

Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение средняя общеобразовательная школа № 4
города Кимовска Тульской области

СОГЛАСОВАНО


Заместитель директора по УВР



Павлушина И.Н.
«30». 08.2023 г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор школы



Яковлева С. А.
Приказ № 35
от «01». 09.2023 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ
«МОЙ КОМПЬЮТЕР»**

Уровень освоения: базовый

Возраст обучающихся: 7-11 лет

Срок реализации программы: 3 года

Составитель программы: Архипова Ирина Ивановна(высшая категория),
Захарова Светлана Николаевна(высшая категория)
Хомутова Марина Николаевна(высшая категория)
учитель начальных классов

Кимовск, 2023г

1. Пояснительная записка

1.1 Настоящая программа «Мой компьютер» является программой дополнительного начального общего образования.

Программа дополнительного образования «Мой компьютер» составлена на основе авторской программы *Матвеева Н.В.* «Информатика. Программа для начальной школы: 2-4 классы» / Н.В. Матвеева, М.С. Цветкова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012.

1.2 Актуальность программы. 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.

1.3 Отличительные особенности программы. Ребёнок в современном информационном обществе должен уметь работать на компьютере, находить нужную информацию в различных информационных источниках (электронных энциклопедиях, Интернете), обрабатывать её и использовать приобретённые знания и навыки в жизни.

Учащиеся первого уровня обучения испытывают большой интерес к работе на компьютере и обладают психологической готовностью к активной встрече с ним. Общение с компьютером увеличивает потребность в приобретении знаний, продолжении образования.

Новизна программы заключается в объединении использования игровых элементов и интерактивных мультимедийных технологий, что способствует поддержанию неослабевающего интереса к учебе и использованию приобретенных знаний и навыков.

1.4 Педагогическая целесообразность. Программа дополнительного образования «Мой компьютер» поможет целенаправленно научить детей работать с информацией, в том числе с помощью компьютера; обеспечит формирование первичных представлений об объектах информатики и действиях с информацией и информационными объектами (текстами, рисунками, схемами, таблицами, базами данных), поможет освоить использование средств ИКТ, сформирует информационную культуру учащихся.

Программа строится на основе развивающего обучения в результате социального взаимодействия учащихся между собой и педагогом, а также поэтапного формирования мыслительной деятельности.

1.5 Цель данной программы

Развитие умений использования современных информационных технологий в образовательном процессе.

1.6. Задачи программы:

Обучающие:

- усвоить правила работы и поведения при общении с компьютером;
- сформировать общие представления учащихся об информационной картине мира, об информации и информационных процессах;
- приобрести навыки работы на клавиатуре;

- приобрести опыт создания и преобразования простых информационных объектов: текстов, рисунков, схем;

Развивающие:

- развивать проектные, исследовательские умения младших школьников; навыки набора текста;
- формировать начальный опыт поиска информации в Интернете и фиксации найденной информации;

Воспитывающие:

- содействовать воспитанию культуры общения в коллективе;
- способствовать формированию ответственного отношения к происходящему вокруг;
 - способствовать формированию адекватной самооценки и оценки окружающих

1.7 Возраст учащихся, которым адресована программа:

8-10 лет (2-4 классы)

1.8 Формы проведения учебных занятий подбираются с учетом цели и задач, познавательных интересов, индивидуальных возможностей воспитанников и возраста воспитанников:

- учебная игра;
- ролевая игра;
- творческий проект;
- конкурс;
- тематические задания по подгруппам;
- практическое занятие;
- выставка;
- беседа;
- экскурсия.

2. Объем программы

2.1. Объем программы:

Программа «Мой компьютер» общеинтеллектуального направления с практической ориентацией рассчитана на 102 часа. Данная программа разработана для учащихся 2 – 4 классов. Количество часов в год: 2 класс – 34, 3 класс – 34, 4 класс – 34 учебных часа.

2.2. Срок реализации программы – 3 года

2.3.Режим занятий: 1 раз в неделю.

3. Планируемые результаты

изучения курса «Мой компьютер»

Программа обеспечивает достижение выпускниками начальной школы определенных личностных, метапредметных и предметных результатов.

Личностные результаты

1. Получать опыт рефлексивной деятельности, выполняя особый класс

упражнений и интерактивных заданий. Это происходит при определении способов контроля и оценки собственной деятельности (ответы на вопросы «Такой ли получен результат?», «Правильно ли я делаю это?»), нахождении ошибок в ходе выполнения упражнения и их исправления.

2. Приобретать опыт сотрудничества при выполнении групповых компьютерных проектов: уметь договариваться, распределять работу между членами группы, оценивать свой личный вклад и общий результат деятельности

Метапредметные результаты

1. Решать творческие задачи на уровне комбинаций, преобразования, анализа информации при выполнении упражнений на компьютере и компьютерных проектов.

