

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**  
**Министерство образования Омской области**  
**Департамент образования Администрации города Омска**  
**БОУ г. Омска "Средняя общеобразовательная школа № 4**  
**имени И.И. Стрельникова"**

РАССМОТРЕНО

Руководитель ШМО



Виноградова А.В.

Протокол №1 от  
«28» 08 2024 г.

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора



Виноградова А.В.

Протокол №1  
от «28» 08 2024 г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор



Усик О.С.

Приказ №216-од  
от «02» 09 2024 г.

Дополнительная общеобразовательная программа  
технической направленности  
**«ИТ для младших школьников»**  
форма реализации программы: очная  
возраст обучающихся: *7-10 лет*  
срок реализации: *1 года*  
трудоемкость 36 часов

Автор-составитель:  
Каширский Артем Сергеевич,  
педагог дополнительного  
образования

Омск, 2024

## Содержание

<b>№ п/п</b>	<b>Название раздела</b>	<b>Страницы</b>
1.	Пояснительная записка	3
2.	Учебно-тематический план	9, 17
3.	Содержание программы	13, 22
4.	Контрольно-оценочные средства	26
5.	Условия реализации программы	27
6.	Список литературы	30

## **1. Пояснительная записка**

**Направленность** программы «ИТ для младших школьников» определяется как техническая.

В современном мире компьютерная грамотность является одной из отраслей знаний, призванных готовить человека к жизни в новом информационном обществе. Задачей обучения информатике является умение внедрять и использовать новые передовые информационные технологии. 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.

Между тем многие информатические понятия и умения лежат в основе содержания основных курсов начальной школы, поэтому было бы логично рассматривать информатику как системообразующий элемент содержания образования начальной школы – как предмет, поддерживающий все другие дисциплины, создающий удобный аппарат (лексический, структурный, логический) для изложения материала, решения задач и выработки технических навыков учащихся.

Проектный метод, эффективность которого в изучении информационных технологий продемонстрирована широким спектром исследований, находит лишь незначительное применение в традиционном подходе. Между тем, именно проектный метод позволяет рассмотреть тему с разных сторон, используя подходы, методы и технологии различных дисциплин, развивая и закрепляя знания учащихся, полученные в рамках отдельных курсов.

Программа значительно расширяет возможности формирования универсальных учебных и предметных навыков.

**Новизна** курса состоит в том, что он строится на предметно - практической деятельности, которая является для учащихся необходимым звеном целостного процесса духовного, нравственного и интеллектуального развития.

В этой связи особенно **актуальными** становятся вопросы создания учебных программ для изучения информатики детьми младшего школьного возраста.

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.

**Особенностью** данной программы является то, что она знакомит младших школьников с прикладными компьютерными программами и основами программирования, где большое количество часов отводится на практическую (проектную) деятельность.

#### **Возраст детей, участвующих в реализации дополнительной образовательной программы.**

Дети начинают заниматься по программе с 7-8 лет (1-2 класс) и продолжают заниматься на втором году обучения (9-10 лет), смогут освоить работу в основных прикладных программах, познакомятся с основами программирования и попробуют себя в качестве программистов. Условиями отбора детей в кружок является желание заниматься.

**Сроки реализации дополнительной образовательной программы.** Программа рассчитана на 2 года обучения. Режим занятий: 1 раз в неделю: Программа рассчитана на 72 часа по 1 часу занятий в неделю в течении 2-х лет.

#### **Формы организации занятий**

Основными, характерными при реализации данной программы формами являются комбинированные занятия. Занятия состоят из теоретической и практической частей, причём большее количество времени занимает практическая часть. 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 учащихся 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. Личностно-ориентированный характер обеспечивается посредством предоставления обучающимся в процессе освоения программы возможности выбора лично или общественно значимых объектов труда. При этом обучение осуществляется на объектах различной сложности и трудоёмкости, согласуя их с возрастными особенностями обучающихся и уровнем их общего образования, возможностями выполнения правил безопасного труда и требований охраны здоровья детей.

При проведении занятий используются 4 формы работы:

- *демонстрационная*, когда обучающиеся слушают объяснения педагога и наблюдают за демонстрационным экраном или экранами компьютеров на ученических рабочих местах;
- *фронтальная*, когда обучающиеся синхронно работают под управлением педагога;
- *индивидуальная*, когда обучающиеся выполняют индивидуальные задания в течение части занятия или нескольких занятий.
- *групповая* - когда учащимся предоставляется возможность самостоятельно построить свою деятельность на основе принципа взаимозаменяемости, ощутить помощь со стороны друг друга, учесть возможности каждого на конкретном этапе деятельности. Всё это способствует более быстрому и качественному выполнению заданий. Особым приёмом при организации групповой формы работы является ориентирование детей на создание так называемых мини-групп или подгрупп с учётом их возраста и опыта работы.

