

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Министерство образования и науки Республики Татарстан
Исполнительный комитет Альметьевского муниципального района
МБОУ "Старомихайловская СОШ"

СОГЛАСОВАНО

Заместитель по учебно-воспитательной работе

_____ Мухаматгараева Л.А.

Протокол №1 от «31» августа 2023 г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор школы

_____ Муртазин Н.К.

Приказ №140 от «31» августа 2023 г.



**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат: 7EB5E5002AB0DF8B4572D785669B5D39
Владелец: Муртазин Надил Карамович
Действителен с 23.06.2023 до 23.09.2024

Рабочая программа

кружка «Инфознайка» (информатика для 3, 4 класса) (1 час в неделю, 34 часа в год)

Составитель: Миндиярова Ольга Гиздулловна учитель математики и информатики

д. Ирекле 2023

**Планируемые результаты реализации программы кружка
«Инфознайка»**

ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

У обучающегося будут сформированы	Обучающийся получит возможность для формирования
Внутренняя позиция школьника	
внутренняя позиция школьника на уровне положительного отношения к школе, ориентации на содержательные моменты школьной действительности и принятия образца «хорошего ученика»	<i>внутренней позиции школьника на уровне положительного отношения к школе, понимания необходимости обучения, выраженного в преобладании учебно-познавательных мотивов и предпочтений социального способа оценки знаний</i>

МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ

Познавательные универсальные действия

Ученик научится	Ученик получит возможность научиться
Умение анализировать объекты с целью выделения признаков	
анализировать объекты с выделением существенных и несущественных признаков	
Умение выбрать основание для сравнения объектов	
сравнивает по заданным критериям два три объекта, выделяя два-три существенных признака	<i>осуществлять сравнение, самостоятельно выбирая основания и критерии</i>
Умение выбрать основание для классификации объектов	
проводит классификацию по заданным критериям	<i>осуществлять классификацию самостоятельно выбирая критерии</i>
Умение доказать свою точку зрения	
строить рассуждения в форме связи простых суждений об объекте, свойствах, связях	<i>строить логические рассуждения, включающие установление причинно-следственных связей</i>
Умение определять последовательность событий	
устанавливать последовательность событий	устанавливать последовательность событий, выявлять недостающие элементы

Умение определять последовательность действий	
определять последовательность выполнения действий, составлять простейшую инструкцию из двух-трех шагов	<i>определять последовательность выполнения действий, составлять инструкцию (алгоритм) к выполненному действию</i>
Умение использовать знаково-символические средства	
использовать знаково-символические средства, в том числе модели и схемы для решения задач	<i>создавать и преобразовывать модели и схемы для решения задач</i>
Умение кодировать и декодировать информацию	
кодировать и декодировать предложенную информацию	<i>кодировать и декодировать свою информацию</i>
Умение понимать информацию, представленную в неявном виде	
понимать информацию, представленную в неявном виде (выделяет общий признак группы элементов, характеризует явление по его описанию).	<i>понимать информацию, представленную в неявном виде (выделяет общий признак группы элементов, характеризует явление по его описанию) и самостоятельно представлять информацию в неявном виде.</i>

Регулятивные универсальные действия

Ученик научится	Ученик получит возможность научиться
Умение принимать и сохранять учебную цель и задачи	
Принимать и сохранять учебные цели и задачи	<i>в сотрудничестве с учителем ставить новые учебные задачи</i>
Умение контролировать свои действия	
осуществлять контроль при наличии эталона	<i>Осуществлять контроль на уровне произвольного внимания</i>
Умения планировать свои действия	
планировать и выполнять свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации	<i>планировать и выполнять свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации в новом учебном материале</i>
Умения оценивать свои действия	
оценивать правильность выполнения действия на уровне ретроспективной оценки	<i>самостоятельно адекватно оценивать правильность выполнения действия и вносить необходимые коррективы в исполнение как по ходу</i>

	<i>его реализации, так и в конце действия</i>
--	---

Коммуникативные универсальные действия

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

ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

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

Выпускник научится:

- использовать безопасные для органов зрения, нервной системы, опорно-двигательного аппарата эргономичные приёмы работы с компьютером и другими средствами ИКТ;
- выполнять компенсирующие физические упражнения (мини-зарядку);
- организовывать систему папок для хранения собственной информации в компьютере;
- вводить информацию в компьютер с использованием различных технических средств (фото- и видеокамеры, микрофона и т. д.), сохранять полученную информацию;
- набирать текст на русском и иностранном языках;
- пользоваться основными функциями стандартного текстового редактора, следовать основным правилам оформления текста, использовать автоматический орфографический контроль;
- создавать изображения с помощью графического редактора и сохранять их;
- подбирать оптимальный по содержанию, эстетическим параметрам и техническому качеству результат видеозаписи и фотографирования, использовать сменные носители (флэш-карты);
- искать информацию в соответствующих возрасту электронных словарях и справочниках, Интернете;
- создавать текстовые сообщения с использованием средств ИКТ: редактировать, оформлять и сохранять их;
- создавать сообщения в виде аудио- и видеофрагментов с использованием иллюстраций, видеоизображения, звука, текста;
- создавать изображения, пользуясь графическими возможностями компьютера; составлять новое изображение из готовых фрагментов (аппликаций);

- пользоваться основными средствами телекоммуникации; участвовать в коллективной коммуникативной деятельности в информационной образовательной среде, фиксировать ход и результаты общения на экране и в файлах.

Выпускник получит возможность научиться:

- использовать программу распознавания сканированного текста на русском языке;
- представлять информацию в различном виде (схемы, таблицы и т.д.);
- грамотно формулировать запросы при поиске в Интернете и базах данных, оценивать, интерпретировать и сохранять найденную информацию;
- критически относиться к информации и к выбору её источника;
- готовить и проводить презентацию перед небольшой аудиторией: создавать план презентации, выбирать аудиовизуальную поддержку; писать пояснения и тезисы для презентации;
- размещать сообщения в информационной образовательной среде ОО.

Формы и средства контроля, оценки и фиксации результатов

Форма подведения итогов реализации дополнительной образовательной программы «Инфознайка» – игры, соревнования, конкурсы, защита проекта.

Способы контроля:

- устный опрос;
- проверка самостоятельной работы;
- игры;
- защита проектов.

Система оценивания – безотметочная. Используется только словесная оценка достижений учащихся. Результаты проектных работ помещаются в ученическое портфолио.

Содержание программы для 3,4 классов

Знакомство с персональным компьютером - 2 часа

Техника безопасности и организация рабочего места в кабинете информатики. Человек и компьютер. Основные устройства компьютера и технические средства, с помощью которых может быть реализован ввод информации (текста, звука, изображения) в компьютер.

Изучение простейшего графического редактора – 10 часов

Меню и интерфейс графического редактора. Панель палитра. Панель инструменты. Настройка инструментов рисования. Создание рисунков с помощью инструментов. Создание надписей в графическом редакторе. Создание рисунков с помощью клавиши Shift. Исправление ошибок и внесение изменений. Работа с фрагментами: удаление, перемещение, копирование. Преобразование фрагментов. Объединение фрагментов.

