МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

Дом детского творчества г.Углегорска Сахалинской области

Утверждена

приказом директора

МБОУ ДО ДДТ г.Углегорска

№\_\_\_\_\_\_\_\_\_от \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

на основании решения педсовета

протокол №\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ от\_\_\_\_\_\_\_

Директор ДДТ г.Углегорска \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.Дудин А.В

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

**«Основы компьютерной грамотности с обучающимися начальной школы»**

Возраст обучающихся: 10-12 лет

Срок реализации: 2 года

Педагог дополнительного образования :

***Полегких Галина Николаевна***

Углегорск

2016 г.

**ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

В период перехода к информационному обществу одним из важнейших аспектов деятельности человека становится умение оперативно и качественно работать с информацией, привлекая для этого современные средства и методы. Это добавляет к целям школьного образования еще одну цель — формирование уровня информационной культуры, соответствующего требованиям информационного общества. Сегодня компьютер прочно вошёл в жизнь в жизнь людей, начиная с самого раннего возраста, помогая не только овладевать информацией, но и общаться, расслабляться и решать различные глобальные задачи.  
Современный ребёнок рано осваивает компьютер, и из игровой приставки компьютер постепенно превращается в незаменимого помощника и источник информации. Это открывает новые возможности в обучении и развитии, и весьма полезно для школьника. Можно делать домашние задания, удобно вести исследовательскую работу, просматривая различные энциклопедии на CD или в интернете, пользоваться обучающими программами, смотреть познавательные фильмы. Также очень удобен для школьника интернет.

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Основы компьютерной грамотности с учащимися начальной школы» разработана на основе авторской программы А.В.Горячева «Мой инструмент компьютер». Москва, 2009год.**

**Нормативно-правовая база:**

1. Федеральный закон №273 –ФЗ от 29.12.2012г. «Об образовании в Российской Федерации»
2. «Концепция развития дополнительного образования детей» утверждена Распоряжением Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726-р г. Москва
3. Приказ Министерсва образования науки Российской Федерации от 29 августа 2013 г. №1008 г. Москва «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
4. Устав МБОУ ДОД ДДТ. (утвержден распоряжением начальника управления образования Углегорского муниципального района от 17.09.2015г. №22-р).

**Направленность:** естественнонаучная.

Возраст обучающихся: 10-12 лет

Срок реализации: 2 года

***Цель*** - научить обучающихся грамотно работать с персональным компьютером, решать с помощью ПК различные прикладные задачи.

***Задачи:***

1.Познакомить учащихся с основными понятиями о компьютере, как о сложном вычислительном устройстве, его основных частях и принципе работы; с раскладкой русского и английского алфавита на клавиатуре, научить набирать тексты как на русском, так и английском языках; познакомить с основными способами защиты от компьютерных вирусов.

2.Научить работать с разнообразными пользовательскими программами;

- дать представление о размещении информации на дисках, научить находить нужную информацию, создавать файлы и каталоги;

- научить самостоятельно устанавливать и корректно удалять небольшие по размеру пользовательские программы.

3.Воспитывать прилежание, исполнительность.

***Актуальность*** создания данного объединения продиктована опытом ведения годичных курсов обучения учащихся основам компьютерной грамотности, а также растущим спросом и потребностью населения к овладению компьютерными технологиями. Школьный курс информатики является в какой-то мере продолжением курса математики. Знание в будущем этого предмета понадобится только тем, кто станет заниматься программированием.

Подавляющее большинство учащихся столкнётся после школы совсем с другой проблемой: тотальным охватом всех сфер жизни конкретной компьютерной технологией, с конкретными файлами и дискетами, текстовыми процессорами и электронными таблицами, базами данных и всё усложняющимися операционными системами, со всем тем многообразием аппаратных и программных средств, которые нахлынули на нас в последние годы.

Учащиеся среднего возраста на протяжении 2-х лет изучают компьютерные технологии, как прикладной предмет.

***Новизна программы*** заключается в том, что она тесно связана с задачами, которые ставит перед учащимися школа, для решения различных задач, и является дополнением к школьному курсу информатики.

Обучение проводится 2 раза в неделю, всего 72 часа за год. Занятия групповые. Продолжительность занятий 40 минут, с перерывом на физминутку. Максимальная продолжительность практической работы за компьютером в этом возрасте детей 15 минут.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Основы компьютерной грамотности с учащимися начальной школы » рассчитана на учащихся 8-10 лет. Срок её реализации - 2 года.

**ПЕРВЫЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ**

На первоначальном этапе обучения учащиеся овладевают основными навыками работы на персональным компьютере, поэтому на этом этапе обучения в основном используются объяснительно-иллюстративный и репродуктивный методы обучения. Учащиеся слушают объяснения педагога, наблюдают за его действиями с ПК и выполняют сходные задания. В дальнейшем с накоплением знаний и овладением основными навыками учащимися всё большее место в обучении начинают занимать проблемный и частично-поисковый метод (эвристический). На данном этапе обучения всё чаще перед учениками ставятся задачи самостоятельного решения той или иной проблемы.

