



## 1. Пояснительная записка

Программа кружка "Компьютерная азбука" составлена на основе Закона РФ "Об образовании в РФ" № 273-ФЗ от 09.12.2012; Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования;

СанПиН 2.4.2 2821 10 «Санитарно-эпидемиологические требования к условиям и организации обучения в общеобразовательных организациях» (утверждены постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 29 декабря 2010 г. № 189, зарегистрированным в Минюсте России 3 марта 2011 г., региональный номер 19993); Основной образовательной программы начального общего образования МКОУ "Кондровская СОШ №3" на 2014 - 2018уч.годы;

Устава школы;

Плана внеурочной деятельности МКОУ «Кондровская СОШ №3»

Программа курса рассчитана на 1-4 классы (270 часа, в 1-м классе 66 часов, во 2-4 классах по 68 часов в год, 2 часа в неделю).

Во внеурочной деятельности программа «Компьютерная азбука» соответствует общеинтеллектуальному направлению, познавательному виду деятельности.

Данная программа кружка составлена для учащихся 2-4 классов общеобразовательных школ в соответствии с требованиями федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования.

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.

Программа построена таким образом, чтобы в процессе воспитания и привития интереса к компьютеру осуществлялось комплексное воздействие на интеллектуальную, эмоциональную и волевою сферы ребенка.

Данная программа помогает ознакомить ребенка с информационными технологиями. Параллельно с овладением знаниями родного языка учиться осуществлять набор уже изученных букв, тренируя память и анализируя образы

В младшем школьном возрасте происходит постепенная смена ведущей деятельности, переход от игры к учебе. При этом игра сохраняет свою ведущую роль. Поэтому значительное место на занятиях занимают игры. Возможность опоры на игровую деятельность позволяет сделать интересными и осмысленными любую учебную деятельность. Дети при восприятии материала обращают внимание на яркую подачу его, эмоциональную окраску, в связи с этим основной формой объяснения материала является демонстрация.

Направление программы кружка «Компьютерная азбука» общеинтеллектуальное; вид внеурочной деятельности – познавательная. Форма организации – кружок.

*Целью обучения по программе «Компьютерная азбука» является развитие интеллектуальных и творческих способностей детей средствами информационных технологий.*

### **Задачи обучения:**

- познакомить школьников с устройством ввода информации - клавиатурой;
- дать школьникам представления о современном информационном обществе, информационной безопасности личности и государства;
- дать школьникам первоначальное представление о компьютере и современных информационных и коммуникационных технологиях;
- научить учащихся работать с программами WORD, PAINT, Калькулятор;
- углубить первоначальные знания и навыки использования компьютера для основной учебной деятельности;
- развить творческие и интеллектуальные способности детей, используя знания компьютерных технологий.
- сформировать эмоционально-положительное отношение к компьютерам.

Программные средства, используемые в программе, обладают разнообразными графическими возможностями, понятным даже первокласснику интерфейсом. Эти программы русифицированы, что позволяет легко и быстро их освоить. Так как программы строятся по логическим законам, возможна организация разнообразной интересной деятельности с четким переходом от одного вида работы к другому, с конкретными указаниями, на что обратить внимание. При этом будет развиваться произвольное внимание детей. Несмотря на общие возрастные особенности, каждый ребенок индивидуален в своем развитии, поэтому программа предусматривает индивидуальный подход к каждому ребенку

Программа рассчитана на обучение детей в возрасте 8 - 11 лет. Учащиеся младших классов испытывают к компьютеру сверхдоверие и обладают психологической готовностью к активной встрече с ним.

Однако от учителя требуется хорошее знание возрастных особенностей младших школьников, без учета которых нельзя рассчитывать на успех в работе.

Быстрая утомляемость младших школьников – характерная особенность данного возраста. Этим обуславливается необходимость использования на занятиях конкурсов, загадок, игровых моментов, физминуток. Это снимает эмоциональное и физическое напряжение, повышает интерес к изучаемому материалу.

### **Сроки реализации программы и распределение часов по годам обучения**

Представленная программа организации работы кружка «Компьютерная азбука» реализуется в течение двух лет: во 2 - 4 классах начальной школы.

Программа предусматривает работу кружка: 34 часа во 2-4 классах (1 час в неделю, 34 часа в год). Всего на организацию кружка «Компьютерная азбука» во 2-4 классах отводится 132 часа.

