



## Пояснительная записка

1. На сегодняшний день компьютерная грамотность нужна любому современному человеку, компьютер используется в самых разных областях: обучение, развлечение, работа, общение и т.д. 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.

Педагоги дополнительного образования могут помочь ребятам овладеть компьютером и научить применять эти знания на практике.

Ребенок в современном информационном обществе должен уметь работать на компьютере, находить нужную информацию в различных информационных источниках (электронных энциклопедиях, Интернете), обрабатывать ее и использовать приобретенные знания и навыки в жизни.

### 2. Цель программы:

формирование основ информационно-коммуникационной компетентности (овладение младшими школьниками навыками работы на компьютере, умение работать с различными видами информации и освоение основ проектно-творческой деятельности).

#### Задачи программы:

- Формировать умения грамотно пользоваться источниками информации.
- Познакомить школьников с видами и основными свойствами информации, научить их приемам организации информации и планирования деятельности.
- 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, POWER POINT.
- Углубить первоначальные знания и навыки использования компьютера для основной учебной деятельности
- Развивать творческие и интеллектуальные способности детей, используя знания компьютерных технологий.
- Приобщить к проектно-творческой деятельности.
- Формировать эмоционально-положительное отношение к компьютерам.

### 3. Сроки реализации программы: 1 год

4. Возраст детей: дополнительная общеразвивающая программа «Мой компьютер» рассчитана на детей младшего школьного возраста, то есть для учащихся 3-4 классов.

5. Рекомендуемое расписание: занятия проводятся по группам, 1 раз в неделю. Во время занятия обязательными являются физкультурные минутки, гимнастика для глаз. Занятия проводятся в нетрадиционной форме с использованием разнообразных дидактических игр.

6. Вид программы: модифицированная

7. Направленность программы: техническая

8. Формы занятий:

Программа предусматривает использование следующих форм работы:

*фронтальной* - подача учебного материала всему коллективу учеников

*индивидуальной* - самостоятельная работа обучающихся с оказанием учителем помощи учащимся при возникновении затруднения, не уменьшая активности учеников и содействуя выработки навыков самостоятельной работы.

*групповой* - когда учащимся предоставляется возможность самостоятельно построить свою деятельность на основе принципа взаимозаменяемости, ощутить помощь со стороны друг друга, учесть возможности каждого на конкретном этапе деятельности. Всё это способствует более быстрому и качественному выполнению задания. Особым приёмом при организации групповой формы работы является ориентирование учеников на создание так называемых мини- групп или подгрупп с учётом их возраста и опыта работы.

*Примерная структура занятия:*

1). Организационный момент ( 1-2 мин )

2). Разминка: короткие логические, математические задачи и задачи на развитие внимания ( 6-8 мин)

3). Разбор нового материала. Выполнение письменных заданий ( 8-10 мин )

4). Физкультминутка (1-2 мин)

5). Работа за компьютером ( 10-15 мин )

6). Подведение итогов занятия ( 3 мин )

9. Воспитательные мероприятия: конкурсы, игры, выступления

10. Прогнозируемый результат: после реализации данной программы дети

*должны знать:*

- правила техники безопасности;
- основные устройства ПК;
- правила работы за компьютером;
- виды информации и действия с ней;
- назначение и возможности графического редактора PAINT;

- возможности текстового редактора WORD;
- назначение и работу программы Power Point;

*должны уметь:*

- соблюдать требования безопасности труда и пожарной безопасности;
- включить, выключить компьютер;
- работать с устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, дисководы);
- свободно набирать информацию на русском и английском регистре;
- запускать нужные программы, выбирать пункты меню, правильно закрыть программу.
- работать с программами Word, Paint, , Power Point;
- создавать презентацию, используя все возможности Power Point;
- составлять и защищать творческие мини-проекты.

Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения данной программы:

#### *Личностные результаты*

К личностным результатам освоения данной программы можно отнести:

- критическое отношение к информации и избирательность её восприятия;
- уважение к информации о частной жизни и информационным результатам других людей;
- осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий с жизненными ситуациями;
- начало профессионального самоопределения, ознакомление с миром профессий, связанных с информационно-коммуникационными технологиями.