## **Цель и задачи программы**

Занятия по программе направлены на достижение следующей *цели*:

- *подготовка учащихся к эффективному использованию информационных технологий в учебной и практической деятельности, развитие творческого потенциала учащихся, подготовка к проектной*

деятельности, а также *освоение знаний*, составляющих начала представлений об информационной картине мира, информационных процессах и информационной культуре; *овладение умением* использовать компьютерную технику как практический инструмент для работы с информацией в учебной деятельности и повседневной жизни; *воспитание интереса* к информационной и коммуникативной деятельности, этическим нормам работы с информацией; воспитание бережного отношения к техническим устройствам.

***Основных задачи:***

- освоение инструментальных компьютерных сред для работы с информацией разного вида (текстами, изображениями, анимированными изображениями, схемами предметов, сочетаниями различных видов информации в одном информационном объекте);
- создание завершенных проектов с использованием освоенных инструментальных компьютерных сред;
- ознакомление со способами организации и поиска информации;
- расширить спектр умений использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации (работа с текстом и графикой в среде соответствующих редакторов); создать условия для овладения способами и методами освоения новых инструментальных средств, формирования умений и навыков самостоятельной работы; воспитать стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;
- развитие пространственного воображения, логического и визуального мышления;
- освоение знаний о роли информационной деятельности человека;
- формирование первоначальных представлений о профессиях, в которых информационные технологии играют ведущую роль;
- показать учащимся роль информации и информационных процессов в их жизни и в окружающем мире;
- воспитание интереса к информационной и коммуникационной деятельности;

- воспитание ценностных основ информационной культуры школьников, уважительного отношения к авторским правам;
- практическое применение сотрудничества в коллективной информационной деятельности;
- воспитание ответственного и избирательного отношения к информации; развитие познавательных, интеллектуальных и творческих способностей учащихся
- воспитание позитивного восприятия компьютера как помощника в учёбе, как инструмента творчества, самовыражения и развития

### **Ожидаемые результаты реализации программы кружка**

*Личностные результаты* – это сформировавшаяся в образовательном процессе система ценностных отношений учащихся к себе, другим участникам образовательного процесса, самому образовательному процессу, объектам познания, результатам образовательной деятельности. Основными личностными результатами, формируемыми при изучении курса, являются:

- наличие представлений об информации как важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества; понимание роли информационных процессов в современном мире;
- владение первичными навыками анализа и критичной оценки получаемой информации; ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения; развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;
- способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом, понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества;
- готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ;
- способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

*Метапредметные результаты* – освоенные обучающимися способы деятельности, применимые как в рамках образовательного процесса, так и в реальных жизненных ситуациях. Основными метапредметными результатами, формируемыми при изучении курса, являются:

- умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятие решений и осуществления осознанного выбора в познавательной деятельности;
- умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение и делать выводы;
- умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы для решения учебных и познавательных задач;
- формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий.

*Предметные результаты* включают в себя: освоенные обучающимися в ходе изучения курса умения, специфические для данной области, виды деятельности по получению нового знания в рамках курса, его преобразованию и применению в учебных, учебно-проектных и социально-проектных ситуациях, формирование научного типа мышления, научных представлений о ключевых теориях, типах и видах отношений, владение научной терминологией, ключевыми понятиями, методами и приемами. Основными предметными результатами, формируемыми при изучении курса, являются:

- формирование представления об основных изучаемых понятиях: информация, графический редактор, текстовый редактор, презентации, электронные таблицы;
- развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе;
- формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации;



- формирование умений формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей – таблица, схема, график, диаграмма, с использованием соответствующих программных средств обработки данных;
- формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами, умения соблюдать нормы информационной этики и права.

## 2. Учебно-тематический план

### 3. Содержание программы.

#### 1 год обучения

№	Тема занятия	Кол-во часов	Форма занятия	Форма контроля
1	Компьютер в жизни человека. Правила техники безопасности.	1	Беседа	Текущий контроль, зачет
2	Правила техники безопасности. Знакомство с компьютером - сказка "Компьютерная школа". Включение и выключение компьютера.	1	Беседа, практическая работа	текущий контроль за действиями
3	Знакомство с рабочим столом. Понятие и назначение курсора. Знакомство с мышью. Освоение приемов работы с ней.	1	Беседа, практическая работа	Текущий контроль
4	Знакомство с клавиатурой. Работа с клавиатурным тренажером. Тестирование по пройденному материалу	1	Беседа, практическая работа с элементами игры	Текущий контроль за работой

