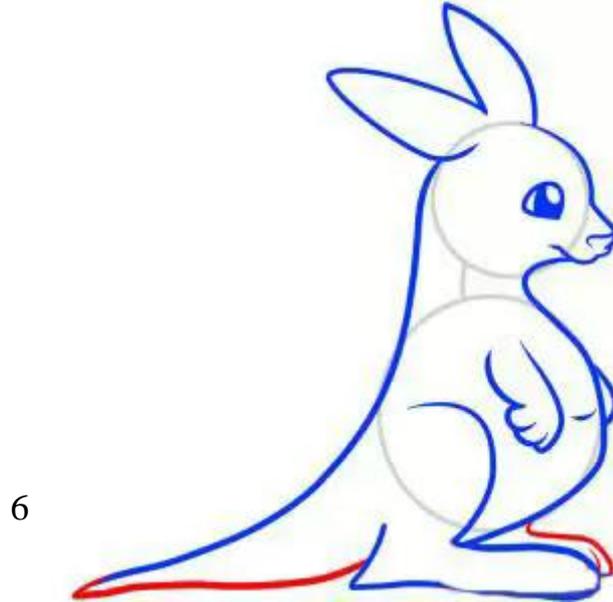
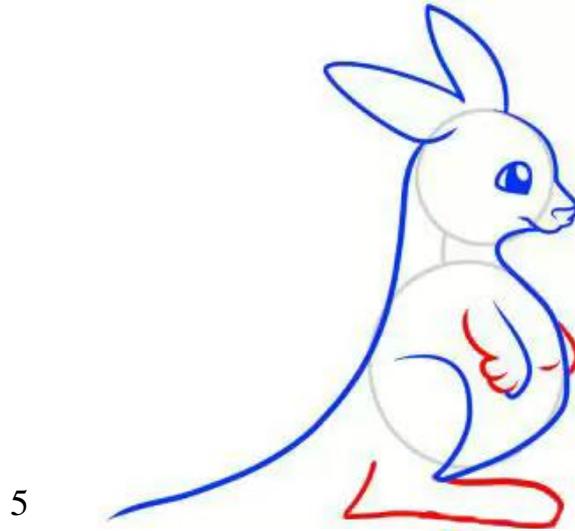
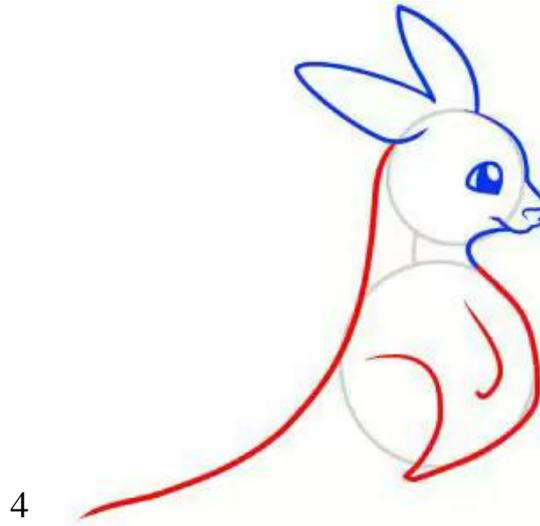
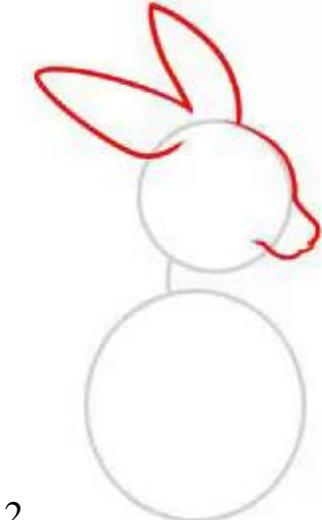
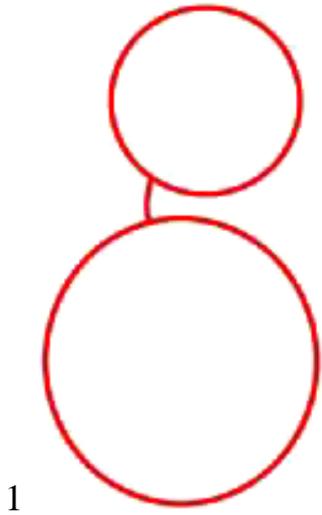
Загадки
(организационный этап, мотивация)

