

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

ПРИНЯТО
на заседании педагогического совета
протокол № 1 от 30.08.2024

УТВЕРЖДАЮ
директор МАОУ прогимназии «Кристина»
Севостьянова Е.В.
приказ №172 от 02.09.2024

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

«Цифровая грамотность»

1 класс: Компьютерная азбука

2 класс: Инфознайка

3 класс: Инфоумник

4 класс: Мовавішки

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 2024

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная программа «Цифровая грамотность» разработана в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования и к содержанию и порядку реализации дополнительных общеобразовательных программ, методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ.

Программа «Цифровая грамотность» учитывает возрастные, общеучебные и психологические особенности младшего школьника. Программа направлена на формирование и развитие компетентности в области использования информационно – коммуникационных технологий (ИКТ – компетенций) у обучающихся начальной школы. Основные направления – общеинтеллектуальное и техническое.

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. Современные требования к подрастающему поколению в будущем — это умения 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.

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 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.

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.

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

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.).

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.

Планируемые результаты:

В результате изучения данной программы обучающиеся получают 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.

Коммуникативные 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);
- правила 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)

Содержание программы

№ 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 (10 ч.)						
1.	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.
2.	Роль компьютера в жизни человека.	1	0.5	0.5		
3.	Компьютер и его части	1	0.5	0.5		
4.	Какая бывает информация. Действия над информацией.	1	0,5	0,5		
5.	Операционная система	1	0,5	0,5		
6.	Рабочий стол.	1	0,5	1,5		

	Файлы. Папки. Меню. Пуск.					
7.	Накопители памяти.	1	0,5	0,5		
8.	Клавиатура. Мышь.	1	0,5	0,5		
9.	Интернет. Поиск информации в сети Интернет.	1	0,5	1,5		
10.	Мир профессий технической направленности	1	0,5	0,5		

Модуль: Компьютерная графика (12 ч.)

11.	Понятие компьютерной графики. Графические редакторы.	1	0,5	0,5	Практическая работа Творческая работа	* народные орнаменты и узоры *Флаги *иллюстрации к народным сказкам и т.д. *открытки к праздникам *национальный костюм
12.	Знакомство с ГР Paint.	2	1	1		
13.	Панели ГР Paint.	3	0,5	2,5		
14.	Построение рисунков по образцу.	3	0,5	2,5		
15.	Творческие работы по выбору.	3	0,5	2,5		

Модуль: Изучение текстовых редакторов (11 ч.)

16.	Клавиатура.	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.	Знакомство с простейшим текстовым редактором «Блокнот».	5	1,5	3,5		
18.	Знакомство с простейшим текстовым редактором «WordPad».	5	1,5	3,5		
Всего		33	11,5	21,5		

2 класс: Инфознайка

Модуль: Мир компьютерных и сетевых технологий (6 ч.)

1.	Инструктаж по ТБ. Повторение.	1	0,5	0,5	Практическая работа Игра Самоанализ Творческая работа	Поисковые системы разных стран. Антивирусники (фирмы разных стран) Международные и
2.	Источники информации для компьютерного поиска.	1	0,5	0,5		

3.	Интернет. Поиск информации в сети . Электронная почта	1	0,5	0,5		русские компьютерные компании.
4.	Фининг. Культура поведения и правила общения в сети	1	0,5	0,5		
5.	Как защитить компьютер и переносные накопители.	1	0,5	0,5		
6.	Мир профессий технической направленности	1	0,5	0,5		

Модуль: «Создание презентаций» (9 ч.)

7.	Знакомство с программой для презентаций LibreOffice Impress	4	1,5	2,5	Практическая работа Игра Самоанализ Творческая работа Проект Защита	Создание презентаций по выбранным темам <ul style="list-style-type: none"> • Праздники: Рождество, Пасха, Праздник урожая, День Святого Мартина и другие) • немецкая кухня • игры • и т.д
8.	Творческий проект.	5	0,5	4,5		

Модуль: Компьютерная графика (10 ч.)

9.	Повторение панели ГР. Paint.	1	0,5	0,5	Практическая работа Творческий проект Защита проекта	Иллюстрации или обложка к произведениям немецких авторов или авторов с немецкими корнями. Афиша
10.	Пиксель. Создание рисунков с помощью квази-пикселей.	1	0,5	0,5		
11.	Симметрия, виды симметрии. Технология создания орнамента.	1	0,5	0,5		
12.	Создание геометрического орнамента с помощью панели Фигуры.	1	0,5	0,5		
13.	Понятие компьютерной	2	0,5	1,5		

	флористики. Рисование цветов карандашом и кистью.					
14.	Шрифт. Виды шрифтов.	1	0,5	0,5		
15.	Творческая проект	3	0,5	2,5		

Модуль: Изучение текстовых редакторов (9 ч.)

