

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«СУХАНОВСКАЯ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА»

Рассмотрено на МО
31.08 2018г *стр. 2*
Руководитель МО
М.Н.Коротаева
М.Н.Коротаева

Согласовано
Зам.директора по УВР
Ю.А. Мехрякова
Ю.А. Мехрякова

«УТВЕРЖДАЮ»:
Директор школы от
Р.Ш.Татаурова/
Приказ № 213
от 31.08 2018г.



Рабочая программа

«Компьютер и я»

Разработчик программы
Учитель информатики
Семенищев А.В.

2018
Сухановка

Пояснительная записка

Настоящая учебная программа ориентирована на существующие в настоящее время типы универсальных пользовательских программ - текстовые и графические редакторы, возможности сети Интернет.

Программа предназначена для развития творческой активности детей, обеспечивает развитие познавательных интересов, внимания, памяти, мышления в обучении и творчестве ребенка.

Актуальность программы заключается в том, что в результате обучения дети смогут использовать приобретенные умения и навыки в практической деятельности и повседневной жизни для себя и окружающих, а так же проявят свои творческие таланты.

Кружок "Компьютер и я" предполагает ознакомление детей с возможностями использования персональных компьютеров для решения практических задач, формирования определенных навыков и умений в работе с наиболее распространенными типами прикладных программных средств на уровне пользователя, и позволяет более уверенно чувствовать себя при работе с ПК.

Программой предусмотрено индивидуальное творчество воспитанников в наиболее интересном для них направлении.

Тип программы – индивидуальный

2. Цели и задачи программы

Цель: В процессе изучения курса познакомить учащихся с компьютером и его устройством, набором и редактированием текста, работой с графическими редакторами и мультимедийными презентациями.

Это способствует формированию навыков сотрудничества, способности размышлять, самостоятельно добывать знания, развивать память, внимание, фантазию, самооценку.

Задачи:

Обучающие:

- ✓ Соблюдение правил безопасности в работе на компьютере;
- ✓ Устройство компьютера;
- ✓ Правила работы на компьютере;

- ✓ обучить работе в базовых программах MS Windows (POWERPOINT, PAINT, WORD)

Развивающие:

- развивать у детей элементы технического мышления, изобретательность, творческую инициативу;
- формировать навыки сотрудничества, способности размышлять, самостоятельно добывать знания, развивать память, внимание, фантазию, самооценку.

Воспитательные:

- ❖ формировать чувство коллективизма, взаимопомощи, воспитывать волю, чувство самоконтроля.

❖ 3. Организационные условия реализации программы

- ❖ Программа рассчитана на детей в возрасте от 7 до 11 лет. Каждый ученик имеет возможность индивидуальной работы на ПК.

Занятия проводятся 1 раз в неделю по 1 часу

Общее количество детей в кружке – 8 - 10 человек.

Количество часов на год - 34 . .

Срок реализации – 1 год.

Программа построена на принципах:

Доступности – при изложении материала учитываются возрастные особенности детей, их знания, опыт. Материал располагается от простого к сложному.

При необходимости допускается повторение части материала через некоторое время.

Наглядности – человек получает через органы зрения почти в 5 раз больше информации, чем через слух, поэтому на занятиях используются как наглядные материалы, так и обучающие программы.

Сознательности и активности – для активизации деятельности детей используются такие формы обучения, как занятия-игры, конкурсы, совместные обсуждения поставленных вопросов и дни свободного творчества.

4. Ожидаемые результаты

Формируемые умения и навыки детей:

- 1) Обучение навыкам планирования работы, самостоятельного выбора техник, инструментов и форм;
- 2) Навыки оформления материалов, выбора стиля, художественных решений;
- 3) Умения обрабатывать данные, графические изображения на компьютере;
- 4) Самостоятельно контролировать ход выполнения работы, фиксировать последовательность и оценивать результат.;
- 5) Делать выводы на основе полученных результатов.

5. Содержание программы

1. Введение.

Техника безопасности при работе с компьютером.

Знакомство с основными устройствами компьютера, и их назначение.

Создание личных папок. Сохранение информации.. Копирование документов.

Практические работы

1. Отработка навыков ввода информации с помощью клавиатуры.
2. Создание папок, их название..
3. Работа с файлами: создание, копирование, переименование, удаление.
4. Сохранение информации .

