

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ШКОЛА №17»
(МОУ «СОШ №17»)**

**«17 №-а ШÖР ШКОЛА»
МУНИЦИПАЛЬНОЙ ВЕЛОДАН УЧРЕЖДЕНИЕ
(«17 №-а шÖр школа» МВУ)**

ПРИНЯТО
педагогическим советом
протокол №8 от 24.05.2022 г.

УТВЕРЖДЕНО
приказом директора
от 24.05.2022 г. № 01-12/65

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА
(общеразвивающая)**

«Основы компьютерной грамотности»

направленность – техническая
срок реализации – 3 года

Разработана
учителем информатики
Алексеевым Д.В.

пгт. Боровой, г. Ухта
2022 г.

Пояснительная записка

Информатика как динамично развивающаяся наука становится одной из тех отраслей знаний, которая призвана готовить современного человека к жизни в новом информационном обществе.

Учебный предмет «Информатика» как самостоятельная дисциплина является образовательным компонентом общего среднего образования. Вместе с тем, он пронизывает содержание многих других предметов и, следовательно, становится дисциплиной обобщающего, методологического плана.

В этой связи особенно актуальными становятся вопросы создания дополнительных общеобразовательных программ для изучения информатики в начальной школе.

Задача обучения информатике в целом - внедрение и использование новых передовых информационных технологий, пробуждение в детях желания экспериментировать, формулировать и проверять гипотезы и учиться на своих ошибках.

Простейшие навыки общения с компьютером должны прививаться именно в младших классах, для того чтобы на предметных уроках в средних классах дети могли сосредоточиться на смысловых аспектах.

С 1 по 3 годы обучения дополнительная общеобразовательная программа «Основы компьютерной грамотности» представляет собой глубоко методически проработанный пропедевтический развивающий курс, построенный на специально отобранном материале и опирающийся на следующие принципы:

- ✓ системность;
- ✓ гуманизация;
- ✓ междисциплинарная интеграция;
- ✓ дифференциация;
- ✓ дополнительная мотивация через игру.

Учащиеся младших классов испытывают к компьютеру сверхдоверие и обладают психологической готовностью к активной встрече с ним. Общение с компьютером увеличивает потребность в приобретении знаний, продолжении образования.

Данный курс носит пропедевтический характер. К пропедевтическим элементам компьютерной грамотности относится умение работать с прикладным программным обеспечением. Программа курса состоит из четырех ступеней, фактически продолжающих друг друга, но между тем каждая является самостоятельной частью усвоения информатики. Дети, приходя в школу во 2 класс и занимаясь в компьютерном кружке все 3 года, смогут освоить работу в основных прикладных программах, но между тем если ребенок начнет заниматься позже, с 3 или 4 класса, он свободно сможет влиться в коллектив кружка.

Программа курса состоит из 102 часов:

- 2 класс «Юный компьютерный художник» – 34 часа (1 раз в неделю)
- 3 класс «Мастер печатных» - дел 34 часа (1 раз в неделю);
- 4 класс «Мастер презентации»- 34 часа (1 раз в неделю);

Цель программы: обеспечить предметную подготовку учащихся, достаточную для продолжения образования в основной школе, создать дидактические условия для овладения учащимися универсальными учебными действиями (личностными, познавательными, регулятивными, коммуникативными) в процессе усвоения предметного содержания.

Задачи:

- формирования различных видов мышления, в том числе операционного (алгоритмического).
- приобретения навыков работы с современным программным обеспечением для выполнения практической работы с информацией

- формирования интереса и создание положительных эмоциональных отношений детей к вычислительной технике.

Программа курса ориентирована на большой объем практических, творческих работ с использованием компьютера. Работы с компьютером могут проводиться в следующих формах:

1. **ДЕМОНСТРАЦИОННАЯ** - работу на компьютере выполняет учитель, а учащиеся наблюдают.
2. **ФРОНТАЛЬНАЯ** - недлительная, но синхронная работа учащихся по освоению или закреплению материала под руководством учителя.
3. **САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ** - выполнение самостоятельной работы с компьютером в пределах одного, двух или части урока. Учитель обеспечивает индивидуальный контроль за работой учащихся.
4. **ТВОРЧЕСКИЙ ПРОЕКТ** – выполнение работы в микро группах на протяжении нескольких занятий
5. **РАБОТА КОНСУЛЬТАНТОВ** – Ученик контролирует работу всей группы кружка.