2. Самостоятельно составлять план действий (замысел), проявлять оригинальность при решении творческой конструкторской задачи, создавать творческие работы (сообщения, небольшие сочинения, графические работы), разыгрывать воображаемые ситуации, создавая простейшие мультимедийные объекты и презентации, применять простейшие логические выражения типа: «...и/или...», «если...то...», «не только, но и...» и давать элементарное обоснование высказанного суждения.

3. Овладеть первоначальными умениями передачи, поиска, преобразования, хранения информации, использования компьютера; при выполнении интерактивных компьютерных заданий и развивающих упражнений – поиском (проверкой) необходимой информации в интерактивном компьютерном словаре, электронном каталоге библиотеки. Одновременно происходит овладение различными

Способами представления информации, в том числе в табличном виде, упорядочения информации по алфавиту и числовым параметрам (возрастанию и убыванию).

4. Получать опыт организации своей деятельности, выполняют специально разработанные для этого интерактивные задания. Это задания, предусматривающие выполнение инструкций, точное следование образцу и простейшим алгоритмам, самостоятельное установление последовательности действий при выполнении интерактивной учебной задачи, когда требуется ответ на вопрос «В какой последовательности следует это делать, чтобы достичь цели?».

Предметные результаты

1. Наблюдать за объектами окружающего мира; обнаруживать изменения, происходящие с объектом, и учиться устно и письменно описывать объекты по результатам наблюдений, опытов, работы с информацией.

2. Соотносить результаты наблюдения с целью, соотносить результаты проведения опыта с целью, т.е. получать ответ на вопрос «Удалось ли достичь поставленной цели?».

3. Устно и письменно представлять информацию о наблюдаемом объекте, т.е. создавать текстовую или графическую модель наблюдаемого объекта с помощью компьютера с использованием текстового или графического редактора.

4. Понимать, что освоение собственно информационных технологий

(текстового и графического редакторов) является не самоцелью, а способом деятельности в интегративном процессе познания и описания (под описанием понимается создание информационной модели текста, рисунка и др.).

4 Содержание курса

«Мой компьютер»

4.1 Первый год обучения

Введение (3 часа).

Правила поведения в кабинете информатики. Расписание работы. Объединение в рабочие команды. Компьютеры в нашей жизни.

Информация и данные (19 часов).

Человек и информация. Виды информации в зависимости от органов восприятия. Виды информации: звуковая, зрительная, вкусовая, тактильная, обонятельная. Источники и информации. Приемники информации. Компьютер – инструмент для работы с информацией. Носители информации и их виды. Кодирование. Способы кодирования. Алфавит и кодирование информации. Алфавитная письменность. Письменные источники информации. Язык – средство общения между людьми. Естественные и компьютерные языки. Текстовая и графическая информация. Числовая информация. Время и числовая информация. Кодирование с помощью числа. Декодирование. Таблица соответствия. Двоичное кодирование. Помощники человека при счете: абак, счеты, арифмометр, калькулятор, компьютер.

Компьютер, системы и сети (8 часов).

Компьютер – это система. Системные программы и операционная система. Панель задач, переключение алфавитов, установка даты и времени. Файловая система. Компьютерные сети. Главное меню. Кнопка Пуск. Проводник. Завершение работы.

Учимся рассуждать (5 часов).

Алгоритм. Свойства алгоритмов. Закономерности. Упорядочение.

Второй год обучения

Повторение (4 часа).

Правила поведения. Состав компьютера. Информация и данные.

Документ и способы его создания (24 часа).

Рабочее место. Клавиатура и мышь. Открытие и закрытие документов. Общие принципы работы. Графический редактор. Текстовый процессор. Набор и форматирование текста. Вставка объектов и таблиц.

Учимся рассуждать (6 часов).

Логические задачи. Ребусы.

Третий год обучения

Повторение (4 часа).

Решение занимательных задач. Работа с текстовым процессором.

Документ и способы его создания(7 часов).

Создание презентаций. Вставка текстов и рисунков. Анимация.

Мир объектов (7 часов).

Объект. Его имя, свойства, функции, характеристика объекта.

Отношения между объектами.

Мир моделей (7 часов).

Модель объекта. Типы моделей. Алгоритм как модель действий.

Этапы моделирования.

Учимся рассуждать (9 часов).

Методы устного счета. Признаки делимости. Числовые неравенства и оценки. Решение задач.

