

**Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение
«Липковский центр образования № 1»
муниципального образования
Киреевский район**

Рассмотрено
на заседании
педагогического совета
протокол № 5
от «31» августа 2020 г.

Утверждаю
Директор
О.В. Себякина
Приказ № 192-осн от 31.08.2020 г.



**Дополнительная общеразвивающая программа
«Увлекательный мир информатики»**

Разработана
учителем начальных классов
первой квалификационной категории

Жиденко Е.М.

г. Липки 2020

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Общеразвивающая дополнительная программа «Увлекательный мир информатики» разработана на основе нормативно-правовых документов:

- Федерального Закона Российской Федерации от 29.12.2012г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями и дополнениями);
- Концепция развития дополнительного образования детей, утверждена распоряжением правительства РФ от 4 сентября 2014 г № 1726-р ;
- СанПиН 2.4.2.2821-10 «Санитарно-эпидемиологические требования к условиям и организации обучения в образовательных учреждениях»;
- "Санитарно-эпидемиологическими требованиями к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей" (Постановления Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 № 41) ;
- Закон Российской Федерации «О защите прав потребителей»; Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам», утверждённым приказом Минпросвещения России от 09.11.2018 г. №196;
- Устав МКОУ «Липковский центр образования № 1»;
- Положение МКОУ «Липковский центр образования № 1» «Об организации и осуществлении образовательной деятельности по дополнительным общеразвивающим программам».

В принятой Министерством образования РФ «Концепции о модификации образования» отмечено, что современные тенденции требуют более раннего внедрения изучения компьютеров и компьютерных технологий в учебный процесс. На сегодняшний день компьютерная грамотность нужна любому современному человеку, компьютер используется в самых разных областях: обучение, развлечение, работа, общение и т.д. Чтобы приобрести навыки работы на компьютере, необходимы начальные, базовые знания. Без них любой пользователь персонального компьютера будет чувствовать себя неуверенно, пытаться выполнять действия наугад. Работа такого пользователя очень часто является непродуктивной и приводит к ошибкам.

Педагоги дополнительного образования могут помочь ребятам овладеть компьютером и научить применять эти знания на практике. Ребенок в современном информационном обществе должен уметь работать на компьютере, находить нужную информацию в различных информационных источниках (электронных энциклопедиях, Интернете), обрабатывать ее и использовать приобретенные знания и навыки в жизни.

Учащиеся младших классов выражают большой интерес к работе на компьютере и обладают психологической готовностью к активной встрече с ним. Общение с компьютером увеличивает потребность в приобретении знаний, продолжении образования.

В младшем школьном возрасте происходит постепенная смена ведущей деятельности, переход от игры к учебе. При этом игра сохраняет свою ведущую роль. Поэтому значительное место на занятиях занимают игры. Возможность

опоры на игровую деятельность позволяет сделать интересными и осмысленными любую учебную деятельность. Дети при восприятии материала обращают внимание на яркую подачу его, эмоциональную окраску, в связи с этим основной формой объяснения материала является демонстрация.

Характеристика программы

Программа «Увлекательный мир информатики» рассчитана на детей младшего школьного возраста, то есть для учащихся 3 класса.

Программа составлена с учетом санитарно-гигиенических требований, возрастных особенностей учащихся младшего школьного возраста и рассчитана на работу в учебном компьютерном классе, в котором должно быть 10-12 учебных мест и одно рабочее место – для преподавателя.

Занятия проводятся по группам, по 1 часу 1 раз в неделю. Во время занятия обязательными являются физкультурные минутки, гимнастика для глаз. Занятия проводятся в нетрадиционной форме с использованием разнообразных дидактических игр.

Срок освоения программы – 1 год.

Объем курса – 34 часа.

Цель программы: Формирование основ информационно-коммуникационной компетентности (овладение младшими школьниками навыками работы на компьютере, умением работать с различными видами информации и освоение основ проектно-творческой деятельности).

Задачи программы: Формировать общеучебные и общекультурные навыки работы с информацией (*формирование умений грамотно пользоваться источниками информации, правильно организовать информационный процесс*).

- Познакомить школьников с видами и основными свойствами информации, научить их приемам организации информации и планирования деятельности.
- Дать школьникам представления о современном информационном обществе, информационной безопасности личности и государства.
- Дать школьникам первоначальное представление о компьютере и современных информационных и коммуникационных технологиях.
- Научить учащихся работать с программами WORD, PAINT, POWER POINT.
- Научить учащихся работе на компьютере с использованием интегрированной графической среды.
- Обучить учащихся основам алгоритмизации и программирования.
- Научить учащихся находить информацию в Интернете и обрабатывать ее.
- Углубить первоначальные знания и навыки использования компьютера для основной учебной деятельности
- Развивать творческие и интеллектуальные способности детей, используя знания компьютерных технологий.
- Приобщить к проектно-творческой деятельности.
- Формировать эмоционально-положительное отношение к компьютерам.