Занятия по информатике, их непохожесть на другие уроки несут детям не только приятные минуты совместной творческой игры, но и служат ключом для собственного творчества.

Для достижения целей программы необходимо **организовать учебную деятельность учащихся** с учётом специфики предмета (информатика), направленную:

1. на формирование познавательного интереса к учебному предмету «Информатики», учитывая потребности детей в познании окружающего мира и научные данные о центральных психологических новообразованиях младшего школьного возраста, формируемых на данной ступени (7,5–11 лет): словесно-логическое мышление, произвольная смысловая память, произвольное внимание, планирование и умение действовать во внутреннем плане, знаково-символическое мышление, с опорой на наглядно-образное и предметно-действенное мышление.

2. на развитие пространственного воображения, потребности и способности к интеллектуальной деятельности; на формирование умений: строить рассуждения, аргументировать высказывания, различать обоснованные и необоснованные суждения, выявлять закономерности, устанавливая причинно-следственные связи, осуществлять анализ математических объектов, выделяя их существенные и несущественные признаки.

3. на овладение в процессе усвоения предметного содержания обобщенными видами деятельности: анализировать, сравнивать, классифицировать объекты, исследовать их структурный состав, описывать ситуации, моделировать, прогнозировать результаты, контролировать правильность и полноту выполнения действий, планировать решение деятельности, объяснять (пояснять, обосновывать) свой способ действия, конструировать и пр.

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.

Содержание

Год обучения - 1 год (2 класс)
«Юный компьютерный художник»

Процесс создания компьютерного рисунка значительно отличается от традиционного понятия «рисование». С помощью графического редактора на экране компьютера можно создавать сложные многоцветные композиции, редактировать их, меняя и улучшая, вводить в рисунок различные шрифтовые элементы, получать на основе созданных композиций готовую печатную продукцию. За счет автоматизации выполнения операций создания элементарных форм — эллипсов, прямоугольников, треугольников, а также операций заполнения созданных форм цветом и других средств создания и редактирования рисунка становится возможным создание достаточно сложных изобразительных композиций детьми.

Цель: формирования художественной культуры младшего школьника, привития навыков работы с компьютерной графикой и осознания связей и взаимодействия искусства с жизнью (на примере рекламы, телевидения, книжной графики, промграфики и т.п.).

Задачи:

- воспитание у учащихся эстетического вкуса.
- развитие художественного вкуса, творческого воображения и мышления учащихся средствами графических изображений.
- привитие любви к искусству, развитие стремления к познанию посредством компьютерного рисунка.

Тематическое планирование

Год обучения - 1 год (2 класс)

№	Тема	Часы
1	Правила техники безопасности.	1
2	Компьютер и его составляющие. Первое знакомство. Программы.	1
3-4	Графический редактор Paint. Первое знакомство. Вызов программы	2
5-6	Инструментарий программы Paint. Меню и палитра инструментов, сохранение выполненной работы в файле, открытие файла для продолжения работы	2
7	Самостоятельная работа	1
8	Функция раскрашивания в графическом редакторе.	1
9	Раскрашивание готовых рисунков.	1
10-11	Декоративное рисование (Линии, прорисовка геометрических тел, узоры орнамент, цвет)	2
12	Самостоятельная работа	1
13-14	Проба пера. Проект. Тематическая композиция (создание композиций на тему: «Мой дом», «Моя школа»)	2
15	Функция копирования. Составление рисунков.	1
16	Самостоятельная работа	1
17-18	Шрифт. Виды шрифтов (начертания, размеры), выбор шрифта, создание надписи, корректировка надписи	2
19-20	Проект. Книжная графика (книжная обложка, календарь, поздравительная открытка)	2
21-23	Театральная графика (Создание образца занавеса, эскизов костюмов и головных уборов)	3
24-26	Пейзаж. Понятие пейзажа, примеры, понятия (пространство, ближе, дальше, за, около, ритм, размер)	3

27-28	Промышленная графика Создание образца упаковки (фантика) конфеты, шоколадки, мороженого, работа с библиотекой символов	2
29-31	Декоративное рисование. Упражнения, повторение и закрепление пройденного материала. Создание коллекции рисунков.	3
32	Контрольная работа.	1
33-34	Отчет.	2

Содержание

Год обучения - 2 год (3 класс)

«Мастер печатных дел»

Введение нового средства построения текста на ранних этапах школьного обучения может помочь создать более благоприятные условия для развития самостоятельной письменной речи и коррекции ее недостатков у детей. Однако возникает вполне закономерный вопрос: можно ли научить пользоваться текстовым редактором детей младшего школьного возраста.

