

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
Красноборская средняя общеобразовательная школа
Агрызского муниципального района Республики Татарстан

ПРИНЯТА
на заседании педагогического совета
Протокол № 1 от 02.09. 2024 г.

УТВЕРЖДАЮ
Директор МБОУ Красноборская
средняя общеобразовательная школа
С.А. Пономарева
Приказ № 103/001 от «02» 09. 2024 г.



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
«Мой друг - компьютер»**

Направленность: техническая
Возраст учащихся: 8-12 лет
Срок реализации программы: 2 года

Автор-составитель:
Коробейникова Юлия Васильевна,
педагог дополнительного образования

с. Красный Бор, 2024

Пояснительная записка

Рабочая программа разработана в соответствии со следующими нормативными документами:

1. Закон РФ от 29.12.2012 г. № 273 – ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
2. Постановление главного государственного санитарного врача РФ от 29.12.2010 № 189 «Об утверждении СанПиН 2.4.2.2821-10 «Санитарно-эпидемиологические требования к условиям и организации обучения в общеобразовательных учреждениях».
3. Приказ Министерства образования и науки РФ от 30.08.2013г №1015 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по основным общеобразовательным программам – образовательным программам начального общего, основного общего и среднего общего образования».
4. Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования, утвержденный Приказом Министерства образования и науки РФ от 06.10.2009 г. № 373 «Об утверждении и введении в действие федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования» (с последующими изменениями и дополнениями).
5. Письмо Департамента общего образования Минобрнауки РФ от 12.05.2011г. № 03-296 «Об организации внеурочной деятельности при внедрении ФГОС общего образования».
6. Основная образовательная программа начального общего образования МБОУ Красноборской средней общеобразовательной школы
7. Программа реализуется через работу кружка «Мой друг - компьютер».

Одним из важнейших изобретений человечества является компьютер. Ни для кого не секрет, что сегодня все больше детей вырастает, так и непознав подлинных возможностей компьютера. Чаще всего дети играют в компьютерные игры, общаются в социальных сетях, просматривают множество бесполезной информации. Таким образом, бесконтрольное времяпрепровождение детей за компьютером способствует искажению представления учащихся об «информационном пространстве» в целом и компьютере, как средстве получения этой информации. В результате компьютер остается для них нереализованным источником знаний. Возникает потребность усилить воздействие компьютера как средства познания окружающего мира, источника знаний и эмоциональных впечатлений, а также важного инструмента для реализации своего творческого потенциала.

Программа «Мой друг - компьютер» разработана на основе развивающих и обучающих компьютерных игр.

Целью обучения по программе «Мой друг - компьютер» является:

- освоение знаний, составляющих начала представлений об информационной картине мира и информационных процессах, способствующих восприятию основных теоретических понятий в базовом курсе информатики и формированию алгоритмического и логического мышления;
- овладение умением использовать компьютерную технику как практический инструмент для работы с информацией в учебной деятельности и повседневной жизни;
- развитие первоначальных способностей ориентироваться в информационных потоках окружающего мира и применять точную и понятную инструкцию для решения учебных задач и в повседневной жизни;
- воспитание интереса к информационной и коммуникативной деятельности, этическим нормам работы с информацией; воспитание бережного отношения к техническим устройствам.

Задачи обучения:

- развивать познавательный интерес к предметной области «Информатика»;
- познакомить школьников с основными свойствами информации;
- формировать умения применять теоретические знания на практике;
- воспитывать умение работать в мини группе, культуру общения, ведение диалога;
- формировать навык здорового образа жизни.

Программа «В мире информатики» предназначена для учащихся 1 – 4 классов.

Программа составлена таким образом, чтобы получить, расширить и усовершенствовать знания, умения и навыки школьников в области информатики, развивать мыслительные операции, умения анализировать, сравнивать, классифицировать, рассуждать по аналогии;

программа обеспечивает духовное, творческое и личностное развитие детей.

Представленная программа организации работы кружка «Мой друг - компьютер» реализуется в течение четырех лет.

В соответствии с санитарно-гигиеническими нормами занятия предполагают непрерывную работу учащихся за компьютером - 10-15 мин (в зависимости от возраста). Поэтому каждое занятие делится на две части: 1) дидактические игры и упражнения; 2) работа с обучающими программами на компьютере. Для снятия утомления проводятся физкультминутки. Все занятия проводятся через активные (в основном игровые) методы и средства обучения. Занятия проводятся в компьютерном классе.

