

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Министерство образования Иркутской области
Администрация муниципального района "Качугский район"

МКОУ Ангинская СОШ
Центр образования цифрового и гуманитарного профилей
«Точка роста»

РАССМОТРЕНО
На заседании МО
Протокол № 1
от 30.08.2023г.
Руководитель МО
_____ /М.Ю.Щапова/

УТВЕРЖДЕНО
Директор МКОУ
Ангинская СОШ
_____ /И.В.Щапова/
Приказ № 9 от 01.09.2023г

Дополнительная
общеразвивающая программа
«Мой друг - компьютер»

Возраст детей: 8-9 лет

Срок реализации: 1 год

Направленность: техническая

Уровень: базовый

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Современное общество предъявляет новые требования к поколению, вступающему в жизнь. Надо обладать умениями и планировать свою деятельность, и находить информацию, необходимую для решения поставленной задачи, и строить информационную модель исследуемого объекта или процесса, и эффективно использовать новые технологии.

Такие умения необходимы сегодня каждому молодому человеку. Поэтому первой и важнейшей задачей школьного курса информатики является формирование у учащихся соответствующего стиля мышления, и начинать это следует в младших классах.

Развитие детей младшего школьного возраста с помощью работы на компьютерах, как свидетельствует отечественный и зарубежный опыт, является одним из важных направлений современной педагогики. В этой связи актуальными становятся вопросы о формах и методах обучения детей с первого класса.

Концепция обучения ориентирована на развитие мышления и творческих способностей младших школьников. Сложность поставленной задачи определяется тем, что, с одной стороны необходимо стремиться к развитию мышления и творческих способностей детей, а с другой стороны - давать им знания о мире современных компьютеров в увлекательной, интересной форме.

Поэтому очень важна роль курса информатики в начальных классах.

Во-первых, для формирования различных видов мышления, в том числе операционного (алгоритмического). Процесс обучения сочетает развитие логического и образного мышления, что возможно благодаря использованию графических и звуковых средств.

Во-вторых, для выполнения практической работы с информацией, для приобретения навыков работы с современным программным обеспечением. Освоение компьютера в начальных классах поможет детям использовать его как инструмент своей деятельности на уроках с применением компьютера.

В-третьих, для представления об универсальных возможностях использования компьютера как средства обучения, вычисления, изображения, редактирования, развлечения и др.

В-четвертых, для формирования интереса и для создания положительных эмоциональных отношений детей к вычислительной технике. Компьютер позволяет превратить урок информатики в интересную игру.

Программа курса ориентирована на большой объем практических, творческих работ с использованием компьютера.

Цель начального курса информатики – не только обеспечить предметную подготовку учащихся, достаточную для продолжения образования в основной школе, но и создать дидактические условия для овладения учащимися универсальными учебными действиями (личностными, познавательными, регулятивными, коммуникативными) в процессе усвоения предметного содержания.

ФОРМИРОВАНИЕ УНИВЕРСАЛЬНЫХ УЧЕБНЫХ ДЕЙСТВИЙ

Личностные

- внутренняя позиция школьника на основе положительного отношения к школе;
- принятие образа «хорошего ученика»;
- положительная мотивация и познавательный интерес к изучению курса «Первые шаги в мире информатики»;
- способность к самооценке;
- начальные навыки сотрудничества в разных ситуациях.

Метапредметные

Познавательные

- начало формирования навыка поиска необходимой информации для выполнения учебных заданий;
- сбор информации;
- обработка информации (*с помощью ИКТ*);
- анализ информации;
- передача информации (устным, письменным, цифровым способами);
- самостоятельно выделять и формулировать познавательную цель;
- использовать общие приёмы решения задач;
- контролировать и оценивать процесс и результат деятельности;
- *моделировать, т.е. выделять и обобщенно фиксировать группы существенных признаков объектов с целью решения конкретных задач.*
- подведение под понятие на основе распознавания объектов, выделения существенных признаков;
- синтез;
- сравнение;
- классификация по заданным критериям;
- установление аналогий;
- построение рассуждения.

Регулятивные

- начальные навыки умения формулировать и удерживать учебную задачу;
- *преобразовывать практическую задачу в познавательную;*
- *ставить новые учебные задачи в сотрудничестве с учителем;*
- выбирать действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
- умение выполнять учебные действия в устной форме;
- использовать речь для регуляции своего действия;
- сличать способ действия и его результат с заданным эталоном с целью обнаружения отклонений и отличий от эталона;
- адекватно воспринимать предложения учителей, товарищей, родителей и других людей по исправлению допущенных ошибок;
- выделять и формулировать то, что уже усвоено и что еще нужно усвоить, определять качество и уровня усвоения;

Коммуникативные

В процессе обучения дети учатся:

- работать в группе, учитывать мнения партнеров, отличные от собственных;
- ставить вопросы;

- обращаться за помощью;
- формулировать свои затруднения;
- предлагать помощь и сотрудничество;
- договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности;
- слушать собеседника;
- договариваться и приходить к общему решению;
- формулировать собственное мнение и позицию;
- осуществлять взаимный контроль;
- адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