Использование компьютерной технологии дает ребенку уникальное преимущество: он может редактировать целостный текст, а не вырванные из него фрагменты, постоянно анализируя, насколько улучшается его сочинение под влиянием каждого внесенного изменения. Традиционно используемые в обучении средства редактирования текста (переписывание и работа над ошибками) не дают ребенку такой возможности. Таким образом, третий аргумент состоит в том, что благодаря компьютерной технологии открывается столь необходимая детям возможность редактировать целостный текст в любом аспекте (по смыслу, структуре, лексико-грамматическому оформлению, стилю и др.). Особенно важно, что применение компьютерной технологии позволяет совершенствовать необходимые для построения текста действия и операции, подчиняя их смысловой работе над текстом.

Цель: содействовать развитию умения редактированию, набору текстов на компьютере и последующее использование этого умения в процессе развития письменной речи, а так же составление рисунков, грамот, похвальных листов, буклетов.

Задачи:

- развитие навыков работы в текстовом редакторе
- овладение навыков набора компьютерного текста
- поддержку мотивации маленьких школьников к совершенствованию своей письменной речи;
- формирование навыка использования полученные знания, умения, навыки в жизни.

В конце изученного курса текстовый редактор учащиеся уже имеют навыки набора текста, его редактирования, могут изменить шрифт, его размер, начертание; применяют различные типы выравнивания абзацев (по правому краю, по левому краю, по центру, по ширине); могут использовать в своей работе объект FontWork а также простейшие автофигуры. Для определения готовности деятельности учащихся в нестандартных (новых) условиях предлагается задача, на реализацию которой детям отводится два урока: оформить поздравительную открытку к произвольному празднику (Новому Году, 23 февраля, 8 марта, Дню Святого Валентина, Дню рождения и др.).

Тематическое планирование

Год обучения - 2 год (3 класс)

№	Тема	Часы
1	Правила техники безопасности	1

2	Компьютер и его составляющие. Первое знакомство. Программы.	1
3-4	Текстовый редактор LibreOffice Writer. Первое знакомство. Вызов программы.	2
5-6	Клавиатура. Основные клавиши	2
7	Самостоятельная работа	1
8	Инструментарий программы. Меню «Файл»	1
9-10	Редактирование текста. Меню «Главная»	2
11-12	Набор текста.	2
13	Самостоятельная работа.	1
14-15	Меню «Вставка». Создание грамоты.	2
16-17	Графический редактор MyPaint. Основные возможности. Составление рисунка	2
18-19	Меню «Вставка». Составляем поздравительную открытку.	2
20	Самостоятельная работа	1
21	Оформление сочинения.	1
22-24	Меню «Ссылки». Реферат, правила оформления рефератов.	3
25-26	Оформление буклетов	2
27-28	Создание компьютерного рисунка в текстовом редакторе. Схемы.	2
29	Самостоятельная работа	1
30-31	Брошюра. Оформление.	2
32-33	Творческий проект. Оформить брошюру	2
34	Контрольная работа	1

Содержание

Год обучения - 3 год (4 класс)

«Мастер презентации»

В современном мире очень часто требуется навык свободно говорить, представлять себя или что-то. Этому нас учит презентации. Презентация – это представление готового продукта. А человек это тоже продукт и от того как мы представим себя нас возьмут на хорошую работу, к нам будут относиться на должном уровне. А компьютерная презентация позволяет подкрепить наше выступление смотрительной информацией. Она является твердой опорой, на которую всегда можно опереться. Младших школьников компьютерная презентация учит структурировать знания, работать с большими объемами информации, не бояться говорить о своих мыслях, защищать свои проекты, но при этом она повышает интерес к предмету, развивает эстетические чувства.

