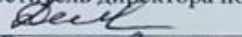


Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение средняя школа № 8


СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора по ВР

 / Г. Ю. Дементьева  
«29» августа 2019 г.

УТВЕРЖДЕНО

Приказом по МАОУ СШ №8

от «30» августа 2019 г. № 284  
Директор  И. В. Васильева



Дополнительная общеразвивающая программа

«Введение в информатику»

Общеинтеллектуальное направление

4 класс

(программа рассчитана на 1 год обучения)

Программу составил:  
Коптелова Татьяна Анатольевна,  
учитель информатики  
высшей квалификационной категории

с. п. Новосмолинский  
2019 - 2020 учебный год

## **Актуализация**

В настоящее время владение компьютерными технологиями рассматривается как важнейший компонент образования, играющий значимую роль в решении приоритетных задач образования – в формировании целостного мировоззрения, системно-информационной картины мира, учебных и коммуникативных навыков.

Информатика как динамично развивающаяся наука становится одной из тех отраслей знаний, которая призвана готовить современного человека к жизни в новом информационном обществе.

Учебный предмет «Информатика» как самостоятельная дисциплина является образовательным компонентом общего среднего образования. Вместе с тем, он пронизывает содержание многих других предметов и, следовательно, становится дисциплиной обобщающего, методологического плана.

В этой связи особенно актуальными становятся вопросы создания учебных программ для изучения информатики в начальной школе.

Задача обучения информатике в целом - внедрение и использование новых передовых информационных технологий, пробуждение в детях желания экспериментировать, формулировать и проверять гипотезы и учиться на своих ошибках.

Простейшие навыки общения с компьютером должны прививаться именно в младших классах, для того чтобы на предметных уроках в средних классах дети могли сосредоточиться на смысловых аспектах.

Учащиеся младших классов испытывают к компьютеру сверхдоверие и обладают психологической готовностью к активной встрече с ним. Общение с компьютером увеличивает потребность в приобретении знаний, продолжении образования.

Данный курс носит пропедевтический характер. К пропедевтическим элементам компьютерной грамотности относится умение работать с прикладным программным обеспечением.

## **Пояснительная записка**

Современное общество предъявляет новые требования к поколению, вступающему в жизнь. Надо обладать умениями и планировать свою деятельность, и находить информацию, необходимую для решения поставленной задачи, и строить информационную модель исследуемого объекта или процесса, и эффективно использовать новые технологии.

Такие умения необходимы сегодня каждому молодому человеку. Поэтому первой и важнейшей задачей школьного курса информатики является формирование у учащихся соответствующего стиля мышления, и начинать это следует в младших классах.

Развитие детей младшего школьного возраста с помощью работы на компьютерах, как свидетельствует отечественный и зарубежный опыт, является одним из важных направлений современной педагогики. В этой связи актуальными становятся вопросы о формах и методах обучения детей с первого класса.

Концепция обучения ориентирована на развитие мышления и творческих способностей младших школьников. Сложность поставленной задачи определяется тем, что, с одной стороны необходимо стремиться к развитию мышления и творческих способностей детей, а с другой стороны - давать им знания о мире современных компьютеров в увлекательной, интересной форме.

Поэтому очень важна роль курса информатики в начальных классах.

Программа кружка «Введение в информатику» 4 класс.

Во-первых, для формирования различных видов мышления, в том числе операционного (алгоритмического). Процесс обучения сочетает развитие логического и образного мышления, что возможно благодаря использованию графических и звуковых средств.

Во-вторых, для выполнения практической работы с информацией, для приобретения навыков работы с современным программным обеспечением. Освоение компьютера в начальных классах поможет детям использовать его как инструмент своей деятельности на уроках с применением компьютера.

В-третьих, для представления об универсальных возможностях использования компьютера как средства обучения, вычисления, изображения, редактирования, развлечения и др.

В-четвертых, для формирования интереса и для создания положительных эмоциональных отношений детей к вычислительной технике. Компьютер позволяет превратить урок информатики в интересную игру.

Программа курса ориентирована на большой объем практических, творческих работ с использованием компьютера. Работы с компьютером могут проводиться в следующих формах. Это:

1. **ДЕМОНСТРАЦИОННАЯ** - работу на компьютере выполняет учитель, а учащиеся наблюдают.
2. **ФРОНТАЛЬНАЯ** - недлительная, но синхронная работа учащихся по освоению или закреплению материала под руководством учителя.
3. **САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ**- выполнение самостоятельной работы с компьютером в пределах одного, двух или части урока. Учитель обеспечивает индивидуальный контроль за работой учащихся.
4. **ТВОРЧЕСКИЙ ПРОЕКТ** – выполнение работы в микро группах на протяжении нескольких занятий
5. **РАБОТА КОНСУЛЬТАНТОВ** – Ученик контролирует работу всей группы кружка.