#### *Метапредметные результаты*

##### 1.Технологический компонент

Регулятивные универсальные учебные действия:

- освоение способов решения проблем творческого характера в жизненных ситуациях;
- формирование умений ставить цель - создание творческой работы, планировать достижение этой цели, создавать вспомогательные эскизы в процессе работы;
- оценивание получающегося творческого продукта и соотнесение его с изначальным замыслом, выполнение по необходимости коррекции либо продукта, либо замысла.

Познавательные универсальные учебные действия:

- поиск информации в индивидуальных информационных архивах учащегося, информационной среде образовательного учреждения, в федеральных хранилищах информационных образовательных ресурсов;
- использование средств информационно-коммуникационных технологий для решения коммуникативных, познавательных и творческих задач.

Коммуникативные универсальные учебные действия:

- создание медиасообщений, включающих текст, цифровые данные, записанные и созданные изображения и звуки, ссылки между элементами сообщения;
- подготовка выступления с аудиовизуальной поддержкой.

## 2. Логико-алгоритмический компонент

Регулятивные универсальные учебные действия:

- планирование последовательности шагов алгоритма для достижения цели;
- поиск ошибок в плане действий и внесение в него изменений.

Познавательные универсальные учебные действия:

- моделирование – преобразование объекта по его характеристике;
- установление причинно-следственных связей;
- построение логической цепочки рассуждений.

Коммуникативные универсальные учебные действия:

- аргументирование своей точки зрения;
- выслушивание собеседника и ведение диалога;
- признание возможности существования различных точек зрения и права каждого иметь свою.

### 11. Материально-техническая база:

- Программы – Microsoft Windows (Word, PowerPoint, Paint).
- Технические средства - мультимедийный проектор; компьютеры; CD-диски;

### 12. Помещение: компьютерный класс

### 13. Наглядность и дидактические материалы:

- карточки-инструктажи
- индивидуальные задания
- Интернет- ресурсы
- таблицы

Разделы программы

| Наименование разделов, тем   | Количество часов |        |          |
|--|------------------|--------|----------|
|  | Всего            | Теория | Практика |
| Алгоритмы. Учимся рисовать   | 9                | 4      | 5        |
| Группы объектов. Создаем презентацию                                 | 7                | 2      | 5        |
| Логические рассуждения. Создаем презентацию. Работа в программе WORD | 10               | 4      | 6        |
| Модели в информатике. Работа в программе WORD .<br>Компьютерные игры | 8                | 3      | 5        |
| Итого  | 34               | 13     | 21       |

Календарно – тематическое планирование

| № занятия                  | Тема занятия                                      | Компьютерный практикум (Элементы содержания)  | Требования к уровню подготовки   | Требования к уровню подготовки (компьютерный практикум)   |
|----------------------------|---|---|--|---|
| Алгоритмы. Учимся рисовать |   |   |  |   |
| 1                          | Введение.<br>Компьютер вокруг нас.<br>Правила ТБ. | Новые профессии.<br>Компьютеры в школе. Правила поведения в компьютерном классе. Основные устройства компьютера | <u>Знать:</u> как правильно и безопасно вести себя в компьютерном классе.<br><u>Уметь:</u> рассуждать об изменении в жизни людей и о новых профессиях, появившихся с изобретением компьютера | <u>Знать:</u> для чего нужны основные устройства компьютера; расположение и предназначение клавиш на клавиатуре.<br><u>Уметь:</u> находить на рабочем столе примеры значков программ; пользоваться мышью. |
| 2                          | Алгоритм.<br>Компьютерные программы.              | Понятие компьютерных программ.<br>Прикладные и служебные программы.<br>Операционная                             | <u>Знать:</u><br>понятие алгоритма.<br><u>Уметь:</u><br>понимать построчную запись алгоритмов, выполнять команды алгоритма.  | <u>Знать:</u> примеры программ, название операционной системы в учебных компьютерах.<br><u>Уметь:</u> выполнять заданные действия с мышью и клавиатурой; запускать  |