Проекты:

«Птицы», «Зоопарк», «Цветы для мамы», «Мой край»,

«Зимние краски», «Поздравительная открытка».

Освоение клавиатурного тренажёра - 17 часов

Интерфейс клавиатурного тренажера. Позиции пальцев. Запуск и выключение учебной программы (компьютерного тренажера). Тренировка набора букв

Интерфейс текстового процессора. Правила ввода букв, удаления символов. Специальные клавиши для набора заглавных букв, удаления символов, перехода в следующую строку.

Понятие «анаграмма», способы разгадывания анаграмм. Игры:

- «Подбери слова»,
- «Путешествие в мир Анаграмм»,
- «Собери клавиатуру».

Обобщающее повторение – 5 часов

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

Список литературы:

1. Информатика в младших классах. Серия «Информатика в школе». М.: Информатика и образование №1, 2, 3, 4. 2011
2. Ким Н.А., Корабейников Г.Р., Камышева В.А. Занимательная информатика для младших школьников// Информатика и образование.
3. Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум/ Л.А.Залогова. – 2—е издание – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний
4. Можаров М.С., Сликишина И.В. **Теория и методика обучения информатике.** Учебное пособие. – Новокузнецк: изд-во КузГПА, 2012. – 152 с.

Интернет – ресурсы:

1. Ресурсы Единой коллекции цифровых образовательных ресурсов (<http://school-collection.edu.ru/>)
2. ОАО "Издательство "Просвещение" <http://school-collection.edu54.ru/catalog/rubr/18fd93c9-c986-cf56-bf3e-6eb14efb1fb/134291/>
3. <http://kpolyakov.narod.ru/school/kumir.htm>

4. <http://vashechudo.ru/raznoe/zagadki/detskie-zagadki-po-informatike-s-otvetami.html>
5. <http://ifthen.pp.ua/rebusy.html>
6. Моргунова Е.Л. Дидактический материал для изучения графического редактора. (Адрес: <http://klyaksa.net/htm/kopilka/mel/index.htm>)
7. Метод проектов - Материал из Википедии — свободной энциклопедии
(http://ru.wikipedia.org/wiki/%CC%E5%F2%E4_%EF%F0%E5%EA%F2%E2)
8. Загадки (<http://www.zagadki.org/riddles/animals/1>)
9. Картинки для пошагового рисования (<http://qushlawich.ru/> <http://www.kalyamalya.ru/>)
10. Физминутки (<http://www.psyoffice.ru/>)

Тематический план программы для 3 класса

№	Наименование раздела	Кол-во часов
1.	Знакомство с персональным компьютером	2
2.	Изучение простейшего графического редактора	17
3.	Освоение клавиатурного тренажёра	10
4.	Обобщающее повторение	5
Всего:		34

Тематический план программы для 4 класса

№	Наименование раздела	Кол-во часов
1.	Знакомство с персональным компьютером	2
2.	Изучение простейшего графического редактора	17
3.	Освоение клавиатурного тренажёра	10
4.	Обобщающее повторение	5
Всего:		34

Тематическое планирование программы «Инфознайка» 3 класс (34 часа)

№ п/п	Дата		Кол- во часов	Тема	Основное содержание
	План	Факт			
Знакомство с персональным компьютером (2 часа с 05.09-12.09)					
1.	06.09		1	Техника безопасности и организация рабочего места в кабинете информатики.	Пожарная безопасность, охрана труда, санитарные правила, правила поведения в кабинете.
2.	13.09		1	Человек и компьютер.	Основные устройства компьютера и технические средства, с помощью которых может быть реализован ввод информации (текста, звука, изображения) в компьютер.
Изучение простейшего графического редактора (17 часов с 19.09-30.01)					
3.	20.09		1	Инструменты для рисования.	Интерфейс графического редактора.
4.	27.09		1	Освоение среды графического редактора Paint.	Интерфейс графического редактора и его основные объекты. Панель палитра. Панель инструменты. Настройка инструментов рисования. Создание рисунков с помощью инструментов.
5.	04.10		1	Сохранение рисунка на диске. Открытие файла с рисунком	Меню и интерфейс графического редактора.
6.	11.10		1	Построения с помощью клавиши Shift.	Инструменты рисования. Создание рисунков с помощью клавиши Shift.
7.	18.10		1	Работа с фрагментами рисунков.	Инструменты рисования. Создание рисунков с помощью инструментов Выделение.
8.	25.10		1	Проект «Птицы»	Простейший графический редактор Paint, инструменты создания простейших графических объектов. Исправление ошибок и внесение изменений. Работа с фрагментами: удаление, перемещение, копирование. Преобразование фрагментов.
9.	08.11		1	Проект «Зоопарк»	
10.	15.11		1	Проект «Зоопарк»	
11.	22.11		1	Проект «Цветы для мамы»	
12.	29.11		1	Проект «Цветы для мамы»	
13.	06.12		1	Проект «Мой край». Ландшафт. Животные.	
14.	13.12		1	Проект «Мой край». Объединение фрагментов.	
15.	20.12		1	Проект «Мой край». Объединение фрагментов.	
16.	27.12		1	Проект «Зимние краски».	
17.	16.01		1	Проект «Зимние краски».	
18.	23.01		1	Проект «Поздравительная открытка»	Графический редактор Paint, Работа с фрагментами. Создание надписей в графическом редакторе.
19.	30.01		1	Проект «Поздравительная открытка»	
Освоение клавиатурного тренажёра (10 часов с 06.02- 17.04)					
20.	06.02		1	Знакомство с клавишами компьютерной клавиатуры.	
21.	13.02		1	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "а" и "о". Игра «Тренируем пальчики».	Решение развивающих логических задач. Решение развивающих логических задач. Тренировка набора букв "а" и "о"
22.	20.02		1	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "а", "л", "м", "р", "ы". Игра «Тренируем пальчики».	Решение развивающих логических задач. Тренировка набора букв "а", "л", "м", "р", "ы"
23.	27.02		1	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "в" и "л". Игра «Тренируем пальчики».	Решение развивающих логических задач. Тренировка набора букв "в" и "л"
24.	06.03		1	Изучение расположения на клавиатуре и	Решение развивающих логических задач.

