



Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
Кунарская средняя общеобразовательная школа

Принята на заседании ШМО
МАОУ Кунарская СОШ
Протокол № 1 от «20» августа 2023г.



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности
«Компьютерный мир»

Возраст обучающихся: 7-10 лет
Срок реализации: 1 год

Автор-составитель
Палачева О.П.,
педагог дополнительного
образования

с.Кунарское
2023

2.1. Пояснительная записка

Программа дополнительного образования « Компьютерный мир» составлена для детей 7 -10 лет, учащихся 2-4 классов общеобразовательной школы, в соответствии с требованиями федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования.

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, с текстовым редактором

Направленность программы: техническая.

Уровень реализации программы: стартовый.

Актуальность программы.

В сегодняшнем мире дети практически с рождения видят вокруг себя различные технические устройства, они очень притягивают детей к себе. Современные люди живут в мире увеличения потоков информации, постоянной модернизации устройств, а также для обработки всей информации. Решать задачи разной сложности помогает компьютер. Будущее сегодняшних детей – это информационное общество. И ребёнок должен быть готов к жизни в таком мире. Компьютерная грамотность становится сейчас необходимыми каждому человеку. Успешность данных перемен связана с внедрением в школьном учреждении информационных технологий. Педагогическая целесообразность начала изучения информатики в младших классах, помимо необходимости в условиях информатизации школьного образования широкого использования знаний и умений по информатике в других учебных предметах на более ранней ступени, обусловлена также следующими факторами. Во-первых, положительным опытом обучения информатике детей этого возраста, как в нашей стране, так и за рубежом и, во-вторых, существенной ролью изучения информатики в развитии мышления, формировании научного мировоззрения школьников именно этой возрастной группы.

Отличительные особенности программы.

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. Дети при восприятии материала обращают внимание на яркую подачу его,

эмоциональную окраску, в связи с этим основной формой объяснения материала является демонстрация.

Новизна программы заключается в том, что она содержит дополнительный изучаемый материал, который значительно расширяет возможности формирования универсальных учебных и предметных навыков. Специфика курса состоит в том, что они строятся на уникальной дидактической базе – предметно - практической деятельности, которая является для учащихся необходимым звеном целостного процесса духовного, нравственного и интеллектуального развития.

Адресат. Возраст детей, участвующих в реализации данной программы составляет 7 -10 лет. Зачисление осуществляется при желании ребёнка по заявлению его родителей (законных представителей).

Режим занятий. Занятия проводятся 2 раза в неделю по 1 академическому часу.

Объем -72 часа.

Срок освоения. Программа рассчитана на 36 недель обучения (в том числе каникулярный период)

Особенности организации образовательного процесса. Форма организации образовательной программы традиционная (форма представляет собой линейную последовательность освоения содержания в течение одного года обучения в одной образовательной организации)

2.2. Цель и задачи программы.

Цель: развитие интеллектуальных и творческих способностей детей средствами информационных технологий.

Задачи:

Воспитательные:

- воспитывать самостоятельность, собранность, сосредоточенность, усидчивость;
- воспитывать культуру общения, навыки сотрудничества;
- воспитывать бережное и аккуратное отношение к технике.

Развивающие:

- развитие логического мышления;
- развитие абстрактного, наглядно-образного мышления;
- раскрытие творческих способностей и склонностей детей;
- расширять словарный запас детей и знания об окружающем мире;
- развивать сенсорные возможности ребёнка;
- развить творческие и интеллектуальные способности детей, используя знания компьютерных технологий

Обучающие:

- формировать начальные навыки работы за компьютером;
- учить правилам работы за компьютером, организации рабочего места и ТБ; 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

➤ углубить первоначальные знания и навыки использования компьютера для основной учебной деятельности

2.3.Содержание программы

Учебный план программы

	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации\ контроля
		Вс его	Тео рия	Прак тика	
	Компьютер	30	15	15	выполнение самостоятельной практической работы
	Информационные технологии	28	14	14	выполнение самостоятельной практической работы
	Информация	14	7	7	выполнение самостоятельной практической работы
	Итого	72	36	36	

Содержание учебного плана.

Компьютер (30 ч.)