16.	Знакомство с текстовым редактором LibreOfficeWriter.	3	0,5	2,5	Практическая работа Творческий проект Защита проекта	Открытка к праздникам: Рождество, Пасха, Праздник урожая, День Святого Мартина и другие
17.	Создание компьютерного рисунка в текстовом редакторе. Схемы.	3	0,5	2,5		
18.	Творческая работа	3	0,5	2,5		
Всего:		34	10	23		

3 класс: Инфоумник

Модуль: Мир сетевых и облачных технологий (8 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	1	0,5	0,5		
4.	Что такое облака и облачные технологии?	1	0,5	0,5		
5.	Профессии будущего в сферах IT и облачных технологий.	1	0,5	0,5		
6.	Сервисы для совместной работы с документами	2	0,5	0,5		

Модуль: Компьютерная графика (10 ч.)

7.	3D графика. Графический редактор 3D Paint.	5	1,5	3,5	Практическая работа Творческий проект Защита проекта
8.	3D моделирование. Программа doodle 3D	5	1,5	3,5	

Модуль: Изучение текстовых редакторов (6 ч.)

9.	Повторение темы:	3	0,5	2,5	Практическая
----	------------------	---	-----	-----	--------------

	текстовый редактор LibreOfficeWriter				работа Беседа	
10.	Таблицы в текстовом редакторе.	3	0,5	2,5		
Модуль: Мастер презентации (10 ч.)						
11.	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.
12.	Эффекты: переход слайдов, анимационные	1	0,5	0,5		
13.	Управляющие кнопки	1	0,5	1,5		
14.	Гиперссылки и триггеры	1	0,5	1,5		
15.	Добавление звука	1	0,5	0,5		
16.	Творческий проект:Создание мини игры, викторины	2	0,5	2,5		
17.	Творческий проект: создание мини мультфильма	2	0,5	3,5		
Всего:		34	10,5	23,5		
4 класс: Мовавішки						
Модуль: Мир сетевых и облачных технологий (9 ч.)						
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		
Модуль: Компьютерная графика (8 ч.)						
7.	3D моделирование. Программа TinkerCad	3	1	2	Практическая работа Творческий проект	
8.	Программа 3D Builder	3	1	2		

					Защита проекта			
Модуль: Основы видео и фотомонтажа(17 ч.)								
9.	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.		
10.	Основные возможности видеоредактора.	1	0,5	0,5				
11.	Этапы монтажа фильма	1	0,5	0,5				
12.	Режимы разрезания и склеивания кадров видеоролика.	1	0,5	0,5				
13.	Ролик из фотографии.	1	0,5	0,5				
14.	Использование плавных переходов между кадрами.	1	0,5	0,5				
15.	Озвучивание ролика. Закадровый текст.	1	0,5	0,5				
16.	Обработка звука. Эквалайзер.	1	0,5	0,5				
17.	Наложение фоновой музыки	1	0,5	0,5				
18.	Проект: Создание тематических видеороликов	2	0,5	1,5				
19.	Фоторедактор. Горячие клавиши.	1	0,5	0,5				
20.	Ретушь.	1	0,5	0,5				
21.	Замена фона. Прозрачный фон.	1	0,5	0,5				
22.	Размеры, эффекты, текст.	1	0,5	0,5				
23.	Проект: Старые фото в новой жизни.	2	1,5	2,5				
Всего:		34	13,5	20,5				

Тематическое планирование 1 класс

Модуль: Мир компьютерных и сетевых технологий

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, папки. Где можно сохранять информацию. Работа с клавиатурой. Мир профессий технической направленности.

Модуль «Компьютерная графика»

Что такое компьютерная графика. Основные возможности графического редактора по созданию графических объектов. Панель Палитра. Панель Инструменты. Настройка инструментов рисования. Создание рисунков с помощью инструментов. Понятие фрагмента рисунка. Технология выделения и перемещения фрагмента рисунка. Сохранение рисунка на диске. Понятие файла. Открытие файла с рисунком. Геометрические инструменты.

Модуль «Изучение текстовых редакторов»

Что такое « текстовый редактор?» Основные элементы окна программы «Блокнот». Правила расположения пальцев на клавиатуре. Понятие «Текстовый курсор». Знакомство и освоение с основными клавишами клавиатуры. Знакомство с основными действиями редактирования текста. Строка «Меню», панели «редактирование и форматирования». Набор простейшего текста на компьютере и его редактирования.

Тематическое планирование 2 класс

Модуль: Мир компьютерных и сетевых технологий

Инструктаж по ТБ. Повторение. Источники информации для компьютерного поиска. Интернет. Поиск информации в сети . Электронная почта. Фишинг. Культура поведения и правила общения в сети. Назначение основных устройств компьютера. Правила работы за компьютером. Назначение объектов компьютерного рабочего стола. Понятие компьютерного меню. Освоение технологии работы с меню. Как защитить компьютер и переносные накопители. Мир профессий технической направленности.