№ п/п	Дата		Кол- во часов	Тема	Основное содержание
	Плани	Факт			
				набора букв "д" и "ы". Игра «Тренируем пальчики».	Тренировка набора букв "д" и "ы"
25.	13.03		1	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "е" и "н". Игра «Тренируем пальчики».	Решение развивающих логических задач. Тренировка набора букв "е" и "н"
26.	20.03		1	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "и" и "т". Игра «Тренируем пальчики».	Решение развивающих логических задач. Тренировка набора букв "и" и "т"
27.	03.04		1	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "м" и "ь". Игра «Тренируем пальчики».	Решение развивающих логических задач. Тренировка набора букв "м" и "ь"
28.	10.04		1	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "п" и "р". Игра «Тренируем пальчики».	Решение развивающих логических задач. Тренировка набора букв "п" и "р"
29.	17.04		1	Оформление решения задач в MS Office Word.	Знакомство с понятиями «таблица», «ячейка», «столбец», «строка». Создание и оформление таблиц для решения задач в MS Office Word.
Обобщающее повторение (5 часов с 24.04-22.05)					
30	24.04		1	Кодирование информации с помощью букв русского и английского алфавитов	Знакомство с понятиями «код», «кодирование», «декодирование». Понятие «анаграмма», способы разгадывания анаграмм. Правила ввода букв, удаления символов.
31	02.05		1	Игра «Путешествие в мир Анаграмм»	Понятие «анаграмма», способы разгадывания анаграмм. Правила ввода букв, удаления символов.
32	08.05		1	Игра «Собери клавиатуру»	Знание расположения русских букв на клавиатуре. Правила ввода букв, удаления символов. Создание надписей в графическом редакторе.
33	15.05		1	Игра «Весёлые художники»	Решение развивающих логических задач. Коллективное и самостоятельное решение логических задач, выполнение творческих заданий. Создание изображений и надписей в графическом редакторе.
34	22.05		1	Обобщение знаний за год	

Тематическое планирование программы «Инфознайка» 4 класс (34 часа)

№ п/п	Дата		Кол-во часов	Тема	Основное содержание
	План	Факт			
Знакомство с персональным компьютером (2 часа с 02.09-09.09)					
1.	02.09		1	Техника безопасности и организация рабочего места в кабинете информатики.	Пожарная безопасность, охрана труда, санитарные правила, правила поведения в кабинете.
2.	09.09		1	Человек и компьютер.	Основные устройства компьютера и технические средства, с помощью которых может быть реализован ввод информации (текста, звука, изображения) в компьютер.
Изучение простейшего графического редактора (17 часов с 16.09-03.02)					
3.	16.09		1	Инструменты для рисования.	Интерфейс графического редактора.
4.	23.09		1	Освоение среды графического редактора Paint.	Интерфейс графического редактора и его основные объекты. Панель палитра. Панель инструменты. Настройка инструментов рисования. Создание рисунков с помощью инструментов.
5.	30.09		1	Сохранение рисунка на диске. Открытие файла с рисунком	Меню и интерфейс графического редактора.
6.	07.10		1	Построения с помощью клавиши Shift.	Инструменты рисования. Создание рисунков с помощью клавиши Shift.
7.	14.10		1	Работа с фрагментами рисунков.	Инструменты рисования. Создание рисунков с помощью инструментов Выделение.
8.	21.10		1	Проект «Птицы»	Простейший графический редактор Paint, инструменты создания простейших графических объектов. Исправление ошибок и внесение изменений. Работа с фрагментами: удаление, перемещение, копирование. Преобразование фрагментов.
9.	28.10		1	Проект «Зоопарк»	
10.	18.11		1	Проект «Зоопарк»	
11.	25.11		1	Проект «Цветы для мамы»	
12.	02.12		1	Проект «Цветы для мамы»	
13.	09.12		1	Проект «Мой край». Ландшафт. Животные.	
14.	16.02		1	Проект «Мой край». Объединение фрагментов.	
15.	23.02		1	Проект «Мой край». Объединение фрагментов.	
16.	13.01		1	Проект «Зимние краски».	
17.	20.01		1	Проект «Зимние краски».	
18.	27.01		1	Проект «Поздравительная открытка»	Графический редактор Paint, Работа с фрагментами. Создание надписей в графическом редакторе.
19.	03.02		1	Проект «Поздравительная открытка»	
Освоение клавиатурного тренажёра (10 часов с 10.02- 21.04)					
20.	10.02		1	Знакомство с клавишами компьютерной клавиатуры.	
21.	17.02		1	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "а" и "о". Игра «Тренируем пальчики».	Решение развивающих логических задач. Решение развивающих логических задач. Тренировка набора букв "а" и "о"
22.	22.02		1	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "а", "л", "м", "р", "ы". Игра «Тренируем пальчики».	Решение развивающих логических задач. Тренировка набора букв "а", "л", "м", "р", "ы"
23.	03.03		1	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "в" и "л". Игра «Тренируем пальчики».	Решение развивающих логических задач. Тренировка набора букв "в" и "л"
24.	10.03		1	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "д" и "ы". Игра «Тренируем пальчики».	Решение развивающих логических задач. Тренировка набора букв "д" и "ы"

25.	17.03		1	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "е" и "н". Игра «Тренируем пальчики».	Решение развивающих логических задач. Тренировка набора букв "е" и "н"
26.	31.03		1	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "и" и "т". Игра «Тренируем пальчики».	Решение развивающих логических задач. Тренировка набора букв "и" и "т"
27.	07.04		1	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "м" и "ь". Игра «Тренируем пальчики».	Решение развивающих логических задач. Тренировка набора букв "м" и "ь"
28.	14.04		1	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "п" и "р". Игра «Тренируем пальчики».	Решение развивающих логических задач. Тренировка набора букв "п" и "р"
29	21.04		1	Оформление решения задач в MS Office Word.	Знакомство с понятиями «таблица», «ячейка», «столбец», «строка». Создание и оформление таблиц для решения задач в MS Office Word.
Обобщающее повторение (5 часов с 28.04-24.05)					
30	28.04		1	Кодирование информации с помощью букв русского и английского алфавитов	Знакомство с понятиями «код», «кодирование», «декодирование». Понятие «анаграмма», способы разгадывания анаграмм. Правила ввода букв, удаления символов.
31	05.05		1	Игра «Путешествие в мир Анаграмм»	Понятие «анаграмма», способы разгадывания анаграмм. Правила ввода букв, удаления символов.
32	12.05		1	Игра «Собери клавиатуру»	Знание расположения русских букв на клавиатуре. Правила ввода букв, удаления символов. Создание надписей в графическом редакторе.
33	20.05		1	Игра «Весёлые художники»	Решение развивающих логических задач. Коллективное и самостоятельное решение логических задач, выполнение творческих заданий. Создание изображений и надписей в графическом редакторе.
34	24.05		1	Обобщение знаний за год	

Тематика проектов

№ п/п	Тема проекта	Кол-во часов
1.	Проект «Птицы».	1
2.	Проект «Зоопарк».	2
3.	Проект «Цветы для мамы».	2
4.	Проект «Мой край».	2
5.	Проект «Зимние краски».	2
6.	Проект «Поздравительная открытка».	2

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)

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

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

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

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... (дисковод)

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

Много кнопок, цифры, буквы,

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 обучающихся 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.

Тема: «Птицы»

Тип проекта: краткосрочный, коллективный.

Краткая аннотация проекта

Проект направлен на

- знакомство детей с птицами, проживающими в разных странах.
- развитие у обучающихся 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?

