

МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЁННОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 8 С. САДОВОГО
АРЗГИРСКОГО РАЙОНА СТАВРОПОЛЬСКОГО КРАЯ

СОГЛАСОВАНА
Руководитель ЦО гуманитарного и
цифрового профилей «Точка Роста»

 Д.Ш.Магомедова

УТВЕРЖДЕНА
решением педагогического совета
Протокол от 29.08.2024 г. № 1
Приказ от 30.08.2024 г. № 265
Директор МКОУ СОШ № 8 с. Садового



 Н.В. Блинова

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
ПО КУРСУ ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
в Центре «Точка Роста» направление дополнительное образование**

«Компьютерная грамотность»

Направленность программы: информатика

Возраст обучающихся:	9-10 лет
Класс/ классы:	3-4 классы
Срок реализации:	2 года
Количество часов в год:	170 ч



Составитель:
Блинова Наталья Васильевна,
учитель начальных классов

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Самым замечательным изобретением XX века стал компьютер. В наше время компьютер играет огромную роль в жизни человека. Но любой инструмент становится незаменимым помощником только в том случае, если вы умеете умело им пользоваться.

Дополнительная образовательная программа «Компьютерная грамотность» технического направления, познавательная, основанная на знакомстве и расширении знаний работы на компьютере. Модифицированная, общеразвивающая, направлена на формирование начальных навыков общения с компьютером, усвоения базового уровня работы на компьютере.

Данная программа опирается на возрастные возможности и образовательные потребности учащихся младшего звена, специфику развития их мышления, внимания. Программа ориентирована на развитие логического и комбинаторного мышления. На развитие навыков работы с компьютером (восприятие информации с экрана, её анализ, управление мышью и клавиатурой). Формирование понятий информации, знакомство с функциональной структурой компьютера и его основными устройствами. Знакомство с основными приёмами работы в среде Windows, со стандартными приложениями: для вычислений, набора и редактирования текста, а также знакомство с графическим редактором Paint, созданием и редактированием графических изображений. Происходит знакомство с текстовым редактором Блокнот, *Microsoft Word* и табличным процессором *Microsoft Excel*.

Общение с компьютером оказывает существенное влияние на различные стороны психологического развития детей. Возникает целый ряд новых детских деятельностей, тесно связанных со владением воспитанников компьютерными играми (исследование, мысленное конструирование, сюжетная игра, творческое экспериментирование и т.д.). Владение компьютером благотворно влияет на формирование личности ребёнка и придаёт ему более высокий социальный статус, значительно повышает самооценку ребёнка.

В процессе изучения основ компьютерной грамоты воспитанники начинают знакомство с новым учебным предметом информатика, который в дальнейшем раскроет перед ними ещё более удивительные возможности компьютера.

Несомненно, большинство разделов данной программы предполагает формирование у воспитанников определённых навыков. Часть из них носит ознакомительный, информационный характер.

Данная программа ориентирована не только на освоение технологий работы в различных информационных программных средах, но и на развитие последовательного (алгоритмического) мышления и творческого потенциала воспитанника.

Знания, умения и навыки, полученные воспитанниками на занятиях в компьютерном классе по программе «Компьютерная грамотность», необходимы для продолжения образования и последующего освоения базового курса информатики, рассчитанного на более старший возраст.

Актуальность программы заключается в том, что современные дети должны владеть необходимыми навыками работы на компьютере и уметь их применять на практике, так как информационное пространство современного человека предусматривает умелое пользование компьютерными технологиями во всех сферах деятельности.

Отличительные особенности программы от уже существующих заключается в систематизации полученных знаний в процессе перехода от одной ступени образования к другой.

Цель программы: способствовать развитию у детей творческих качеств личности через обучение начальным знаниям в области информатики, элементарным навыкам работы на ПК, развитие логического и алгоритмического мышления.

Задачи программы:

Обучающие:

- научить работать на ПК, учитывая возрастные особенности воспитанников;
- обеспечить прочное и сознательное овладение воспитанниками понятий «информация» и «виды информации»;
- формировать умения применять полученные знания для решения реальных практических задач.