4.2 ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

Первый год обучения

№ п/ п	Наименование раздела программы, тема	Часы учебног о времени	Количество часов	
			Теори я	Практик а
Введение		2	1	1
1.	Правила поведения в кабинете информатики. Порядок работы. Компьютеры в нашей жизни.	1	1	-
2.	Игра «Что ты знаешь о компьютерах»	1	-	1
Информация и данные		19	12,5	6,5
3.	Виды информации, человек и компьютер. Органы чувств.	1	1	-
4.	Виды информации в зависимости от органов восприятия.	1	1	-
5.	Информация зрительная, звуковая, вкусовая, тактильная, обонятельная.	1	0,5	0,5
6.	Игра-викторина «Человек и информация»	1	-	1
7.	Источники информации	1	1	-
8.	Приемники информации.	1	1	-
9.	Получение информации.	1	1	-
10.	Представление информации.	1	1	-
11.	Кодирование информации.	1	0,5	0,5
12.	Кодирование и шифрование данных.	1	0,5	0,5
13.	Хранение информации.	1	1	-
14.	Обработка информации.	1	1	-
15.	Игра «Закодированное послание»	1	-	1

16.	Алфавит и кодирование информации.	1	0,5	0,5
17.	Алфавитная письменность.	1	0,5	0,5

18.	Письменные источники информации.	1	1	-
19.	Язык – средство общения между людьми. Естественные и компьютерные языки.	1	0,5	0,5
20.	Помощники человека при счете.	1	0,5	0,5
21.	Игра – викторина	1	-	1
	Компьютер, системы и сети.	8	4,5	3,5
22.	Данные и компьютер. Память компьютера.	1	1	-
23.	Компьютер – это система.	1	1	-
24.	Игра- путешествие «Немного истории»	1	-	1
25.	Системные программы и операционная система.	1	0,5	0,5
26.	Файловая система.	1	0,5	0,5
27.	Компьютерные сети.	1	0,5	0,5
28.	Информационные системы.	1	1	-
29.	Игра-викторина «Что ты знаешь о компьютере»	1	-	1

	Учимся рассуждать	5	3	2
30.	Алгоритм. Свойства алгоритмов.	1	1	-
31.	Закономерности.	1	0,5	0,5
32.	Упорядочение.	1	0,5	0,5
33.	Игра «Веселая разминка»	1	-	1
34.	Итоговое занятие	1	1	-

Второй год обучения

№ п/п	Наименование раздела программы, тема	Часы учебного времени	Количество часов	
			Теория	Практика
	Повторение	4	2	2
1.	Правила поведения в кабинете информатики. Мой друг компьютер	1	1	-
2.	Информация и данные	1	1	-
3.	Занимательные задачи	1	-	1
4.	Игра «Слабое звено»	1	-	1

	Документ и способы его создания	24	10,5	13,5
5.	Клавиатура и мышь. Рабочее место за компьютером.	1	0,5	0,5
6.	Основные клавиши клавиатуры.	1	0,5	0,5
7.	Сохранение документов в работе. Общие принципы.	1	0,5	0,5
8.	Учимся рисовать. Графический редактор.	1	0,5	0,5
9.	Творческая работа	1	0,5	0,5
10.	Творческая работа	1	0,5	0,5
11.	Конкурс «Рисуем открытку»	1	-	1
12.	Знакомимся с текстовым процессором MSWord	1	0,5	0,5
13.	Набираем и форматируем текст книги	1	0,5	0,5
14.	Набираем и форматируем текст книги	1	0,5	0,5
15.	Клавиатурный тренажер	1	0,5	0,5
16.	Оформляем реферат	1	0,5	0,5
17.	Поля, ориентация страницы, номера	1	0,5	0,5

.	страниц			
18	Вставка объектов	1	0,5	0,5
19	Векторная графика	1	0,5	0,5
20	Оформляем приглашение	1	0,5	0,5
21	Границы и заливка	1	0,5	0,5

22.	Творческая работа	1	0,5	0,5
23.	Творческая работа	1	0,5	0,5
24.	Конкурс «Визитная карточка»	1	-	1
25.	Вставка таблиц в документ	1	0,5	0,5
26.	Конструктор таблиц	1	0,5	0,5
27.	Макет таблицы	1	0,5	0,5
28.	Игра «В чем различие текстовых процессоров»	1	-	1
	Учимся рассуждать	6	2	4
29.	Задачи на разрезание, перекладывание и построение фигур	1	-	1
30.	Логические таблицы	1	0,5	0,5
31.	Числовые ребусы	1	0,5	0,5
32.	Конкурс «Чей ребус лучше?»	1	-	1
33.	Игра «Разгадай ребус»	1	-	1
34.	Итоговое занятие	1	1	-

Третий год обучения

№ п/п	Наименование раздела программы, тема	Часы учебного времени	Количество часов	
			Теория	Практика
	Повторение	4	2,5	1,5
1.	Правила поведения в кабинете информатики.	1	1	-
2.	Вспомним клавиатуру	1	0,5	0,5
3.	Решение занимательных задач	1	0,5	0,5
4.	Геометрические фигуры	1	0,5	0,5
	Документ и способы его создания	7	3	4
5.	Знакомимся с Microsoft PowerPoint	1	0,5	0,5
6.	Создаем презентацию	1	0,5	0,5
7.	Выбор фона и анимации	1	0,5	0,5
8.	Вставка текста и рисунков	1	0,5	0,5
9.	Творческая работа	1	0,5	0,5