Цель: формирование эстетического чувства, привития навыков работы на компьютере, использование полученных знаний на других предметах

Задачи:

- формирование навыка использования компьютера как инструмента для работы в дальнейшем в различных отраслях деятельности
- развитие принципов работы наиболее распространенных операционных систем
- овладение навыков работы с основными прикладными программами;

Тематическое планирование

Год обучения - 3 год (4 класс)

№	Тема	Часы
1	Техника безопасности	1
2	Компьютер и его составляющие. Первое знакомство. Программы.	1
3-4	Знакомство с программой LibreOffice Impress	2
5-6	Основные возможности программы LibreOffice Impress	2

7	Самостоятельная работа	1
8-9	Составление простейшей презентации	1
10-12	Творческий Проект. «Это я»	2
13	Работа с текстом.	1
14-15	Знакомство с текстовым редактором LibreOffice Writer	2
16-17	Знакомство с графическим редактором MyPaint	2
18-19	Добавление в презентацию картинок, арт текстов.	2
20	Самостоятельная работа	1
21-22	Творческий проект. «Мой класс»	2
23-24	Добавление эффектов анимации в презентацию	2
25	Самостоятельная работа	1
26-27	Творческий Проект. «Моя семья»	2
28-29	Составление презентации с вложениями. Гипперссылки.	2
30-32	Творческий Проект.	2
33	Контрольная работа	1
34	Отчет	1

Список литературы

1. Алексюк А. Педагогика высшей школы. Курс лекций: модульное обучение. – Киев. 1993.
2. Вазина К. Саморазвитие человека и модульное обучение. – Н. Новгород, 1991.
2. Громкова М.Т. Модульное структурирование педагогического знания. – М., 1992.
3. Третьяков И.Б., Сенновский П.И. Технология модульного обучения в школе. – М., 1987.
4. Зубрилин, А.А. Офисный пакет Open Office.org: текстовый процессор Writer/ Зубрилин, А.А. // Информатика и образование. — 2008. — №3.- С.47-60.
5. Культин, Н. Б. OpenOffice.org 3. 0 Calc [Текст] / Н. Б. Культин, Л. Б. Цой. – СПб.: БХВ-Петербург, 2012. – (Самое необходимое). – 192 с.
6. OpenOffice.org: Теория и практика [Текст] / сост. И. Хахаев, В. Машков, Г. Губкина [и др.]. – М. : ALT Linux ; БИНОМ. Лаборатория знаний, 2008. –318 с.
7. Леонов В.П. Персональный компьютер. Карманный справочник. – М.: ОЛМА-ПРЕСС, 2004. – 928 с.
8. Горячев А.В. Информатика и ИКТ (Мой инструмент компьютер). Учебник для учащихся 3 класса. – М.: Баласс, 2007. – 80 с.
9. Горячев А.В. Информатика и ИКТ (Мой инструмент компьютер). Учебник для учащихся 4 класса. – М.: Баласс, 2007. – 80 с.
10. Книга игр для детей. Кроссворды, ребусы, головоломки /сост. Г. Коненкина. – М.: Астрель, 2003. – 192 с.
11. Ковалько В. И. Здоровьесберегающие технологии: школьник и компьютер: 1-4 классы. В. И. Ковалько. – М.: ВАКО, 2007. – 304 с.
12. Кравцов С. С., Ягодина, Л. А. Компьютерные игровые программы как средство стабилизации эмоционального состояния дошкольников. С. С. Кравцов, Л. А. Ягодина//Информатика. – 2006. - №12.
13. Санитарно-эпидемиологические правила и нормативы (Санпин 2.4.2.2821-10), зарегистрированные в Минюсте России 03.03.11, рег. №19993.

Электронные пособия

1. Дуванов А.А. «Азы информатики»- электронный учебник.
2. Мир информатики 1 - 2 год обучения: Комплекс компьютерных программ Медиатека Кирилла и Мефодия
3. Мир информатики 3 - 4 год обучения: Комплекс компьютерных программ Медиатека Кирилла и Мефодия
4. Справка по LibreOffice Impress [Электронный ресурс] // Welcome to LibreOffice Help: [web-сайт].
<https://help.libreoffice.org/latest/ru/text/simpress/main0000.html?DbPAR=IMPRESS>.

Програмное обеспечение

- Операционная система Linux
- Графический редактор MyPaint
- Текстовый редактор LibreOffice Writer.
- Компьютерная программа «Перволого 3.0»
- Редактор LibreOffice Impress
- Задания с международной игры «Инфознайка»
- Логические и обучающие игры