Вводное занятие. Техника безопасности при работе на компьютере. Применение компьютеров. Правила работы с компьютером и организация рабочего времени. Техника безопасности при работе на компьютере. Значение компьютера в жизни человека. Игра на знакомство «Имечко».

Название и функциональное назначение основных устройств компьютера. Инструктаж по технике безопасности при работе с компьютером. Гимнастика для глаз и рук. Немного об истории компьютера. Обучающая игра «Компьютер для Печкина». Беседа по картинкам «Как работать за компьютером».

Из чего состоит компьютер? Дидактическая игра «Собери компьютер». Рабочий стол. Внешний вид рабочего стола. Основные элементы рабочего стола: Мой компьютер, Корзина, кнопка Пуск, Часы, Календарь.

Включение и выключение компьютера. Обучающая игра «Компьютер Ежика». Самостоятельное включение детских игр и корректное их выключение. Выход из игры с использованием клавиши Esc.

Монитор. Обучающая игра «Компьютер Ежика»

Клавиатура. Обучающая игра «Компьютер Ежика» Основные группы клавиш клавиатуры. Язык раскладки клавиатуры. Печать заглавных букв. Цифровая клавиатура.

Игра «Нескучные уроки. Клавиатурный тренажер» Смена языка раскладки клавиатуры на языковой панели и с помощью клавиш Ctrl+Shift или Alt+Shift.

Мышь. Обучающая игра «Компьютер Ежика»

Развивающая игра «Учимся пользоваться мышкой» 1 часть

Развивающая игра «Учимся пользоваться мышкой» 2 часть

Развивающая игра «Учимся пользоваться мышкой» 3 часть

Развивающая игра «Учимся пользоваться мышкой» 4 часть Левая/правая кнопка мыши. Колесо прокрутки. Основные манипуляции с мышью: щелчок и

двойной щелчок. Отработка навыков движения компьютерной мыши по экрану, одинарного щелчка левой кнопки мыши, перемещение объектов по экрану с зажатой левой кнопкой мыши. Отработка навыка включения и выключения компьютера.

Информационные технологии (28ч.)

Развивающая игра «Веселые моторы»

Перемещение предметов Перемещение объектов рабочего стола. Удаление файлов и папок в корзину.

Графика. Назначение и возможности графического редактора

Игра «Бука. Раскрашиваем на компьютере» Раздел «Буфер обмена» (вставить, иконка ножниц, иконка двух документов).

Конструирование Раздел «Изображение» (выделить, обрезать, изменить размер, повернуть).

Знакомство с интерфейсом программы Paint. Раздел «Инструменты» (карандаш, заливка цветом, текст, ластик, пипетка, масштаб). Раздел «Фигуры» (кисти, окно с фигурами, контур, заливка, толщина). Раздел «Цвета» (цвет 1, цвет 2, таблица цветов, изменение цветов).

Рисование рисунков в программе Paint . Создание рисунка

Развивающая игра «Незнайкина грамота»- Клад, охота

Развивающая игра «Незнайкина грамота»- Морозко, Мазай

Развивающая игра «Незнайкина грамота»- Карта, колобок

Развивающая игра «Незнайкина грамота»- Карнавал, климат

Информация (14 ч.)

Информация вокруг нас. Виды информации. Информация и органы чувств.

Как получаем информацию. Способы передачи информации Общение как информационный процесс. Виды общения: устное, письменное, мимика и танец.

Суждение: истинное и ложное. Сопоставление. Причины и следствия. Общение как процесс передачи и восприятия информации. Язык как средство передачи информации

Множества План и правила. Множество и их элементы. Действия над множествами. Логические действия.

Исполнитель. Анализ примеров множества. Выполнение логических действий. Анализ примеров моделей. Описание моделей.

Интернет и его роль в жизни человека. Поиск информации через интернет. Возможности интернета.

Работа с информацией, полученной через интернет.

2.4 Планируемые результаты.

По окончании обучения учащиеся должны демонстрировать сформированные умения и навыки работы с информацией и применять их в практической деятельности и повседневной жизни.