5	Знакомство с программами. Знакомство с графическим редактором Paint.	1	Беседа, практическая работа	Текущий контроль
6	Работа в программе Paint.	1	Практическая работа	Текущий контроль
7	Функция раскрашивания при помощи графического редактора.	1	Беседа с элементами игры, практическая работа	Текущий контроль за действиями
8	Графический редактор Paint. Раскрашивание готовых образцов рисунков.	1	Практическая работа	Текущий контроль
9	Графический редактор Paint.(Линии, орнамент, цвет)	1	Беседа, практическая работа	Текущий контроль
10	Проект. (Создание проектов на тему: «Времена года», «Моя семья», «Моя школа», «Моя страна»)	1	Практическая работа	Текущий контроль
11	Копирование. Составление рисунков.	1	Беседа, практическая работа	Текущий контроль
12	Шрифт. Виды шрифтов.	1	Беседа, практическая работа	Текущий контроль
13	Проект. Поздравительная открытка	1	Практическая работа	Текущий контроль
14	Знакомство с текстовым редактором Word.	1	Беседа, практическая работа	Текущий контроль за действиями

15	Работа с клавиатурным тренажером. Работа в программе Word.	1	Практическая работа с элементами игры	Текущий контроль
16	Меню «Файл»	1	Беседа	Текущий контроль
17	Панель инструментов и панель рисования. Редактирование текста.	1	Беседа, практическая работа	Текущий контроль
18	Набор текста.	1	практическая работа	Текущий контроль
19	Меню «Вставка». Создание поздравительной открытки.	1	Беседа, практическая работа	Текущий контроль
20	Создание пригласительной открытки.	1	Беседа, практическая работа	Текущий контроль
21	Оформление доклада и проекта.	1	Беседа, практическая работа	Текущий контроль
22	Ссылки	1	Беседа, практическая работа	Текущий контроль
23	Создание объёмного компьютерного рисунка в текстовом редакторе.	1	Беседа, практическая работа	Текущий контроль
24	Творческий проект. Оформление брошюры.	1	практическая работа	Текущий контроль
25	Знакомство с программой Power Point и её возможностями.	1	Беседа, практическая работа	Текущий контроль

	Работа в программе Power Point.	1	практическа ая работа	Текущий контроль
26	Правила составления презентации.	1	Беседа	Текущий контроль
27	Творческий проект «Я»	1	практическа ая работа	Текущий контроль
28	Возможности программы Power Point (добавление картинок, арттекстов).	1	Беседа, практическа ая работа	Текущий контроль
29	Творческий проект «Моя семья»	1	практическа ая работа	Текущий контроль
30	Возможности программы Power Point (добавление эффектов анимации).	1	Беседа, практическа ая работа	Текущий контроль
31	Творческий проект «Мой город»	2	практическа ая работа	Текущий контроль
32	Презентации с вложениями. Гиперссылки.	1	Беседа, практическа ая работа	Текущий контроль
33	Творческий проект «Моя страна».	2	Практическа ая работа	Текущий контроль
34	Повторение и закрепление пройденного материала. Создание обобщающего проекта.	1	Беседа, практическа ая работа	Текущий контроль
<b>Итого</b>		<b>36</b>		

## Содержание программы.

### 1 год обучения

№ занятия	Наименование темы	Содержание
1.	Компьютер в жизни человека. Правила техники безопасности.	Роль компьютера в жизни человека Правила техники безопасности при работе за компьютером. Базовая конфигурация
1.	Правила техники безопасности. Знакомство с компьютером - сказка "Компьютерная школа". Включение и выключение компьютера.	Принцип действия основных компонентов базовой конфигурации компьютера. Устройства ввода, устройства вывода. Правила включения/выключения компьютера.
1.	Знакомство с рабочим столом. Понятие и назначение курсора. Знакомство с мышью. Освоение приемов работы с ней.	Рабочий стол. Понятие и значение курсора. Принцип действия и назначение мыши. Упражнения для развития движений мышью: перемещение мышки, щелканье мышкой.
1.	Знакомство с клавиатурой. Работа с клавиатурным тренажером. Тестирование по пройденному материалу	Назначение клавиатуры. Группы клавиш. Метод десятипальцевого набора текста. Выполнение упражнений на отработку десятипальцевого набора текста. Выполнение теста по пройденному материалу.
1.	Знакомство с программами. Знакомство с графическим редактором Paint.	Классификация прикладных программ. Понятие «графический редактор». Назначение программы и её возможности. Запуск/ закрытие,

