



МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«Татарская средняя общеобразовательная школа» Черлакского района Омской области
Центр образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста»

РАССМОТРЕНО
на педагогическом совете
МБОУ «Татарская СОШ»
Протокол № 1
от «30» август 2023 г.

УТВЕРЖДАЮ
директор МБОУ «Татарская СОШ»
М.В. Кукузей
Приказ от «01» сентября 2023 г. № 130



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

технической направленности

«Игры с интерактивной доской»

Возраст обучающихся: 6,5-7 лет

Трудоемкость: полгода (8,5 часов)

Очная форма освоения

Уровень программы: ознакомительный

Автор - составитель:

Миронова Кристина Владимировна,
педагог дополнительного образования
МБОУ «Татарская СОШ»

1. Пояснительная записка

Программа «Игры с интерактивной доской» ориентирована на развитие логического и комбинаторного мышления. На развитие навыков работы с компьютером (восприятие информации с экрана, её анализ, управление мышью и клавиатурой). Данная программа относится к дополнительным общеобразовательным общеразвивающим программам технической направленности и способствует повышению формирования начальных навыков общения с компьютером, усвоения базового уровня работы на компьютере. Программа составлена в соответствии Федеральным Законом «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 N 273-ФЗ; на основе требований Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования, в соответствии с «Примерными программами дополнительного образования», «Планируемыми результатами основного общего образования» и в соответствии с ОП ООО МБОУ «Татарской СОШ». В настоящее время компьютерные технологии стали активно применяться в образовательном процессе. Создается множество простых и сложных компьютерных программ для различных областей познания. В зависимости от возраста ребенка и применяемых программ компьютер может выступать в роли оппонента по игре, быть рассказчиком, репетитором, экзаменатором. Существуют различные компьютерные средства, направленные на развитие различных психических функций детей, таких как зрительное и слуховое восприятие, внимание, память, словесно-логическое мышление и др., которые можно с успехом применять при обучении детей младшего возраста.

Новизна данной программы заключается в том, что система образования предъявляет новые требования к воспитанию и обучению подрастающего поколения, внедрению новых подходов, которые должны способствовать не замене традиционных методов, а расширению их возможностей. Интерактивная доска значительно расширяет возможности предъявления образовательной информации, позволяет усилить мотивацию ребенка. Применение мультимедиа технологий (цвета, графики, звука, современных средств видеотехники) позволяет моделировать различные ситуации. Новизна компьютера и интерактивного оборудования отражаются в расширении и обогащении содержания ключевых компетенций ребенка, в интенсификации образования, в изменениях динамики процесса психического развития. Игровые компоненты, включенные в мультимедиа программы, активизируют познавательную деятельность воспитанников и усиливают усвоение материала. Интерактивные средства обучения, такие как интерактивная доска, станут отличной помощницей развития у детей: внимания; памяти; мышления; речи; личности; навыков учебной деятельности.

Цель: оптимизация образовательного процесса, для осуществления качественной индивидуализации обучения детей, создание у ребенка более высокой, по сравнению с традиционными методами, мотивационной готовности к обучению, заинтересованности детей к занятиям в современных условиях развитие логического мышления, внимания, памяти и познавательной активности

Задачи:

1. развитие творческого мышления детей, способности к свободному фантазированию и творчеству;
2. развитие коммуникативной компетентности в процессе коллективной творческой работы;
3. развитие умения ясно и логично излагать свои мысли и идеи окружающим, обосновывать свои мысли и высказывания;
4. развитие навыка работы в интерактивных средах, умения творчески моделировать объекты, изменять их свойства для решения задач;
5. развитие и коррекция психических процессов: памяти, внимания, воображения, мышления, восприятия;
6. развитие познавательной активности, самоконтроля;
7. развитие мелкой моторики руки;
8. создание положительного эмоционального фона;
9. помочь освоить детьми модели коммуникации с вымышленными героями мультимедийных разработок, как основные для освоения межличностной коммуникации;
10. воспитание стремления достичь положительного результата в работе.

Сроки реализации программы: Занятия проходят 1 раз в неделю по 1 часу (Среда, 15:30). Продолжительность программы составляет 8,5 часов, 9 учебных недель.