1. Содержание программы

1.1. Тематический план учебной дисциплины

№ п/п	Тема занятия	Количество часов
1.	Вводное занятие. Правила техники безопасности при работе на компьютере.	1
2.	Интегрированная среда. Рабочее поле, инструменты, формы.	2
3.	Работа в мультимедийном приложении learningApps.org.	3
4.	Знакомство с программой word, структура.	1
5.	Работа с текстом в программе word	1
6.	Работа с текстом в программе word	1
7.	Работа с текстом в программе word	1
8.	Создание презентаций	1
9.	Создание презентаций. Работа со сказкой. Создание проекта.	1
10.	Создание презентаций. Работа со слайдами.	1
11.	Создание презентаций. Работа с анимацией.	2
12.	Создание презентаций. Тренажер	1
13.	Работа по тренажеру. learning	1
14.	Работа с текстом в программе word	2
15.	Создание презентации по сказке «Колобок»	1
16.	Работаем по презентации по сказке «Колобок», анимация.	1
17.	Интегрированная среда. Рабочее поле, инструментальное поле, learning.	1
18.	POWER POINT показ презентаций.	1
19.	Создание тренажера «Найди пару»	1
20.	Взаимодействие объектов, сложные (ветвящиеся) алгоритмы.	7
21.	Создание своей игры в мультимедийной среде learningApps.org.	3
ИТОГО		34

Содержание курса

Интегрированная среда. Рабочее поле, инструменты, формы.

Создание альбома, знакомство с рабочим полем, инструментами, формами Черепашки, сохранение альбома.

Интернет и его возможности

Информация в жизни человека, интернет, его роль в жизни человека. Программы поиска информации, панели инструментов, открытие окна, завершение работы в программе. Копирование текста, рисунка, сохранение и редактирование информации. Защита компьютера. Вирусы и антивирусы.

Создаем презентацию

Программа Power Point, слайд, мультимедийная презентация. Панель инструментов, сохранение документа, завершение работы. Создание презентации, добавление текста, оформление слайда, изменение дизайна.

Настройка анимации, вставка фигур. Создание собственной презентации на заданную тему.

Создаем текст

Программа **WORD**, окно программы, элементы окна, программы, документа.

Ввод текста, непечатаемые знаки, отмена, возврат и повтор действий, параметры шрифта, цвет текста, применение эффектов, текст-объявление. Создание текста поздравительной открытки. Выделение, копирование, перемещение, удаление текста, редактирование текста. Автофигуры, вставка и редактирование рисунков, надписи Word Art. Проведение игры «Путешествие в страну Зазеркалье»

Алгоритмика

Понятие алгоритма. Виды алгоритмов. Исполнитель алгоритмов. Написание алгоритма. Игра «Кто исполнитель?».

Компьютерные игры

Основные жанры компьютерных игр. Классификация компьютерных игр по количеству игроков. Работа с развивающими компьютерными играми.

Взаимодействие объектов, сложные (ветвящиеся) алгоритмы.

Реагирование объектов друг на друга, реагирование объектов на цвет, управление объектами при помощи светофора; создание сложного мультипликационного сюжета. Создание мультипликационного сюжета: «Регулируемый перекресток». Мультипликационный сюжет на свободную тему.

Работа с текстом.

Текстовое окно, размер и цвет шрифта, проверка правописания, изменение размера и перемещение текста.

1.2. Требования к уровню освоения содержания дисциплины

Ожидаемый результат:

- По окончании обучения учащиеся должны демонстрировать сформированные умения и навыки работы на компьютере и применять их в практической деятельности и повседневной жизни.
- Умение самостоятельно осуществлять творческие проекты в интегрированной мультимедийной среде.
- Создание банка данных детских работ (статей, рисунков, презентаций) для использования в учебно-воспитательном процессе.

- Совершенствование материально-технической базы.

Формы контроля:

Анкетирование, тестирование, написание и иллюстрирование статей (WORD, POINT), редактирование текстов, создание презентаций POWER POINT, конкурсы работ учащихся, выставки, конференции, презентации и т.д. Теоретические знания оцениваются через участие во внеклассных мероприятиях - игра «Умники и умницы», игра по станциям «Веселая информатика», игра «Открытие видов информации», «Путешествие в страну Зазеркалье», «Юные информатики».