Развивающие:

- расширить кругозор воспитанников в области источника получения информации;
- развить индивидуальные и творческие способности детей;

-развитие логического и алгоритмического стиля мышления

Воспитательные:

- воспитать чувство ответственности;
- научить детей работать в коллективе;
- воспитать доброжелательность и контактность в отношении со сверстниками;
- воспитание дисциплинированности, усидчивости, точности суждений;

Для реализации воспитательных задач используется коллективная деятельность. Воспитательные задачи направлены на развитие детей, исходя из их индивидуальности и неповторимости. Индивидуализация воспитания должна вести к тому, чтобы в детях проявились их лучшие черты и качества.

Особенности программы

В процессе реализации дополнительной образовательной программы «Компьютерная грамотность» воспитанники знакомятся с множеством понятий.

Ключевые понятия

Компьютер—это электронная машина для обработки информации.

Информатика—это наука об информации, аппаратных и программных средствах компьютера, информационных и коммуникационных технологиях.

Информация—это сведения об окружающем нас мире.

Клавиатура – это устройство, позволяющее вводить в компьютер тексты, знаки и управлять работой компьютера.

Компьютерная мышь – это устройство, позволяющее вводить в компьютер команды.

Рабочий стол—область экрана, на которой отображаются окна, значки и меню.

Компьютерное меню-это список команд, которые можно выполнять.

Компьютерное окно – это ограниченное рамкой пространство экрана для размещения компьютерных объектов и выполнения действий с ними.

Редактирование текста - это действие, направленное на создание текста, а также позволяющее внести изменения или исправить ошибки.

Фрагмент текста/рисунка – это выделенная часть текста/рисунка.

Буфер обмена – это часть оперативной памяти, используемая для временного хранения информации.

Калькулятор- это небольшое устройство позволяющее выполнять определённые действия над числами.

Активное окно—это окно, в котором в данный момент ведётся работа.

Алгоритм-последовательность действий, направленных на решение какой-либо задачи.

Особенности возрастной группы детей, которым адресована программа.

Программа рассчитана на младший школьный возраст 9–10 лет.

Краткое описание основных методов и технологий.

Метод обучения – это способ совместной деятельности педагога и воспитанников в процессе обучения, с помощью которого достигается выполнение поставленных задач.

На занятии применяются следующие *методы и формы обучения*:

- словесные методы обучения (рассказ, объяснение, беседа);
- наглядные методы (демонстрация наглядных пособий);
- практические методы (устные и письменные задания, практические компьютерные работы);
- репродуктивный метод («делай, как я»);
- продуктивный метод.

По своей структуре – *занятие комбинированное*, на нём предусматривается смена методов обучения и деятельности воспитанников. В комбинированном занятии информатики можно выделить *основные этапы*.

1.Организационный момент.

2.Активизация мышления и актуализация ранее изученного (разминка, повторение ранее изученного материала).

3.Объяснение нового материала.

4.Работа за компьютером (работа на клавиатурном тренажёре, выполнение работ компьютерного практикума, логические игры).

5.Подведение итогов.

Педагогические технологии, применяемые в процессе реализации программы

Педагогическая технология—совокупность психолого-педагогических установок, определяющих

специальный набор и компоновку форм, методов, способов, приёмов обучения, воспитательных средств; она есть организационно-методический инструментарий педагогического процесса (Б.Т.Лихачёв).

При обучении по данной программе реализуются следующие педагогические технологии:

-технологии развивающего обучения (образовательная программа «Мир информатики» направлена на развитие ребёнка в сфере компьютерной грамотности, начиная с дошкольного возраста);

-технологии продуктивного обучения (продуктом деятельности компьютерного кружка являются знания и навыки при работе на компьютере, а также детские творческие работы-шедевры, выполненные в графическом редакторе Paint);

-технологии игрового обучения (в практике часто используются мультимедийные диски компьютерными развивающими играми, соответствующиевозрастным особенностямдетей);

-технологии коллективного взаимообучения;

-тестовые технологии (по окончании определенного раздела проверка знаний, умений, навыков воспитанников кружкапроводитсявтестовойформе).

Прогнозируемые результаты и критерии их замера

По окончании первого года обучения воспитанники должны знать:

-основные устройства компьютера;

-основные действия работы с мышкой;

-понятие информация, виды информации,

-способы представления и передачи информации;

-понятие множества, моделирование, конструирование;

-основные элементы интерфейса программы.