|   |  |   |   |   |
|---|--|---|---|---|
|   |  | система.  |   | программы, выполнять в них действия и завершать работу программ.  |
| 3 | Ветвление в алгоритме.<br>Компьютерная графика. PAINT      | Компьютерная графика PAINT.<br>Примеры графических редакторов..   | Уметь:<br>понимать запись алгоритмов и запись с помощью блок-схем;<br>выполнять простые алгоритмы и составлять свои по аналогии.                          | <u>Знать:</u> понятие компьютерной графики, различать растровую и векторную графику.<br><u>Уметь:</u> находить программу для создания рисунков.           |
| 4 | Цикл в алгоритме.<br>Основные операции при рисовании.      | Основные операции при рисовании. Как напечатать текст на рисунке или фотографии. Как изменить шрифт и размер букв | Уметь:<br>понимать построчную запись алгоритмов и запись с помощью блок-схем;<br>выполнять простые алгоритмы и составлять свои по аналогии.               | <u>Знать:</u> как подписывать изображения или части изображений.<br><u>Уметь:</u> печатать красивые, аккуратные буквы на рисунке (фотографии).            |
| 5 | Решение задач.<br>Алгоритм.<br>Графический редактор Paint. | Основные операции при рисовании.<br>Фигура, линия в Paint   | Уметь:<br>определять этапы (шаги) действия;<br>- выполнять простые алгоритмы и составлять свои по аналогии;<br>находить и исправлять ошибки в алгоритмах; | <u>Уметь:</u> рисовать линии и геометрические фигуры в программе Paint. Знать: как рисовать квадрат, круг, многоугольник, линию                           |
| 6 | Графический редактор Paint.                                | Основные операции при рисовании:<br>рисование и стирание точек, линий, фигур.<br>Заливка цветом.                  |   | Знать: как рисовать квадрат, круг, многоугольник, линию и заполнять их цветом.<br><u>Уметь:</u> рисовать линии и геометрические фигуры в программе Paint. |
| 7 | Решаем ребусы, головоломки.                                | Рисуем шары, киндерсюрприз по   | Знать: правила разгадывания ребусов,  | <u>Уметь:</u> выполнять основные операции при   |

|                                      |  |  |   |   |
|--------------------------------------|--|--|---|---|
|                                      | Графический редактор Paint.                                  | образцу  | головоломок.<br>Уметь: определять правильно название рисунка, улавливать соотношение между буквами или отдельными частями рисунка.                                      | рисовании шаров и т.д с помощью фигур, линии, заливки цветом; сохранять созданные рисунки и вносить в них изменения.  |
| 8                                    | Решаем ребусы, головоломки.<br>Графический редактор Paint.   | <u>Как выделить и изменить часть рисунка?</u><br>Рисуем сову по образцу. | Знать: правила разгадывания ребусов, головоломок.<br>Уметь: определять правильно название рисунка, улавливать соотношение между буквами или отдельными частями рисунка. | <u>Уметь:</u> выделять, копировать (размножать), уменьшать и увеличивать, поворачивать рисунок. выполнять основные операции при рисовании совы с помощью фигур, линий; сохранять созданные рисунки и вносить в них изменения. |
| 9                                    | Защита индивидуального рисунка.<br>Игра «Сказочное существо» | Демонстрация компьютерных рисунков                                       | .   |   |
| Группы объектов. Создаем презентацию |  |  |   |   |
| 10<br>(1)                            | Состав и действия объектов.<br>Программа PowerPoint;         | Создание и выбор дизайна слайдов.<br>Цветовое оформление слайдов         | Уметь:<br>- находить общее в составных частях и действиях у всех предметов из одного класса.  | <u>Знать:</u> понятие компьютерной анимации.<br><u>Уметь:</u> различать рисованную, кукольную и компьютерную анимацию.  |
| 11<br>(2)                            | Группа объектов. Общее название.<br>Программа PowerPoint;    | Покадровая рисованная анимация, конструирование анимации,                | Уметь:<br>- находить общее в составных частях и действиях у всех предметов из одного класса (группы однородных предметов).  | <u>Знать:</u> основные способы создания анимации.<br><u>Уметь:</u> выбирать программу для создания компьютерной анимации.   |
| 12                                   | Общие свойства   | Подбор рисунка   | Уметь:  | <u>Уметь:</u> выполнять   |