Скажи-ка мне, Какой чудак И днём, и ночью Носит фрак? (Пингвин.)	Распустила хвост жар-птица. Он горит и золотится. Из заморских к нам долин Этот хвост принёс... (павлин).
На дне, где тихо и темно, Лежит усатое бревно. (Сом.)	Драчун, забияка живёт в воде. Кости на спине, и щука не проглотит. (Ёрш.)
У этого зверя огромный рост, Сзади у зверя – маленький хвост. Спереди у зверя – хвост большой. Кто же это? Кто такой? (Слон.)	Долговязый и пятнистый, С веток рву легко я листья, А обычную траву Я с большим трудом сорву. (Жираф)
Весь день рыбак в воде стоял, Мешок рыбешкой набивал. Закончив лов, забрал улов, Поднялся ввысь и был таков. (Пеликан)	Длинная, носатая, Целый день стоит, как статуя. У меня ходули — Не боюсь болота. Лягушат найду ли, — Вот моя забота! (Цапля)
Рыжая плутовка, Хитрая да ловкая. Хвост пушистый, Мех золотистый. В лесу живет, В деревне кур крадет. (Лиса)	Скачет шустрый зверек, А в кармане сидит сынок. (Кенгуру)

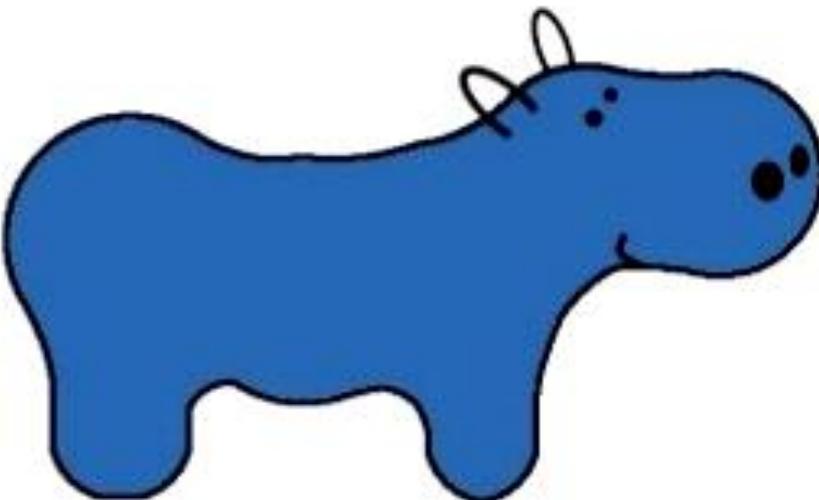
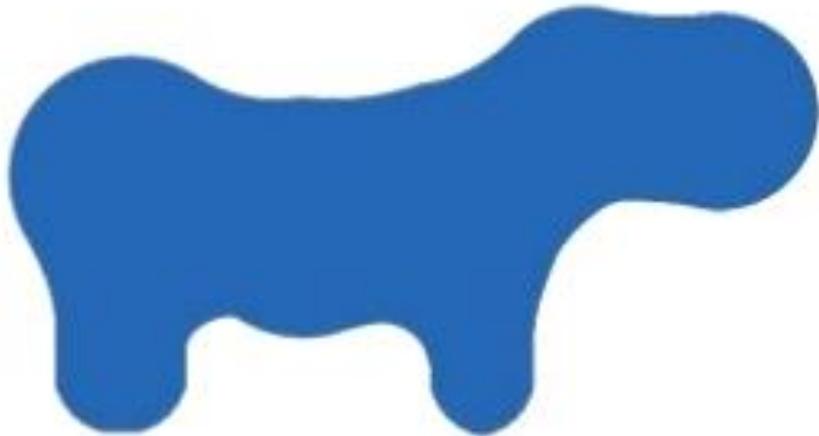
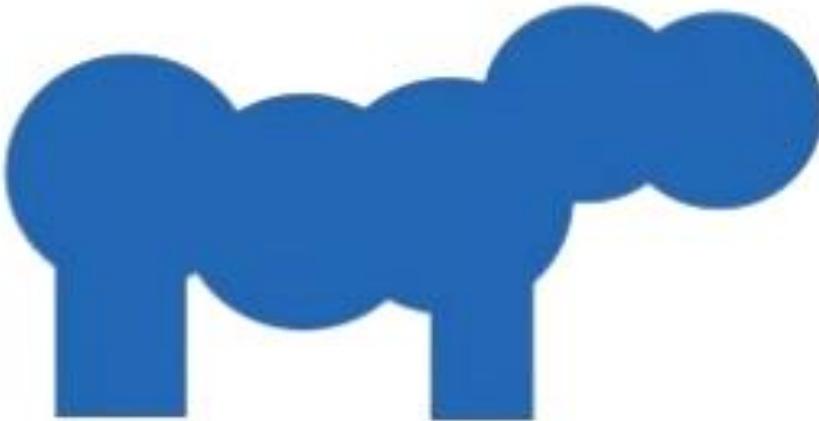
ПАМЯТКА
«Как нарисовать леопарда?»