Должны уметь:

-включать и выключать компьютер;

-владеть мышкой и клавиатурой;

-создавать простейшие компьютерные рисунки;

-выполнять логические задания;

-создавать альбом;

-создавать анимации;

-работать с закладками.

-необходимую терминологию;

-историю развития компьютерной техники;

-основные объекты рабочего стола

-основные элементы компьютерного окна:

Понятие алгоритм:

-понятие редактирование, меню, фрагмент рисунка,

-понятие пиксель, пиктограмма;

-технологии организации движения черепашки;

-назначение и виды датчиков.

Должны уметь:

-пользоваться элементами компьютерных окон;

-набирать текст, редактировать и работать с фрагментом текста;

-создавать компьютерные рисунки, редактировать и работать с фрагментами рисунка;

-составлять простейшие алгоритмы;

-работать с датчиками, настраивать команды;

-писать программы и подпрограммы.

По окончании второго года обучения воспитанники:

Должны уметь:

-настраивать параметры рабочего стола;

-редактировать текст;

-форматировать текст;

-оформлять текст в виде таблицы;

-вставлять в текст графические объекты;

-собирать модели по схемам;

-писать программы.

-понятие папка, файл;

-общую характеристику табличного процессора *Microsoft Excel*;

- основные элементы рабочего стола;
- понятие редактирование, форматирование;
- уметь работать с формулами, диаграммами.

Должны уметь:

- работать с папками и файлами;
- создавать, редактировать и форматировать табличный документ;
- оформлять текст в виде таблицы;
- включать в табличный документ графические объекты;
- создавать диаграммы;
- работать с формулами.

Способы проверки ожидаемых результатов, предусмотренных программой, это устные опросы, письменные опросы, беседа, наблюдения, самостоятельные работы, участие в конкурсах различного уровня.

Педагог на занятиях должен создавать атмосферу радости, соучастия воспитанников в процессе восприятия материала и потребность творческой отдачи при выполнении практических заданий. Творческий подход к работе, воспитанный в процессе занятий, дети могут применять и в повседневной жизни.

Виды контроля и механизм оценки достижений обучающихся:

В процессе обучения применяются следующие *виды контроля*:

1).вводный контроль-в начале каждого занятия, направленный на повторение и закрепление пройденного материала. Вводный контроль может заключаться, как в форме устного опроса, так и в форме выполнения практических заданий;

1) текущий контроль - в процессе проведения занятия, направленный на закрепление технологических правил решения изучаемой задачи;

2) тематический контроль проводится по завершении изучения раздела программы в форме устного опроса и в форме выполнения самостоятельных работ;

3) годовой контроль - в форме выполнения годовых авторских работ по изученным в течение года разделам программы, участие в конкурсах различного уровня;

4) итоговый контроль –по окончании изучения всей программы.

Основными критериями оценки достигнутых результатов считаются:

- самостоятельность работы;
- осмысленность действий;
- разнообразие освоенных задач.

После прохождения каждого крупного раздела или части программы обучающиеся сдают зачёт в форме индивидуальных зачётных работ. Оценка зачётных работ производится, как правило, в форме их коллективного просмотра с обсуждением их особенностей и достоинств.

В конце каждого года обучения выполняются авторские работы. По завершении программы обучения воспитанники сдают итоговый зачёт, состоящий из защиты авторских работ в области информационных технологий в соответствии с программой курса.

По уровню освоения программного материала результаты достижений ребят условно подразделяются на низкий, средний и высокий уровни.

Для успешной реализации программы разработаны и применяются следующие *дидактические материалы*:

иллюстративный демонстрационный материал:

- плакат «Основные устройства компьютера»;
- плакат «Как мы получаем информацию»;
- плакат «Компьютерное окно»;
- плакат «Окно Microsoft Word»;
- плакат «Окно Excel»;
- плакат «Окно Paint»;
- плакат «Параметры файла» и др.

Раздаточный материал:

- карточки элементы окна;
- карточки основные устройства компьютера;

- ребусы, кроссворды, загадки;
- диктанты по клеточкам;
- карточки инструменты графического редактора и др.