Уроки информатики, их непохожесть на другие уроки несут детям не только приятные минуты совместной творческой игры, но и служат ключом для собственного творчества.

При построении курса поставлены следующие задачи:

- знание возможностей и ограничений использования компьютера как инструмента для практической деятельности;
- умение использовать компьютер на практике только в тех случаях, когда это эффективно;
- формирование операционного стиля мышления;
- умение формализовать задачу, выделить в ней логически самостоятельные части;
- формирование конструкторских и исследовательских навыков активного творчества с использованием современных технологий, которые обеспечивает компьютер;

Программа кружка «Введение в информатику» 4 класс.

### **Цели:**

- формирование у обучающихся навыков работы на компьютере, умение работать с различными видами информации окружающего мира и применять точную и понятную инструкцию при решении учебных задач и в повседневной жизни.

### **Задачи:**

- Привитие навыков сознательного и рационального использования компьютера
- Эстетическое воспитание учащихся.
- Научить правилам работы на компьютере и правилам поведения в компьютерном классе;
- Формировать навыки работы с клавиатурой, мышью при работе с прикладными программами: Microsoft Power Point, текстовом редакторе Microsoft Word, графическом редакторе Paint, Microsoft Excel и др.
- Выработать умения сохранить нужную информацию на жестком диске; найти нужную информацию на жестком диске.
- Научить выполнять практически значимые работы

Данная программа разработана для обучающихся 4 классов.

Условиями отбора детей в кружок является желание заниматься. Объем часов, отпущенных на занятия 1 раз в неделю, продолжительность занятий 45 минут.

Состав участников кружка не более 15 человек.

Основной формой обучения по данной программе является практическая деятельность обучающихся. Приоритетными методами её организации служат практические 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 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.

### **Программа предусматривает использование следующих форм работы:**

- *фронтальной* - подача материала всему коллективу учеников
- *индивидуальной* - самостоятельная работа обучающихся с оказанием учителем помощи ученикам при возникновении затруднения, не уменьшая активности учеников и содействуя выработки навыков самостоятельной работы.
- *групповой* - когда ученикам предоставляется возможность самостоятельно построить свою деятельность на основе принципа взаимозаменяемости, ощутить помощь со стороны друг друга, учесть возможности каждого на конкретном этапе деятельности. Всё

Программа кружка «Введение в информатику» 4 класс.

это способствует более быстрому и качественному выполнению заданий. Особым приёмом при организации групповой формы работы является ориентирование детей на создание так называемых минигрупп или подгрупп с учётом их возраста и опыта работы.

### **Примерная структура занятия:**

- Организационный момент (1мин)
- Разминка: короткие логические задания на коррекцию внимания, памяти, восприятия, мышления, мелкой моторики (5 мин)
- Разбор нового материала. Выполнение письменных заданий (10-15 мин)
- Физкультминутка (3 мин)
- Работа за компьютером (15-20 мин)
- Подведение итогов занятия (1 мин)

### **Ожидаемые результаты**

#### ***Требования к уровню подготовки обучающихся, оканчивающих начальную школу***

Обучающие **должны знать:**

- роль информации в деятельности человека;
- источники информации (книги, пресса, радио и телевидение, Интернет, устные сообщения);
- виды информации (текстовая, числовая, графическая, звуковая), свойства информации;
- этические нормы при работе с информацией и правила безопасного поведения при работе с компьютерами.
- 

Обучающие **должны уметь:**

- вводить текст, используя клавиатуру компьютера;
- упорядочивать информацию по алфавиту и числовым значениям (по возрастанию и убыванию);
- создавать и изменять простые информационные объекты на компьютере;

Обучающие **должны уметь** использовать приобретенные знания и умения в учебной деятельности и повседневной жизни:

- применять точную и понятную инструкцию при решении учебных задач и в повседневной жизни;
- придерживаться этических норм при работе с информацией, применять правила безопасного поведения при работе с компьютерами.

### **Методическое обеспечение программы.**

Перечень учебно-методических средств обучения:

- Компьютер

Программа кружка «Введение в информатику» 4 класс.