К концу обучения учащиеся должны:

- знать правила поведения в компьютерном классе;
- знать основные применения компьютеров;
- знать основные устройства компьютеров;
- уметь создавать рисунки в программе графический редактор Paint;

- уметь проводить анализ при решении логических задач и задач на внимание;
- иметь понятие о множестве;
- уметь проводить примеры множеств предметов и располагать их в порядке расширения или в порядке сужения объёма понятий, сравнивать множества;
- уметь находить общий признак предмета и группы предметов;
- уметь конструировать фигуру из её частей;
- уметь находить истинное и ложное суждение;
- уметь классифицировать предметы по нескольким свойствам;
- уметь использовать клавиатуру и мышь при работе с программами, графическим редактором Paint;
- представлять информацию в табличной форме, в виде схем;
- создавать и преобразовывать информацию, представленную в виде текста, таблиц, рисунков;
- владеть основами компьютерной грамотности.

Личностные результаты:

- - проявление познавательных интересов и творческой активности;
- - получение опыта использования современных технических средств и информационных технологий;
- - проявление технико-технологического мышления при организации своей деятельности;
- - приобретение опыта использования основных методов организации самостоятельного обучения и самоконтроля;
- - формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной, учебно-исследовательской и творческой деятельности;
- - развитие трудолюбия и ответственности за качество своей деятельности;
- - самооценка умственных и физических способностей для труда в различных сферах с позиций будущей социализации и стратификации;

Метапредметные результаты:

- - умение самостоятельно планировать пути достижения целей, в том числе альтернативные, выбирать наиболее эффективные способы решения задач;
- - алгоритмизированное планирование процесса познавательно-трудовой деятельности;
- - определение адекватных способов решения учебной или трудовой задачи на основе заданных алгоритмов, имеющимся организационным и материально-техническим условиям;
- - проявление инновационного подхода к решению учебных и практических задач в процессе моделирования изделия или технологического процесса;
- - самостоятельная организация и выполнение различных творческих работ по моделированию и созданию технических изделий;
- - согласование и координация совместной учебно-познавательной деятельности с другими ее участниками;
- - умение соотносить свои действия с планируемыми результатами,

осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата;

➤ - умение применять компьютерную технику и информационные технологии в своей деятельности;

3.1 Календарный учебный график

Год обучения	Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Всего учебных недель	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год обучения	2 сентября	31 мая	36 недель	72 часа	2 раза в неделю по 1 часа

3.2 Условия реализации программы

Образовательный процесс строится с учетом СанПин 2.4.3648-21 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательной организации дополнительного образования детей».

Зачисление осуществляется при желании ребенка по заявлению родителей (законных представителей) без предварительного отбора.

Программу реализует педагог дополнительного образования – Сацук Ольга Николаевна.

Материально-техническое обеспечение, необходимое для проведения занятий:

1. Рабочие места по количеству обучающихся, оснащенные ноутбуками с установленным программным обеспечением, находящемся в свободном доступе.

2. Рабочее место преподавателя, оснащенное персональным компьютером или ноутбуком с установленным программным обеспечением.

3. Интерактивная панель.

4. Интернет соединение.

3.3. Формы аттестации.

Входная диагностика проводится в начале учебного года с целью выявления у учащихся склонностей, интересов, ожиданий, имеющих у них знаний, умений и опыта деятельности по данному направлению.

Текущий контроль систематическая проверка учебных достижений учащихся, проводимая педагогом в ходе осуществления образовательной деятельности в соответствии с образовательной программой. Осуществляется путем выполнения учащимися практических работ по теме занятий.

Итоговый контроль проводится в виде защиты творческих (зачетной) работ на свободную или предложенную учителем тему..

3.4.Оценочные материалы.

Способы определения результативности программы: выполнения учащимися практических заданий на занятиях и самостоятельных творческих

работ. При этом внимание обращается на умение учащегося найти тему для самостоятельной работы.

Формы аттестации и текущего контроля: опрос, собеседование, игра, выполнение индивидуальных и групповых творческих заданий, участие в мероприятиях различного уровня.

3.5 Методическое и дидактическое обеспечение.

Для успешной реализации программы необходимо соблюдать ряд условий:

Наличие индивидуальных компьютеров (ноутбуки) для возможности индивидуальной работы каждого ученика.

Программа PowerPoint.

Возможность выхода в Интернет.

Наличие материальной базы: кабинет, соответствующий требованиям материального и программного обеспечения, кабинет оборудован согласно правилам пожарной безопасности, наглядные пособия, раздаточный материал, презентации по темам занятий, соблюдение СанПиНа, специальная мебель для ПК и учеников.

