

**Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа №4»
центра цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста»**

**Утверждена
Директором МАОУ
СОШ №4**



**Андреева С.П.
31.08.2023 г.**

**Дополнительная общеобразовательная программа
« Компьютерная грамотность».
36 часов
2023-2024 учебный год**

**Составитель:
Филиппов В.Н.,
Возраст обучающихся:
3-4 классы
Срок реализации:
1 год**

**г. Боровичи
2023 г.**

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 "Я и мой компьютер" 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.

Цели и задачи программы

Цель: 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;

Правила работы на компьютере;

- дать школьникам первоначальное представление о компьютере и сферах его применения;
- развивать художественный вкус, творческое воображение и мышление средствами графических изображений;
- развивать память, внимание, мышление, наблюдательность;
- воспитывать в детях собранность, организованность, аккуратность;
- формировать потребность сохранения здоровья, бережного отношения к школьному имуществу.

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

Организационные условия реализации программы

Программа рассчитана на детей в возрасте от 10 - 11 лет. Каждый ученик имеет возможность индивидуальной работы на ПК. Занятия проводятся 1 раз в неделю по 1 часу (3 класс – 1 час, 4 класс – 1 час) Продолжительность занятия – 40 минут. На занятиях используются следующие формы и методы: групповые и индивидуальные занятия, парное обучение, демонстрация, объяснительно-иллюстративный, игровой методы, беседы, творческие задания.

На занятиях используется программное обеспечение: клавиатурный тренажер, графический редактор Paint.

Количество часов на год – 36

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.

5. Содержание программы

5.1.Роль компьютера в жизни человека.

- Знакомство с компьютером.
- Знакомство с кабинетом, правилами поведения
- Техника безопасности при работе с компьютером.
- Знакомство с основными устройствами компьютера, и их назначением.
- Функции и управление компьютерной мышью, клавиатурой.
- Практические работы.

5.2.Знакомство и работа в графическом редакторе Paint.

- Графический редактор Paint. Первое знакомство. Вызов программы .
- Окно программы Paint.
- Сохранение и загрузка изображений.

Практическая работа

- 5.3.Техника создания изображений, редактирование деталей изображения.
- Функция раскрашивания в графическом редакторе,
- создание композиций, редактирование, создание единой картинки из фрагментов.

Практические работы

6. Игры.

Развивающие игры:

Это компьютерные программы, предназначенные для формирования и развития у детей общих умственных способностей, эмоционального и нравственного развития, 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. Ожидаемые результаты

Формируемые умения и навыки детей:

- обучение навыкам планирования работы, самостоятельного выбора техник, инструментов и форм
- навыки оформления материалов, выбора стиля, художественных решений;
- умения обрабатывать данные, графические изображения на компьютере;
- самостоятельно контролировать ход выполнения работы, фиксировать последовательность и оценивать результат;
- делать выводы на основе полученных результатов.

8. Список литературы

1. Рекомендации по использованию компьютеров в начальной школе // Начальная школа. – 2002г. , № 5. - С. 19-21.
2. Босова Л.Л. Комбинированные уроки информатики 2000г3.
3. Босова Л.Л. Развивающие задачи по информатике для младших школьников / Л.Л Босова. - М. : Информатика, 2000. Г.

9. Интернет – ресурсы

- [Клякс@.net][Информатика и ИКТ]
- <http://pae-alina.narod.ru/>
- <http://children.kulichki.net/>
- <http://club112.fastbb.ru/>
- <http://www.agakids.ru/games/>
- KINDER.RU - Крупнейший российский каталог детских ресурсов Сети
- Киндерино - Увлекательный сайт о Киндерсюрпризе

№ п/п	Название темы	Колич. часов по плану	Колич. часов по факту	Дата
	Роль компьютера в жизни человека			
1	Первичный инструктаж по технике безопасности. Правила поведения в компьютерном классе. Компьютер и его составляющие. Первое знакомство.	1		
2	Включение и выключение компьютера. Пользование мышью. Клавиатура. Основные клавиши.	1		
3	Управление курсором , мышью и клавишами Клавиатурный тренажер.	1		
	Знакомство и работа в графическом редакторе Paint.			
4	Понятие компьютерной графики. Графический редактор Paint. Демонстрация возможностей.	1		
5	Рисование карандашом в редакторе (осенние листья) Использование разной цветовой гаммы.	1		
6	Рисование кистью геометрических фигур, раскрашивание. Использование ластика.	1		
7.	Рисование кистью геометрических фигур, раскрашивание. Использование ластика.	1		
8	Изменение фоновго цвета. Функция раскрашивания в графическом редакторе	1		
9	Создание простейших рисунков, используя геометрические фигуры (домик, бабочка, девочка, мальчик) Раскрашивание готовых рисунков	4		
10				
11				
12				
13	Инструктаж по ТБ на занятиях Прорисовка и раскрашивание геометрических фигур (квадрата, прямоугольника, круга)	3		
14				
15				
16	Рисование новогодней открытки с изображением снеговика, ёлочки, новогодней игрушки. Раскрашивание.	3		
17				
18				
19	Рисование узоров и орнаментов в квадрате, прямоугольнике, круге. Рисование открытки, посвящённой Дню защитника Отечества	3		
20				
21				
22	Рисование открытки, посвящённой Женскому Дню 8 Марта (цветы, солнышко, игрушка, смайлик)	2		
23				
24	Создание рисунков: «Наша школа», «Мой дом», «Моя игрушка», «Портрет мамы»	4		
25				
26				
27				
28	Создание композиции «Весна. Раскрашивание готового рисунка.	2		
29				

30	Рисунки, посвящённые Дню Победы (флажок, факел) Раскрашивание карандашом, кистью.	1		
31 32 33	Игры (развивающие, обучающие, игры – забавы)	3		
34 35 36	Развивающие интерактивные игры: «Весёлый алфавит», «Мостик», обучающие игры: «Пошла Млада за водой», «Составь пару». Игры - забавы: «Сложи в корзинку», «Ковёр – самолёт и др.» Подведение итогов года.	3		
Итого:		36ч		