На первом этапе обучения уроки строятся по следующему принципу: объяснение педагога, показ приёмов работы с ПК, показ последовательности выполнения заданий, выполнение заданий учащихся по образцу, самостоятельное выполнение сходных заданий по карточкам. Для проверки усвоения теоретического материала практикуется устный опрос и письменное выполнение тестов.

На первом году обучения учащиеся знакомятся с первоначальными знаниями о компьютере, овладевают элементарными навыками работы с ним. Так учащиеся знакомятся с устройством ПК, из каких основных частей он состоит, какие программы бывают, что можно делать на компьютере. В ходе уроков отрабатываются навыки аккуратного обращения с ПК, вырабатываются умения запускать программы, работать в них, корректно завершать работу и т.д. Учащиеся знакомятся с английской раскладкой клавиатуры и обучаются набору текстов на английском языке.

**К окончанию 1 года обучения обучающиеся должны**

**Знать:**

* названия основных частей компьютера, название основных программ, с которыми они работали в течение года, должны знать и выполнять требования техники безопасности;
* иметь общее представление о работе операционной системы Windows, некоторых программах, работающих под её управлением;
* иметь представление о файловой структуре.

**Уметь:**

* включать компьютер, а также корректно завершать работу программ, запускать программы из ярлыков на рабочем столе, а также из главного меню;
* свободно работать с мышью, печатать на клавиатуре, оформлять простые документы в текстовом редакторе, используя шрифты различного начертания и размера;
* пользоваться графическими редакторами;
* запускать программы из файловых оболочек.

**ВТОРОЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ**

На втором этапе обучения учащимся предлагается самостоятельно разобраться с работой той или иной программы, выполнить определённое задание. Для облегчения работы предлагается коллективное обсуждение хода выполнения задания или разборки программы, во время которого педагог направляет учащихся, помогает определить последовательность выполнения работы и т.д.

Для работы на персональном компьютере необходимы определённые знания и умения. Учащиеся должны не только знать, как запустить ту или иную программу, но они также должны понимать, по какому принципу работает компьютер, как располагается информация на дисках, что может и чего не может компьютер.

Программа построена по принципу «от простого к сложному». Детям дается возможность закрепить полученные знания в процессе самостоятельной работы за компьютером. При обучении работе на компьютере несложно поддерживать у учащихся постоянный интерес к занятиям, так как можно использовать для закрепления знаний множество игровых и познавательных программ, рассчитанных на каждый конкретный возраст.

На втором году обучения учащиеся углубляют знания, полученные ранее, знакомятся с файловой структурой, принципами расположения информации, способами её сохранения. Дети работают в файловых оболочках, создают файлы и каталоги. Одно из основных направлений на данном этапе обучения - отработка умения печатать на клавиатуре. Для этого используются различные тренажёры, проводятся сдача зачёта на скорость печати.

**К окончанию 2 года обучающиеся должны:**

**Знать:**

* правила ТБ при работе на компьютере;
* состав основных устройств ПК, их назначение;
* принципы организации информации на дисках: что такое файл, каталог;
* назначение текстовых редакторов, основные режимы работы текстовых редакторов
* какие существуют области применения компьютерной графики, назначение графических редакторов;
* назначение основных компонентов среды графического редактора: рабочего поля, меню инструментов. Палитры, ножниц, ластика;
* должны знать виды программ (операционные системы, сервисные программы, текстовые и графические редакторы, учебные программы, электронные таблицы и игровые программы);
* принципы подключения периферийных устройств,

**Уметь:**

* свободно находить нужные программы работая с операционной системой WINDOWS
* находить исполнямый файл и запускать программу;
* производить различные установки рабочего стола и окон в операционной системе WINDOWS
* набрать текст в текстовом редакторе WORD, форматировать его, проверять орфографию, создавать нумерованные и маркированные списки;
* составлять и записывать формулы, по которым можно выполнять несложные вычисления в Ехсе1;
* запускать игровые программы из файловой оболочки, самостоятельно разбираться в работе небольших игровых программ;
* быстро работать с клавиатурой, начать изучение «слепого» метода печати, пользоваться клавиатурными комбинациями;
* пользоваться архиваторами;
* бороться с компьютерными вирусами и знать способы защиты от них;
* устанавливать программное обеспечение, работать с принтером и сканером;
* свободно подключаться к сети Интернет, организовывать поиск информации, сохранять ее
* научиться элементарным приемам работы с различными мультимедийными устройствами.