**ПАМЯТКА
«Как нарисовать кенгуру?»**



**ПАМЯТКА
«Как нарисовать?»**



Физминутка «Зайцы утром рано встали»

Зайцы утром рано встали,
Весело в лесу играли.
По дорожкам прыг-прыг-прыг!
Кто к зарядке не привык? *(Прыжки на месте)*
Вот лиса идет по лесу.
Кто там скачет, интересно? *(Ходьба на месте)*
Чтоб ответить на вопрос,
Тянет лисонька свой нос. *(Потягивания – руки вперед)*
Но зайчата быстро скачут.
Как же может быть иначе? *(Прыжки на месте)*
Тренировки помогают!
И зайчата убегают. *(Бег на месте)*
Вот голодная лиса *(Ходьба на месте)*
Грустно смотрит в небеса. *(Потягивания – руки вверх)*
Тяжело вздыхает. *(Глубокие вдох и выдох)*
Садится, отдыхает. *(Дети садятся за столы)*

Физминутка «Индюк»

Ходит по двору индюк *(Шаги на месте)*
Среди уток и подруг.
Вдруг увидел он грача *(Остановиться, удивленно посмотреть вниз)*
Рассердился сгоряча.
Сгоряча затопал *(Потопать ногами)*
Крыльями захлопал *(Руками, словно крыльям, похлопать себя по бокам)*
Весь раздулся, словно шар *(Руки на поясе)*
Или медный самовар *(Сцепить округленные руки перед грудью)*
Затряс бородою *(Помотать головой, приговаривая «бала – бала – бала», как индюк)*
Понесся стрелою. *(Бег на месте)*

Проект

Тема: «Цветы для мамы».

Тип проекта: краткосрочный, коллективный.

Краткая аннотация проекта

Проект направлен на

- знакомство детей с различными цветковыми растениями (цветами), культурными, так и ку.
- развитие у учащихся творческого мышления, воображения, фантазии;
- расширения кругозора;
- умение применить знания и навыки работы с инструментами и фрагментами в графическом редакторе Paint,
- заинтересовать и выявить способности детей в области компьютерной графики.

Результат (проектный продукт): векторный рисунок-коллаж.

Целевые образовательные стандарты:

1. Совершенствовать навыки работы с компьютерной графикой.
2. Расширять знания и кругозор детей.
3. Создать условия для воплощения новых замыслов и идей; развития творческих способностей.
4. Развивать умения самостоятельно и коллективно планировать свою деятельность.
5. Учить детей работать в команде, воспитывать культуру общения друг с другом.

Вопросы, направляющие проект.

Основополагающий вопрос: Какие цветы растут в лесу, а какие в саду?

Проблемный вопрос: Почему люди выращивают цветы?

Учебные вопросы:

1. Кто такой нарцисс?
2. Что представляет собой тюльпан?
3. Почему надо беречь природу, цветы?

