Муниципальное общеобразовательное бюджетное учреждение "**Сузановская** **средняя** **общеобразовательная** **школа**"

**Рабочая программа**

**кружка**

**«Компьютер – лучший друг»**

Участники: учащиеся 8 – 11 лет

Срок реализации 1 год

(1 час в неделю (всего 34 асов)

**Руководитель кружка:**

Гордиенко А.А.

2024г

**ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

Программа составлена в соответствии с требованиями Федерального Государственного Образовательного Стандарта второго поколения на основе учебного пособия автора *А.В. Горячева* «Информатика» и примерных программ из опыта учителей России.

***Тип программы***

Адаптированная для учащихся 2-4 классов сроком на 1 год (34 часов, 1 час в неделю).

***Направленность***

Познавательная

***Актуальность***

Особую актуальность для начальной школы имеет информационно-технологическая компетентность учащихся в применении к образовательному процессу. С другой стороны, развитие информационно-коммуникационных технологий и стремление использовать ИКТ для максимально возможной автоматизации своей профессиональной деятельности неразрывно связано с информационным моделированием объектов и процессов. В процессе создания информационных моделей надо уметь, анализируя объекты моделируемой области действительности, выделять их признаки, выбирать основания для классификации и группировать объекты по классам, устанавливать отношения между классами (наследование, включение, использование), выявлять действия объектов каждого класса и описывать эти действия с помощью алгоритмов, связывая выполнение алгоритмов с изменениями значений выделенных ранее признаков, описывать логику рассуждений в моделируемой области для последующей реализации её во встроенных в модель алгоритмах системы искусственного интеллекта. После завершения анализа выполняется проектирование и синтез модели средствами информационных и коммуникационных технологий.  Все перечисленные умения предполагают наличие развитого логического и алгоритмического мышления. Но если навыки работы с конкретной техникой в принципе можно приобрести непосредственно на рабочем месте, то мышление, не развитое в определённые природой сроки, так и останется неразвитым. Опоздание с развитием мышления – это опоздание навсегда.

***Гипотеза***

Программа кружка «Компьютер – лучший друг» рассчитана на учащихся младшего школьного возраста с учётом возрастных особенностей, предусматривает приобретение основных информационных технологий. Поэтому для подготовки детей младшего школьного возраста к жизни в информационном обществе в первую очередь необходимо развивать логическое мышление, способность к анализу (вычленение структуры объекта, выявление взаимосвязей, осознанию принципов организации) и синтезу (созданию новых схем, структур, моделей).

**Задачи курса:**

* умение использовать компьютерную грамотность в практической деятельности;
* формирование мышления и творческих способностей учащихся.

Занятия кружка проходят с использованием следующих форм:

* Рассказ учителя, беседа, объяснение материала.
* Демонстрационная – учащиеся наблюдают за работой учителя на компьютере
* Фронтальная – работа учащихся под руководством учителя
* Самостоятельная – учитель осуществляет индивидуальный контроль за работой учащихся

***Формы и методы работы***

Данный компонент курса информатики в начальной школе предназначен для развития логического, алгоритмического и системного мышления, создания предпосылок успешного освоения учащимися инвариантных фундаментальных знаний и умений в областях, связанных с информатикой, которые вследствие непрерывного обновления и изменения в аппаратных и программных средствах выходят на первое место в формировании научного информационно-технологического потенциала общества

**Формы контроля и оценки результатов:**

* выполнение практических заданий
* участие в школьных и районных предметных олимпиадах
* проведение зачетов по изученному материалу
* оформление лучших работ

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

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

***Основное направление*** - общеинтеллектуальное.

***Основной вид деятельности*** – познавательная и игровая.

Тип образовательной программы - тематическая образовательная программа, направленная на получение воспитательных результатов в определенном проблемном поле и использующая при этом возможности различных видов внеурочной деятельности.