|           |  |   |  |  |
|-----------|--|---|--|--|
| (3)       | <p>объектов группы . Новогодняя открытка. Программа PowerPoint</p>                                       | <p>для открытки.</p>  | <p>- называть общие признаки предметов из одного класса (группы однородных предметов).</p>   | <p>основные операции при создании движущихся изображений с помощью PowerPoint; сохранять созданные движущиеся изображения и вносить в них изменения.</p>                         |
| 13<br>(4) | <p>Единичное имя объекта. Отличительные признаки объектов. Новогодняя открытка. Программа PowerPoint</p> | <p>Операции вырезания, копирования и вставки фрагмента в рисунок.</p> | <p>Уметь:<br/>описывать предмет, называя его составные части и действия;<br/>находить общее в составных частях и действиях у всех предметов из одного класса ;<br/>именовать группы однородных предметов и отдельные предметы из таких групп;<br/>определять общие признаки предметов из одного класса</p> | <p><u>Уметь:</u> выполнять операции вырезания, копирования, вставлять фрагмент в рисунок.</p>  |
| 14<br>(5) | <p>Решаем ребусы, головоломки (зима). Создание анимированной открытки к Новому году.</p>                 | <p>Создание надписи в рисунке.</p>                                    | <p>Знать: правила разгадывания ребусов, головоломок.<br/>Уметь: определять правильно название рисунка, улавливать соотношение между буквами или отдельными частями рисунка.</p>  | <p><u>Уметь:</u> выполнять основные операции при создании движущихся изображений с помощью PowerPoint; сохранять созданные движущиеся изображения и вносить в них изменения.</p> |
| 15<br>(6) | <p>Создание анимированной открытки к Новому году.</p>  | <p>Создание надписей. Анимация надписей. Вставка анимированных</p>    |  | <p><u>Уметь:</u> выполнять основные операции при создании движущихся изображений с помощью</p>   |

|  |   |  |  |  |
|--|---|--|--|--|
|  | Программа PowerPoint  | рисунков.  |  | PowerPoint; сохранять созданные движущиеся изображения и вносить в них изменения.  |
| 16<br>(7)  | Защита Новогодней открытки.<br>Программа PowerPoint           | Демонстрация и защита Новогодней открытки                        | .  | <u>Уметь:</u> создавать простейшие анимированные объекты   |
| Логические рассуждения. Создаем презентацию. Работа в программе WORD |   |  |  |  |
| 17<br>(1)  | Множество.<br>Подмножество.<br>Программа PowerPoint           | Создание и выбор дизайна слайдов.<br>Цветовое оформление слайдов | Знать:<br>- понятия множество, подмножество, элемент множества.  | <u>Уметь:</u> выполнять основные операции при создании движущихся изображений с помощью одной из программ; сохранять созданные движущиеся изображения и вносить в них изменения. |
| 18<br>(2)  | Элементы, не принадлежащие множеству.<br>Программа PowerPoint | Оформление заголовка слайда<br>Вставка фигур, рисунков.          | Знать:<br>понятия множество, подмножество, пересечение множеств.<br>Уметь:<br>находить на рисунке область пересечения двух множеств и называть элементы из этой области. | Уметь: добавлять рисунки и фигуры в презентацию,   |
| 19<br>(3)  | Пересечение и объединение множеств.<br>Программа PowerPoint   | Вставляем картинки, набираем текст. Меняем шрифт.                | Знать:<br>понятия множество, подмножество, пересечение множеств, объединение множеств.<br>Уметь:<br>находить на рисунке область объединения двух                         | Уметь: вставлять картинки, набирать текст и менять шрифт,  |