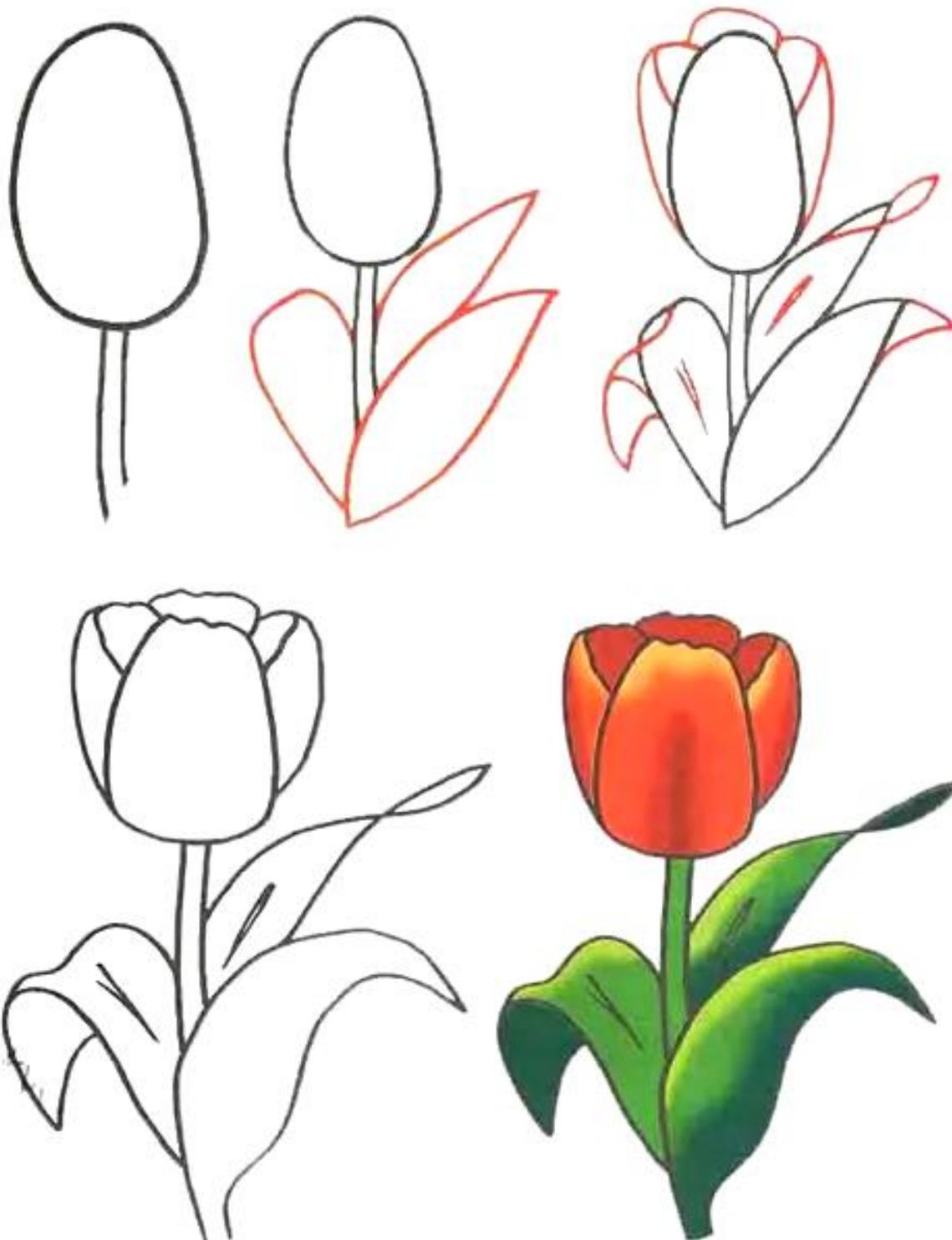
План реализации проекта:

1. Организационный момент.
2. Введение в тему.
3. Постановка проблемных вопросов.
4. Выбор задания (рисунка конкретного животного).
5. Выполнение проекта (рисунка по карточке-заготовке).