**Учебно – тематический план**

**1 год обучения**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № | Раздел | Кол-во часов | Теория | Практика |
|  | Введение | **1** | **1** | **-** |
|  | Устройство компьютера | 2 | 1 | 1 |
|  | Основные сведения об операционной системе Windows | **4** | 2 | 2 |
|  | Стандартные программы Windows | **6** | 3 | 3 |
|  | Графический редактор Paint | **6** | 3 | 3 |
|  | Текстовый редактор Microsoft Office Word | **6** | 3 | 3 |
|  | Знакомство с программой Microsoft PowerPoint | **6** | 3 | 3 |
|  | Знакомство с всемирной сетью Интернет | **4** | 2 | 2 |
|  | Зачетное занятие | **1** | **-** | **1** |
|  | Итого: | **36** | **18** | **18** |

Содержание программы

1 год обучения

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№** | Раздел | Содержание |
| **1.** | Введение | Основные правила поведения в кабинете, при посадке за рабочее место. Правила осанки. Требования к внешнему виду, к положению рук, спины. Основные правила обращения с техникой. |
| **2.** | Устройство компьютера | Рассмотрение всех устройств. Входящих в понятие «персональный компьютер» (монитор, клавиатура, системный блок, манипулятор мышь). Знакомство с дополнительными устройствами ввода и вывода информации (принтер, сканер, наушники, колонки, микрофон.) |
| **3.** | Основные сведения об операционной системе Windows | Что такое ОС, ее назначение, принцип работы. Панель управления. Рабочий стол и его настройки (смена темы, заставки, цветовое решение окон, создание учетной записи пользователя). Встроенные системные папки (мой компьютер, мои документы, мои рисунки и т.д.) Что такое окно, из чего оно состоит, переход по окнам, создание в окне папки и перемещение ее. |
| **4.** | Стандартные программы Windows | Понятие «стандартные программы», их назначение. Знакомство с программами Блокнот, калькулятор, проводник, их основными настройками, оставляющими, принципом работы. Начало работы с клавиатурой. Набор текста в блокноте, исправления и редактирование с помощью кнопок клавиатуры. |
| **5.** | Графический редактор Paint | Создание пиксельного изображения с помощью программы Paint. Что такое «пиксел», как работает программа. Изучение состава окна программы, панели инструментов, правила сохранения рисунков в папке «Мои рисунки». Знакомство с функциями копирования и вставки изображения. Создание собственного изображения на основе полученных знаний. |
| **6.** | Текстовый редактор Microsoft Office Word | Знакомство с популярным текстовым редактором. Изучение окна программы, основных кнопок. |
| **7.** | Знакомство с программой Microsoft PowerPoint | Разметка слайда, шаблон оформления, вставка слайда, настройка анимации, смены слайдов. Создание и запуск своей презентации. |
| **8.** | Знакомство с всемирной сетью Интернет | Запуск программы Internet Explorer. Понятие «поисковая система». Работа с почтой, регистрация почтового ящика, обмен письмами, открытками. |
| **9.** | Зачетное занятие | Создание рисунка, сохранение его в своей папке. Создание текста и вставка в текст ранее созданного рисунка, сохранение документа в ту же папку. |

**Учебно-тематический план**

**2 год обучения**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № | Раздел | Кол-во часов | Теория | Практика |
|  | Введение | 1 | 1 | - |
|  | Повторение | 4 | 2 | 2 |
|  | Работа с клавиатурой | 3 | 1 | 2 |
|  | Текстовый редактор Microsoft Office Word | 3 | 1 | 2 |
|  | Рисование в Microsoft Office Word | 3 | 1 | 2 |
|  | Музыкальный редактор Windows Media Player | 2 | 1 | 1 |
|  | Программа просмотра изображений и факсов | 1 | - | 1 |
|  | Работа с подключаемыми устройствами | 2 | 1 | 1 |
|  | Работа с дисками | 2 | 1 | 1 |
|  | Конструктор мультфильмов | 6 | 3 | 3 |
|  | Конструктор игр | 6 | 3 | 3 |
|  | Интернет | 3 | 1 | 2 |
|  | Итого: | **36** | **16** | **20** |

Содержание программы

2 год обучения

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№** | Раздел | Содержание |
| **1.** | Введение | Повторение правил техники безопасности в кабинете, правила работы с ПК |
| **2.** | Повторение | Повторение пройденного. Основные настройки экрана, смена оформления рабочего стола, создание учетной записи. Повторение знаний о стандартных программах Windows, текстовый редактор Блокнот, калькулятор, создание папок в программе Проводник, управление папками. |
| **3.** | Работа с клавиатурой | Назначение кнопок клавиатуры, комбинации клавиш, работа на ПК с помощью клавиатуры. Открытие папок, управление окнами, отключение ПК с клавиатуры. Клавиатурный тренажер, тренировка |
| **4.** | Текстовый редактор Microsoft Office Word | Создание текста, изменение высоты, выравнивания, цвета, начертания, типа шрифта, .вставка в документ таблицы, настройка, заполнение текстом. Свойства таблицы. |
| **5.** | Рисование в Microsoft Office Word | Внедрение графики в текст. Создание изображений из автофигур, группировка автофигур, изменение порядка наложения. Типы заливки (сплошная, градиентная, текстурная, узором, рисунком). |
| **6.** | Музыкальный редактор Windows Media Player | Внешний вид окна программы. Прослушивание музыкальных файлов в проигрывателе, управление файлами. Добавление треков в библиотеку. |
| **7.** | Программа просмотра изображений и факсов | Запуск программы. Открытие графических файлов в программе. Основные кнопки управления. Удаление файлов, поворот, слайд-шоу, установка фона рабочего стола. |
| **8.** | Работа с подключаемыми устройствами | Основное назначение устройств, принцип работы. Подключение сканера и принтера. Сканирование изображения с помощью мастера. Распечатка изображения , выбор режима печати. |
| **9.** | Работа с дисками | Запись файлов на диск и чистка диска, используя мастер записи. Знакомство с программами записи дисков. |
| **10.** | Конструктор мультфильмов | Игровая программа создания мультфильма по мотивам мультфильма «Незнайка на луне». Создание мультфильма, выбор и объединение готовых фонов, предметов обстановки, актеров, музыки, титров. Придумывание сценария мультфильма. Оживление героев , коллективный просмотр мультфильмов. |
| **11.** | Конструктор игр | Игровая программа для создания игры, по мотивам мультфильма «Незнайка на луне». Создание игры, в которой игрок проводит героя по экрану от начала до конца пути, преодолевая препятствия. Создание «аркадной» игры. |
| **12.** | Интернет | Работа в программе Internet Explorer, использование строки меню, стандартной панели. Поиск информации с использованием поисковой системы yandex. Сохранение страницы, копирование текста, сохранение рисунков. |