Формирование информационной грамотности ученика начальной школы направлено на:

* овладение умениями применять, анализировать, преобразовывать информационные модели реальных объектов и процессов, используя при этом информационные и коммуникационные технологии, в том числе при изучении других школьных дисциплин;
* развитие познавательных интересов, интеллектуальных и творческих способностей путем освоения и использования методов информатики и средств ИКТ при изучении различных учебных предметов;
* воспитание ответственного отношения к компьютерной технике;
* приобретение опыта использования информационных технологий в индивидуальной и коллективной учебной и познавательной деятельности.

***Формируемые компетенции:***

* знать понятие информации, как информация воспринимается человеком;
* Знать, как человек может представлять информацию;
* иметь представление о компьютере, как об устройстве для работы с информацией;
* уметь включить и выключить компьютер, выбрав указанную программу и завершить ее работу;
* уметь пользоваться мышью и клавиатурой в ситуациях раскрашивания, выбора объекта, перемещения, пользоваться правой кнопкой мышью для вызова контекстного меню.

**Целью программы** является привитие навыков работы с компьютерной графикой (создание рисунков и презентаций), осознание связей и взаимодействие искусства с окружающей жизнью, использование полученных знаний (создание презентаций) на других предметах.

**Организация учебного процесса**

Периодичность занятий – 1 раза в неделю (34 часов). Количество детей в группе 15 человек. Состав группы – периодически обновляется.

**Прогнозируемые результаты**

В результате изучения курса «Компьютер – лучший друг» учащиеся должны демонстрировать сформированные умения и навыки работы с информацией и применять их в практической деятельности и повседневной жизни

**В ходе проведения занятий** планируется работа по воспитанию настойчивости, собранности, организованности, аккуратности, умения работать в группе, бережного отношения к школьному имуществу, навыков здорового образа жизни; развития культуры общения, ведения диалога, памяти, внимания, наблюдательности, абстрактного и логического мышления, творческого и рационального подхода к решению задач.

**Примерная структура занятия**

1. Организационно-мобилизующий момент – 5 мин
2. Объяснение нового материала – 10-15 мин
3. Физкультминутка (упражнения для глаз) – 1 мин
4. Работа за компьютером – 15-20 мин
5. Рефлексия – 2 мин
6. Завершение работы компьютера – 2 мин

**Примерный комплекс упражнений для глаз**

1. Закрыть глаза, сильно напрягая глазные мышцы, на счет 1-4, затем раскрыть глаза, расслабить мышцы глаз, посмотреть вдаль а счет 1-6. Повторить 4-5 раз.
2. Посмотреть на переносицу и задержать взгляд на счет 1-4. До усталости глаза не доводить. Затем посмотреть вдаль на счет 1-6. Повторить 4-5 раз.
3. Не поворачивая головы, посмотреть направо и зафиксировать взгляд на счет 1-4, затем посмотреть вдаль прямо на счет 1-С. Аналогичным образом проводятся упражнения с фиксацией взгляда плево, вверх и вниз. Повторить 3-4 раза.
4. Перевести взгляд быстро по диагонали: направо вверх — налево вниз, потом прямо вдаль на счет 1-6, затем налево вверх — направо вниз и посмотреть вдаль на счет 1-6. Повторить 4-5 раз.

Проведение гимнастики для глаз не исключает проведение физкультминутки. Регулярное проведение упражнений для глаз и физкультминуток эффективно снижает зрительное и статическое напряжение.