- Проектор
- Принтер
- Модем
- Устройства вывода звуковой информации
- Устройства для ручного ввода текстовой информации и манипулирования экранными объектами — клавиатура и мышь.

Программные средства:

- Операционная система.
- Клавиатурный тренажер.
- Интегрированное офисное приложение, включающее текстовый редактор, растровый и векторный графические редакторы, программу разработки презентаций и электронные таблицы.

Программа кружка «Введение в информатику» 4 класс.

## Графика

### **Раздел 1: Повторение пройденного материала в 3 классе (Microsoft Paint)**

Как запустить программу Paint

Как пользоваться строкой меню

Как пользоваться набором инструментов

Как пользоваться палитрой

Как сохранить файл в Microsoft Paint

### **Раздел 2: Рисование фигур и линий**

Выбор цветов

Рисование прямых линий

Рисование кривых линий

Рисование прямоугольника или квадрата

Рисование многоугольника

Рисование овала или круга

Изменение цвета фигур и линий

Рисование с помощью кисти

Рисование с помощью распылителя

Вставка текста в рисунок

Отмена последнего действия

Изменение размера листа

### **Раздел 3: Внесение изменений в рисунки и фотографии в Microsoft Paint**

Выделение фрагмента рисунка

Стирание фрагмента рисунка

Удаление большого фрагмента рисунка

Перемещение фрагмента рисунка

Увеличение фрагмента рисунка

Уменьшение фрагмента рисунка

Копирование фрагмента рисунка

Отражение фрагмента рисунка

Поворот фрагмента рисунка

Программа кружка «Введение в информатику» 4 класс.  
Растяжение фрагмента рисунка  
Наклон фрагмента рисунка  
Использование цвета, уже имеющегося в рисунке  
Создание нестандартных цветов  
Сохранение рисунка  
Копирование картинки из коллекции клипов  
Увеличение масштаба рисунка  
Сохранение копии экрана, или скриншот

## **Работа с таблицами**

### **Раздел 1: Знакомство с Microsoft Excel**

Лента  
Основные командные вкладки  
Отображение дополнительных вкладок  
Панель быстрого доступа

### **Раздел 2: Ввод и изменение текста**

Ввод текста  
Выделение текста  
Удаление текста  
Замена уже введенного текста  
Отмена ввода текста  
Копирование текста  
Вырезание текста  
Вставка текста в новое место  
Вставка математических и других специальных символов

### **Раздел 3: Изменение вида текста**

Выбор типа шрифта  
Увеличение и уменьшение размера текста  
Изменение начертания текста  
Изменение цвета текста



## Мультимедиа

### **Раздел 1: Знакомство с Microsoft PowerPoint**

Лента

Основные командные вкладки

Отображение дополнительных вкладок

Панель быстрого доступа

### **Раздел 2: Создание презентации**

Вставка нового слайда

Копирование слайда

Удаление слайда

Установка порядка следования слайдов

### **Раздел 3: Оформление слайда**

Выбор и использование шаблона оформления

Выбор и использование цветовой схемы

Изменение шрифтов слайдов

Изменение цвета фона слайда

### **Раздел 4: Вставка текст**

Ввод заголовка слайда в Области структуры

Ввод заголовков и текста на слайдах

Копирование текстового поля для использования в этом же слайде

Копирование текстового поля для использования в другом слайде

Удаление текстового поля

Изменение шрифта текста на слайде

Увеличение и уменьшение размера текста на слайде

Изменение стиля текста на слайде

Изменение цвета текста на слайде

Использование Образца слайдов для изменения вида текста на всех слайдах

Программа кружка «Введение в информатику» 4 класс.  
Итоговое занятие

**Содержание курса  
Примерное тематическое планирование**

№ п\п	Тема занятия	Количество часов	Дата проведения	
			План	Факт
<b>Графика</b>				
<b>Раздел 1: Знакомство с Microsoft Paint</b>				
1.	Как запустить программу Paint Как пользоваться строкой меню Как пользоваться набором инструментов	1		
2.	Как пользоваться палитрой Как сохранить файл в Microsoft Paint	1		
<b>Раздел 2: Рисование фигур и линий</b>				
3.	Выбор цветов Рисование прямых линий	1		
4.	Рисование кривых линий Рисование прямоугольника или квадрата	1		
5.	Рисование многоугольника Рисование овала или круга	1		
6.	Изменение цвета фигур и линий Рисование с помощью кисти	1		
7.	Рисование с помощью распылителя Вставка текста в рисунок	1		
8.	Отмена последнего действия Изменение размера листа	1		