|           |   |   |   |  |
|-----------|---|---|---|--|
|           |   |   | множеств и называть элементы из этой области.   |  |
| 20<br>(4) | Истинность высказывания словом «НЕ». Программа PowerPoint           | Настройка анимаций и вставка звука.   | Уметь:<br>- понимать истинность высказывания и отрицания (высказывания со словом «НЕ»).   | Уметь: добавлять нужный эффект анимации, устанавливать звук.   |
| 21<br>(5) | Истинность высказываний со словами «И», «ИЛИ». Программа PowerPoint | Добавить эффект. Пути перемещения   | Уметь:<br>- понимать истинность высказывания (высказывания со словом «И», «ИЛИ»),   | Уметь: добавлять нужный эффект анимации, устанавливать звук.   |
| 22<br>(6) | Граф. Вершины и ребра графа. Программа PowerPoint                   | Добавление переходов между слайдами (3-4 слайда)  | Уметь:<br>изображать графы; выбирать граф, правильно изображающий предложенную ситуацию.  | Уметь: создавать презентацию с помощью программы Microsoft PowerPoint 2007   |
| 23<br>(7) | Граф с направленными ребрами  | Знакомство с программой WORD. Как напечатать текст. Печать на компьютере.                             | Уметь:<br>изображать графы; выбирать граф, правильно изображающий предложенную ситуацию.  | Уметь: печатать текст в программе Microsoft Word.  |
| 24<br>(8) | Решаем задачи по теме «Граф»<br>Ребусы, головоломки.                | Печатать текст и редактировать. Шрифт и размер букв. Сохранение документа в программе Microsoft Word. | Знать: правила разгадывания ребусов, головоломок.<br>Уметь: определять правильно название рисунка, улавливать соотношение между буквами или отдельными частями рисунка. | Уметь: печатать текст красивым шрифтом.<br>Знать: какие бывают шрифты и как изменить размер шрифта (букв).<br>сохранять напечатанный текст на компьютер. |
| 25<br>(9) | Решаем задачи по теме «Граф».                                       | Выравнивание текста.  | Уметь:<br>изображать графы;   | Уметь: передвигать текст на странице, то есть  |

|   |  |  |   |   |
|---|--|--|---|---|
|   | Ребусы,<br>головоломки.<br>Работа в<br>программе<br>WORD | Оформление<br>текста-объявления,<br>текста<br>поздравительной<br>открытки.         | выбирать граф, правильно<br>изображающий<br>предложенную ситуацию;<br>находить на рисунке<br>область пересечения двух<br>множеств и называть<br>элементы из этой области. | смещать его в<br>определенное место – по<br>левому краю, по центру, по<br>правому краю и по ширине.       |
| 26<br>(10)  | Игра «Умники и<br>умницы»                                |  |   |   |
| Модели в информатике. Работа в программе WORD . Компьютерные игры |  |  |   |   |
| 27<br>(1)   | Аналогия.  |  | Знать:<br>понятие аналогии. Уметь:<br>анализировать игры с<br>выигрышной стратегией.  |   |
| 28<br>(2)   | Закономерность.<br>Работа в<br>программе<br>WORD.        | Вставка и<br>редактирование<br>рисунков Надписи<br>Word Art.                       | Знать:<br>понятие закономерности.<br>Уметь:<br>анализировать игры с<br>выигрышной стратегией.   | Уметь: вставлять рисунки и<br>фотографии в документ,<br>созданный при помощи<br>программы Microsoft Word. |
| 29<br>(3)   | Аналогичная<br>закономерность.                           | Виды<br>компьютерных игр.  | Уметь:<br>анализировать игры с<br>выигрышной стратегией;<br>решать задачи на зако-<br>номерность.   | Знать: виды компьютерных<br>игр   |
| 30<br>(4)   | Аналогичная<br>закономерность                            | Основные жанры и<br>классификация<br>компьютерных игр.                             | Уметь:<br>анализировать игры с<br>выигрышной стратегией;<br>решать задачи на зако-<br>номерность.   | Знать: основные жанры и<br>классификацию<br>компьютерных игр  |
| 31<br>(5)   | Выигрышная<br>стратегия<br>(Кто<br>выигрывает?)          | Развивающие<br>компьютерные<br>игры. Игры на<br>память, логические<br>развивающие. | Уметь:<br>анализировать игры с<br>выигрышной стратегией;<br>решать задачи на зако-<br>номерность.   |   |
| 32-   | Нахождение   | Игра в шашки.  | Уметь:  |   |

|             |                         |  |  |  |
|-------------|-------------------------|--|--|--|
| 33<br>(6-7) | выигрышной стратегии.   |  | анализировать игры с выигрышной стратегией; решать задачи на закономерность. |  |
| 34<br>(8)   | Игра «Юные информатики» |  |  |  |

## Содержание занятий

### Введение

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

### Виды информации и действия с ней.

Понятие информации, виды информации. Получение, хранение, передача и обработка информации. Кодирование информации. Игра «открытие видов информации».