6. Создание коллажа.
7. Рефлексия.

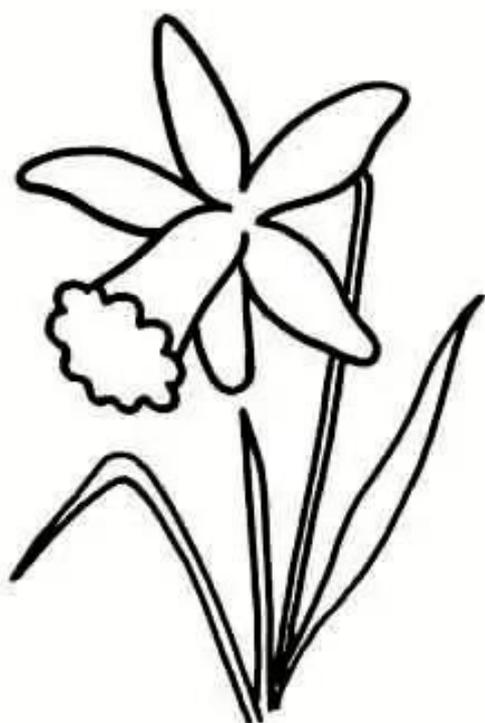
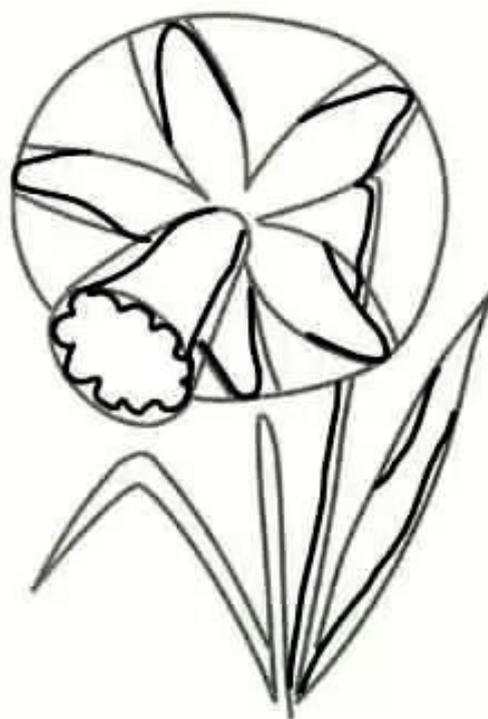
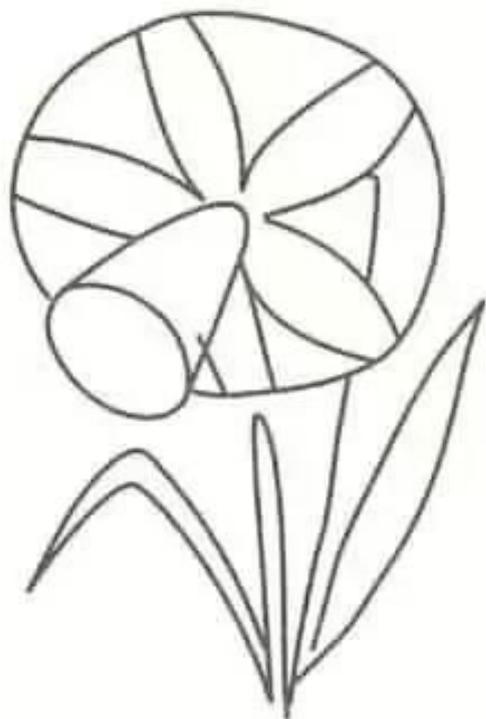
Загадки
(организационный этап, мотивация)

