

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);

Устава школы;

Плана внеурочной деятельности МБОУ «СОШ №24 п. Бира»

Программа курса рассчитана на 1,2 классы (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 1,2 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 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 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.

***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 7 - 8 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.

**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

# 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

**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).

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 древа игры

**Тема 8. Знакомство с медиапродукцией**

Демонстрация видеофрагментов с использованием медиадисков.

**Тема 9.** Информация в природе и технике, определение информации, информатика, свойства информации

**Тема 10.** Графический редактор PAINT. Окно программы Paint. Панель инструментов. Работа с палитрой цветов

**Тема 11.** 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 12.** Элементарные вычисления на калькуляторе (Сложение и вычитание чисел)

**Тема 13.** Работа в текстовом процессоре WORD.

Форматирование документа, вставка рисунков.

Создание таблиц, вставка специальных символов.

Создание перекрестных ссылок.

Форматирование абзацев.

Сохранение документа. Печать.

**Тема 14.** Решение головоломок (логических задач). Тесты на внимательность.

**Тема 15.** Разработка простейших компьютерный программ.

Работа в среде программирования «Логомиры».

Простейшие элементы программирования в офисных приложениях.

Работа над проектом «моя первая программа». Основные принципы работы компьютерных программ

**Тема 16.** Работа на клавиатурном тренажере.

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

Функциональные клавиши. Клавиши управления курсором. Управляющие клавиши. «Клавиатурные гонки онлайн».

**Тема 17.** Мультимедийная информация и ее применение в обучении. Графические редакторы.

Звуковые редакторы.

Видео редакторы.

Плееры, их отличие.

**Тема 18.** 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 19. Информация. Информационные процессы.** Человек и информация. Источники и приемники информации. Носители информации. Информационные процессы: сбор, обработка, передача, хранение, защита.

**Тема 20. Логика.** «Истина» и «ложь». Суждение. Умозаключение. Решение логических задач. Составление логических задач

**Тема 21. Моделирование.** Модель объекта. Сравнение реальных объектов с их моделью. Типы моделей. Модель отношения между понятиями.

**Тема 22. Компьютерный эксперимент.** Проектная работа «Сопоставление объектов в Word». Проектная работа «Восстановите хронологию событий в Power Pаint». Проектная работа «Найдите отличие в Paint».

**Тема 23. Применение компьютера при решении математических задач.** Программа «Калькулятор». Вычисления с помощью калькулятора.

**Тема 24. Повторение и обобщение.** Информация вокруг нас. Работа с моделями объектов. Практическая работа «Набор текста в Word». Урок КВН.

Календарно-тематическое планирование

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № | Дата | Тема |
|  |  | Вводное занятие |
|  |  | Организация хранения информации в компьютере.  |
|  |  | Информация в компьютере. Диски. Дискеты. |
|  |  | 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». |
|  |  | Назначение программы блокнот. Структура окна. |
|  |  | Работа с текстом. Набор текста и редактирование. Копирование, перемещение текста. Исправление ошибок. |
|  |  | «Калькулятор» Назначение программы. Структура окна. Виды калькулятора. |
|  |  | Работа с простейшими арифметическими действиями. Решение задач. |
|  |  | Текстовый редактор WORDНазначение, 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). |
|  |  | 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. |
|  |  | Игры на внимательность (поиск предметов) Стратегические игры. Выигрышная стратегия. Построения древа игры |
|  |  | Демонстрация видеофрагментов с использованием медиадисков. |
|  |  | Графический редактор PAINT. Окно программы Paint. Панель инструментов. Работа с палитрой цветов |
|  |  | 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 |
|  |  | Элементарные вычисления на калькуляторе (Сложение и вычитание чисел) |
|  |  | Работа в текстовом процессоре WORD. |
|  |  | Форматирование документа, вставка рисунков. |
|  |  | Создание таблиц, вставка специальных символов. |
|  |  | Создание перекрестных ссылок. |
|  |  | Форматирование абзацев. |
|  |  | Сохранение документа. Печать. |
|  |  | Решение головоломок (логических задач). Тесты на внимательность. |
|  |  | Разработка простейших компьютерный программ. |
|  |  | Работа в среде программирования «Логомиры». |
|  |  | Простейшие элементы программирования в офисных приложениях |
|  |  | Работа над проектом «моя первая программа». Основные принципы работы компьютерных программ |
|  |  | . Работа на клавиатурном тренажере.Основные блоки клавиш. Работа с алфавитно-цифровым блоком клавиш.Функциональные клавиши. Клавиши управления курсором. Управляющие клавиши. «Клавиатурные гонки онлайн». |
|  |  | Мультимедийная информация и ее применение в обучении. Графические редакторы. |
|  |  | Звуковые редакторы. |
|  |  | Видео редакторы. |
|  |  | Плееры, их отличие. |
|  |  | 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. |
|  |  | Человек и информация. |
|  |  | Источники и приемники информации. |
|  |  | Носители информации. Информационные процессы: сбор, обработка, передача, хранение, защита. |
|  |  | «Истина» и «ложь». |
|  |  | Суждение. Умозаключение |
|  |  | Решение логических задач. Составление логических задач |
|  |  | Модель объекта |
|  |  | Сравнение реальных объектов с их моделью. Типы моделей |
|  |  | Модель отношения между понятиями. |
|  |  | Проектная работа «Сопоставление объектов в Word». |
|  |  | Проектная работа «Восстановите хронологию событий в Power Pаint». |
|  |  | Проектная работа «Найдите отличие в Paint». |
|  |  | Программа «Калькулятор». Вычисления с помощью калькулятора. |
|  |  | Информация вокруг нас. Работа с моделями объектов. |
|  |  | Практическая работа «Набор текста в Word». |
|  |  | Урок КВН. |
| итого | 68 ч. |