Практический материал:

- увлекательная программа – тренажёр для детей по информатике;
 - методическое пособие по информатике страна «Фантазия» для 1-4 классов;
 - клавиатурный тренажёр «Весёлые пальчики»;
 - обучающая игра для детей дошкольного возраста «Земля до начала времён» и др.
- Для реализации дополнительной образовательной программы необходимо следующее

Программное обеспечение:

- Мир информатики 6-9 лет. Компания «Кирилл и Мефодий», 2003г.;
- Мир информатики 8-11 лет. Компания «Кирилл и Мефодий», 2003г.;
- Прикладная программа Paint (графический редактор);
- Текстовый редактор Блокнот, *Microsoft Word*;
- Табличный процессор *Microsoft Excel*;

Учебно-тематический план (первый год обучения)

№ п/п	Наименование раздела, темы	Количество часов		
		Общее	Теория	Практика
1.	Вводное занятие. Знакомство с детьми.	2	2	-
2.	«Здравствуй, класс компьютерный».	4	3	1
	1.Правила поведения в компьютерном классе	2	2	-
	2.Техника безопасности	2	1	1
3.	«Наш компьютер – верный друг».	38	21	17
	1.Когда появился компьютер	2	2	-
	2.Какие бывают компьютеры	2	2	-
	3.Применение компьютера	2	2	-
	4.Компьютер и его основные устройства	4	4	-
	5.Мышь	6	2	4
	6.Пиктограммы	4	2	2
	7.Клавиатура. Работа на клавиатуре	6	2	4
	8.Работа с текстовым редактором Блокнот.	4	2	2
	9.«Чему мы научились?»	4	2	2
	Самостоятельная работа	4	1	3
4.	Компьютерная графика	41	18	25
	1.Рисунки в жизни человека	5	1	3

2.Компьютерная графика	4	1	3
3.Настройка инструментов	4	2	2
4.Редактирование компьютерного рисунка	5	2	3
5.Фрагмент рисунка	4	2	2
6.Сборка рисунка из деталей	6	2	4
7.Построение с помощью клавиши Shift	4	2	2
8.Эллипс и окружность	2	1	1
10.Повторение	3	1	2
11.Самостоятельная работа	4	1	3
Всего:	85	44	41

Содержание программы 1-го года обучения

Раздел 1. Вводное занятие. Знакомство с детьми.

Цель: данный раздел предполагает знакомство с воспитанниками.

Раздел 2.«Здравствуй, класс компьютерный».

Цель: знакомство с детьми. Объяснение правил поведения в компьютерном классе. Техника безопасности.

Теория: должны знать правила поведения в компьютерном классе, технику безопасности.

Практика: должны уметь вести себя в компьютерном классе, применять правила по технике безопасности.

Раздел 3.«Наш компьютер–верный друг».

Цель: познакомить детей с историей появления компьютера, с видами компьютеров, а также с основными устройствами компьютера. Научить детей работать с компьютерными развивающими играми.

Теория: должны знать основные определения (клавиатура, мышь, пиктограммы), виды компьютеров, основные клавиши, основные действия при работе мышкой.

Практика: должны уметь включать и выключать компьютер, работать с мышкой и клавиатурой.

Раздел 4.Компьютерная графика.

Цель: данный раздел предполагает, что у детей есть начальные навыки работы с графическим редактором Paint. Воспитанники вспоминают, как создавать простейшие графические рисунки, но с учётом редактирования (изменения, добавления) рисунков.

Теория: должны знать основные элементы графического редактора Paint, понятие пиксель, команды (отменить, очистить, масштаб и др.) расположенные в строке меню, историю развития компьютерной техники.

Практика: должны уметь работать с элементами интерфейса графического редактора, пользоваться и настраивать инструменты, создавать компьютерные рисунки, редактировать компьютерные рисунки, собирать рисунок из деталей, сохранять и открывать сохранённые рисунки, рисовать с помощью клавиши Shift.

