

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
Платоновская средняя общеобразовательная школа

Рекомендована к утверждению на
заседании методического совета
протокол № 1 от 30.08 2019 г.

«Утверждаю»
директор Филонов М.В.
Приказ №153 от 02.09.2019

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности
«Компьютерная азбука»
(ознакомительный уровень)

Возраст детей: 10 – 11 лет

Срок реализации: 1 год

Автор- составитель:
Беляева Екатерина Алексеевна,
педагог дополнительного образования

с.Платоновка,2019год

1. Пояснительная записка

Данная программа технической направленности составлена для учащихся 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.

Дополнительное образование обладает некоторыми преимуществами по сравнению с учебной, так как организуется на добровольных началах и имеет большие возможности для организации различных видов деятельности, позволяя использовать в оптимальном сочетании традиционные и инновационные формы и методы работы.

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

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

Примечание [n1]:

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 «Азбука Компьютерная» составлена с учетом санитарно-гигиенических требований, возрастных особенностей учащихся школьного возраста и рассчитана на работу в учебном компьютерном классе, в котором должно быть 8 учебных мест и одно рабочее место – для преподавателя.

Сроки реализации программы и распределение часов

Представленная программа организации работы кружка « Компьютерная азбука» реализуется в течение одного года: в 4 классах.

Программа предусматривает работу кружка: 36 часа в 4 классах (1 час в неделю).

Характеристика возрастной группы учащихся

Программа рассчитана на обучение детей в возрасте 10-11 лет в течение одного учебного года.

Учащиеся 4 классов испытывают к компьютеру сверх доверие и обладают психологической готовностью к активной встрече с ним.

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

Быстрая утомляемость 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. Для того чтобы занятия были интересны и не утомляли детей, предусмотрены разные виды деятельности: творческая, исследовательская, игровая, проектная.

Формы организации

В процессе обучения используются следующие формы занятий:

- вводное занятие
- комбинированное учебное занятие,
- занятие-презентация,
- экскурсия, виртуальная экскурсия,
- демонстрация,
- игры
- проектная деятельность

2. Тематический план

Тема	Количество часов	
	Теория	практика
1. Вводные занятия	1	0
2. Информация вокруг нас	1	0
3. Графический редактор PAINT	1	1
4. Знакомство с медиапродукцией	1	1
5. Информация в природе и технике	1	0
6. Создание презентаций с помощью Power Point	1	3
7. Решение головоломок (логических задач)	1	1
8. Разработка простейших компьютерных программ	0	2
9. Работа на клавиатурном тренажере	0	2
10. Мультимедийная информация и ее применение в обучении	1	2
11. Сетевые технологии. Интернет	2	3
12. Информация. Информационные процессы	7	2
3. Логика	5	2
14. Моделирование	2	3
15. Компьютерный эксперимент	1	3
16. Применение компьютера при решении математических задач.	1	1
17. Операционные системы	1	3
18. Файл	1	1
19. Файловая система	1	1
20. Защита информации	2	1
21. Вирусы	1	0

22. Алгоритмы	2	2
Итого		34

3. Содержание обучения

Тема 1. Вводные знания. Информационные технологии, информация.

Тема 2. Информация вокруг нас

Организация хранения информации в компьютере.
Знакомство с информацией в программе «Роботландия».
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 с медиапродукцией

Демонстрация видеофрагментов с использованием медиадисков.
Демонстрация мультфильмов, сказок (диск «Никита»).

Тема 5. 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 7. Решение головоломок (логических задач).

Тесты на внимательность.

Тема 8. 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.

Тема 12. Информация. Информационные процессы. Человек и

информация. Источники и приемники информации. Носители информации.

Информационные процессы: сбор, обработка, передача, хранение, защита.

Тема 13. Логика. «Истина» и «ложь». Суждение. Умозаключение. Решение

логических задач. Составление логических задач

Тема 14. Моделирование. Модель объекта. Сравнение реальных объектов с

их моделью. Типы моделей. Модель отношения между понятиями.

Тема 15. Компьютерный эксперимент. Проектная работа «Сопоставление

объектов в Word». Проектная работа «Восстановите хронологию событий в

Power Point». Проектная работа «Найдите отличие в Paint».

Тема 16. Применение компьютера при решении математических задач.

Программа «Калькулятор». Вычисления с помощью калькулятора.

Тема 17. Операционные системы. Windows. Linux. Mac OS. В чем отличие операционных систем?

Тема 18. Файл. Работа с файлами. Типы файлов.

Тема 19. Файловая система. Файловая таблица. Работа с каталогами.

Тема 20. Защита информации. Информационные угрозы. Программные средства защиты информации. Аппаратные средства защиты информации.

Тема 21. Вирусы. Классификация вирусов. Наиболее опасные вирусы.

Тема 22. Алгоритмы. Что такое алгоритмы? Примеры алгоритмов. Примеры

использования алгоритмов в повседневной жизни. Составление словесных алгоритмов. Описание алгоритмов. Основные свойства алгоритмов. Блок-

схемы. Составление алгоритмов с помощью блок-схем. Решение задач.

Повторение.

4. Предполагаемые результаты реализации программы

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;
- Компьютерные сети;
- информационные процессы;
- понятие информации, свойства информации;
- типы моделей;
- основные понятия логики;
- устройство персонального компьютера, основные блоки;
- устройства ввода и вывода информации;
- основные операционные системы и их отличия;
- определение файла и файловой системы;
- классификации вирусов;
- способы защиты 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, Черепашка, Чертежник.
- 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. Linux. Mac OS ;
- работать с файлами (создавать, сохранять, осуществлять поиск);
- пользоваться антивирусными программами;
- осуществлять ручной поиск вредоносных программ
- распознавать некоторые вирусы
- составлять алгоритмы;
- реализовывать алгоритмы
- решать задачи с использованием блок-схем
- 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

5. Формы и виды контроля

Контроль и оценка обучающихся в кружке осуществляется при помощи текущего и итогового контроля в форме викторин, защиты проектной работы (в конце каждого года).

Возможно проведение мастер-класса в форме открытого занятия, кружка для посещения другими учащимися с целью повышения мотивации при изучении компьютера.

Используемая литература:

1. Бородин М. Н. Информатика. Программы для общеобразовательных учреждений. М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2010.
2. Борман Дж. Компьютерная энциклопедия для школьников и их родителей. – СПб., 2007.
3. Кершан Б. и др. Основы компьютерной грамотности. - М.: Мир, 2006.
4. Шафрин Ю.А. Информационные технологии: В 2 ч. Ч.2: Офисная технология и информационные системы. - М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2006. - с.336.
5. Психогимнастика в тренинге / Под ред. Н.Ю. Хрящевой. СПб.: Ювента, Институт тренинга, 2005.
6. Златопольский Д. М. Занимательная информатика. М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2011.