должны знать:

- правила техники безопасности;
- основные устройства ПК;
- правила работы за компьютером;
- виды информации и действия с ней;
- назначение и возможности графического редактора PAINT;
- возможности текстового редактора WORD;
- назначение и работу программы Power Point;
- понятия локальных и глобальных сетей;
- основы Интернет;
- работу электронной почты;
- назначение и возможности при работе в интегрированной графической среде ПервоЛого.

должны уметь:

- соблюдать требования безопасности труда и пожарной безопасности;
- включить, выключить компьютер;
- работать с устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, дисководы);
- свободно набирать информацию на русском и английском регистре;
- запускать нужные программы, выбирать пункты меню, правильно закрыть программу.
- работать с программами Word, Paint, , Power Point;
- работать с электронной почтой;
- создавать презентацию, используя все возможности Power Point;
- уметь самостоятельно осуществлять творческие проекты в интегрированной мультимедийной среде;
- составлять и защищать творческие мини-проекты.

Форма аттестации учащихся

Входной контроль – собеседование, анкетирование.

Текущий контроль – проверка усвоения и оценка результатов каждого занятия. Беседы в форме «вопрос – ответ», самостоятельная работа, беседы в форме викторины, конкурсные программы, контрольные задания, тестирование.

Периодический – проверяет степень усвоения материала за длительный период: четверть, полугодие или материал по разделу.

Итоговый – основная форма подведения итогов обучения; участие в районных, областных и Всероссийских конкурсах, а так же зачётная работа по заданной теме или по выбору.

Способы организации контроля

- Индивидуальный
- Фронтальный
- Групповой
- Коллективный

Формы подведения итогов:

- Конкурсы
- Зачётные занятия по теме
- Защита творческих проектов

2. Соблюдение СанПиН и Т/Б при использовании ПК

2.1. Гигиенические требования к использованию персональных компьютеров (ПК) в начальной школе

В соответствии с требованиями современного санитарного законодательства (СанПиН 2.2.2/2.4.1340–03 «Гигиенические требования к видеодисплейным 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. Поверхность пола должна быть удобной для очистки и влажной уборки, обладать антистатическим покрытием. Очень важно гигиенически грамотно разместить рабочие места в компьютерном классе. Компьютер лучше расположить так, чтобы свет на экран падал слева. Несмотря на то, что экран светится, занятия должны проходить не в темном, а в хорошо освещенном помещении. Для уменьшения зрительного напряжения важно следить за тем, чтобы изображение на экране компьютера было четким и 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 дисплейных 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 соблюдаться не только в школе, но и дома.

Для профилактики зрительного и общего утомления на уроках необходимо соблюдать следующие рекомендации. Оптимальная продолжительность непрерывных занятий с компьютером для учащихся 2–4 классов должна быть не более 15 минут.

С целью профилактики 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.

Закрывать глаза, сильно напрягая глазные мышцы, на счет 1–4, затем раскрыть глаза, расслабить мышцы глаз, посмотреть вдаль на счет 1–6. Повторить 4–5 раз.

Посмотреть на переносицу и задержать взор на счет 1–4. До усталости глаза не доводить. Затем открыть глаза, посмотреть вдаль на счет 1–6. Повторить 4–5 раз.

Не поворачивая головы, посмотреть направо и зафиксировать взгляд на счет 1–4, затем посмотреть вдаль прямо на счет 1–6. Аналогичным образом проводятся упражнения, но с фиксацией взгляда влево, вверх и вниз. Повторить 3–4 раза.

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 минут. После 10–15 минут 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 такого рода игр 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 минут.

2.2. Правила поведения и техника безопасности при работе с ПК

К работе в кабинете информатики допускаются школьники, прошедшие инструктаж по технике безопасности, соблюдающие указания преподавателя, расписавшиеся в журнале регистрации инструктажа. Необходимо неукоснительно соблюдать правила по технике безопасности. Нарушение этих правил может привести к поражению электрическим током, вызвать возгорание.

При эксплуатации необходимо остерегаться:

- поражения электрическим током;
- механических повреждений, травм.

Требования безопасности перед началом работы

Не входить в кабинет в верхней одежде, головных уборах, грязной обуви, с громоздкими предметами. Передвигаться в кабинете спокойно, не торопясь. Работать разрешается только на том компьютере, который выделен на данное занятие. Не разговаривать громко, не шуметь, не отвлекать других учеников. Перед началом работы ученик должен убедиться в отсутствии видимых повреждений оборудования на рабочем месте. Напряжение в сети кабинета включается и выключается только преподавателем.

Требования безопасности во время работы

С техникой нужно обращаться бережно, на клавиатуре работать не спеша, клавиши нажимать нежно. При появлении изменений в функционировании аппаратуры, самопроизвольного ее отключения необходимо немедленно прекратить работу и сообщить об этом преподавателю. Контролировать расстояние до экрана и правильную осанку. Не допускать работы на максимальной яркости экрана дисплея.