Программа предусматривает 2 часа в неделю. Всего на организацию кружка «Мой друг - компьютер» в начальной школе отводится 140 часов.

Планируемые результаты освоения программы

В результате изучения данной программы учащиеся получают возможность формирования Личностных результатов:

- определять и высказывать под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы);
- в предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, делать выбор, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить;
- адекватная реакция в проявлениях эмоционально-оценочного отношения к миру (интересы, склонности, предпочтения);
- выражение собственного мнения, позиции; овладение культурой общения и поведения.

Метапредметных результатов :

Регулятивные УУД:

- Определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя.
- Проговаривать последовательность действий.
- Учиться высказывать своё предположение (версию).
- Учиться работать по предложенному учителем плану.
- Учиться отличать верно выполненное задание от неверного.
- Учиться совместно с учителем и другими учениками давать эмоциональную оценку деятельности товарищей.
- Контроль в форме сличения способа действия и его результата с заданным эталоном

Познавательные УУД:

- Ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя.
- Перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всей группы.
- Перерабатывать полученную информацию: сравнивать и группировать такие математические объекты, как плоские геометрические фигуры.

Коммуникативные УУД:

- Донести свою позицию до других: оформлять свою мысль в устной и письменной речи (на уровне одного предложения или небольшого текста).
- Слушать и понимать речь других.
- Совместно договариваться о правилах общения и поведения в школе и следовать им.
- Учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика).

Предметных результатов:

К концу обучения в кружке учащиеся должны знать:

- правила техники безопасности;
- правила работы за компьютером;
- назначение и работу графического редактора PAINT;

- назначение и работу стандартных программ «Блокнот» и «Калькулятор»;
- возможности текстового редактора WORD;
- понятие информации, свойства информации;
- назначение и работу программы Power Point;
- Основные блоки клавиш;
- Компьютерные сети;
- информационные процессы;
- понятие информации, свойства информации;
- типы моделей;
- основные понятия логики;
- устройство персонального компьютера, основные блоки;
- устройства ввода и вывода информации;
- основные операционные системы и их отличия;
- определение файла и файловой системы;
- классификации вирусов;
- способы защиты информации;
- понятие алгоритм;
- свойства алгоритмов;

должны уметь:

- соблюдать требования безопасности труда и пожарной безопасности; включить, выключить компьютер;
- работать с устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, дисководы);
- набирать информацию на русском регистре;
- запустить нужную программу, выбирать пункты меню, правильно закрыть программу.
- работать с программами WORD, PAINT, Блокнот, Калькулятор
- работать со стандартными приложениями Windows;
- Создавать презентации;
- пошагово выполнять алгоритм практического задания ;
- осуществлять поиск информации на компьютере;
- осуществлять поиск информации в интернете, выделять из общего списка нужные фрагменты;
- работать с программами Power Point, Черепашка, Чертежник.
- работать с разными видами информации
- строить суждения;
- решать логические задачи;
- находить сходства и отличия реальных объектов и их моделей;
- работать с основными блоками компьютера, и подключать их;
- пользоваться устройствами ввода и вывода информации, подключать их к компьютеру;
- запускать операционные системы Windows. Linux. Mac OS ;
- работать с файлами (создавать, сохранять, осуществлять поиск);
- пользоваться антивирусными программами;
- осуществлять ручной поиск вредоносных программ
- распознавать некоторые вирусы
- составлять алгоритмы;
- реализовывать алгоритмы
- решать задачи с использованием блок-схем
- осуществлять отбор нужной информации.