Листок - стрелочкой, Цветок - тарелочкой, А стебель-былинка Завит, как пружинка (Вьюнок)	На клумбе у окошка Посажена картошка. Цветки её огромные И светлые, и тёмные (Георгины)
Яркие, как пламя, Мы однофамильцы С мелкими гвоздями. Полюбуйтесь дикими Алыми ... (Гвоздиками)	На солнечной опушке В траве стоит она. Лиловенькие ушки Тихонько подняла. И тут поможет нам смекалка - Все зовут цветок ... (Фиалка)
Куст оконный и балконный. Лист - пушистый и душистый, А цветы на окне - Словно шапка в огне (Герань)	На окне, на полке Выросли иголки Да цветки атласные - Алые и красные (Кактус).
Цветочек этот голубой Напоминает нам с тобой О небе — чистом-чистом, И солнышке лучистом (Незабудка)	У извилистой дорожки Растёт солнышко на ножке. Как созреет солнышко, Будет горстка зёрнышек. (Подсолнух)
Цветик желто-золотистый, Как цыпленочек, пушистый. Сразу вянет от мороза Наша неженка... (Мимоза)	Пышный, круглый, как кочан, Головой нам покачал. Летом расцветает он, Замечательный... (Пион)

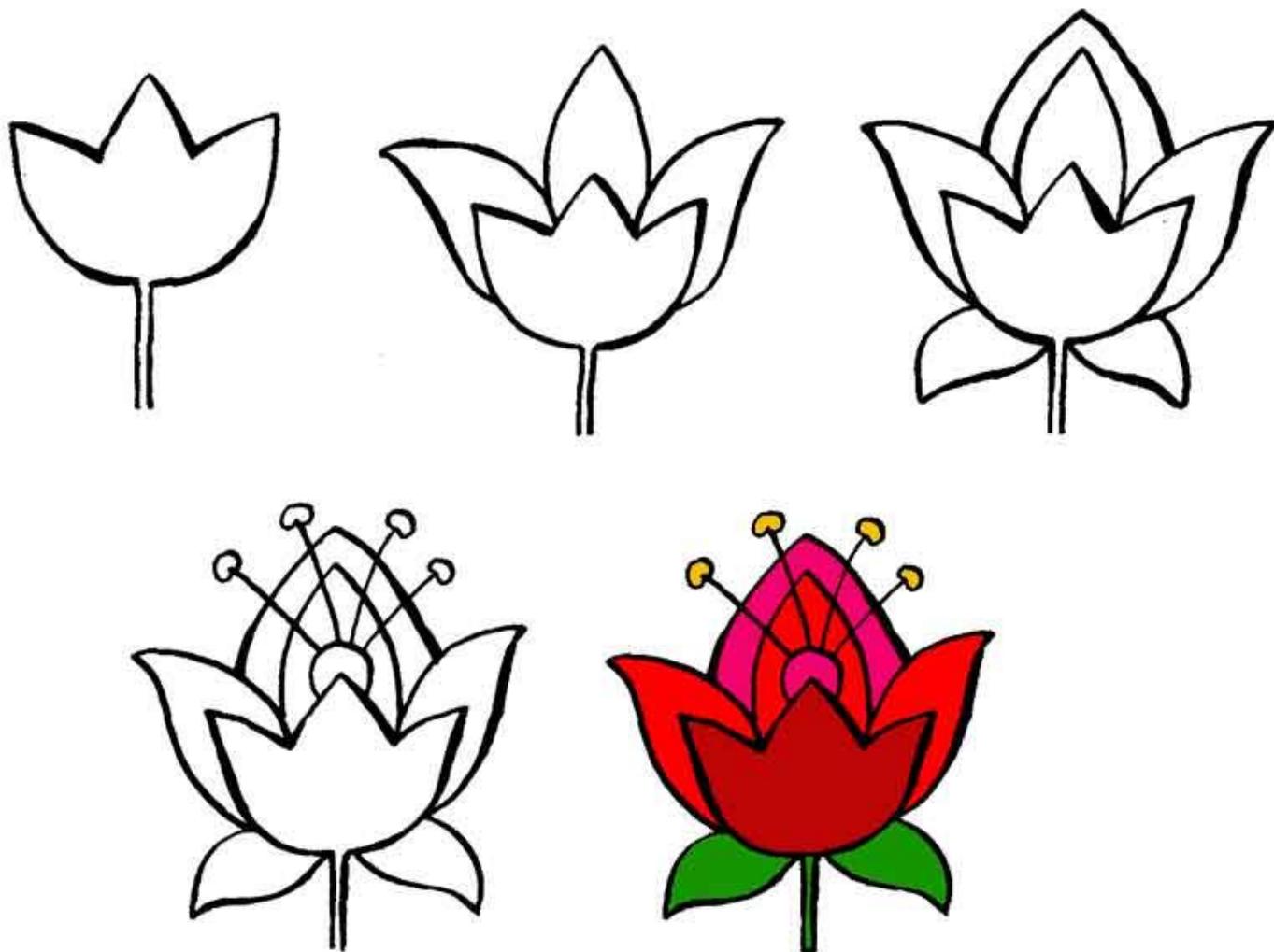
ПАМЯТКА
«Как нарисовать тюльпан?»