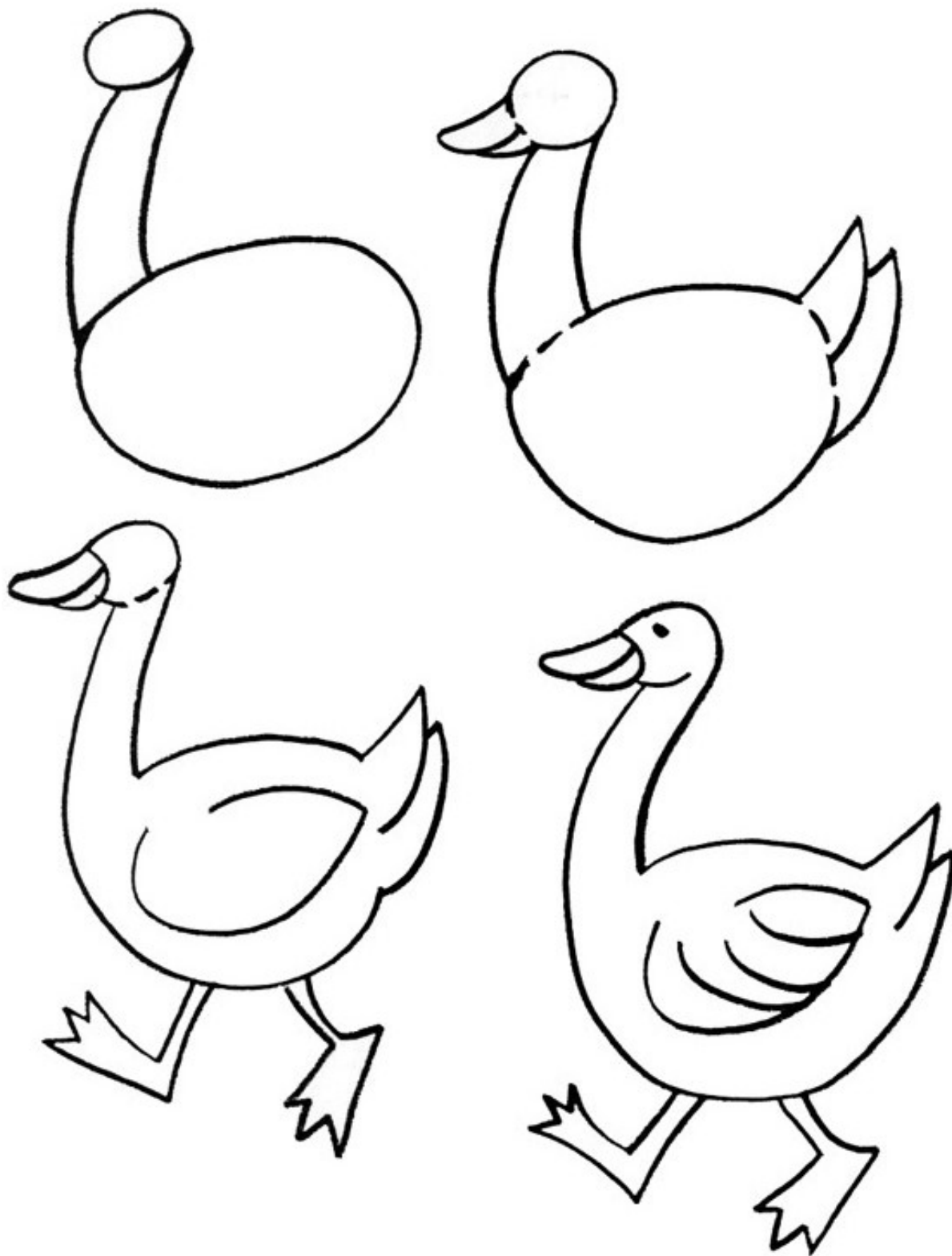
Учебные вопросы:

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

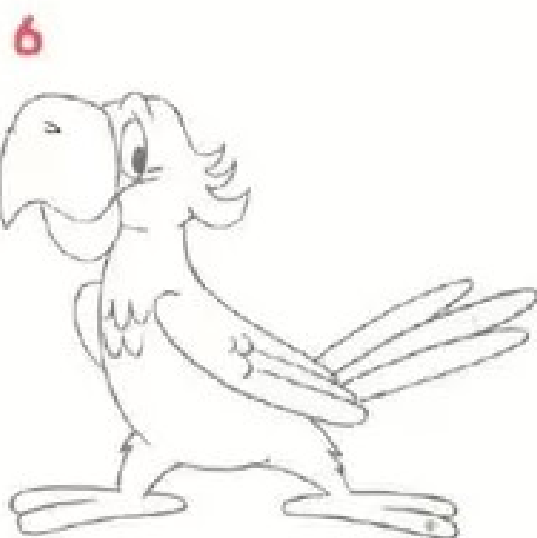
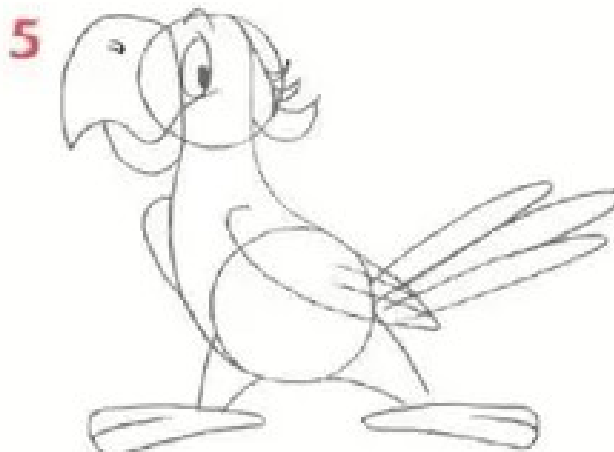
План реализации проекта:

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.