68 часов

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Всего
1.1	Правили поведения и техники безопасности в компьютерном кабинете	1
1.2	Компьютер и его устройства	1
Итого по разделу		2
2.1	Компьютерная графика	22
Итого по разделу		22
3.1	Текстовые документы	22
Итого по разделу		22
4.1	Мультимедийные презентации	22
Итого по разделу		22
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		68

ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ урока п/п	Тема урока
1	Правили техники безопасности
2	Компьютер и его составляющие. Первое знакомство. Программы
3	Графический редактор. Первое знакомство.
4	Инструментарий программы. Меню и палитра инструментов, сохранение выполненной работы в файле.
5	Функция раскрашивания в графическом редакторе.
6	Раскрашивание готовых рисунков
7	Декоративное рисование (Линии, прорисовка геометрических тел, узоры орнамент, цвет)
8	Декоративное рисование (Линии, прорисовка геометрических тел, узоры орнамент, цвет)
9	Декоративное рисование (Линии, прорисовка геометрических тел, узоры орнамент, цвет)
10	Декоративное рисование (Линии, прорисовка геометрических тел, узоры орнамент, цвет)
11	Функция копирования. Составление рисунков.
12	Функция копирования. Составление рисунков.
13	Шрифт. Виды шрифтов (начертания, размеры), выбор шрифта, создание надписи, корректировка надписи
14	Книжная графика (книжная обложка, календарь, поздравительная открытка)
15	Книжная графика (книжная обложка, календарь, поздравительная открытка)
16	Книжная графика (книжная обложка, календарь, поздравительная открытка)
17	Промышленная графика. Создание образца упаковки (фантика) конфеты, шоколадки, мороженого, работа с библиотекой символов
18	Промышленная графика. Создание образца упаковки (фантика) конфеты, шоколадки, мороженого, работа с библиотекой символов
19	Конструирование из кубиков
20	Конструирование из кубиков
21	Пиктограммы
22	Пиктограммы
23	Создание коллекции рисунков.
24	Создание коллекции рисунков.
25	Текстовый редактор Word . Первое знакомство.
26	Клавиатура. Основные клавиши

27	Инструментарий программы. Меню «Файл»
28	Редактирование текста
29	Форматирование текста
30	Форматирование текста
31	Создание грамоты (проект)
32	Создание грамоты (проект)
33	Меню «Вставка». Составляем поздравительную открытку.
34	Меню «Вставка». Составляем поздравительную открытку.
35	Оформление буклетов
36	Оформление буклетов
37	Оформление буклетов
38	Оформление буклетов
39	Векторная графика в текстовом редакторе
40	Векторная графика в текстовом редакторе
41	Векторная графика в текстовом редакторе
42	Векторная графика в текстовом редакторе
43	Оформление брошюры
44	Оформление брошюры
45	Оформление брошюры
46	Оформление брошюры
45	Знакомство с программой для создания презентаций
46	Основные возможности программы
47	Составление простейшей презентации
48	Составление простейшей презентации
49	Творческий Проект. «Это я»
50	Творческий Проект. «Это я»
51	Творческий Проект. «Это я»
52	Творческий Проект. «Это я»
53	Творческий проект. «Мой класс»
54	Творческий проект. «Мой класс»
55	Творческий проект. «Мой класс»
56	Творческий проект. «Мой класс»
57	Творческий проект. «Мой класс»

58	Управляющие кнопки, гиперссылки
59	Управляющие кнопки, гиперссылки
60	Творческий проект «Времена года»
61	Творческий проект «Времена года»
62	Творческий проект «Времена года»
63	Творческий проект «Времена года»
64	Анимации
65	Творческий проект «Кошки-мышки»
66	Творческий проект «Кошки-мышки»
67	Творческий проект с самостоятельным выбором темы
68	Творческий проект с самостоятельным выбором темы

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Матвеева Н.В. Информатика. Учебник для учащихся 2 класса. – М.: Бином. Лаборатория знаний, 2020
2. Матвеева Н.В. Информатика. Учебник для учащихся 3 класса. – М.: Бином. Лаборатория знаний, 2020
3. Матвеева Н.В. Информатика. Учебник для учащихся 4 класса. – М.: Бином. Лаборатория знаний, 2020
4. Матвеева Н.В. Методическое пособие. ИНФОРМАТИКА 2 класс. – М: Бином. Лаборатория знаний, 2020
5. Матвеева Н.В. Методическое пособие. ИНФОРМАТИКА 3 класс. – М: Бином. Лаборатория знаний, 2020
6. Матвеева Н.В. Методическое пособие. ИНФОРМАТИКА 4 класс. – М: Бином. Лаборатория знаний, 2020

ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ. ЭОР

1. Мир информатики 1 - 2 год обучения: Комплекс компьютерных программ Медиатека Кирилла и Мефодия
2. Мир информатики 3 - 4 год обучения: Комплекс компьютерных программ Медиатека Кирилла и Мефодия
3. Операционная система Linux
4. Графический редактор Kolour Paint или XPaint
5. Текстовый редактор LibreOffice Writer
6. Компьютерная программа «МИР ИНФОРМАТИКИ»
7. Редактор LibreOffice Impress
8. Мультимедиа приложение Imagination
9. Логические и обучающие игры