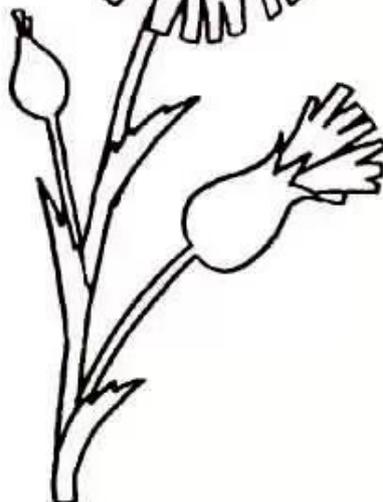
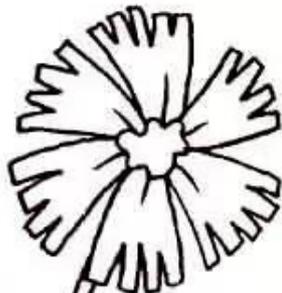
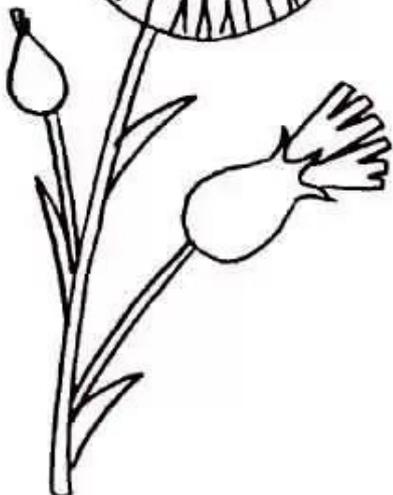
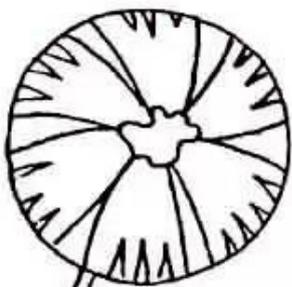
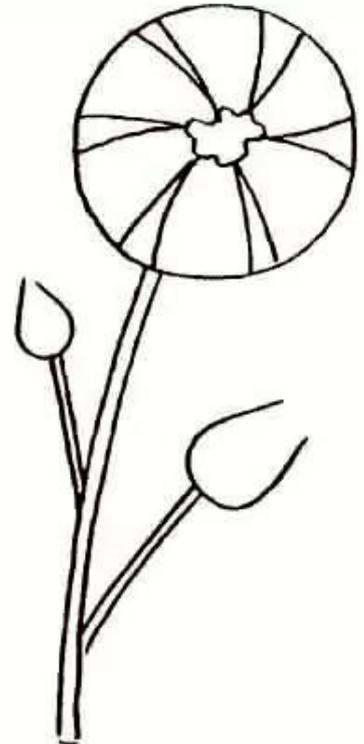
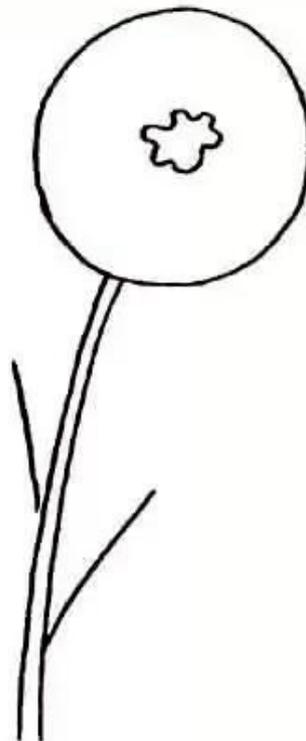
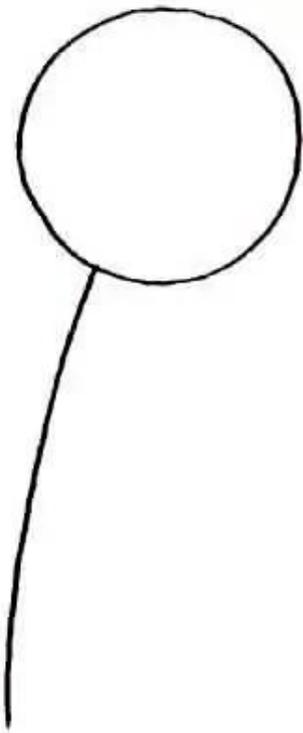
ПАМЯТКА
«Как нарисовать нарцисс?»



ПАМЯТКА
«Как нарисовать сказочный цветочек?»



ПАМЯТКА
«Как нарисовать василёк?»



Физминутка «Цветочная поляна».

На полянку мы идем, а вокруг так хорошо!
Птицы весело поют, солнце светит ярко.
Свежий ветер пролетел, заиграл листвою.
Цветов прекрасных лепестки мы разглядим с тобою.
Если утро на рассвете солнцем тронет лепестки,
Их прекрасные соцветья приоткроют лепестки.
А как только ночь спустилась черным бархатным ковром,
Лепестки окутал он, нежной дремой долгий сон.

**Физминутка для пальцев рук
«Колокольчик».**

В прятки пальчики играют
И головки убирают,
Словно синие цветки,
Распускают лепестки.
Наверху качаются,
Низко наклоняются.
Колокольчик голубой
Повернулся к нам с тобой.
Пальчики вы не зевайте
И к работе приступайте.

Стихотворение
«Берегите природу!»
(*Читает учитель*)

На земле исчезают цветы, с каждым годом заметнее это.
Меньше радости и красоты оставляет нам каждое лето.
Откровенье цветов луговых нам понятно было едва ли.
Беззаботно топтали мы их и безумно, безжалостно рвали.

В нас молчало безумное «стой». Нам казалось все мало и мало.
А потом в толчее городской мы охапки тащили устало.
И не ведали, как из под ног, молчаливо, дыша еле-еле,
Обреченно глядел василек, безнадежно гвоздики глядели.

С целым миром спорить я готов, я готов поклясться головою
В том, что есть глаза у всех цветов и они глядят на нас с тобою.
В час раздумий наших и тревог, в горький час беды и неудачи
Видал я: цветы как люди, плачут и росу роняют на песок.

Если я сорву цветок, если ты сорвешь цветок,
Если все: и я, и ты, если мы сорвем цветы –
Опустеют все поляны и не будет красоты!