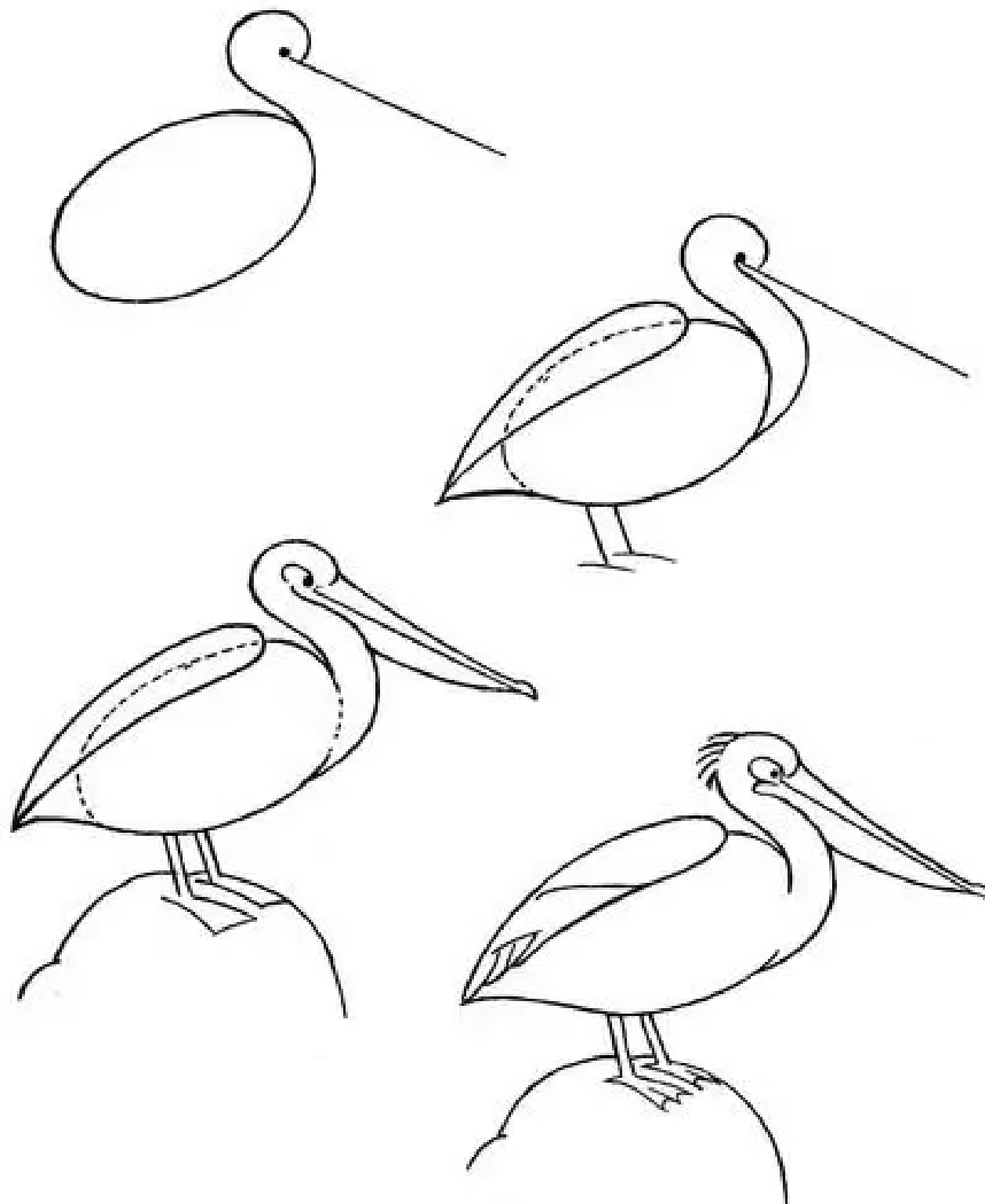
ПАМЯТКА
«Как нарисовать гуся?»



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 гля- дит, 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)*.

Проект

Тема: «Зоопарк»

Тип проекта: краткосрочный, коллективный.

Краткая аннотация проекта

Проект направлен на

- знакомство детей с животными, проживающими в неволе - зоопарках.
- развитие у обучающихся 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

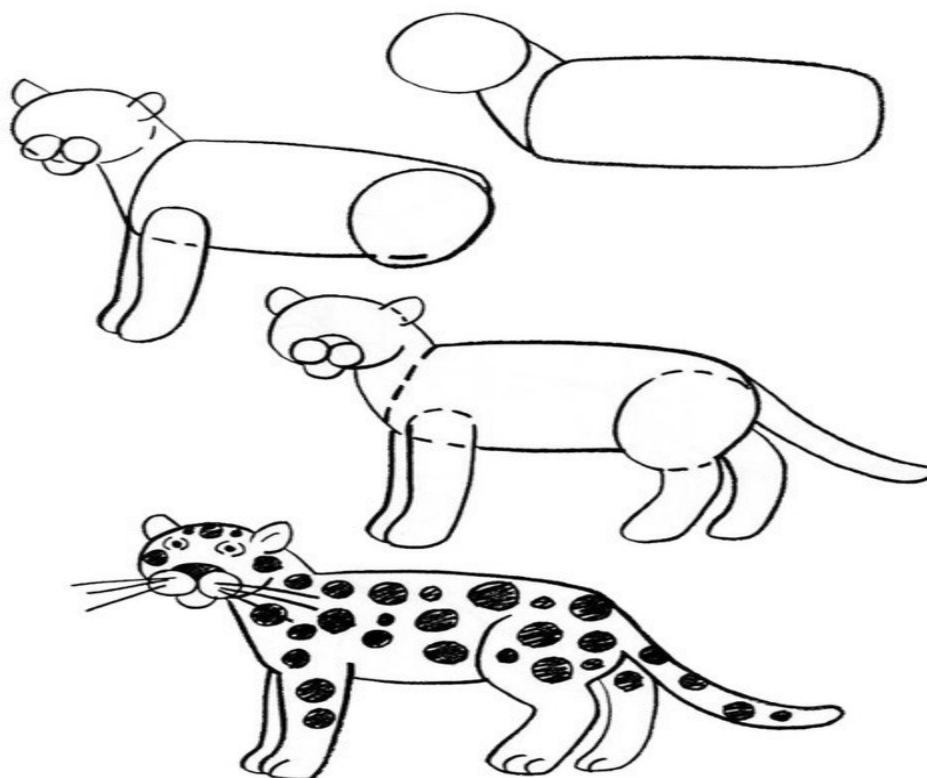
(организационный этап, мотивация)

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)

<p>Рыжая плутовка, Хитрая да ловкая. Хвост пушистый, Мех золотистый. В лесу живет, В деревне кур крадет.</p> <p>(Лиса)</p>	<p>Скачет шустрый зверек, А в кармане сидит сынок.</p> <p>(Кенгуру)</p>
--	---

