

Муниципальное общеобразовательное учреждение
Иркутского районного муниципального образования
«Бутырская средняя общеобразовательная школа»

Согласовано

«26» 08 2020г

Руководитель центра

«Точка роста»

 /А.В. Юдина /

Утверждаю

Приказ № 147

от «26» 08 2020г.

Директор МОУ ИРМО

«Бутырская СОШ»

 /А.А. Асалханов/



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«Этот удивительный компьютер»

Образовательная область: «Информатика»

Разработала педагог

дополнительного образования:

Беликова Светлана Викторовна

2020г.

Раздел №1 Комплекс основных характеристик программы

1.1 Пояснительная записка

Рабочая программа «Этот удивительный компьютер» составлена на основе авторской программы дополнительного образования «Информатика и ИКТ» Матвеевой Н.В.

Современный мир сегодня предъявляет новые требования к восприятию и использованию информационно- коммуникационных технологий в работе с детьми. Техника заняла прочные позиции во многих областях современной жизни, быстро проникла в школы и дома. Научно– техническая революция расширила понятие грамотности: теперь грамотным считается тот человек, который не только пишет, читает, считает, но и умеет пользоваться персональным компьютером. Начальная компьютерная грамотность, навыки использования персонального компьютера стали необходимы каждому школьнику. Чтобы приобрести навыки работы на компьютере, необходимы начальные, базовые знания. Без них любой пользователь персонального компьютера будет чувствовать себя неуверенно, пытаться выполнять действия наугад. Работа такого пользователя очень часто является непродуктивной и приводит к ошибкам.

Таким образом, актуальность введения программы дополнительного образования «Этот удивительный компьютер» становится необходимостью, продиктованной временем.

Новизна данной программы состоит в создании межпредметных проектов, где большое внимание уделено развитию творческих способностей и исследовательских навыков учащихся.

Отличительной особенностью программы является то, что в структуре программы используются практические задания Информационного источника сложной структуры (ИИСС) «Курс элементарной компьютерной грамотности для начальной школы», который представляет собой набор вспомогательных электронных учебных материалов, представленных отдельными файлами формата .EXE. разработанные ЗАО "Телевизионное объединение "Продюсерский центр "Школа".

В составе ИИСС присутствуют теоретические материалы, представленные интерактивными анимациями которые позволяют детям получить представление о принципах работы компьютера, программного обеспечения, научиться ориентироваться в незнакомых программах, поверхностно понять принципы представления звуковой, графической и текстовой информации на доступном языке, задолго до получения базовых знаний по сопутствующим предметам.

В составе ИИСС присутствуют интерактивные объекты для практической работы, такие как:

Упражнения- интерактивные информационные объекты, которые требуют решения определенной задачи, поставленной перед обучающимся в инструкции. Условия упражнения, как правило, неизменны при повторных запусках. Поставленная в упражнении задача может принадлежать одной из областей знаний, изучаемых в начальной школе.

Игры, в отличие от упражнений, имеют доминирующую развлекательную составляющую. Следуя правилам игры, достигая поставленной задачи, обучающийся тренирует те или иные навыки работы за компьютером.

Тренажеры предназначены для целенаправленного развития определенных навыков работы ребенка за компьютером.

Все учебные объекты разработаны с учетом санитарных ограничений на время активной работы учащихся начальной школы за компьютером.

Еще одной отличительной особенностью данной программы является то, что, в программе отводится место развивающим и логическим компьютерным играм. Игра дает ребенку возможность попробовать себя в новой роли, открыть в себе новые, ранее неведомые качества. Сегодня существуют множество игр различной направленности:

- ✚ Стратегии – развивают способность логически мыслить, учат собранности, терпению и усидчивости;
- ✚ 3 DAction и симуляторы - развивают реакцию и зрительно-моторные навыки;
- ✚ Квесты – находчивость и нестандартное мышление;

Игра является стимулом для качественного и быстрого выполнения задания.

Через игру осваиваются навыки работы на компьютере, что повышает интерес к занятиям, а так же улучшают такие функции у детей, как владение клавиатурой, манипулятором «мышь», скорость реакции, внимательность, наблюдательность. Программа предоставляет ребенку возможность посредством игры расширить свой кругозор в области средств вычислительной техники, их устройства и программного обеспечения.