**Учебно-тематический план - 1 год**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| ***№*** | ***Наименование разделов и тем*** | ***Общее***  ***количество***  ***учебных***  ***часов*** | ***в том числе*** | |
| ***теоретических*** | ***практических*** |
| 1 | Правила поведения и техника безопасности при работе за компьютером. | **1** | 1 | 0 |
| 2 | Информация и компьютер.  Рабочий стол. Кнопка «Пуск». | **1** | 0 | 1 |
| 3 | Запуск стандартных программ: «Блокнот», «Paint», «Калькулятор». | **1** | 0 | 1 |
| 4 | Знакомство с графическим редактором Power Point. | **1** | 0 | 1 |
| 5 | Power Point - назначение и основные возможности. Окно программы. | **1** | 0 | 1 |
| 6 | Работа в программе Power Point – создание разных макетов слайдов. | **1** | 0 | 1 |
| 7 | Правила составления презентации. Виды слайдов. | **1** | 0 | 1 |
| 8 | Создание разного фона слайдов. | **1** | 0 | 1 |
| 9 | Рисунок, текстура, градиент. | **1** | 0 | 1 |
| 10 | Создание надписи. | **1** | 0 | 1 |
| 11 | Создание и добавление текста. | **1** | 0 | 1 |
| 12 | Создание объекта WordArt и его форматирование. | **1** | 0 | 1 |
| 13 | Добавление фото и его обработка. | **1** | 0 | 1 |
| 14 | Вставка рисунка. Изменение параметров рисунка. | **1** | 0 | 1 |
| 15 | Вставка звука. Изменение параметров. | **1** | 0 | 1 |
| 16 | Вставка видео. Изменение параметров. | **1** | 0 | 1 |
| 17 | Создание гиперссылки. | **1** | 0 | 1 |
| 18 | Создание перехода слайдов: по времени. | **1** | 0 | 1 |
| 19 | Создание перехода слайдов: по щелчку мышки. | **1** | 0 | 1 |
| 20 | Создание анимации объектов. | **1** | 0 | 1 |
| 21 | Создание и защита презентации. | **1** | 1 | 1 |
| 22 | Знакомство с графическим редактором «Paint», назначение и основные возможности. | **1** | 1 | 1 |
| 23 | Окно программы Раint. | **1** | 0 | 1 |
| 24 | Инструменты стандартной программы «Paint» и работа с ними. | **1** | 1 | 1 |
| 25 | Создание простых геометрических рисунков. | **1** | 0 | 1 |
| 26 | Композиция из кубиков. | **1** | 0 | 1 |
| 27 | Создание рисунков: «Витражи». | **1** | 0 | 1 |
| 28 | Конструирование разных фигурок. | **1** | 0 | 1 |
| 29 | Создание рисунков по пикселям. | **1** | 0 | 1 |
| 30 | Функция раскрашивания при помощи графического редактора. | **1** | 0 | 1 |
| 31 | Копирование. Составление рисунков. | **1** | 0 | 1 |
| 32 | Работа с инструментом Надпись. Создание теста. | **1** | 0 | 1 |
| 33 | Декоративное рисование. | **1** | 0 | 1 |
| 33 | Повторение и закрепление пройденного материала. | **1** | 0 | 1 |
| Итого | | **34** | 4 | 33 |

***Программное обеспечение:***

* Операционная система MS Windows 2007
* Графический редактор MS Paint или PaintBrush
* Редактор Power Point 2013

**Список литературы**

* 1. Леонов В.П. Персональный комьютер. Карманный справочник. – М.: ОЛМА-ПРЕСС, 2004. – 928 с.
* 2. Книга игр для детей. Кроссворды, ребусы, головоломки /сост. Г. Коненкина. – М.: Астрель,2003. – 192 с.
* 3. Ковалько В. И. Здоровьесберегающие технологии: школьник и компьютер: 1-4 классы. В. И. Ковалько. – М.: ВАКО, 2007. – 304 с.
* 4. Кравцов С. С., Ягодина, Л. А. Компьютерные игровые программы как средство стабилизации эмоционального состояния школьников. С. С. Кравцов, Л. А. Ягодина//Информатика. – 2006. - №12.

**Сайты сети интернет**

* 1. http://standart.edu.ru/
* 2. <http://zanimatika.narod.ru/Nachalka17_1.htm>
* 3. http://koshki-mishki.ru/n4-9.html
* Электронные пособия
* 1. Паутова А.Г. Информатика. Комплект компьютерных программ. Методическое пособие = СD. Москва. 2004г.
* 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