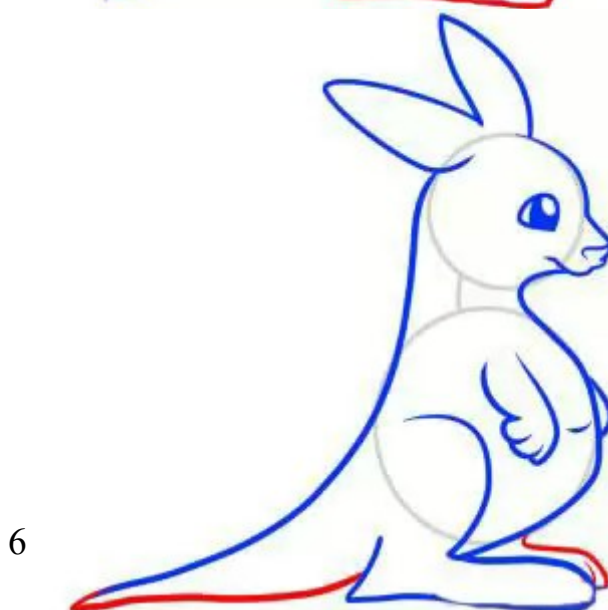
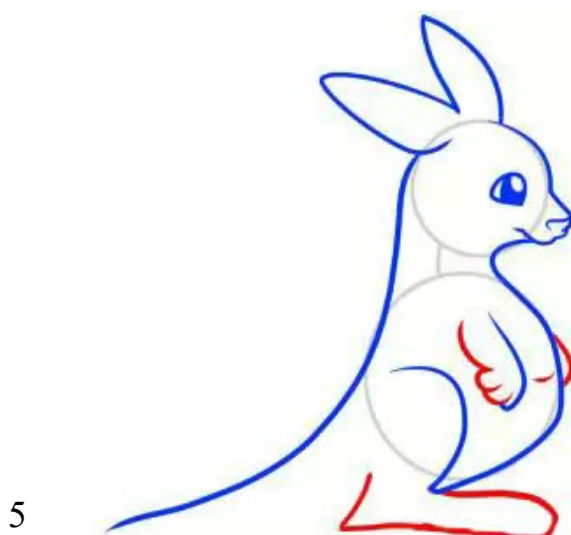
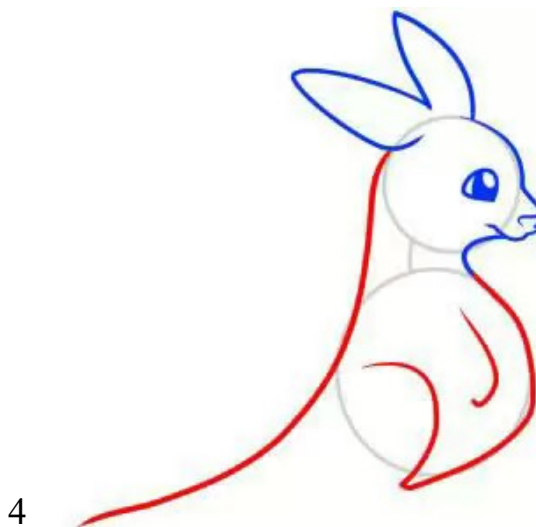
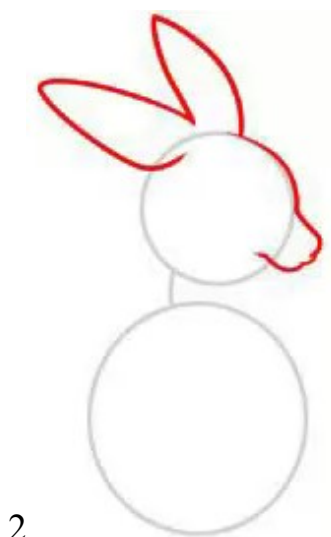
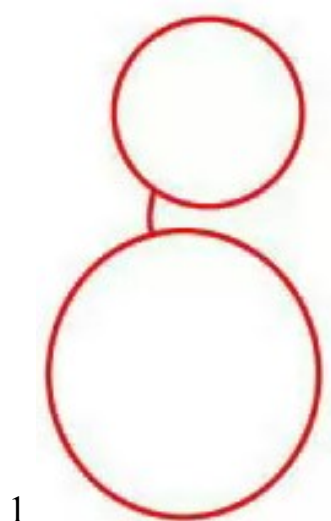
Приложение
к проекту «Зоопарк»

ПАМЯТКА «Как нарисовать леопарда?»

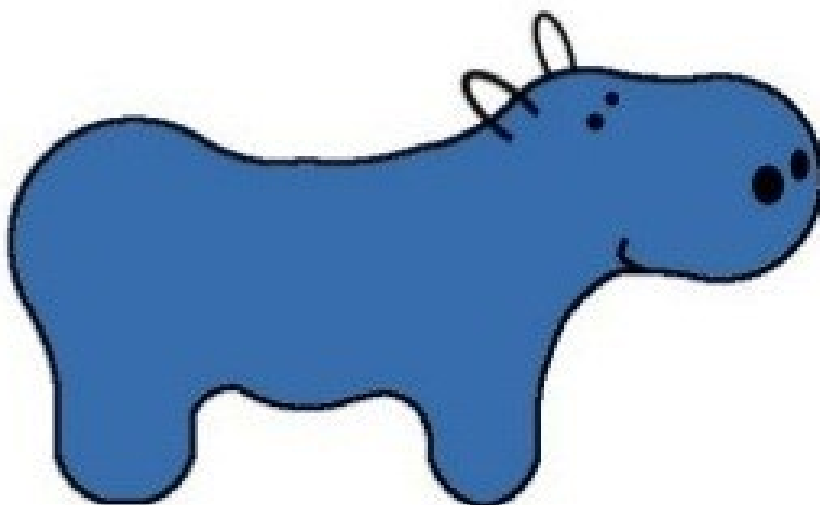


ПАМЯТКА

«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 обучающихся 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.