2. Знакомство и работа в графическом редакторе Paint.

1.Окно программы Paint.

2.Сохранение и загрузка изображений.

3. Техника создания изображений, ввод текста, редактирование деталей изображения.

Практические работы

1. умение рисовать, сохранять и вводить текст на компьютере.
2. редактирование рисунков, собиание единой картинки из фрагментов.

3. Текстовые файлы и текстовые документы.

1. Текстовые файлы, редактирование текстовых файлов. Что такое «Microsoft Word?».

2. Основные функции программы Microsoft Word.

3. Ввод текста в программу Word.

4. Параметры шрифта.

Практические работы

1. редактирование и форматирование заданного текста, шрифта, картинок.

2. . Создание расписания уроков

4.Что такое Интернет?.

1. Как работать в Интернет.

2.Детские сайты.

3.Поиск информации в глобальной сети Интернет, копирование на рабочий стол.

Использование приложения «Рамка онлайн» (Изготовление поздравительной открытки)

5. Знакомство с программой PowerPoint.

1. Создание слайдов;

2. конструктор слайдов;

3. фон, вставка текста и картинок;

4. Эффекты анимации;

5. наложение аудио и видео на слайды;

6. Подготовка презентации на тему «Мой - компьютер».

Практические работы

1. создание презентации, наложение эффектов анимации, демонстрация презентации.

6. Игры.

Развивающие игры:

Это компьютерные программы, предназначенные для формирования и развития у детей общих умственных способностей, эмоционального и нравственного развития, целеобразования, способности соотносить свои действия по управлению игрой с создающимися изображениями на экране. Они развивают фантазию, воображение. В них нет явно заданной цели — они являются инструментами для творчества, самовыражения ребенка.

Обучающие игры:

К ним относятся игровые программы дидактического типа, в которых в игровой форме предлагается решить одну или несколько дидактических задач («Академия младшего школьника»)

Игры-забавы:

В таких играх не содержатся в явном виде игровые задачи или задачи развития (это видно из названия группы). В них предоставляется возможность детям развлечься.

7. Методическое обеспечение

Windows XP: Paint; Microsoft Office Word 2003; Microsoft Office PowerPoint 2003; Adobe Photoshop CS.

8. Список литературы

1. Рекомендации по использованию компьютеров в начальной школе // Начальная школа. - 2002. - № 5. - С. 19-21.
2. Аксенова Н.С. Учебно-методическое пособие по информатике для начальной школы: пособие // <http://www.altai.fio.ru/projects/group1/potok32/site/index.htm>.
3. Босова Л.Л. Комбинированные уроки информатики / Л.Л Босова // Информатика и образование. - 2000. - № 3. - С. 36-41.
4. Босова Л.Л. Развивающие задачи по информатике для младших школьников / Л.Л Босова. - М. : Информатика, 2000. -

10. Тематический план занятий кружка «Компьютер и я»

| № | Тема | Содержание | Кол-во часов | Сроки |
|----|--|--|--------------|-------------------|
| 1. | Введение 14ч | 1.) Знакомство с кабинетом, с правилами поведения Техника безопасности при работе с компьютером. | 1 | Сент. 07.09. |
| | | 2. Знакомство с основными устройствами компьютера, и их назначением. | 2 | 14.09. 19.09. |
| | | 3. Создание личных папок. | 1 | 26.09. |
| | | 4. Копирование картинок для создания презентации к Дню учителя. | 1 | Окт. 05.10. |
| | | 5. . Умение сохранять информацию. | 1 | 12.10. |
| | | 6. Поиск изображений в сети, копирование. | 1 | 19.10. |
| 2. | Знакомство и работа в графическом редакторе Paint 24ч | 1. Графический редактор Paint. Первое знакомство. Вызов программы . | 1 | 26.10. |
| | | 2. Инструментарий программы Paint. | 1 | ноябрь 09.11. |
| | | 3. Меню и палитра инструментов, сохранение выполненной работы в файле, открытие файла для продолжения работы | 1 | 16.11. |
| | | 4. Окно программы Paint, сохранение и загрузка изображений. | 1 | 23.11. |
| | | 5. Техника создания изображений, ввод текста. | 1 | 30.11. |
| | | 6. Редактирование деталей изображения. | 1 | декабрь 07.12. |
| | | 7. Функция раскрашивания в графическом редакторе. | 1 | 14.12. |
| | | 8. Декоративное рисование (дерево) (Линии, прорисовка геометрических фигур, | 1 | 21.12. |