Программа предназначена для учащихся в возрасте 8–10 лет без предъявлений требований к знаниям и умениям.

Форма обучения– очная.

Учащиеся формируются в разновозрастные группы по 10 человек.

Занятия проводятся 1 раз в неделю по 2 часа для учащихся 3-4 класса (подразделяются на 2 группы по территориальному признаку). Всего- 144 часа в год.

1.2 Цели и задачи программы

➤ Цель данной программы:

Создание условий для формирования системы первоначальных компьютерных знаний, умений и навыков обучающихся, способствующих успешной адаптации в современном обществе.

➤ Задачи:

Образовательные:

- формировать у младших школьников практические навыки работы на компьютере;
- познакомить обучающихся с терминологией и основными понятиями информатики и информационных технологий;
- формировать умение использовать компьютерную технику для работы с информацией.

➤ Воспитательные:

- воспитать позитивное восприятие компьютера как помощника в учёбе, как инструмента творчества, самовыражения и развития;
- воспитать интерес к информационной и коммуникационной деятельности;
- воспитать ценностные основы информационной культуры младших школьников.

Развивающие:

- развивать информационную культуру обучающихся;
- развивать творческую активность и самостоятельность;
- развивать пространственное воображение, логическое и визуальное мышление младших школьников.

1.3 Содержание программы

Учебный план

(1ч/нед.,72 ч/год)

№п/п	Название разделов, тем	Всего часов	В том числе	
			Теория	Практика
	Введение.	2	2	
Раздел1	Знакомство с компьютером	24	10	14
Раздел2	Графический редактор Paint.	22	6	16

Раздел3	Создание текста.	24	8	16
Итого		72ч		

Содержание учебного плана

2. Содержание программы

Вводное занятие.

Правила техники безопасности при работе с компьютером и в кабинете информатики.

Раздел 1. Знакомство с компьютером.

Тема1.1. Роль компьютера в жизни человека

Теория. Знакомство с компьютером. Роль компьютера в жизни человека. История изобретения компьютера поиск с использование сети интернет. Средства хранения информации. Технические средства передачи информации. Диагностика ИК компетентности обучающихся.

Кроссворд «История развития вычислительной техники», упражнение «Устройство компьютера».

Тема1.2. Знакомство с основными устройствами компьютера.

Теория. Основные устройства компьютера. Взаимодействие основных устройств компьютера. Основные понятия: системный блок, монитор, принтер, сканер, МФУ, компьютерная мышь, клавиатура, web-камера.

Практика. Запуск и выключение основных устройств компьютера. Работа в программе «Устройство персонального компьютера». Тест «Устройство персонального компьютера».

Тема 1.3.Управляем мышью.

Теория. Управление компьютерной мышью.

Основные понятия: компьютерная мышь, курсор, щелчок, двойной щелчок, левая и правая кнопки мыши, колесо прокрутки, открытие программы и выход из программы.

Практика. Упражнение «Движение мышью». Игра «Спасение мяча».

Тема 1.4. Наш помощник – клавиатура.

Теория. Клавиши клавиатуры. Значение клавиатуры. Функции клавиатуры.

Основные понятия: клавиатура, функциональные клавиши, символьные клавиши, клавиши управления курсором, специальные клавиши, основные позиции пальцев.

Тема 1.5. Знакомство с операционной системой.

Теория. Элементы операционной системы. Компьютерная программа, понятие.

Основные понятия: операционная система, программа, окно, документ. Как обустроить рабочее пространство. Рабочий стол. Настройка панели задач. Корзина, ярлыки. Кнопка

«Пуск». Работа с файлами и папками на рабочем столе. Стандартные программы Windows (Блокнот, Калькулятор, текстовый редактор, графический редактор). Создание личной папки. Сохранение созданного документа.

Практика. Развивающие компьютерные игры: «Рекс», «Новые приключения Немо», «Веселая ферма», «Камень судьбы», «Модная лихорадка», «Операция Жук», «Суперкорова», «Снежные загадки», «Тайна Бермудского треугольника».