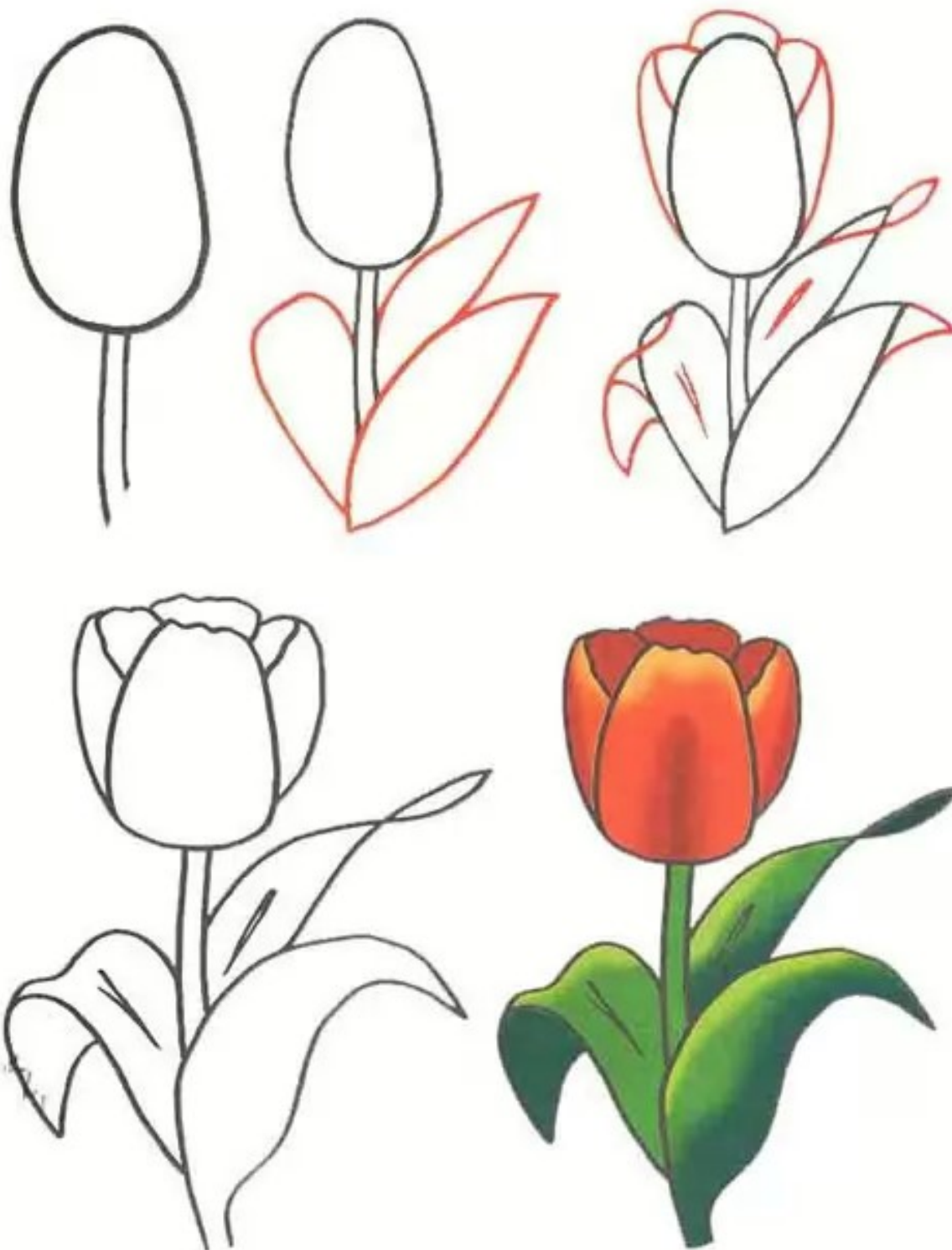
Загадки

(организационный этап, мотивация)

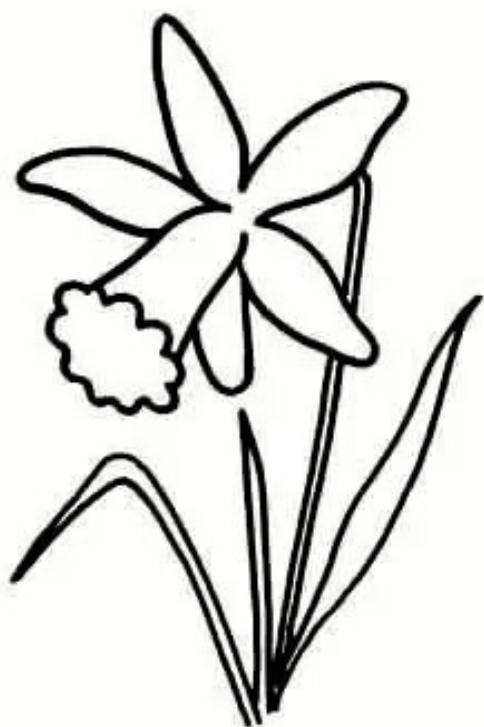
Листок - стрелочкой, Цветок - тарелочкой, А стебель-былинка Завит, как пружинка (Вьюнок)	На клумбе у окошка Посажена картошка. Цветки её огромные И светлые, и тёмные (Георгины)
Яркие, как пламя, Мы однофамильцы	На солнечной опушке В траве стоит она.

С мелкими гвоздями. Полюбуйтесь дикими Алыми ... (Гвоздиками)	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 дозреет солнышко, Будет горстка зёрнышек. (Подсолнух)
Цветик желто-золотистый, Как дышленочек, пушистый. Сразу вянет от мороза Наша неженка... (Мимоза)	Пышный, круглый, как кочан, Головой нам покачал. Летом расцветает он, Замечательный... (Пион)

ПАМЯТКА
«Как нарисовать тюльпан?»

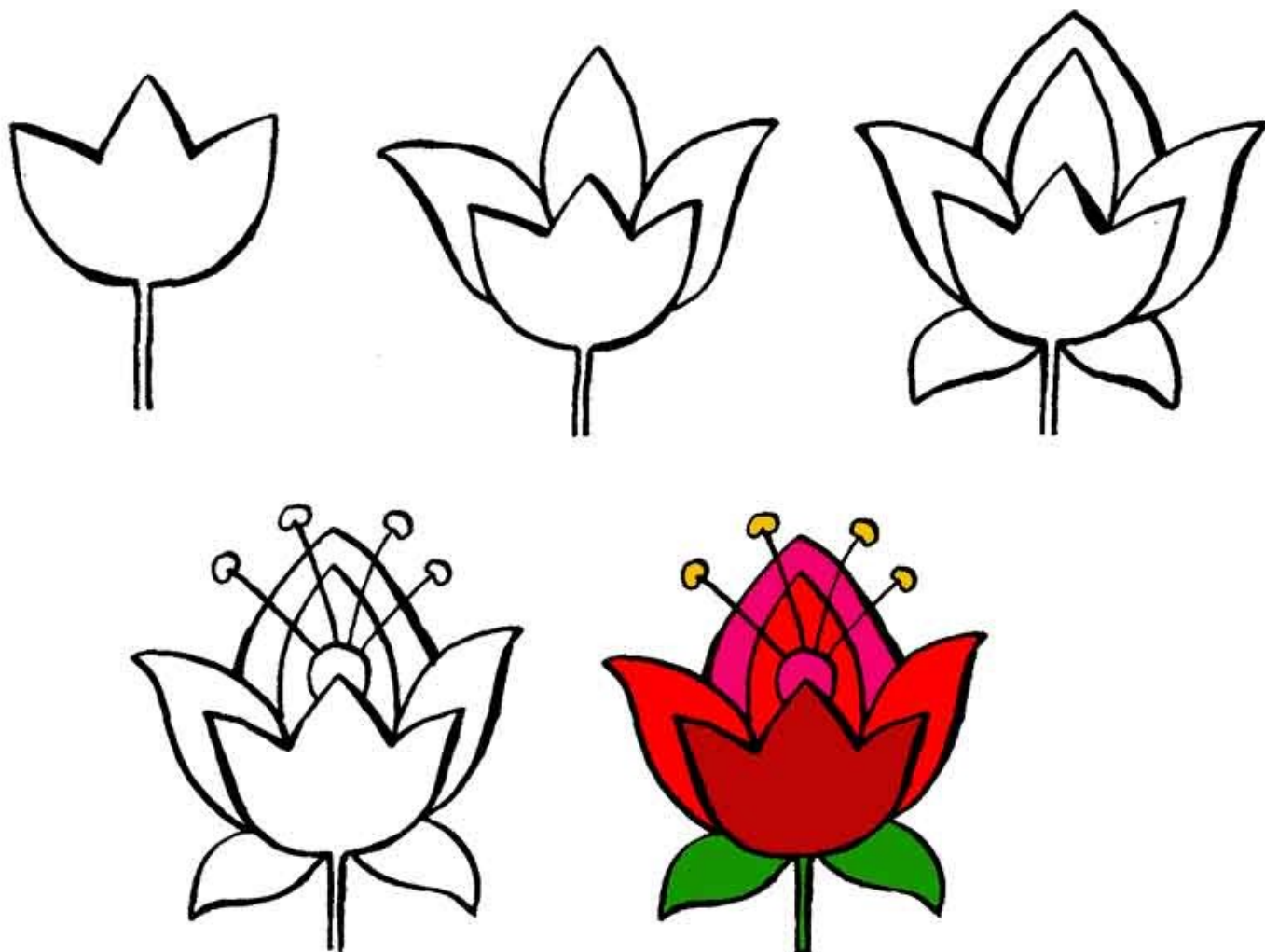


ПАМЯТКА
«Как нарисовать нарцисс?»