**Учебно-тематический план
(второй год обучения)**

№ п/п	Наименование раздела, темы	Количество часов		
		Общее	Теория	Практика
1	Вводное занятие. Повторение.	3	1	2
2	Текстовый процессор Microsoft Word.	43	12	30
	Назначение программы	2	1	1
	Интерфейс программы	2	1	1
	Элементы форматирования печатных документов	4	1	3
	Создание и редактирование текстового документа	8	2	6
	Форматирование текста	6	2	4
	Оформление текста в виде таблицы	8	2	6
	Включение в текстовый документ Графических объектов	7	1	5
	Повторение	4	1	3
	Самостоятельная работа	2	1	1
3	Работа с папками и файлами.	9	3	6
	Понятие и параметры файла	2	1	1
	Назначение и параметры папки	2	1	1
	Действия над папками и файлами	4	1	3
	Самостоятельная работа	1	0	1
4	Табличный процессор Excel.	27	9	20
	Интерфейс программы.	2	1	1
	Знакомство с элементами окна.	4	1	3
	Создание и редактирование табличного документа	2	1	1

Форматирование табличного документа	6	1	5
Создание таблиц.	4	1	3
Работа с формулами.	4	1	3
Создание диаграмм и графиков.	5	1	4
Подведение итогов.	3	1	2
	85	25	60

Содержание программы 2-го года обучения

Раздел 1. Вводное занятие. Повторение.

Цель: повторить ранее изученный материал.

Теория: должны знать правила поведения в компьютерном классе, технику безопасности, основную терминологию.

Практика: должны уметь вести себя в компьютерном классе, применять правила по технике безопасности, выполнять задания, используя знания, приобретённые в предыдущем году обучения.

Раздел 2. Текстовый процессор Microsoft Word.

Цель: познакомить детей с текстовым процессором Microsoft Word, с его интерфейсом, научить создавать, редактировать и форматировать текстовые документы. Так же научить оформлять текст в виде таблицы, вставлять в текстовый документ графические объекты.

Теория: должны знать назначение программы, элементы форматирования печатных документов.

Практика: должны уметь создавать, редактировать и форматировать текстовый документ, оформлять текст в виде таблицы, включать в текстовый документ графические объекты.

Раздел 3. Работа с папками и файлами.

Цель: познакомить учащихся с понятием папка, файл, с параметрами файла, папки, также познакомить воспитанников с назначением папки.

Теория: должны знать понятие папка, понятие файла, назначение папки.

Практика: должны уметь выполнять действия над папками, файлами, настраивать параметры папки.

Раздел 4. Табличный процессор Microsoft Excel.

Цель: познакомить учащихся с возможностями табличного процессора.

Теория: должны знать общую характеристику табличного процессора.

Практика: должны уметь создавать и редактировать табличный документ, форматировать табличный документ, уметь работать с формулами, диаграммами.

Раздел 5. Создание проекта. Защита проекта.

Цель: развитие творческих способностей воспитанников.

Теория: должны написать проект для своей модели.

Практика: должны изготовить собственную модель.

Раздел 6. Подведение итогов.

Цель: проверить знания, умения и навыки воспитанников.

Теория: проведение тестирования на знание основных понятий, изученных за учебный год.

Практика: должны уметь выполнять задания, используя накопленные знания.

В процессе обучения по курсу программы «Познаем компьютерный мир» идет постепенное изучение (ежегодное усложнение) и овладение умениями и навыками работы на компьютере, освоение графического редактора Paint, текстового редактора Блокнот, MSWord, табличного процессора MS Excel. Работая с воспитанниками младшего

школьного возраста, также используются различные развивающие игровые программы, способствующие развитию памяти, сообразительности, воображения, а также творческих способностей воспитанников, например:

- «Учимся мыслить логически»;
- «Мир информатики. Увлекательная программа-тренажёр для детей»;
- Страна «Фантазия»;
- «Развивайка для первоклашек»;
- «Антошка. Чудеса науки» и др.

Уж чего у компьютерных игр не отнять, так это способности развивать навыки обращения с самим компьютером. А полезность такого умения сегодня, наверное, никто не будет оспаривать. В игровой форме даются основные понятия, которые необходимы при работе с компьютером.

Способы проверки ожидаемых результатов: устные опросы, письменные опросы, беседа, наблюдения, самостоятельные работы, участие в конкурсах различного уровня.

Формы подведения итогов: авторские самостоятельные работы, участие в конкурсах различного уровня.