### **Формы организации внеурочной деятельности**

В процессе обучения используются следующие формы занятий:

- вводное занятие
- комбинированное учебное занятие,
- занятие-презентация,
- экскурсия, виртуальная экскурсия,
- демонстрация,

- игры
- проектная деятельность

#### 4. Результаты освоения курса

##### Личностные результаты.

##### К концу обучения в кружке учащиеся должны знать:

- правила техники безопасности;
- правила работы за компьютером;
- назначение и работу графического редактора PAINT;
- назначение и работу стандартных программ «Блокнот» и «Калькулятор»;
- возможности текстового редактора WORD;
- понятие информации, свойства информации;
- назначение и работу программы Power Point;
- Основные блоки клавиш;
- информационные процессы;
- понятие информации, свойства информации;
- типы моделей;
- основные понятия логики;
- устройство персонального компьютера, основные блоки;
- устройства ввода и вывода информации;
- понятие алгоритм;
- свойства алгоритмов.

##### должны уметь:

- соблюдать требования безопасности труда и пожарной безопасности;
- включить, выключить компьютер;
- работать с устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, дисководы);
- набирать информацию на русском регистре;
- запустить нужную программу, выбирать пункты меню, правильно закрыть программу.
- работать с программами WORD, PAINT, Блокнот, Калькулятор
- работать со стандартными приложениями Windows;
- Создавать презентации;

- пошагово выполнять алгоритм практического задания ;
- осуществлять поиск информации на компьютере;
- осуществлять поиск информации в интернете, выделять из общего списка нужные фрагменты;
- работать с программами Power Point.
- работать с разными видами информации
- строить суждения;
- решать логические задачи;
- находить сходства и отличия реальных объектов и их моделей;
- работать с основными блоками компьютера, и подключать их;
- пользоваться устройствами ввода и вывода информации, подключать их к компьютеру;
- запускать операционные системы Windows;
- работать с файлами (создавать, сохранять, осуществлять поиск);
- осуществлять отбор нужной информации;

*Метапредметными* результатами являются:

развитие познавательной, эмоциональной и волевой сфер младшего школьника; формирование мотивации к изучению предметов естественно-математического цикла.

**уметь:**

- оценивать результаты своей работы
- осуществлять проектную деятельность;
- работать в команде

## **Содержание программы**

### **Первый год обучения**

**Тема 1.** Вводные знания. Информационные технологии, информация.

**Тема 2. Информация вокруг нас**

Организация хранения информации в компьютере.

Информация в компьютере. Диски. Дискеты.

**Тема 3. Графический редактор PAINT**

Назначение, запуск/ закрытие, структура окна. Создание, хранение и считывание документа.

Выполнение рисунка с помощью графических примитивов. Цвет в графике. Изменение рисунка (перенос, растяжение / сжатие, удаление и т.д.).

Изобретаем узоры. Работа на заданную или выбранную тему.

Выполнение рисунка по стихотворению «У лукоморья дуб зеленый».

#### **Тема 4. Знакомство со стандартными программами. «Блокнот»**

Назначение программы. Структура окна.

Работа с текстом. Набор текста и редактирование. Копирование, перемещение текста. Исправление ошибок.

#### **Тема 5. Знакомство со стандартными программами. «Калькулятор»**

Назначение программы. Структура окна. Виды калькулятора.

Работа с простейшими арифметическими действиями. Решение задач.

#### **Тема 6. Текстовый редактор WORD**

Назначение, запуск/ закрытие, структура окна. Основные объекты редактора (символ, слово, строка, предложение, абзац).

Создание, хранение и считывание документа.

Основные операции с текстом Внесение исправлений в текст. Проверка орфографии.

Форматирование текста (изменение шрифтов, оформление абзаца).

Сохранение файла на дискету и загрузка с дискеты.

Режим вставки (символов, рисунков).

Рисунок в WORD. Параметры страницы.

Оформление текстов с помощью WORDART.

Таблицы. Составление кроссвордов. Поиск и исправление ошибок.

Копирование и перемещение текста.

Урок-КВН.

Творческая работа Забавное рисование из знаков препинания.

Итоговая работа по WORD.

**Тема 7. Развивающие игры.** Игры на внимательность (поиск предметов) Стратегические игры. Выигрышная стратегия. Построения дерева игры.

#### **Тема 8. Знакомство с медиапродукцией**

Демонстрация видеофрагментов с использованием медиадисков.

Демонстрация мультфильмов, сказок (диск «Никита»).