Раздел 2. Графический редактор Paint.

Тема 2.1 Назначение, возможности, местоположение. Панель опций, панель инструментов.

Теория. Графический редактор Paint. Панель опций, панель инструментов, палитра, область выделения.

Практика. Освоение навыков работы в графическом редакторе Paint.

Тема 2.2. Учимся рисовать. Разработка и редактирование изображения.

Теория. Палитра, распылитель, заливка, масштаб, ластик, редактирование изображения.

Практика. Вставка рисунков.

Тема 2.3. Копирование, печать рисунков.

Теория. Копирование, печать рисунка.

Кейс Раздел 3. Создание текста.

Тема 3.1. Знакомство с программой WORD.

Теория. Программа WORD. Запуск программы WORD. Основные элементы окна. Основные понятия: программа WORD, окно программы, элементы окна, программы, документа.

Тема 3.2. Набор и редактирование текста. Оформление текста-объявления.

Теория. Знакомство с набором и редактированием текста. Технология оформления текста-объявления.

Основные понятия: ввод текста, непечатаемые знаки, отмена, возврат и повтор действий, параметры шрифта, цвет текста, применение эффектов, текст-объявление.

Практика. Упражнения: «Отдели предложения», «Вставь пропущенные слова».

Создание и сохранение текстового документа, оформление текста-объявления.

Тема 3.3. Работа с фрагментами текста.

Теория. Фрагмент текста, понятие. Знакомство со способами работы с фрагментами текста.

Тема 3.4. Вставка и редактирование рисунков. Надписи WordArt.

Теория. Знакомство с технологией работы со вставкой и редактированием рисунков. Виды надписи WordArt.

Практика. Работа по карточкам с заданием на орфографию. Создание эмблемы класса с помощью объектов WordArt. Творческий проект «Я рисую...». Рисунок «Автомобиль». Рисунок «Котенок». Творческий проект «Мой личный альбом».

1.4 Планируемые результаты

В результате освоения программы достигаются следующие результаты:

Личностные результаты:

- ориентация на понимание предложений и оценок педагогов и ровесников;
- понимание причин успеха;
- профессиональная ориентация;

Метапредметные результаты:

- самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учебе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;
- ориентироваться на разные способы решения задач;
- создавать проекты на основе собственных умений и навыков;
- формировать и развивать компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий.

Предметные результаты:

- Должны знать:
- устройство компьютера;
- правила техники безопасности и санитарно-гигиенические правила при работе в компьютерном классе;
- назначение и порядок пользования компьютером;
- стандартные программы Windows (калькулятор, блокнот и др.)
- программу MicrosoftWord;
- виды компьютерных игр.
- графический редактор Paint.

Должны уметь:

- работать в стандартных программах Windows;
- работать в программе MicrosoftWord;
- вводить текст с помощью клавиатуры;
- работать с наглядно представленными информационными объектами, применяя мышь и клавиатуру;

- создавать личную папку;
- редактировать и форматировать документ;
- сохранять документ;
- производить печать документов с помощью принтера

Должны знать:

- устройство компьютера;
- правила техники безопасности и санитарно-гигиенические правила при работе в компьютерном классе;
- назначение и порядок пользования компьютером;

Должны уметь:

- работать в стандартных программах Windows;
- работать в программе MicrosoftWord;
- вводить текст с помощью клавиатуры;
- работать с наглядно представленными информационными объектами, применяя мышь и клавиатуру;
- создавать личную папку;
- редактировать и форматировать документ;
- сохранять документ;
- производить печать документов с помощью принтера.

Раздел 2 Комплекс организационно-педагогических условий

2.1 Календарный учебный график

Количество учебных недель по программе – 36 недель.

Каникул нет.

Календарный учебный график представлен в Приложении 1.

2.2 Условия реализации программы

Материально-техническое оснащение

- помещение для занятий;
- компьютерный кабинет;
- персональные компьютеры;
- принтер;
- сканер;
- локальная сеть;

- проектор и экран;
- интерактивная доска.