**Раздел 3: Внесение изменений в рисунки и фотографии в Microsoft Paint**

9.	Выделение фрагмента рисунка Стирание фрагмента рисунка	1		
10.	Удаление большого фрагмента рисунка Перемещение фрагмента рисунка	1		
11.	Увеличение фрагмента рисунка Уменьшение фрагмента рисунка	1		
12.	Копирование фрагмента рисунка Отражение фрагмента рисунка Поворот фрагмента рисунка	1		
13.	Растяжение фрагмента рисунка Наклон фрагмента рисунка	1		
14.	Использование цвета, уже имеющегося в рисунке Создание нестандартных цветов Сохранение рисунка	1		
15.	Копирование картинки из коллекции клипов Увеличение масштаба рисунка	1		

**Работа с текстом**

**Раздел 1: Знакомство с Microsoft Excel**

16.	Лента Основные командные вкладки Отображение дополнительных вкладок Панель быстрого доступа	1		
-----	--	---	--	--

**Раздел 2: Ввод и изменение текста**

17.	Ввод текста Выделение текста Удаление текста	1		
-----	--	---	--	--

Программа кружка «Введение в информатику» 4 класс.

18.	Замена уже введенного текста Отмена ввода текста	1		
19.	Копирование текста Вырезание текста	1		
20.	Вставка текста в новое место Вставка математических и других специальных символов	1		
<b>Раздел 3: Изменение вида текста</b>				
21.	Выбор типа шрифта Увеличение и уменьшение размера текста	1		
22.	Изменение начертания текста Изменение цвета текста	1		
<b>Мультимедиа</b>				
<b>Раздел 1: Знакомство с Microsoft PowerPoint</b>				
23.	Лента Основные командные вкладки Отображение дополнительных вкладок Панель быстрого доступа	1		
<b>Раздел 2: Создание презентации</b>				
24.	Вставка нового слайда Копирование слайда	1		
25.	Удаление слайда Установка порядка следования слайдов	1		
<b>Раздел 3: Оформление слайда</b>				
26.	Выбор и использование шаблона оформления	1		

Программа кружка «Введение в информатику» 4 класс.

	Выбор и использование цветовой схемы			
27.	Изменение шрифтов слайдов Изменение цвета фона слайда	1		
<b>Раздел 4: Вставка текста</b>				
28.	Ввод заголовка слайда в Области структуры Ввод заголовков и текста на слайдах	1		
29.	Копирование текстового поля для использования в этом же слайде Копирование текстового поля для использования в другом слайде	1		
30.	Удаление текстового поля Изменение шрифта текста на слайде	1		
31.	Увеличение и уменьшение размера текста на слайде Изменение стиля текста на слайде	1		
32.	Изменение цвета текста на слайде	1		
33.	Использование Образца слайдов для изменения вида текста на всех слайдах			
34.	Итоговое занятие «Создание презентации»	1		
35.	Итоговое занятие «Создание презентации»	1		

Программа кружка «Введение в информатику» 4 класс.

**Список использованной литературы.**

1. Мир информатики: Базовое учебное пособие для первого года обучения. Под ред. А.В. Могилева. Смоленск: Ассоциация XXI век, 2003, 80 с.
2. *Могилев А.В., Булгакова Н.Н.* Методические рекомендации к учебному комплексу “Мир информатики”. Смоленск: Ассоциация XXI век, 2005, 144 с.
3. Информатика. 7-9 класс. Базовый курс. Практикум по информационным технологиям – Под ред. Н.В. Макаровой. – СПб: ПИТЕР, 2006. – 288 с.
4. Шелепаева А.Х. Поурочные разработки по информатике: Универсальное пособие: 8-9 классы – М.: ВАКО, 2005. – 288 с.
5. Горячев А.В., Горина К.И., Волкова Т.О. Информатика («Информатика в играх и задачах»). – М.: Баласс, Школьный дом, 2010. – 64 с.
6. Горячев А.В. Информатика и ИКТ. (Мой инструмент компьютер). Учебник для учащихся 3 класса. – М.: Баласс, 2010. – 80 с
7. Информатика в играх и задачах. 2 класс (1-4). Методические рекомендации для учителя. – М.: Баласс. Экспресс. – 1998. – 96 с.
8. Мир информатики: Учебник для первого года обучения в начальной школе. / Под ред. А.В. Могилева. Смоленск: Ассоциация XXI век, 2003, 80 с.