Участниками программы являются учащиеся 2 класса, заинтересованные в обучении и использовании интерактивной доски и расширении знаний работы с техническими средствами.

Форма занятий:

Занятия содержат интерактивные методы:

- творческие задания;
- игровые элементы;
- мозговой штурм;

Информационно-практические методы:

- уроки-лекции;
- уроки-беседы;

Практические и тренинговые занятия, ролевые игры.

- Обучение через опыт и сотрудничество.
- Проигрывание и анализ жизненных ситуаций, моделирование ситуаций.
- Систематическое повторение ранее изученного материала.
- Проверка и самопроверка знаний.

В процессе обучения используются различные дидактические материалы: презентации по темам курса, видеоматериалы, схемы и т.п.

Занятия по форме напоминают викторину, где через специальные упражнения и ролевые игры участники овладевают навыками работы с техническими средствами, что способствует развитию логического и комбинаторного мышления, формируют активную позитивную жизненную позицию, отрабатывают навыки работы в команде. На занятиях у

участников есть возможность получить конкретные знания. Методы обучения: игровой, проектный, словесный, наглядно – практический и воспитания поощрение, мотивация, упражнение.

Данная программа опирается на возрастные возможности и образовательные потребности учащихся младшего звена, специфику развития их мышления, внимания.

Планируемые результаты

Личностные	Предметные	Метапредметные
<ul style="list-style-type: none"> – усидчивость, трудолюбие, самостоятельность, упорство в достижении поставленных целей; – умение оказывать помощь своим сверстникам; – культура поведения 	<ul style="list-style-type: none"> - выделять свойства предметов, находить предметы, обобщающие заданным свойством или несколькими свойствами, разбивать множество на подмножества, характеризующиеся общим свойством; - обобщать по некоторому признаку, находить закономерность по признаку; - сопоставлять части и целое для предметов и действий; - называть главную функцию (назначение) предметов; 	<p>Регулятивные УУД:</p> <ul style="list-style-type: none"> – развитие внимания, памяти, фантазии, воображения; – умение находить ошибки при выполнении заданий и уметь их исправлять; -объективно оценивать результаты собственного труда, находить возможности и способы их улучшения; - осуществлять сотрудничество в процессе совместной работы; решать учебные и практические задачи с применением возможностей компьютера.
<p>Обучающийся получит возможность для формирования:</p> <ul style="list-style-type: none"> - технологической компетентности и готовности к использованию информационных ресурсов; -готовности к социальному взаимодействию и коммуникативная 	<p>К концу обучения курса учащиеся получат возможность уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - работать в группе, в коллективе. - моделировать и рефлексировать собственную деятельность; -работать с наглядно представленными на экране информационными объектами, применяя мышь и клавиатуру; 	<p>Познавательные УУД:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы. -Самостоятельно осуществлять поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий в справочниках, словарях, таблицах, помещенных в учебных

<p>компетентность; -готовности к решению проблем.</p>	<p>-использовать информацию для построения умозаключений; -использовать элементы логики при работе с информацией; -решать задачи с применением подходов, наиболее распространенных в информатике; -использовать информационные технологии, готовые программные средства;</p>	<p>пособиях. -Ориентироваться в рисунках, схемах, таблицах, представленных в учебных пособиях. -Владеть общепредметными понятиями «объект», «система», «модель», «алгоритм», «исполнитель» и др. -Определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации. -Устанавливать причинно-следственные связи. -Самостоятельно планировать пути достижения целей; соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности, определять способы действий в рамках предложенных условий, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией; оценивать правильность выполнения учебной задачи; -Владеть основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности; - Выполнять задания по</p>
---	--	--

		аналогии.
	<p>К концу обучения курса учащиеся получают возможность применять:</p> <ul style="list-style-type: none"> - полученные знания для адекватного осознания причин возникающих проблем и путей их решения; - полученный опыт для самореализации и самовыражения в разных видах деятельности; - через игровые роли и сказочные образы и осознавать собственные трудности, их причины и находить пути их преодоления. 	<p>Коммуникативные УУД:</p> <ul style="list-style-type: none"> -соблюдать в повседневной жизни нормы речевого этикета и правила устного общения ; - вступать в диалог (отвечать на вопросы, задавать вопросы, уточнять непонятое); - сотрудничать с товарищами при выполнении заданий в паре: устанавливать и соблюдать очерёдность действий, корректно сообщать товарищу об ошибках; – умений и навыков использования средств информационных и коммуникационных технологий ; -создание, восприятие и использование гипермедиа-сообщений; коммуникация и социальное взаимодействие.