2.3 Формы аттестации

Способ проверки: знакомство с исходными знаниями, умениями и навыками; наблюдение за деятельностью обучающихся на каждом занятии; задания для проверки знаний по конкретной теме; контрольные задания, тестирование, устный опрос; отчёты индивидуальные и групповые в различной форме: рисунки, презентации, буклеты и т.д.

2.4 Оценочные материалы

Формы проведения итогов реализации дополнительной образовательной программы. В конце года: конкурс творческих проектов «Мой личный альбом», который предполагает демонстрацию и представление каждой творческой работы (структура: фамилия и имя обучающегося, место учебы, любимые занятия, увлечения и др.), с применением умений и навыков работы в программе Microsoft Word.

2.5 Методические материалы

Образовательный процесс по данной программе предполагает очное обучение.

Методы обучения и воспитания

Методы обучения:

1. Кейс-метод.
2. Проектные методы.
3. Метод проблемного обучения.
4. Наглядный метод.

Методы воспитания:

1. Стимулирование.
2. Мотивация.
3. Метод дилемм.

Формы организации образовательного процесса

Программа разработана для группового обучения.

Формы организации учебного занятия

Занятия предполагают теоретическую и практическую часть.

- на этапе изучения нового материала – лекция, объяснение, рассказ, демонстрация, игра;
- на этапе практической деятельности - беседа, дискуссия, практическая работа;
- на этапе освоения навыков – творческое задание;

–на этапе проверки полученных знаний – публичное выступление с демонстрацией результатов работы, дискуссия, рефлексия;

- методика проблемного обучения;
- методика дизайн- мышления;
- методика проектной деятельности.

Алгоритм учебного занятия

1. Организационный момент.
2. Объяснение задания.
3. Практическая часть занятия.
4. Подведение итогов.
5. Рефлексия.

2.6 Список литературы

Список литературы для детей

Список литературы для педагога

1. Антошин, М.К. Учимся работать на компьютере [Текст]/ М.К. Антошин. – М.: Айрис-приесс, 2005. – 128 с.
2. Вонг, У. OfficeXP для чайников [Текст]/ У.Вонг.: Пер с англ. – Издательский дом «Вильямс», 2005 – 288 с.
3. Журин, А.А. MicrosoftPowerPoint 2000 [Текст]/ А.А. Журин. -Аквариум, ГИППВ, 2002. – 156 с.
4. Журнал «Мой компьютер» [Текст]/, спецвыпуск, декабрь 2005 г.
5. Кёршан, Б., Новембер, А. Стоун, Дж. Основы компьютерной грамотности [Текст]/ Б. Кёршан, А. Новембер, Дж. Стоун.- Издательство «Мир», 1995.
6. Книга лучших головоломок [Текст]/ - Москва, «Росмэн», 2005.
7. Коган, И.Д. Леонас, В.В. Эта книга без затей про компьютер для детей [Текст]/ И.Д. Коган, В.В. Леонас.- М.: «Педагогика», 1989, 64 с.
8. Леонтьев, Ю. Самоучитель OfficeWord 2003 [Текст]/ Ю. Леонтьев. – Спбю: Питер, 2004. – 284 с
9. Ратборн Энди «Windows 98 для «чайников» [Текст]/ Энди Ратборн. – Диалектика, Москва – Санкт-Петербург – Киев, 2002 г. -198 с.
10. ИИСС «Курс элементарной компьютерной грамотности для начальной школы» [Электронный ресурс] <http://school-db.informika.ru/catalog/rubr/62179c51-6025-497a-ab4c-4ca86e6bfe78/?>

Список литературы для обучающихся

1. Антошин, М.К. Учимся работать на компьютере[Текст]/ М.К. Антошин. – М.: Айрис-приесс, 2005. – 128 с.
2. Книга лучших головоломок [Текст]/ - Москва, «Росмэн», 2005.
3. Коган, И.Д. Леонас, В.В. Эта книга без затей про компьютер для детей [Текст]/ И.Д. Коган, В.В. Леонас.- М.: «Педагогика», 1989, 64 с.
4. ИИСС «Курс элементарной компьютерной грамотности для начальной школы» [Электронный ресурс] <http://school-db.informika.ru/catalog/rubr/62179c51-6025-497a-ab4c-4ca86e6bfe78/>