Основы компьютерной грамотности в начальной школе 1 год обучения

Календарно-тематический план

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Раздел | Дата | | Тема занятия |  | Теория | Практика | Примечания |
|  | Гр. А | Гр.Б |  | Кол-во часов |  |  |  |
| 1. Введение | | | | 1 | 1 | - |  |
| 1.1 |  |  | Техника безопасности при работе с компьютером | 1 | 1 | - |  |
| 2. Устройство компьютера | | | | 2 | 1 | 1 |  |
| 2.1 |  |  | Внешнее и внутреннее устройство системного блока | 1 | 0,5 | 0,5 |  |
| 2.2 |  |  | Устройства ввода и вывода информации | 1 | 0,5 | 0,5 |  |
| 3. Основные сведения об операционной системе Windows | | | | **4** | 2 | 2 |  |
| 3.1 |  |  | Настройка фона рабочего стола | 1 | 0,5 | 0,5 |  |
| 3.2 |  |  | Основные системные папки, их назначение, работа с окнами | 1 | 0,5 | 0,5 |  |
| 3.3 |  |  | Создание и перемещение папки | 1 | 0,5 | 0,5 |  |
| 3.4 |  |  | Создание и переименование документов | 1 | 0,5 | 0,5 |  |
| 4. Стандартные программы Windows | | | | 6 | 3 | 3 |  |
| 4.1 |  |  | Стандартные программы, их назначение, «Калькулятор» | 1 | 0,5 | 0,5 |  |
| 4.2 |  |  | Текстовый редактор «Блокнот». Создание текста | 1 | 0,5 | 0,5 |  |
| 4.3 |  |  | Приемы сохранения документа. | 1 | 0,5 | 0,5 |  |
| 4.4 |  |  | Клавиатура. Расположение кнопок | 1 | 0,5 | 0,5 |  |
| 4.5 |  |  | Работа с клавиатурой в программе «Блокнот» | 1 | 0,5 | 0,5 |  |
| 4.6 |  |  | Музыкальный проигрыватель. | 1 | 0,5 | 0,5 |  |
| 5. Графический редактор Paint | | | | 6 | 3 | 3 |  |
| 5.1 |  |  | Панель инструментов. Инструменты выделения | 1 | 0,5 | 0,5 |  |
| 5.2 |  |  | Инструменты рисования. | 1 | 0,5 | 0,5 |  |
| 5.3 |  |  | Настройка палитры. Цветопробник. | 1 | 0,5 | 0,5 |  |
| 5.4 |  |  | Команда копирования, вставки | 1 | 0,5 | 0,5 |  |
| 5.5 |  |  | Упражнение «Кирпичи», «Часы». | 1 | 0,5 | 0,5 |  |
| 5.6 |  |  | Команда отразить/повернуть. Упражнение «Робот» | 1 | 0,5 | 0,5 |  |
| 6. Текстовый редактор Microsoft Office Word | | | | 6 | 3 | 3 |  |
| 6.1 |  |  | Сохранение документа, открытие в программе | 1 | 0,5 | 0,5 |  |
| 6.2 |  |  | Строка меню, Вкладка «главная», основные кнопки | 1 | 0,5 | 0,5 |  |
| 6.3 |  |  | Работа с текстом. Английская и русская раскладка. | 1 | 0,5 | 0,5 |  |
| 6.4 |  |  | Работа с текстом, ввод с клавиатуры. | 1 | 0,5 | 0,5 |  |
| 6.5 |  |  | Вставка фигуры. Работа с несколькими фигурами. | 1 | 0,5 | 0,5 |  |
| 6.6 |  |  | Настройка изображения, вкладка «Формат» | 1 | 0,5 | 0,5 |  |
| 7. Знакомство с программой Microsoft PowerPoint | | | | 6 | 3 | 3 |  |
| 7.1 |  |  | Строка меню программы. Основные инструменты. | 1 | 0,5 | 0,5 |  |
| 7.2 |  |  | Разметка слайда, создание нового слайда. | 1 | 0,5 | 0,5 |  |
| 7.3 |  |  | Оформление и дизайн слайдов | 1 | 0,5 | 0,5 |  |
| 7.4 |  |  | Вставка текста, форматирование | 1 | 0,5 | 0,5 |  |
| 7.5 |  |  | Вставка рисунка, настройка | 1 | 0,5 | 0,5 |  |
| 7.6 |  |  | Настройка смены слайдов, анимации объектов | 1 | 0,5 | 0,5 |  |
| 8. Знакомство с всемирной сетью Интернет | | | | **4** | 2 | 2 |  |
| 8.1 |  |  | Программа Internet Explorer | 1 | 0,5 | 0,5 |  |
| 8.2 |  |  | Как искать информацию. Поисковые системы. | 1 | 0,5 | 0,5 |  |
| 8.3 |  |  | Регистрация почтового ящика. | 1 | 0,5 | 0,5 |  |
| 8.4 |  |  | Как войти в почтовый ящик. Обмен письмами | 1 | 0,5 | 0,5 |  |
| 9. Итоговые занятия | | | | **1** | - | 1 |  |
| 9.1 |  |  | Создание текстового документа. Доклад | 1 | - | 1 |  |
|  |  |  | Итого: | **36** | **18** | **18** |  |