Календарно - тематическое планирование программы

1 год обучения

№ п/п	Кол-во часов	Тема	Характеристика деятельности
1.	2	Техника безопасности в кабинете информатики.	Соблюдать требования безопасности и гигиены в работе со средствами ИКТ.
2.	2	Человек и компьютер.	Анализировать устройства компьютера с точки зрения организации процедур ввода, хранения, обработки, вывода и передачи информации; определять технические средства, с помощью которых может быть реализован ввод информации (текста, звука, изображения) в компьютер.
3.	2	Инструменты для рисования.	Анализировать пользовательский интерфейс используемого программного средства; определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач
4.	2	Освоение среды графического редактора Paint.	Анализировать интерфейс Paint; определять возможности применения инструментов Paint для решения типовых задач
5.	2	Сохранение рисунка на диске. Открытие файла с рисунком	Анализировать интерфейс Paint для решения типовых задач.
6.	2	Построения с помощью клавиши Shift.	Определять возможности применения инструментов Paint для решения типовых задач
7.	2	Работа с фрагментами рисунков.	Выделять и перемещать фрагменты рисунка; создавать графический объект из типовых фрагментов, сохранять рисунок в файле и открывать файл.
8.	2	Проект «Птицы»	Использовать графический редактор для создания и редактирования изображений по заданному алгоритму построения. Определять инструменты графического редактора для выполнения операций по созданию изображений.
9.	2	Проект «Зоопарк»	
10.	2	Проект «Зоопарк»	
11.	2	Проект «Цветы для мамы»	
12.	2	Проект «Цветы для мамы»	
13.	2	Проект «Животные».	
14.	2	Проект «Мой северный край».	
15.	2	Проект «Мой северный край».	
16.	2	Проект «Зимние краски».	
17.	2	Проект «Зимние краски».	
18.	2	Проект «Поздравительная открытка»	Использовать графический редактор для создания и редактирования

№ п/п	Кол-во часов	Тема	Характеристика деятельности
19.	2	Проект «Поздравительная открытка»	изображений и надписей по заданному алгоритму построения.
20.	2	Знакомство с клавишами компьютерной клавиатуры.	Изучение клавиатуры, способов написания заглавных букв, цифр и специальных знаков.
21.	2	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "а" и "о". Игра «Тренируем пальчики».	Тренировка набора букв в клавиатурном тренажере. Развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств
22.	2	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "а", "л", "м", "р", "ы". Игра «Тренируем пальчики».	Тренировка набора букв в клавиатурном тренажере. Развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств
23.	2	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "в" и "л". Игра «Тренируем пальчики».	Тренировка набора букв в клавиатурном тренажере. Развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств
24.	2	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "д" и "ы". Игра «Тренируем пальчики».	Тренировка набора букв на клавиатурном тренажере. Развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств
25.	2	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "е" и "н". Игра «Тренируем пальчики».	Тренировка набора букв в клавиатурном тренажере. Развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств
26.	2	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "и" и "т". Игра «Тренируем пальчики».	Тренировка набора букв в клавиатурном тренажере. Развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств
27.	2	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "м" и "ь". Игра «Тренируем пальчики».	Тренировка набора букв в клавиатурном тренажере.
28.	2	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "п" и "р". Игра «Тренируем пальчики».	Тренировка набора букв в клавиатурном тренажере. Развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств
29.	2	Игра «Подбери слова»	Закрепление умений набора букв в MS Office Word
30.	2	Игра «Путешествие в мир Анаграмм»	Закрепление умений набора букв в MS Office Word.
	2		Коллективное и самостоятельное разгадывание анаграмм.
31.	2	Игра «Собери клавиатуру»	Закрепление умений набора букв в MS Office Word
32.	2	Игра «Весёлые художники»	Использование текстового редактора для создания текста. Грамотно управлять компьютерными программами.
33.	2	Игра «Собери компьютер»	.Закрепить понимание устройств компьютера.
34.	2	Конкурс лучшего компьютерного рисунка.	Грамотно управлять компьютерными программами