Кроссворд

1. Длинная узкая ленточка из бумаги (полоска)
2. Толстая и очень твердая бумага (картон)
3. Липкое вещество для плотного соединения чего-либо (клей)
4. Черный Ивашка – деревянная рубашка,
Где носом поведет, там заметку кладет (карандаш)
5. Платок из ткани или бумаги для вытирания губ или рук после еды (салфетка)
6. Заостренная палочка для удаления остатков пищи, застрявших между зубов (зубочистка)

			п	о	л	о	с	к	а		
		к	а	р	т	о	н				
		к	а	р	а	н	д	а	ш		
			в								
з	у	б	о	ч	и	с	т	к	а		
				к	л	е	й				
				с	а	л	ф	е	т	к	а

Проект**Тема: «Создание презентации на свободную тему»**

Тип проекта: долгосрочный, индивидуальный.

Краткая аннотация проекта

Проект направлен на

- закрепление умений работы в среде MS PowerPoint;
- освоение этапов работы над проектом с использованием программной среды;
- учить детей самостоятельно оценивать результаты своей работы.
- формирование познавательной активности учащихся;
- формирование умения участвовать в общении с несколькими собеседниками;
- расширение общего кругозора;
- развитие творческих способностей личности.
- повышение мотивации учения.

Результат (проектный продукт): компьютерная презентация.

Целевые образовательные стандарты:

1. Совершенствовать навыки работы с компьютерной графикой.
2. Расширять знания и кругозор детей.
3. Создать условия для воплощения новых замыслов и идей; развития творческих способностей.
4. Развивать умения самостоятельно и коллективно планировать свою деятельность.
5. Учить детей работать в команде, воспитывать культуру общения друг с другом.

Вопросы, направляющие проект.

Основопологающий вопрос: Что такое компьютерная презентация?

Проблемные вопросы:

- Как работать в программе PowerPoint?
- Для чего нужна презентация?

Учебные вопросы:

- Что такое презентация?
- Что такое слайд?
- Какие способы оформления слайдов существуют?
- Какие объекты можно помещать на слайд?
- Как настроить анимацию?
- Как запускать показ презентации?

Критерии оценивания рисунка

№	Критерии оценивания	0	1	2
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			
	ИТОГО:			

Баллы:

0 – рисунок не удовлетворяет данному критерию

1 – рисунок частично удовлетворяет данному критерию

2 – рисунок статьи в полной мере удовлетворяет данному критерию

Максимальное количество баллов: 12

Интерпретация результата:

- 10-12 баллов – работа выполнена отлично;
- 7-9 баллов – работа выполнена хорошо;
- 6 баллов – работа выполнена удовлетворительно;
- менее 6 баллов – рисунок нужно доработать.

Критерии оценивания рисунка, выполненного средствами текстового редактора MS WORD

1. Установка ориентации листа в соответствии с композицией.
2. Наличие рисунка (скопированного из памяти ПК или созданного с помощью графического редактора Paint).
3. Наличие текста (согласно тематике).
4. Использование элементов композиции и цветового оформления элементов открытки.
5. Использование эффективных с точки зрения восприятия документа элементов: автофигур, надписей и др.
6. Наличие элементов оформления документа путем форматирования шрифта, картинки, автофигуры; вставки рамки; добавления фона открытки; использования эффектов, например, анимации текста.

Критерии оценки работы:

Оценка «отлично» – выполнены все требования к выполнению работы, проявлено творчество в работе, рисунок создан в графическом редакторе Paint.

Оценка «хорошо» – документ создан в полном соответствии с требованиями, возможны недочеты в оформлении документа, либо использование готового рисунка.

Оценка «удовлетворительно» – допущены существенные погрешности в оформлении документа, или не выдержаны некоторые существенные требования, например 4 или 3, 2, отсутствует творческое мышление.

Оценка «неудовлетворительно» – не выдержано большинство требований к работе, отсутствуют знания и умения по созданию и оформлению текстового документа.

Критерии оценивания презентации

№	Создание слайдов	0	1	2
1	Наличие титульного слайда			
2	Использование эффектов			
3	Использование красочных надписей (объектов WordArt)			
4	Дизайн			
5	Орфография, правильность изложения мыслей			
6	Логическая последовательность			
	Итого:			

Баллы:

- 0 презентация (элемент презентации) не удовлетворяет данному критерию;
- 1 презентация (элемент презентации) частично удовлетворяет данному критерию;
- 2 презентация (элемент презентации) статьи в полной мере удовлетворяет данному критерию.

Максимальное количество баллов: 12

Интерпретация результата:

- 10-12 баллов – работа выполнена отлично;
- 7-9 баллов – работа выполнена хорошо;
- 6 баллов – работа выполнена удовлетворительно;
- менее 6 баллов – презентацию нужно доработать.

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ "СРЕДНЯЯ
ШКОЛА № 24"**, Давыдов Николай Васильевич

18.09.24 15:50 (MSK)

Простая подпись

-41-