Основы компьютерной грамотности в начальной школе 2 год обучения

Календарно-тематический план

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Раздел | Дата | | | | Тема занятия | Кол-во часов | | Теори я | Практ ика | | Примечания |
| Гр. А | | Гр. Б | |
| 1. Введение | | | | | | 1 | | 1 | - | |  |
| 1.1 |  | |  | | Техника безопасности при работе с компьютером | 1 | | 1 | - | |  |
| 2. Повторение | | | | | | 5 | | 2,5 | 2,5 | |  |
| 2.1 |  | |  | | Устройство ПК | 1 | | 0,5 | 0,5 | |  |
| 2.2 |  | |  | | Проводник. Виды проводников | 1 | | 0,5 | 0,5 | |  |
| 2.3 |  | |  | | Работа с папками в программе Проводник | 1 | | 0,5 | 0,5 | |  |
| 2.4 |  | |  | | Paint. Создание изображений | 1 | | 0,5 | 0,5 | |  |
| 2.5 |  | |  | | Сохранение. Типы расширений. | 1 | | 0,5 | 0,5 | |  |
| 3. Работа с клавиатурой | | | | | | 3 | | 1 | 2 | |  |
| 3.1 |  | |  | | Назначение кнопок клавиатуры | 1 | | 0,5 | 0,5 | |  |
| 3.2 |  | |  | | Основные клавиатурные комбинации | 1 | | 0,5 | 0,5 | |  |
| 3.3 |  | |  | | Клавиатурный тренажер Baybetype | 1 | | - | 1 | |  |
| 4. Текстовый редактор Microsoft Office Word | | | | | | 3 | | 1 | 2 | |  |
| 4.1 |  | |  | | Создание текстов разных стилей | 1 | | 0,5 | 0,5 | |  |
| 4.2 |  | |  | | Форматирование текста, графическое оформление | 1 | | - | 1 | |  |
| 4.3 |  | |  | | Вставка таблиц. Изменение свойств таблицы | 1 | | 0,5 | 0,5 | |  |
| 5. Рисование в Microsoft Office Word | | | | | | 3 | 1 | | | 2 |  | |
| 5.1 | |  | |  | Положение рисунка на странице | 1 | 0,5 | | | 0,5 |  | |
| 5.2 | |  | |  | Создание рисунка с помощью автофигур. | 1 | - | | | 1 |  | |
| 5.3 | |  | |  | Группировка, копирование изображений | 1 | 0,5 | | | 0,5 |  | |
| 6. Музыкальный редактор Windows Media Player | | | | | | **2** | 1 | | | 1 |  | |
| 6.1 | |  | |  | Загрузка звуковых файлов, прослушивание | 1 | 0,5 | | | 0,5 |  | |
| 6.2 | |  | |  | Настройки, библиотека | 1 | 0,5 | | | 0,5 |  | |
| 7. Программа просмотра изображений и факсов | | | | | | **1** | - | | | 1 |  | |
| 7.2 | |  | |  | Прокрутка, поворот, удаления, применение рисунка. | 1 | - | | | 1 |  | |
| 8. Работа с подключаемыми устройствами | | | | | | **2** | 1 | | | 1 |  | |
| 8.1 | |  | |  | Сканирование. Настройки сканирования | 1 | 0,5 | | | 0,5 |  | |
| 8.2 | |  | |  | Подключение принтера. Отправка на печать файлов | 1 | 0,5 | | | 0,5 |  | |
| 9. Работа с дисками | | | | | | **2** | 1 | | | 1 |  | |
| 9.1 | |  | |  | Nero. Мастер записи файлов на диск | 1 | 0,5 | | | 0,5 |  | |
| 9.2 | |  | |  | Запись файлов на диск. | 1 | 0,5 | | | 0,5 |  | |
| 10. Конструктор мультфильмов | | | | | | 6 | 3 | | | 3 |  | |
| 8.1 | |  | |  | Запуск программы с диска | 1 | 0,5 | | | 0,5 |  | |
| 8.2 | |  | |  | Загрузка, выбор фона. | 1 | 0,5 | | | 0,5 |  | |
| 8.3 | |  | |  | Вставка предметов, героев в сцену. | 1 | 0,5 | | | 0,5 |  | |
| 8.4 | |  | |  | Выбор действия актеров. | 1 | 0,5 | | | 0,5 |  | |
| 8.5 | |  | |  | Вставка текста, удаление. Анимация текста | 1 | 0,5 | | | 0,5 |  | |
| 8.6 | |  | |  | Смена сцен и актеров. | 1 | 0,5 | | | 0,5 |  | |
| 11. Конструктор игр | | | | | | 6 | 3 | | | 3 |  |
| 11.1 |  | | |  | Запуск программы, внешний вид. | 1 | 0,5 | | | 0,5 |  |
| 11.2 |  | | |  | Порядок действий. | 1 | 0,5 | | | 0,5 |  |
| 11.3 |  | | |  | Окна программы. Главное меню | 1 | 0,5 | | | 0,5 |  |
| 11.4 |  | | |  | Окно конструирования игры. Выбор препятствий,бонусов, противников, ловушек | 1 | 0,5 | | | 0,5 |  |
| 11.5 |  | | |  | Проблемы и решения | 1 | 0,5 | | | 0,5 |  |
| 11.6 |  | | |  | Как удалить, перенести игру. | 1 | 0,5 | | | 0,5 |  |
| 12. Работа в сети Интернет | | | | | | 3 | 1 | | | 2 |  |
| 12.1 |  | | |  | Запуск программы, ее назначение. Виды браузеров. | 1 | 0,5 | | | 0,5 |  |
| 12.3 |  | | |  | Поиск в сети. Сохранение страниц, | 1 | - | | | 1 |  |
| 12.6 |  | | |  | Сохранение рисунков, копирование. | 1 | 0,5 | | | 0,5 |  |
|  |  | | |  | Итого: | **36** | **16** | | | **20** |  |

*МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОСНАЩЕНИЕ.*

**Компьютерный класс оборудован:**

* Персональные компьютеры – 9 шт.
* Интерактивная доска – 1 шт.
* Проектор – 1 шт.
* Графические планшеты – 10 шт.
* Индивидуальное рабочее место (стол, стул, настольная лампа) – 10 шт.
* Доска школьная, маркерная. – 1 шт.
* Необходимый набор программного обеспечения.

*МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ*

*Особенности учебной методики работы с детьми*

Построение занятий предполагается на основе педагогических технологий активизации деятельности учащихся путем создания проблемных ситуаций, использования учебных и ролевых игр, разноуровневого и развивающего обучения, индивидуальных и групповых способов обучения.

*Формы обучения*

Основной формой обучения по данной программе является учебно-практическая деятельность обучающихся. Приоритетными методами её организации служат практические, поисково-творческие работы. Все виды практической деятельности в программе направлены на освоение различных технологий работы с информацией и компьютером как инструментом обработки информации.   
На каждом этапе обучения курса «Основы компьютерной грамотности» выбирается такой объект или тема работы для обучающихся, который позволяет обеспечивать охват всей совокупности рекомендуемых в программе практических умений и навыков. При этом учитывается посильность выполнения работы для обучающихся соответствующего возраста, его общественная и личностная ценность, возможность выполнения работы при имеющейся материально-технической базе обучения.

Большое внимание обращается на обеспечение безопасности труда обучающихся при выполнении различных работ, в том числе по соблюдению правил электробезопасности.

Личностно-ориентированный характер обеспечивается посредством предоставления учащимся в процессе освоения программы возможности выбора личностно или общественно значимых объектов труда. При этом обучение осуществляется на объектах различной сложности и трудоёмкости, согласуя их с возрастными особенностями обучающихся и уровнем их общего образования, возможностями выполнения правил безопасного труда и требований охраны здоровья детей.

*Формы работы*

Программа предусматривает использование следующих форм  работы:

* *фронтальной* - подача учебного материала всему коллективу учеников
* *индивидуальной* - самостоятельная работа обучающихся с оказанием учителем помощи учащимся при возникновении затруднения, не уменьшая активности учеников и содействуя выработки навыков самостоятельной работы.
* *групповой* -  когда  учащимся предоставляется возможность самостоятельно построить свою деятельность на основе принципа взаимозаменяемости, ощутить помощь со стороны друг друга, учесть возможности каждого на конкретном этапе деятельности. Всё это способствует более быстрому и качественному выполнению задания. Особым приёмом при организации групповой формы работы является ориентирование учеников на создание так называемых минигрупп  или подгрупп с учётом их возраста и опыта работы.