### Знакомство с компьютером

Знакомство с компьютером. Роль компьютера в жизни человека. Диагностика ИК-компетентности учащихся. Основные устройства компьютера, их взаимодействие. Функции и управление компьютерной мышью. Клавиши клавиатуры, значение клавиатуры и ее функции. Элементы операционной системы

### Учимся рисовать

Графический редактор Paint. Панель опций, панель инструментов, палитра, область выделения. Разработка и редактирование изображения. Копирование, печать рисунков. Проведение игры «Сказочное существо».

### Создаем презентацию

Программа Power Point, слайд, мультимедийная презентация. Панель инструментов, сохранение документа, завершение работы. Создание презентации, добавление текста, оформление слайда, изменение дизайна.

Настройка анимации, вставка фигур. Создание собственной презентации на заданную тему.

### Создаем текст

Программа WORD, окно программы, элементы окна, программы, документа.

Ввод текста, непечатаемые знаки, отмена, возврат и повтор действий, параметры шрифта, цвет текста, применение эффектов, текст- объявление. Создание текста поздравительной открытки. Выделение, копирование, перемещение, удаление текста, редактирование текста. Автофигуры,

вставка и редактирование рисунков, надписи Word Art. Проведение игры «Путешествие в страну Зазеркалье»

### Компьютерные игры

Основные жанры компьютерных игр. Классификация компьютерных игр по количеству игроков. Работа с развивающими компьютерными играми

*Творческая работа учащихся. Создание рисунков*

*Задание:* Самостоятельно придумать сюжет рисунка. Дайте ему название и опишите планируемую последовательность событий. Реализуйте свой проект средствами графического редактора. Подготовьтесь представить свою работу товарищам по классу.

### Литература

1. Программы общеобразовательных учреждений. Информатика 1-11 классы, Москва, «Просвещение», 2010 год

2. С.Н.Тур, Т.П.Бокучава «Первые шаги в мире информатики». Методическое пособие для учителей 1-4 классов. Санкт-Петербург, 2012 год

3. Информатика. Дидактические материалы для организации тематического контроля по информатике в начальной школе. Москва, «Бином. Лаборатория знаний», 2012 год

4. И.Л.Никольская, Л.И.Тигранова «Гимнастика для ума», Москва, «Просвещение.

Учебная литература», 2007 год

5. Д.В.Клименченко «Задачи по математике для любознательных», Москва, «Просвещение», 2012 год.

ЭОР:

1. <http://www.standart.edu.ru> – Официальный сайт ФГОС

2. <http://www.ed.gov.ru/> - Документы и материалы деятельности федерального агентства по образованию

3. <http://www.teacher.fio.ru> – каталог учебных и методических материалов по курсу информатики

4. <http://www.infoznaika.ru> – Всероссийская олимпиада «Инфознайка» 1- 11 классы

5. <http://fcior.edu.ru/> - Федеральный центр информационно-образовательных ресурсов (ФЦИОР)

6. <http://www.ict.edu.ru/> - Информационно-коммуникационные технологии в образовании

7. [www.bezpeka.com/ru](http://www.bezpeka.com/ru) – портал БЕЗПЕКА все об информационной безопасности

8. ИНТ. Программные продукты Лого (<http://www.int-edu.ru/logo/>)

9. [http://www.neumeka.ru/risovanie\\_na\\_kompyutere.html](http://www.neumeka.ru/risovanie_na_kompyutere.html) - компьютерные курсы

10. [http://mcentr12.ucoz.ru/publ/osvaivaem\\_powerpoint/obuchajushhie\\_uroki/3-1-0-34](http://mcentr12.ucoz.ru/publ/osvaivaem_powerpoint/obuchajushhie_uroki/3-1-0-34) - Медиа-центр "NET"