2. Учебно - тематический планирование

Игры с интерактивной доской 1 класс

№	Название тем	Количество во часов	Дата	
			По плану	По факту
1. Удивительный мир природы. 4ч.				
1	Вводное занятие. Инструктаж по ТБ.	1		
2	Форма и цвет.	1		
3	Что такое природа?	1		
4	Звуки и буквы	1		
2. В мире животных. 2ч.				
5	Птицы. Голоса. Птенцы	1		
6	Считаем машинки.	1		
3. Я-человек. 2,5ч.				
7	Сказки.	1		
8	Профессии.	1		
9	Итоговое занятие. Раскрась фигуры.	0,5		
	Всего:	8,5ч		

3. Содержание программы.

Тема 1. Вводное занятие. (1ч.) Инструктаж по ТБ. Знакомство с интерактивной доской, её составляющими, объяснение правил безопасной работы с ИД.

Тема 2 Форма и цвет. (1ч.) Рассмотрение форм предметов, дидактическая игра «На что похоже», работа с модулем «Форма и цвет».

Тема 3. Что такое природа? (1ч.) Беседа об осени, работа с модулями «Природа», «Человек учится у природы»

Тема 4. Звуки и буквы. (1ч.) Закрепление правил работы с интерактивной доской, гимнастика для глаз, задания и упражнения «Найди звук», «Найди слово с определённым звуком».

Тема 5. Птицы. Голоса. Птенцы. (1ч.) Рассмотрение иллюстраций «Домашние птицы», дид игра «Узнай по описанию», работа с модулем «Птицы. Голоса. Птенцы».

Тема 6. Считаем машинки. (1ч.) Дид. игра «Найди, который по счёту», работа с модулем «Считаем машинки».

Тема 7. Сказки. (1ч.) Закрепление правил работы с интерактивной доской, гимнастика для глаз, задания и упражнения «Найди сказку», «Подставь нужного героя».

Тема 8. Профессии. (1ч.) Рассматривание иллюстраций «Кто, где работает», дид игра «Кому что нужно для работы», работа с модулем «Профессии».

Тема 9 Итоговое занятие. (1ч.) Дид.игра «На что похоже», работа с модулем «Раскрась фигуры».

4. Контрольно - оценочные средства

Способы и формы выявления результатов: опрос, наблюдение, самостоятельная работа, коллективный анализ работ, итоговые занятия, выставки, конкурсы, оформление фотоотчетов, открытые занятия, отзывы детей.

5.Условия реализации программы.

Для проведения занятий требуется проветриваемое помещение, в котором достаточно места для того, чтобы организовать круг и индивидуальные рабочие места за партами. Помещение для занятий должно быть достаточно просторным для проведения подвижных техник, стулья в помещении должны быть легко перемещаемыми, помещение не должно быть проходным и просматриваемым для посторонних. Помещение должно быть оборудовано интерактивной доской, мультимедийным проектором, 2 ручки-стилуса, лоток для электронных ручек, ноутбук ,манипулятор «мышь», специальное программное обеспечение ,программы подготовки презентаций;

6.Список литературы:

1. Волошина О.В. Развитие пространственных представлений на занятиях информатики / О. В. Волошина// Информатика. – 2006. – №19.
2. Горвиц Ю.М. и др. Новые информационные технологии в образовании. /Ю. М. Горвиц, А. А. Чайнова, Н. Н. Поддъяков. – М.: Линка-Пресс, 1998. – 328 с.
3. Ковалько В.И. Здоровьесберегающие технологии: школьник и компьютер: 1-4 классы./ В. И. Ковалько. – М.: ВАКО, 2007. – 304 с.
4. Кравцов С.С., Ягодина Л.А. Компьютерные игровые программы как средство стабилизации эмоционального состояния школьника./ С. С. Кравцов, Л. А. Ягодина//Информатика. – 2006. – №12.
5. Санитарно-эпидемиологические правила и нормативы (Санпин 2.4.2. 178-020), рег. №3997