*Примерная структура занятия:*

* Организационный момент (1-2 мин)
* Разминка: короткие логические, математические задачи и задачи на развитие внимания (6-8 мин)
* Разбор нового материала. Выполнение письменных заданий (8-10 мин)
* Физкультминутка (1-2 мин)
* Работа за компьютером (10-15 мин)
* Подведение итогов занятия (3 мин)

*Примерный тематический перечень*  
*электронных средств учебного назначения*

Компьютерную поддержку рекомендуется осуществлять в соответствии с планированием курса с помощью электронных средств учебного назначения, таких как:

* компьютерные азбуки и буквари для ознакомления с работой с текстом;
* клавиатурные тренажеры с регулируемой скоростью работы;
* компьютерные раскраски и геометрические конструкторы;
* компьютерные лабиринты для управления объектом;
* компьютерные мозаики;
* логические игры на компьютере;
* компьютерные энциклопедии, путешествия;
* компьютерные топологические схемы (например, района, метро),
* компьютерные учебники с иллюстрациями и компьютерные вычислительные игровые и алгоритмические среды;
* игры-кроссворды и азбуки на компьютере на иностранных языках;
* компьютерные среды управления исполнителем.

*Используемые средства программной поддержки курса:*

* Методическое пособие для учителей 1-4 классов «Первые шаги в мире информатики» (пакет педагогических программных средств «Страна Фантазия»)
* «Информатика» - программа-тренажер для детей
* «Мир информатики. 1-2 год обучения»
* «Мир информатики. 3-4 год обучения»
* «Учимся думать». Сборник игр, развивающих навыки мышления.
* «Как решить проблему». Самоучитель для развития творческого мышления.
* «Компьютерная грамотность: звездная миссия»
* «Волшебные превращения. Основы дизайна»
* «Суперинтеллект». Головоломки для любознательных
* «240 логических игр» и другие.

*Гигиенические требования по использованию персональных компьютеров*  
*в начальной школе*

В соответствии с требованиями современного санитарного законодательства (СанПиН 2.2.2.542-96 «Гигиенические требования к видео-дисплейным терминалам, персональным электронно-вычислительным машинам и организации работы») для занятий детей допустимо использовать лишь такую компьютерную технику, которая имеет санитарно-эпидемиологическое заключение о ее безопасности для здоровья детей. Санитарно-эпидемиологическое заключение должна иметь не только вновь приобретенная техника, |но и та, которая находится в эксплуатации.

Помещение, где эксплуатируются компьютеры, должно иметь искусственное и естественное освещение. Для размещения компьютерных классов следует выбирать такие помещения, которые ориентированы на север и северо-восток и оборудованы регулируемыми устройствами типа: жалюзи, занавесей, внешних козырьков и др. Размещать компьютерные классы в цокольных и подвальных | помещениях недопустимо.

Для отделки интерьера помещений с компьютерами рекомендуется применять полимерные материалы, на которые имеются гигиенические заключения, подтверждающие их безопасность для здоровья детей.

Поверхность пола должна быть удобной для очистки и влажной уборки, обладать антистатическим покрытием.

Площадь на одно рабочее место с компьютером должна быть не менее 6м2 .

Очень важно гигиенически грамотно разместить рабочие места в компьютерном классе. Компьютер лучше расположить так, чтобы на экран падал слева. Несмотря на то, что экран светится, занятия должны проходить не в темном, а в хорошо освещенном помещении.

Каждое рабочее место в компьютерном классе создает своеобразное электромагнитное поле с радиусом 1,5м и более- Причем излучение идет не только от экрана, но и от задней и боковых стенок монитора. Оптимальное расположение оборудования должно исключать влияние излучения от компьютера на учащихся, работающих за другими компьютерами. Для этого расстановка рабочих столов должна обеспечить расстояние между боковыми поверхностями монитора не менее 1,2 м.

При использовании одного кабинета информатики для учащихся разного возраста наиболее трудно решается проблема подбора мебели в соответствии с ростом младших школьников. В этом случае рабочие места целесообразно оснащать подставками для ног.

Необходимо, чтобы размеры учебной мебели (стол и стул) соответствовали росту ребенка: ноги и спина (а еще лучше и предплечья должны иметь опору), а линия взора должна приходиться в центре экрана или немного выше.

Освещенность поверхности стола или клавиатуры должна не менее 300 лк, а экрана — не более 200 лк.

Для уменьшения зрительного напряжения важно следить тем, чтобы изображение на экране компьютера было четким, контрастным. Необходимо также исключить возможность засветки экрана, поскольку это снижает контрастность и яркость изображения.

При работе с текстовой информацией предпочтение следует отдавать позитивному контрасту: темные знаки на светлом фоне.

Расстояние от глаз до экрана компьютера должно быть не менее 50 см. Одновременно за компьютером должен заниматься один ребенок, так как для сидящего сбоку условия рассматривания изображения на экране резко ухудшаются.

Оптимальные параметры микроклимата в компьютерных классах следующие: температура — 19-21° С, относительная влажность — 55-62%.

Перед началом и после каждого академического часа учебных занятий компьютерные классы должны быть проветрены, что обеспечит улучшение качественного состава воздуха. Влажную уборку в компьютерных классах следует проводить ежедневно.