Литература, используемая педагогом для разработки программы и организации образовательного процесса

1. Аверкин Ю.А., Матвеева Н.В. Дидактические материалы для организации тематического контроля по информатике в начальной школе.–М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2004.– 477 с.: ил.
2. Габдуллина З.М. Развитие навыков работы с компьютером у детей 4-7лет.– Волгоград: Учитель, 2010.– 139 с.
3. Дополнительное образование №11,2001,стр.54
4. Детский сад/научно-методический журнал для педагогов и родителей от А до Я №1(01)2003г.,стр.63.
5. Информатика. 5-7 классы: материалы к урокам/авт.–сост. С.В.Сидорова.–Волгоград: Учитель, 2010.– 128 с.
6. Зыкина О.В. Компьютер для детей. –М.:Эскимо,2005. -112с.,ил.
7. Леонтьев В.П. Новейшая энциклопедия персонального компьютера 2001. – М.: ОЛМА-ПРЕСС,2001. – 847 с.: ил.
8. ЛеонтьевВ.П.Детскаякомпьютернаяэнциклопедия.–М.:ОЛМА-ПРЕССОбразование,2005г. – 175 с.: ил. – (Новейшая энциклопедия).
9. Миринформатики6-9лет.Компания «Кирилл и Мефодий»,2003.
10. Миринформатики 8-11лет. Компания «Кирилл и Мефодий»,2003.
11. MicrosoftWordдлядетейКомпания«Одиссей»,2006.
12. MicrosoftExcelдлядетейКомпания«Одиссей»,2006.
13. ОкуловС.М.Информатика:Развитиеинтеллекташкольников.– М.:БИНОМ.Лабораториязнаний, 2005.– 212 с., ил.
14. ПервинЮ.А.Методикараннегообученияинформатики:Методическоепособие– М.:БИНОМ.Лаборатория знаний, 2005.-228 с.: ил.
15. Рыбьякова О.В. Информационные технологии на уроках в начальной школе.– Волгоград:Учитель, 2008.– 223 с.: ил.
16. Тур С.Н., Бокучава Т.П. Методическое пособие по информатике для учителей 1классов. –СПб.:БХВ-Петербург,2005.–144с.: ил.
17. Тур С.Н., Бокучава Т.П. Методическое пособие по информатике для учителей 2-4 классов.– СПб. :БХВ-Петербург, 2005. – 496 с.:ил.
18. Тур С.Н.,Бокучава Т.П. Методическое пособие по информатике для учителей 2-4классов.-СПб.:БХВ-Петербург, 2005. 496 с.:ил.

19. Фролов М.И. Учимся рисовать на компьютере.–М.: Лаборатория Базовых Знаний, 220. – 272 с.: ил.
20. Хребтов В.А. Информатика для младших школьников.–СПб.: Издательский Дом «Литера»,2006. –64 с.
21. Шуман Ханс–Георг Компьютер для детей.–М.:«Интерэксперт»,2004.
22. Первые механизмы.
23. Книга для учителя ПервоРоботWedo

Литература для детей и родителей

1. Весёлые пальчики. Клавиатурный тренажёр. Компания «Одиссей»,2007.
 2. Информатика. Увлекательная программа-тренажёр для детей.
 3. Мир информатики 6-9лет. Компания «Кирилл и Мефодий», 2003.
 4. Мир информатики 8-11лет. Компания «Кирилл и Мефодий», 2003.
 5. Microsoft Word для детей. Компания «Одиссей», 2006.
 6. Microsoft Excel для детей. Компания «Одиссей», 2006.
- Леонтьев В.П. Детская компьютерная энциклопедия. М.:ОЛМА-ПРЕСС образование,2005.– 175с.: ил. – (Новейшая энциклопедия).
7. Симонович С.В. Весёлая энциклопедия по компьютерам и информатике.–СПб.: Питер, 2005.– 224 с.: ил.
 8. Фролов М.И. Учимся рисовать на компьютере.–М.: Лаборатория Базовых Знаний,220 – 272 с.: ил.
 9. Хребтов В.А. Информатика для младших школьников.–СПб.: Издательский Дом «Литера»,2006. –64 с.