Запрещается

Эксплуатировать неисправную технику. При включенном напряжении сети отключать, подключать кабели, соединяющие различные устройства компьютера. Работать с открытыми кожухами устройств компьютера. Касаться экрана дисплея, тыльной стороны дисплея, разъемов, соединительных кабелей, токоведущих частей аппаратуры. Касаться автоматов защиты, пускателей, устройств сигнализации. Во время работы касаться труб, батарей. Самостоятельно устранять неисправность работы клавиатуры. Нажимать на клавиши с усилием или допускать резкие удары. Пользоваться каким-либо предметом при нажатии на клавиши. Передвигать системный блок и дисплей. Загромождать проходы в кабинете сумками, портфелями, стульями. Брать сумки, портфели за рабочее место у компьютера. Быстро передвигаться по кабинету. Класть какие-либо предметы на системный блок, дисплей, клавиатуру. Работать грязными, влажными руками, во влажной одежде. Работать при недостаточном освещении. Работать за дисплеем дольше положенного времени.

Запрещается без разрешения преподавателя

Включать и выключать компьютер, дисплей. Подключать кабели, разъемы и другую аппаратуру к компьютеру. Брать со стола преподавателя дискеты, аппаратуру, документацию. Пользоваться преподавательским компьютером. Требования безопасности по окончании работы. По окончании работы выполнить действия строго по указанию преподавателя. Сдать документацию и дискеты.

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.

3. Информационное обеспечение учебной дисциплины

3.1. Материально-техническое обеспечение реализации программы.

Программы – Microsoft Windows (Word, PowerPoint, Paint), компьютерная среда.

Технические средства - мультимедийный проектор; компьютеры; CD-диски, Интернет; музыкальный центр; магнитофон; телевизор; фотоаппарат.

3.2. Рекомендуемое пособие

1.Борман Дж. Компьютерная энциклопедия для школьников и их родителей. – СПб., 1996.

2.Гигиенические требования к использованию ПК в начальной школе// Начальная школа, 2002. - № 5. – с. 19 - 21.

3.Завьялова О.А. Воспитание ценностных основ информационной культуры младших школьников// Начальная школа, 2005. - № 11. – с. 120-126.

4.Концепция модернизации российского образования на период до 2010 года (Приложение к приказу Минобробразования России от 11.02.2002 № 393)

5.Молокова А.В. Комплексный подход к информатизации начальной школы// Начальная школа, 2005. - № 1. – с. 119-123.

6.Федеральный компонент государственного стандарта общего образования. Начальное общее образование./ Министерство образования Российской Федерации. – Москва, 2004

7.Федеральный компонент государственного стандарта общего образования. Стандарт начального общего образования по технологии// Начальная школа, 2004. - № 9,10.

8.Шафрин Ю.А. Информационные технологии: В 2 ч. Ч.2: Офисная технология и информационные системы. - М.: Лаборатория Базовых Знаний, 1999. - с.336.

9.Пейперт С. Переворот в сознании: дети, компьютеры и плодотворные идеи. М.: Педагогика, 1989

10.Сопрунов С.Ф., Ушаков А.С., Яковлева Е.И. ПервоЛого 3.0: справочное пособие. М.: Институт новых технологий, 2006

11.Истомина Т.Л. Обучение информатике в среде Лого. Комплект из двух рабочих тетрадей.

12.Яковлева Е.И. ЛогоМозаика. М.: Институт новых технологий, 2000

13.Методическая газета для учителей информатики “Информатика”, Издательский дом “Первое сентября”, № 6, № 8 2006 года, № 23 2007 года

14.Максимова Л. Г. Социально-культурологический подход в преподавании пропедевтического курса информатики// Информатика и образование. – М. 2008. № 12 С. 25-27.

15. Малых Т.А. Наши дети во всемирной паутине Интернета // Начальная школа плюс До и После. – М. 2007, № 7. С. 8-11.

16. Малых Т.А. Информационная безопасность молодого поколения // Профессиональное образование. Столица. – М.2007. № 6. С.30.

17. Малых Т.А. Ребенок у компьютера: за или против// Воспитание школьников. - М.2008. № 1.С.56-58

Пособие для обучающихся

18.«Информатика. Основы компьютерной грамоты. Начальный курс» под ред. Н.В. Макаровой, Питер, 2004 г.

19.Мой друг компьютер. Детская энциклопедия А.В. Зарецкий

20.Соболев А. Игры с Чипом. М.: Детская литература, 1991

21.Интернет – ресурсы.

www.bezreka.com/ru – портал БЕЗПЕКА все об информационной безопасности

ИНТ. Программные продукты learningApps.org.