Приобщение детей к компьютеру следует начинать с обучения правилам безопасного пользования, которые должны соблюдать не только в школе, но и дома.

*Для понижения зрительного и общего утомления на уроках необходимо соблюдать следующие рекомендации:*

• оптимальная продолжительность непрерывного занятия за компьютером для учащихся 2-4 классов должна быть не более 15 мин;

• с целью уменьшения зрительного утомления детей после работы на персональных компьютерах рекомендуется проводить комплекс упражнений для глаз, которые выполняются сидя или стоя, отвернувшись от экрана, при ритмичном дыхании с максимальной амплитудой движений глаз. Для большей привлекательности их можно проводить в игровой форме.

*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.

Занятия в кружках с использованием ПК следует организовывать не раньше, чем через 1 час после окончания учебных занятий в школе. Это время следует отводить для отдыха и приема пищи.

Для учащихся начальной школы занятия в кружках с использованием компьютерной техники должны проводиться не чаще двух раз в неделю. Продолжительность одного занятия — не более 60 мин. После 10-15 мин непрерывных занятий за ПК необходимо сделать перерыв для проведения физкультминутки и гимнастики для глаз.

Несомненно, что утомление во многом зависит от характера компьютерных занятий. Наиболее утомительны для детей компьютерные игры, рассчитанные, главным образом, на быстроту реакции. Поэтому не следует отводить для проведения игр такого рода время всего занятия. Продолжительное сидение за компьютером может привести к перенапряжению нервной системы, нарушению сна, ухудшению самочувствия, утомлению глаз. Поэтому для учащихся этого возраста допускается проведение компьютерных игр только в конце занятия длительностью не более 10 мин.

**Список литературы**

*Литература для учителя*

1. <http://www.postroika.ru/> - Аленова Наталья «Учебник (руководство) по html».
2. Браун С. VISUAL BASIC с самого начала. – Спб-Харьков-Минск, 2011.
3. Вопросы Интернет обозревания - <http://vio.fio.ru>
4. Гальперин П.Я. Методы обучения и умственное развитие. – М., 2010.
5. Гринберг А.Д., Гриндберг С. Цифровые изображения. – Минск, 2012.
6. Д.В.Клименченко «Задачи по математике для любознательных», Москва, «Просвещение», 2013 год.
7. Дополнительное образование детей: Учебное пособие для студентов высших учебных заведений Под ред. О.Е, Лебедева. – М., 2011.
8. Журнал «Информатика в школе».
9. И.Л.Никольская, Л.И.Тигранова «Гимнастика для ума», Москва, «Просвещение. Учебная литература», 2012 год
10. Информатика. Дидактические материалы для организации тематического контроля по информатике в начальной школе. Москва, «Бином. Лаборатория знаний», 2014 год
11. Корриган Дж. Компьютерная графика. – М., ЭНТРОП,2014.
12. Кравченя Э.М., Абрагимович Т.И. Компьютерная графика. М.: Новое знание, 2011.
13. Кузнецов A.A., Бешенков С. А., Ракитина Е.А., Матвеева Н.В., Милохина JI.B. Непрерывный курс информатики (концепция, система модулей, типовая программа), Информатика и образование, 2013.
14. Кушниренко А.Г., Лебедев Г.В., Сворень Р.А. Основы информатики и вычислительной техники. – М., 2013.
15. Леонтьев В.П. Новейшая энциклопедия персонального компьютера. – М., 2012.
16. Матяш Н.В. Психология проектной деятельности школьника – М., 2012.
17. Мультимедийный учебник на CD-ROMе. Курс «Векторная графика».
18. Пол Макфедрис. Создание Web-страниц. Шаг за шагом. – Балашиха, 2010.
19. С.Н.Тур, Т.П.Бокучава «Первые шаги в мире информатики». Методическое пособие для учителей 1-4 классов.Санкт-Петербург, 2011 год
20. Сайт «Фестиваль педагогический идей» - <http://festival.1september.ru>
21. Свириденко С.С. Современные информационные технологии. – М., 2012.
22. Симонович С., Евсеев Г., Алексеев А. Практическая информатика. – М.,2012.
23. Угринович Н.Д. Преподавание базового курса информатика в основной и средней школе. Методическое пособие. — М.: БИНОМ, 2011.
24. Шемшурина А.И. Основы этической культуры. Книга для учителя/ А. – М., 2010.

*Литература для учащихся*

1. «Компьютер для детей», Москва, АСТ-Пресс, 2011 год
2. И.Л.Никольская, Л.И.Тигранова «Гимнастика для ума», Москва, «Просвещение. Учебная литература», 2010 год
3. Сборник «Задачи для развития логики».
4. <http://www.7ya.ru/article/Nauchite-rebenka-druzhit-s-kompyuterom/>
5. <http://www.newart.ru/gal18.htm>
6. <http://www.newart.ru/htm/flash/risovalka_3.htm>
7. <http://ladushki.ru/risovalka/>
8. <http://www.igraemsa.ru/igry-dlja-detej/igry-na-logiku-i-myshlenie>