4. Список литературы

1. Информационная культура. Сборник программ. –Екатеринбург: Центр «Учебная книга», 2003.
2. Леонтьев В.П. ,Энциклопедия персонального компьютера , М. «Олмо-Пресс» ,2002.
3. Матвеева Н. В., Цветкова М. С. Информатика. Программа для начальной школы, 2-4 классы. - М.: БИНОМ, Лаборатория знаний, 2012.
4. Матвеева Н. В., Челак Е. Н., Конопатова Н. К., Панкратова Л. П. Информатика и ИКТ. 2-4 классы: методическое пособие. 2-е изд., испр. и доп.– М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.
5. Мир информатики. Учебное пособие для нач.школы. Под ред. А.В. Могилева. – Смоленск: Ассоциация XXI век. 2004.
6. Мир информатики. Методические рекомендации для учителя: -М. «Баллас». 1999.
7. Мир информатики 1-4 годы. [Электронный ресурс]. – М.: Кирилл и Мефодия. 2000 г. – 1 электронный оптический диск (CD-ROM).
8. Программы для общеобразовательных учреждений: Информатика, 2-11 классы.-2-е изд. – М.: БИНОМ, Лаборатория знаний, 2012.
9. Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования. – Просвещение, 2011 г.

Календарно – тематическое планирование

№	Тема занятия	Форма проведения		1 группа	
		Теория	Практика	По плану	Фактическая
	Компьютер				
1-2	Вводное занятие. Техника безопасности при работе на компьютере. Применение компьютеров.	1	1		
3-4	Название и функциональное назначение основных устройств компьютера.	1	1		
5-6	Из чего состоит компьютер?	1	1		
7-8	Включение и выключение компьютера. Обучающая игра «Компьютер Ежика»	1	1		
9-10	Монитор. Обучающая игра «Компьютер Ежика»	1	1		
11-12	Клавиатура. Обучающая игра «Компьютер Ежика»	1	1		
13-14	Игра «Нескучные уроки. Клавиатурный тренажер»	1	1		
15-16	Игра «Нескучные уроки. Клавиатурный тренажер»	1	1		
17-18	Игра «Нескучные уроки. Клавиатурный тренажер»	1	1		
19-20	Игра «Нескучные уроки. Клавиатурный тренажер»	1	1		
21-22	Мышь. Обучающая игра «Компьютер Ежика»	1	1		
23-24	Развивающая игра «Учимся пользоваться мышкой» 1 часть	1	1		
25-26	Развивающая игра «Учимся пользоваться мышкой» 2 часть	1	1		
27-28	Развивающая игра «Учимся пользоваться мышкой» 3 часть	1	1		
29-30	Развивающая игра «Учимся пользоваться мышкой» 4 часть	1	1		
	Информационные технологии				
31-32	Развивающая игра «Веселые моторы»	1	1		
33-34	Перемещение предметов	1	1		

35-36	Графика.	1	1		
37-38	Игра «Бука. Раскрашиваем на компьютере»	1	1		
39-40	Игра «Бука. Раскрашиваем на компьютере»	1	1		
41-42	Конструирование	1	1		
43-44	Знакомство с интерфейсом программы Paint	1	1		
45-46	Знакомство с интерфейсом программы Paint	1	1		
47-48	Рисование рисунков в программе Paint	1	1		
49-50	Рисование рисунков в программе Paint	1	1		
51-52	Развивающая игра «Незнайкина грамота»- Клад, охота	1	1		
53-54	Развивающая игра «Незнайкина грамота»- Морозко, Мазай	1	1		
55-56	Развивающая игра «Незнайкина грамота»- Карта, колобок	1	1		
57-58	Развивающая игра «Незнайкина грамота»- Карнавал, климат	1	1		
	Информация				
59-60	Информация вокруг нас. Виды информации	1	1		
61-62	Как получаем информацию. Способы передачи информации	1	1		
63-64	Суждение: истинное и ложное. Сопоставление. Причины и следствия	1	1		
65-66	Множества План и правила	1	1		
67-68	Исполнитель	1	1		
69-70	Интернет и его роль в жизни человека. Поиск информации через интернет	1	1		
71-72	Работа с информацией, полученной через интернет.	1	1		