| | | | | |
|----|---|--|---|------------------|
| | | <p>узоры орнамент, цвет)</p> <p>9. Тематическая композиция (Создание композиции на тему: «Мой дом»)</p> <p>10. Создание композиции на тему «Моя школа»</p> <p>11. Шрифт. Виды шрифтов (начертания, размеры), выбор шрифта, создание надписи, корректировка надписи .</p> <p>12. Декоративное рисование. Упражнения, повторение и закрепление пройденного материала. Создание коллекции рисунков.</p> | 1 | 28.12. |
| | | | 1 | январь 18.01. |
| | | | 1 | 25.01. |
| | | | 1 | февраль 1.02. |
| 3. | Игры 4ч | 1. Простейшие игры. «Составь узор», «Найди предмет»,»Дополни рисунок» | 1 | 08.02. |
| | | 2. Простейшие игры. «Сказочное путешествие», «Сложи в корзинку» | 1 | 15.02. |
| 4. | Текстовые файлы и текстовые документы 6ч | 1.Что такое Microsoft Word. Основные функции программы Microsoft Word. 2..Ввод текста в программу Word. Параметры шрифта 3.Создание расписания уроков, копирование, вставка. | 1 | 22.02. |
| | | | 1 | март 1.03. |
| | | | 1 | 08.03. |
| 5. | Игры 4ч | 1. Мультимедийные игры «Волшебное колесо» , «Дикие и домашние животные» | 1 | 15.03. |
| | | 2. Простейшие игры «Что где растёт?» | 1 | 22.03. |
| 6. | Что такое ИНТЕРНЕТ? 6ч | 1. Как работать в Интернете. Поиск и копирование информации (картинок, музыки для создания презентаций) на рабочий стол. 2. Детский сайт «KINDER. RU» Знакомство с содержанием. 3. Использование приложения «Рамка онлайн» для изготовления поздравительной открытки | 1 | апрель 05.04. |
| | | | 1 | 12.04. |
| | | | 1 | 19.04. |

| | | | | |
|-----|--|---|-------------------------------------|--|
| | | | | |
| 7.. | Знакомство с программой PowerPoint 8ч | <p>1. Знакомство с программой PowerPoint. Составление презентации по сказке «Три медведя»</p> <p>2. Творческий проект. «Путешествие в Страну Грамотеев» Создание фильма – ролика.</p> <p>Добавление в презентацию картинок, музыки.</p> <p>Добавление эффектов анимации в презентацию</p> <p>3. Создание презентации по сказке «Красная шапочка». Ш. Перро, используя картинки из интернета.</p> <p>Создание презентации «Мой компьютер», наложение эффектов анимации, музыки</p> | <p>1</p> <p>1</p> <p>1</p> <p>1</p> | <p>26.04.</p> <p>май</p> <p>03.05.</p> <p>10.05.</p> <p>17.05.</p> |
| 8. | Игры 2ч | <p>1. Развивающие мультимедийные игры. «Составление орнамента из геометрических фигур» Игры - забавы «Спаси Белку»</p> <p>2. Обучающие мультимедийные игры. «Игра слов», «Найди пары» («Академия младшего школьника») Итоговое занятие.</p> | 1 | 24.05. |
| | Итого: | | 34ч | |

10. Интернет – ресурсы

1. [Клякс@.net][Информатика и ИКТ]
2. <http://pae-alina.narod.ru/>
3. <http://children.kulichki.net/>
4. <http://club112.fastbb.ru/>
5. <http://www.agakids.ru/games/>
6. <http://www.agakids.ru/>
7. <http://sashka.iatp.org.ua/sashka/index.html>
8. KINDER.RU - Крупнейший российский каталог детских ресурсов Сети
9. Киндерино - Увлекательный сайт о Киндерсюрпризе

Пронумеровано, пронумеровано и скреплено
печатью 10 (десять) листов
Директор школы: Р.Ш. Тагайрова