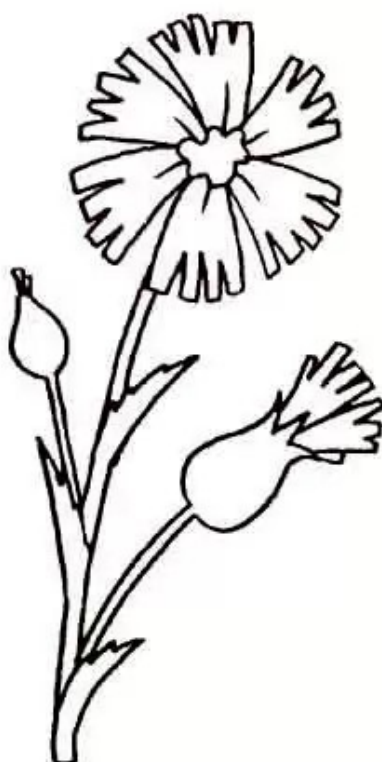
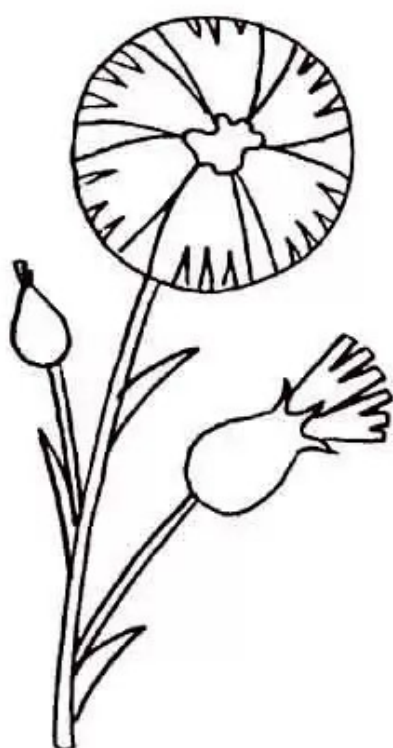
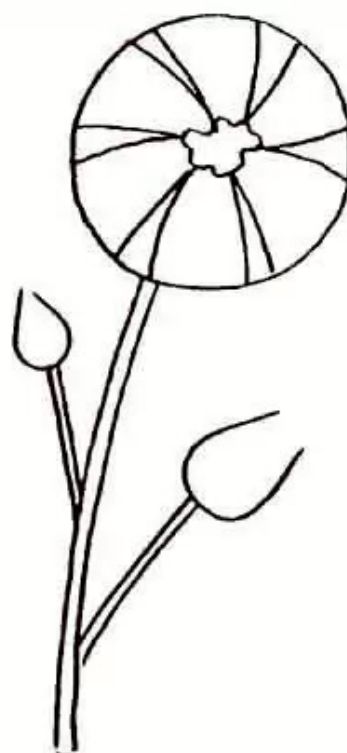
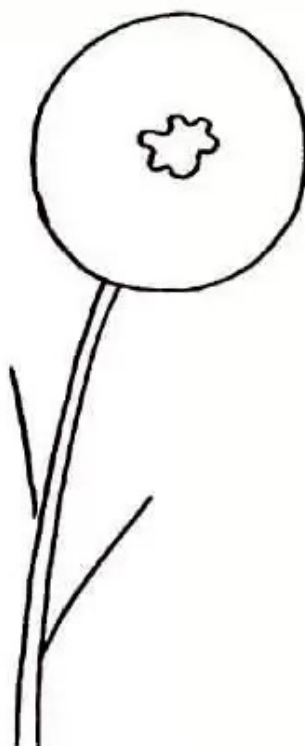
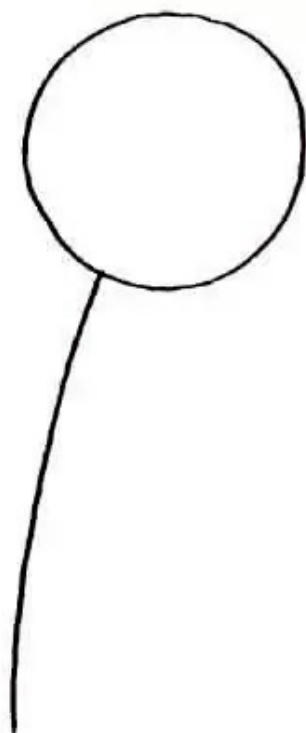
ПАМЯТКА

«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

Видел я: цветы как люди, плачут и росу роняют на песок.

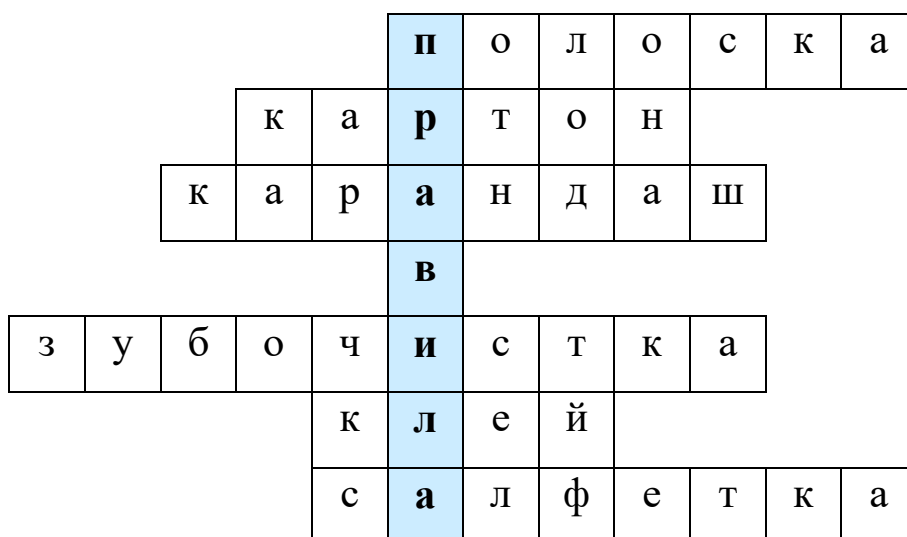
Если я сорву цветок, если ты сорвешь цветок,

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)



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 обучающихся;
- 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.

Основополагающий 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?

Лист согласования к документу № 296 от 20.11.2023
Инициатор согласования: Муртазин Н.К. Директор школы
Согласование инициировано: 20.11.2023 09:51

Лист согласования			Тип согласования: последовательное	
№	ФИО	Срок согласования	Результат согласования	Замечания
1	Муртазин Н.К.		 Подписано 20.11.2023 - 09:51	-