Модуль«Компьютерная графика»

Повторение панели ГР. Paint. Что такое пиксель. Создание рисунков с помощью квази-пикселей. Что такое симметрия, виды симметрии. Понятие и виды орнамента. Народные орнаменты. Технология создания орнамента. Создание геометрического орнамента с помощью панели Фигуры. Понятие компьютерной флористики. Алгоритм построения рисунка. Дополнительная палитра. Рисование цветов карандашом и кистью. Шрифт. Виды шрифтов. Театральная графика. Книжная графика. Промышленная графика. Творческий проект по выбору: «Обложка книги или театральная афиша», «Создание образца упаковки (фантика) конфеты, шоколадки, мороженого».

Модуль «Изучение текстовых редакторов»

Знакомство с текстовым редактором LibreOfficeWriter. Продолжение знакомства и освоения с основными клавишами клавиатуры. Продолжение знакомства с основными действиями редактирования текста. Набор простейшего текста на компьютере и его редактирования. Работа с таблицей. Векторная графика. Знакомство с графическими возможностями приложения LibreOfficeWriter. Создание компьютерного рисунка в текстовом редакторе. Схемы. Творческая работа « Придумай свою сказку или рассказ» с иллюстрациями.

Модуль «Создание презентаций»

Знакомство с программой для презентаций LibreOffice Impress. Знакомство с панелями инструментов. Приёмы создания слайда. Вставка в слайд различных объектов. Настройка анимации. Творческие проекты по выбору: «Веселая азбука (спортивная, фруктовая/ овощная /ягодная и т.д)», «Мой класс», «Моя семья», «Моё хобби» и т.д.

Тематическое планирование 3 класс

Модуль: Мир сетевых и облачных технологий

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 .

Модуль: Компьютерная графика

3D графика. Знакомство с графическим редактором 3D Paint. Интерфейс

графического редактора. Меню. Градиент. Создание моделей и рисунков по шаблону и без. 3D моделирование. Основы работы в программе doodle 3D. Особенности интерфейса. Принцип организации главного окна. Настройка doodle 3D. Создание объектов. Моделирование детали. Работа с сеткой модели.

Модуль: Изучение текстовых редакторов

Повторение темы: текстовый редактор LibreOfficeWriter. основные клавиши, интерфейс программы и т. д. Таблицы. Виды таблиц. Таблицы в текстовом редакторе. Практические работы «Таблицы»

Модуль: Мастер презентации

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

Тематическое планирование 4 класс

Модуль: Мир сетевых и облачных технологий

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).

Модуль: Компьютерная графика

Основы работы в программе Blender. Свободное приложение Blender для создания трехмерной графики, анимации, интерактивных программ и др. Особенности интерфейса. Принцип организации главного окна. Пять редакторов. Экраны и их задачи. Настройка Blender. Управление сценой в Blender. Blender слои. Создание объектов (с заданными размерами). Размеры, привязки, координаты. Моделирование детали. Работа с сеткой модели. Основы работы в программе TinkerCad.

Модуль: Основы видео и фотомонтажа

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.

Учебно-методическое обеспечение

Материально-техническое и информационное обеспечение

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

Учебно-методическое и информационное обеспечение Программы

- операционная система MS Windows;
- текстовый редактор, графический редактор, презентаций;
- антивирусные программы Kaspersky Anti-Virus;
- ЦОС с развивающими играми;
- ЦОС тренажеры клавиатуры;

Источники информации:

Для педагога:

- Антошин, М.К. Учимся рисовать на компьютере / М.К. Антошин. - М.: Айрис, 2016. - 160 с.
- 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 с.
- Горячев, А.В. Практикум по информационным технологиям / А.В. Горячев, Ю.А. Шафрин. - М.: Бином, 2016. - 272 с.
- Информатика 1- 2 класс Е.П. Бененсон, А.Г. Паутова. Москва Академкнига\Учебник 2021.
-
- Методическое пособие по информатике для учителей 2-4 классов начальной общеобразовательной школы». С.Н. Тур, Т.П. Бокучава. Санкт-Петербург «БХВ-Петербург» 2022 г..
- Мир информатики: Базовое учебное пособие для первого года обучения / под ред. А. В. Могилева. – Смоленск: Ассоциация XXI век, 2003. - 80 с.

- Могилев, А. В. Методические рекомендации к учебному комплексу «Мир информатики»/ А. В. Могилев, Н. Н. Булгакова. - Смоленск: Ассоциация XXI век, 2021. - 144 с.
- Тур С. Н., Бокучава Т. П. «Первые шаги в мире информатики».
- 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, 2020. – 520с.
2. Златопольский Д. М. Занимательная информатика / под ред. Д. Ю. Усенков, худ. Н. Новак. – М.: Бином. Лаборатория знаний, 2020. – 424с.
3. Скрылина С. Путешествие в страну компьютерной графики / под ред. Е. Кондукова, худ. М. В. Дамбиева. – Спб.: ВHV, 2020. – 128с.
4. Сурженко Л. А. Знакомимся с компьютером: полный курс для детей / под ред. О.Ю. Соловей. – Минск: Современная школа, 2021. – 128с.