10	Творческая работа	1	0,5	0,5
11	Конкурс	1	-	1
	Мир объектов	7	4	3
12	Объект.	1	1	-
13	Имя объекта и его свойства.	1	1	-
14	Функции объекта	1	0,5	0,5
15	Отношения между объектами	1	0,5	0,5
16	Характеристика объекта	1	0,5	0,5
17	Документ и данные об объекте	1	0,5	0,5
18	Игра-викторина	1	-	1
	Мир моделей	7	3	4
19	Модель объекта	1	0,5	0,5
20	Графическая модель	1	0,5	0,5
21	Текстовая модель	1	0,5	0,5
22	Алгоритм как модель действий	1	0,5	0,5

23.	Этапы моделирования	1	0,5	0,5
24.	Творческая работа	1	0,5	0,5
25.	Конкурс «Моя модель»	1	-	1
	Учимся рассуждать	9	4,5	4,5
26.	Методы устного счета	1	0,5	0,5
27.	Признаки делимости	1	0,5	0,5
28.	Числовые неравенства и оценки	1	0,5	0,5
29.	Переливания	1	0,5	0,5
30.	Переливания	1	0,5	0,5
31.	Взвешивания	1	0,5	0,5
32.	Взвешивания	1	0,5	0,5
33.	Игра-соревнование	1	-	1
34.	Итоговое занятие	1	1	-

5 Методическое обеспечение программы.

Компьютерную поддержку рекомендуется осуществлять с помощью электронных средств учебного назначения, таких как:

- Ø клавиатурные тренажеры с регулируемой скоростью работы;
- Ø компьютерные раскраски и геометрические конструкторы;
- Ø компьютерные мозаики;
- Ø графический редактор Paint
- Ø векторный редактор, встроенный в MS Word.

Материально-техническое обеспечение.

Для работы в компьютерном классе на занятиях используется **следующее оборудование:**

- мультимедийный проектор,
- принтер,
- сканер,
- акустические колонки,
- персональный компьютер,
- магнитная доска, интерактивный комплекс (проектор+доска)
- простой карандаш,
- цветные карандаши,
- ластик,
- цветные маркеры.

Учебно-методическое обеспечение.

1. Дуванов А.А., Азы информатики. Рисуем на компьютере. Книга для ученика.-СПб.: БХВ-Петербург, 2009.- 352с.: ил.

2. Практические задания по курсу «Пользователь персонального компьютера». Методическое пособие./Разработано: В.П. Жуланова, Е.О. Казадаева, О.Л. Колпаков, В.Н. Борздун, М.А. Анисова, О.Н. Тырина, Н.Н. Тырина-Кемерово: КРИПКИПРО.- 2011.

3. Учебные проекты с использованием MS Office/ Учебное пособие. – М.:БИНОМ, Лаборатория знаний, 2009.

4. Борман Дж. Компьютерная энциклопедия для школьников и их родителей. – СПб., 2005.

5. «Информатика. Основы компьютерной грамоты. Начальный курс» под ред. Н.В. Макаровой, Питер, 2014 г.

Список информационных источников

1. Информатика в школе: Приложение к журналу «Информатика и образование» № 4- 2007.-М:Образование и Информатика, 2007.-96 с.:ил
2. С.Н.Тур, Т.П.Бокучава «Первые шаги в мире информатики». Методическое пособие для учителей 1-4 классов. Санкт-Петербург, 2009 год
3. Горячев А.В. Программа «Информатика и ИКТ (Информационные и коммуникационные технологии)» // Официальный сайт ОС «Школа 2100»: <http://www.school2100.ru/uroki/elementary/inform.php>
4. Дендебер И.А., Извекова Е.В., Васильева Н.И. Фотография и видеосъемка в практике реализации ФГОС на первой и второй ступенях обучения //Школа управления образовательным учреждением. – С.-Пб, 2013.- № 09 (29). – С.51.
5. Лобанов А. Догнать и ... опередить стандарты// Управление школой: Методический журнал для школьной администрации. – Издательский дом Первое сентября , 2013.- № 7-8.- С.57-59.
6. Ярмахов Б. Б. «1 ученик : 1 компьютер» — образовательная модель мобильного обучения в школе. Москва, 2012.

Цифровые электронные ресурсы:

1. Единое окно доступа к образовательным ресурсам <http://window.edu.ru>
2. Единая коллекция ЦОР <http://school-collection.edu.ru>
3. Федеральный портал "Российское Образование" <http://fcior.edu.ru>