Календарно - тематическое планирование программы
2 год обучения

№ п/п	Тема	Кол-во часов	Характеристика деятельности	Дата проведения		Примечан ие
				План	Факт	
1.	Техника безопасности в кабинете информатики.	2	Соблюдать требования безопасности и гигиены в работе со средствами ИКТ.			
2.	Человек и информация	2	Изучение и закрепление новых понятий темы.Функциональное чтение. Решение информационных задач. Выбор и запуск нужной программы; работа с основными элементами пользовательскогоинтерфейса.			
3.	Виды информации	2	Деление информации на виды (решение информационных задач).Функциональное чтение. Выбор и запуск нужной программы; работа с основными элементами пользовательскогоинтерфейса.			
4.	Источники и приёмники информации	2	Изучение и закрепление новых понятий темы. Деление объектов на источники и приёмники информации, на искусственные и естественные приемники и источники информации в ходе решения информационных задач. Выбор и запуск нужной программы; работа с основными элементами пользовательскогоинтерфейса.			
5.	Устройства компьютера и носители информации.	2	Анализировать устройства компьютера с точки зрения организации процедур ввода,хранения, обработки, вывода и передачи информации; определять технические средства, с помощью которых может быть реализован вводинформации (текста, звука, изображения) в компьютер.			
6.	Кодирование информации.	2	Использование текстового редактора для создания текста. Грамотно управлять компьютерными программами. Самостоятельное разгадывание анаграмм.			

7.	Кодирование информации с помощью букв русского и английского алфавитов.	2	Использование графического редактора для осуществления кодирования. Определять возможности применения инструментов Paint для решения типовых задач.			
8.	Кодирование и декодирование информации с помощью Кода Цезаря.	2	Применение правила кодирования для выполнения учебных заданий. Использование текстового редактора для создания текста. Грамотно управлять компьютерными программами.			
9.	Кодирование и декодирование информации с помощью индейской азбуки и азбуки пляшущих человечков.	2	Применение правил кодирования для выполнения учебных заданий. Использование текстового процессора и графического редактора для решения информационных задач. Грамотное управление компьютерными программами.			
10.	Кодирование и декодирование информации с помощью азбуки Морзе, флажковой азбуки.	2	Применение правил кодирования для выполнения учебных заданий. Использование текстового процессора и графического редактора для решения информационных задач. Грамотное управление компьютерными программами.			
11.	Обработка числовой информации.	2	Вычисление значений арифметических выражений с помощью программы Калькулятор.			
12.	Оформление решения задач в MS Office Word.	2	Вводить информацию в компьютер с помощью клавиатуры, мыши и других технических средств. Осуществлять форматирование текста.			
13.	Оформление решения задач в MS Office Word.	2	Изучение основных элементов таблиц (ячейка, строка, столбец). Обучение вставке графических объектов (геометрических фигур) в текст. Грамотное управление текстовым процессором.			
14.	Оформление решения задач в MS Office Word.	2	Обучение вставке графических объектов (геометрических фигур) в текст. Грамотное управление текстовым процессором.			

15.	Знакомство с MS Office Excel.	2	Анализировать пользовательский интерфейс используемого программного средства; определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач; выявлять общее и отличия в разных программных продуктах, предназначенных для решения одного класса задач.			
16.	Обработка числовой информации в MS Office Excel.	2	Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач.			
17.	Обработка числовой информации в MS Office Excel	2	Создавать электронные таблицы, выполнять в них расчёты по вводимым пользователем формулам.			
18.	Табличное решение математических задач	2	Приводить примеры использования таблиц при описании объектов окружающего мира. Создавать табличные модели; создавать простые вычислительные таблицы, вносить в них информацию и проводить вычисления.			
19.	Табличное решение математических задач.	2				
20.	Знакомство с MS Office PowerPoint	2	Знакомство с мультимедиа технологиями. Изучение меню программы. Запуск готовых презентаций.			
21.	Создание и дизайн слайда.	2	Планировать последовательность событий по созданию и оформлению слайдов. Выбор нужных макетов и дизайна слайдов презентации.			
22.	Работа с текстом в презентации.	2	Планировать последовательность событий по набору и редактированию текстов. Вставка декоративного текста в документ.			
23.	Вставка готовых фигур и рисунков.	2	Планировать последовательность событий по созданию и расположению графических объектов.			
24.	Настройка анимации.	2	Планировать последовательность событий по настройке анимации необходимых объектов.			
25.	Работа над творческим проектом	2	Планировать последовательность событий по созданию и оформлению слайдов, набору и редактированию текстов, созданию и расположению графических объектов, настройке анимации необходимых объектов.			
26.		2				
27.		2				
28.		2				
29.		2				
30.		2				
31.		2				

32.		2			
33.	Защита творческих проектов – компьютерных презентаций.	2	Создавать информационные модели. Грамотно управлять компьютерными программами.		
34.		2			