### **Второй год обучения**

**Тема 1.** Вводное занятие. Из чего состоит компьютер?

**Тема 2.** Информация в природе и технике, определение информации, информатика, свойства информации

**Тема 3.** Графический редактор PAINT. Окно программы Paint. Панель инструментов. Работа с палитрой цветов

**Тема 4.** Создание презентаций с помощью Power Point.

Интерфейс программы (структура окна), основные функции редактирования текста.

Работа со стилями.

Создание нового слайда, фон слайда.

Вставка рисунков и других объектов на слайд.

Создание скриншотов.

Анимация на слайдах

**Тема 5.** Элементарные вычисления на калькуляторе (Сложение и вычитание чисел)

**Тема 6.** Работа в текстовом процессоре WORD.

Форматирование документа, вставка рисунков.

Создание таблиц, вставка специальных символов.

Создание перекрестных ссылок.

Форматирование абзацев.

Сохранение документа.

Печать.

**Тема 7.** Решение головоломок (логических задач).

Тесты на внимательность.

**Тема 8.** Разработка простейших компьютерных программ.

Работа в среде программирования «Логомиры».

Простейшие элементы программирования в офисных приложениях.

Работа над проектом «моя первая программа».

Основные принципы работы компьютерных программ

**Тема 9.** Работа на клавиатурном тренажере.

Основные блоки клавиш. Работа с алфавитно-цифровым блоком клавиш.

Функциональные клавиши. Клавиши управления курсором.

Управляющие клавиши. «Клавиатурные гонки онлайн».

**Тема 10.** Мультимедийная информация и ее применение в обучении. Графические редакторы.

Звуковые редакторы.

Видео редакторы.

Плееры, их отличие.

**Тема 11.** Сетевые технологии.

Интернет.

Компьютерные сети.

Локальная компьютерная сеть.

Глобальная компьютерная сеть. Браузеры.

Поиск информации в интернете. Почтовые сервисы.

Образовательные сайты.

Работа в чатах, регистрация на почтовом сервере. Подведение итогов.

**Третий год обучения**

**Тема 1. Информация. Информационные процессы.** Человек и информация. Источники и приемники информации. Носители информации. Информационные процессы: сбор, обработка, передача, хранение, защита.

**Тема 2. Логика.** «Истина» и «ложь». Суждение. Умозаключение. Решение логических задач. Составление логических задач

**Тема 3. Моделирование.** Модель объекта. Сравнение реальных объектов с их моделью. Типы моделей. Модель отношения между понятиями.

**Тема 4. Компьютерный эксперимент.** Проектная работа «Сопоставление объектов в Word». Проектная работа «Восстановите хронологию событий в Power Paint». Проектная работа «Найдите отличие в Paint».

**Тема 5. Применение компьютера при решении математических задач.** Программа «Калькулятор». Вычисления с помощью калькулятора.

**Тема 6. Повторение и обобщение.** Информация вокруг нас. Работа с моделями объектов. Практическая работа «Набор текста в Word». Урок КВН.

### Тематическое планирование

Тема	Количество часов	
	теория	практика
<b>Первый год обучения</b>		
1. Вводное занятие.	1	0
2. Информация вокруг нас	1	0
3. Графический редактор PAINT	1	4
4. Знакомство со стандартными программами. «Блокнот»	1	1
5. Знакомство со стандартными программами. «Калькулятор»	1	2
6. Текстовый редактор WORD	2	13
7. Развивающие игры	5	0
8. Знакомство с медиапродукцией	1	1
<b>Итого</b>		<b>34</b>
<b>Второй год обучения</b>		
1. Вводное занятие. Из чего состоит компьютер?	1	0
2. Информация в природе и технике	1	0
3. Графический редактор PAINT	1	0
4. Создание презентаций с помощью Power Point	1	5
5. Элементарные вычисления на калькуляторе	0	1
6. Работа в текстовом процессоре WORD	1	4
7. Решение головоломок (логических задач)	1	1
8. Разработка простейших компьютерных программ	0	3
9. Работа на клавиатурном тренажере	0	3
10. Мультимедийная информация и ее применение в обучении	1	3
11. Сетевые технологии. Интернет	2	5
<b>Итого</b>		<b>34</b>
<b>Третий год обучения</b>		
1. Информация. Информационные процессы	7	3
2. Логика	5	1
3. Моделирование	2	4

4. Компьютерный эксперимент	<b>1</b>	<b>5</b>
5. Применение компьютера при решении математических задач.	<b>1</b>	<b>1</b>
6. Повторение и обобщение знаний	<b>1</b>	<b>3</b>
<b>Итого</b>		<b>34</b>

**КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ (СМ. ПРИЛОЖЕНИЕ)**