

«Согласовано»

Заместитель директора по ВР

СОГБУ «Шаталовский детский дом»

 Е.А. Терентьева

приказ № _____ от



20__ г

Рабочая программа Кружка «Компьютерной грамотности»

Руководитель: Загоруйко Дмитрий Григорьевич

Рассмотрено на заседании
педагогического совета
протокол № 1 от
«31» августа 2022 г.

2022- 2023 учебный год

1. 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 "Компьютерной грамотности" 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 8 - 18 до лет. Каждый ученик имеет возможность индивидуальной работы на ПК. Работа ведется с 3 возрастными группами.

Занятия проводятся 3 раза в неделю по 3 часа.

Общее количество детей в кружке - 25 человек.

Количество часов на год – 108 для одной возрастной группы.

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, собирание 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 сети Интернет.
2. Детские сайты, информационные сайты.
3. Поиск информации в глобальной сети Интернет, копирование на рабочий стол.
4. 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 презентаций по темам, связанным с праздниками в учреждении.

Практические работы

1. Создание презентации, наложение эффектов анимации, демонстрация презентации, конкурс работ.

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, сбросить эмоциональное напряжение, научиться действовать командно.

7. Методическое обеспечение

Windows 8, Windows 10, Paint; Microsoft Office Word 2007; Microsoft Office PowerPoint 2007; Adobe Photoshop CS5.

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 «Компьютерная грамотность»

№	Тема	Содержание	Кол-во часов	Сроки
1.	Введение 14ч	1. Знакомство с кабинетом, с правилами поведения. Техника безопасности при работе с компьютером.	2	Сент. 06.09.
		2. Знакомство с основными устройствами компьютера, и их назначением.	4	13.09. 20.09.
		3. Создание личных папок.	2	27.09.
		4. Копирование картинок для создания презентации ко Дню учителя.	2	04.10.
		5. Умение сохранять информацию.	2	Окт. 11.10.
		6. Поиск изображений в сети, копирование.	2	18.10.
2.	Знакомство и работа в графическом редакторе Paint 24ч	1. Графический редактор Paint. Первое знакомство. Вызов программы.	2	25.10.
		2. Инструментарий программы Paint.	2	ноябрь 08.11.
		3. Меню и палитра инструментов, сохранение выполненной работы в файле, открытие файла для продолжения работы	2	15.11.
		4. Окно программы Paint, сохранение и загрузка изображений.	2	22.11.
		5. Техника создания изображений, ввод текста.	2	29.11.
		6. Редактирование деталей изображения.	2	декабрь 06.12.
		7. Функция раскрашивания в графическом редакторе.	2	13.12.
		8. Декоративное рисование (дерево)	2	20.12.

		(Линии, прорисовка геометрических фигур, узоры орнамент, цвет) 9. Тематическая композиция: Создание композиции на тему: «Мой дом» 10. Создание композиции на тему «Моя школа» 11. Шрифт. Виды шрифтов (начертания, размеры), выбор шрифта, создание надписи, корректировка надписи. 12. Декоративное рисование. Упражнения, повторение и закрепление пройденного материала. Создание коллекции рисунков.	2 2 3 3	27.12. 17.01. январь 24.01. 31.01.
3.	Развивающие игры 14ч	1. Простейшие игры. «Составь узор», «Найди предмет», «Дополни рисунок»	6ч	февраль 07.02.
		2. Простейшие игры. «Сказочное путешествие», «Сложи в корзинку»	8ч	14.02.
4.	Текстовые файлы и текстовые документы 24ч	1. Что такое Microsoft Word. Основные функции программы Microsoft Word. 2. Ввод текста в программу Word. Параметры шрифта 3. Создание расписания уроков, копирование, вставка.	6 12 6	21.02. 28.02. март 07.03.
5.	Обучающие игры 4ч	1. Мультимедийные игры «Волшебное колесо», «Дикие и домашние животные»	2ч	14.03.
		2. Простейшие игры «Что где растёт?»	2ч	21.03.
6.	Что такое ИНТЕРНЕТ? 36ч	1. Как работать в Интернете. Поиск и копирование информации (картинок, музыки для создания презентаций). Безопасность в интернете. 2. Детский сайт «KINDER. RU» Знакомство с содержанием.	12 12	апрель 04.04. 11.04.

		3. Использование онлайн-приложений для изготовления различных мультимедийных материалов.	12	18.04.
7..	Знакомство с программой PowerPoint 18ч	1. Знакомство с программой PowerPoint. Составление презентации по прошедшим концертам. 2. Творческий проект. «Путешествие в Страну Грамотеев». Создание фильма – ролика. Добавление в презентацию картинок, музыки. Добавление эффектов анимации в презентацию 3. Создание презентации, посвященной «9 мая», используя информацию из интернета. Создание презентации по прошедшим мероприятиям, наложение эффектов анимации, музыки.	3 5 4 6	25.04. май 02.05. 09.05. 16.05.
8.	Игры 12ч	1. Развивающие мультимедийные игры. «Составление орнамента из геометрических фигур» Игры - забавы «Спаси Белку» 2. Обучающие мультимедийные игры. «Игра слов», «Найди пары» «Академия младшего школьника». 3. Итоговое занятие.	4ч 7ч 1ч	23.05.
	Итого:		108ч	