		структура окна. Создание, хранение и считывание документа.
1.	Работа в программе Paint.	Знакомство с интерфейсом и возможностями программы на практике. Выполнение рисунка с помощью графических примитивов.  Изменение рисунка (перенос, растяжение / сжатие, удаление и т.д.).
1.	Функция раскрашивания при помощи графического редактора.	Палитра. Назначение инструментов ластик, кисть, распылитель, заливка и карандаш.
1.	Графический редактор Paint. Раскрашивание готовых образцов рисунков.	Практическое использование инструментов ластик, кисть, распылитель, заливка и карандаш.
1.	Графический редактор Paint.(Линии, орнамент, цвет)	Создание узоров и орнаментов в графическом редакторе, знакомство с инструментами линия, кривая и т.д. Расширение цветовой палитры.
1.	Проект. (Создание проектов на тему: «Времена года», «Моя семья», «Моя школа», «Моя страна»)	Создание рисунков на заданные темы с использованием графического редактора.
1.	Копирование. Составление рисунков.	Процедура копирования: назначение и использование на практике. Составление рисунка при помощи копирования
1.	Шрифт. Виды шрифтов.	Понятие шрифт. Текстовые возможности Paint. Инструмент надпись. Панель атрибутов текста. Виды и размеры шрифта

1.	Проект. Поздравительная открытка	Создание поздравительной открытки в редакторе Paint с использованием возможностей данной программы.
1.	Знакомство с текстовым редактором Word.	Элементы окна Microsoft Word Способы выполнения операций. Правила ввода текста.
1.	Работа с клавиатурным тренажером. Работа в программе Word.	Вспоминаем десятипальцевый метод набора текста с помощью клавиатурного тренажера. Набор стихотворного текста в программе Word.
1.	Меню «Файл»	Знакомство с пунктом меню «файл». Открытие, закрытие, сохранение и поиск с его помощью текстовых документов
1.	Панель инструментов и панель рисования. Редактирование текста.	Знакомство с панелью инструментов и панелью рисования, их назначением и возможностями. Операции над текстом, относящиеся к редактированию. Способы выделения текста. Вставка автофигур, изменение положения автофигуры. Заливка и цвет линий. Работа с текстовым объектом WordArt.
1.	Набор текста.	Упражнения по набору текста на компьютере в данном текстовом редакторе
1.	Меню «Вставка». Создание поздравительной открытки.	Знакомство с пунктом меню «Вставка». Изучение пункта меню Рисунок и Надпись. Создание открытки с использованием данного пункта меню

1.	Создание пригласительной открытки.	Создание открытки с использование меню «Вставка» и панели инструментов рисование
1.	Оформление доклада и проекта.	Знакомство с правилами оформления доклада и проекта. Оформление титульных листов доклада и проекта.
1.	Ссылки	Знакомство с понятием «ссылка». Подробное знакомство с пунктом меню «вставка» - ссылка. Назначение и использование
1.	Создание объёмного компьютерного рисунка в текстовом редакторе.	Создание трехмерных фигур и линий. Добавление цвета. Поворот, направление, освещение, цвет, объем. Создание объёмного рисунка.
1.	Творческий проект. Оформление брошюры.	Работа по оформлению брошюры.
1.	Знакомство с программой Power Point и её возможностями.	Элементы окна Microsoft Power Point. Знакомство с рабочей областью данной программы. Понятие «слайд». Оформление и разметка слайдов, добавление и удаление слайдов, вставка и копирование слайдов.  Сохранение слайдов.
1.	Работа в программе Power Point.	Создание первых слайдов, использование в работе разметки и оформления слайдов, добавление и удаление слайдов, вставка и копирование слайдов на практике. Сохранение созданных слайдов.
1.	Правила составления презентации.	Знакомство с правилами составления презентации.
1.	Творческий проект «Я»	Создание презентации по теме.



1.	Возможности программы Power Point (добавление картинок, арттекстов).	Расширение знаний о программе, знакомство с функциями добавления картинок и арттекстов. Работа с данными функциями.
1.	Творческий проект «Моя семья»	Создание проекта по данной теме
1.	Возможности программы Power Point (добавление эффектов анимации).	Расширение знаний о программе. Знакомство с понятием «анимация». Знакомство с возможностями анимации в Power Point. Создание небольшого мультфильма в Power Point.
1.	Творческий проект «Мой город»	Создание проекта по теме.
1.	Презентации с вложениями. Гиперссылки.	Знакомство с понятием «презентацией с вложениями» и «гиперссылка». Процесс создания гиперссылок и презентаций с вложениями. Практическая работа по созданию гиперссылок.
1.	Творческий проект «Моя страна».	Создание проекта по теме
1.	Повторение и закрепление пройденного материала.	Повторяем и обобщаем, полученные знания через практику. Создание обобщающей презентации на выбранную тему — выполнение итоговой практической работы.

## 2 год обучения

№	Тема	Кол-во часов	Форма занятия	Форма контроля
1	Правила техники безопасности. Человек и информация. В мире звуков.	1	Беседа	Текущий контроль, зачет
2	Правила техники безопасности. Виды информации. Источники информации. Приемная информация. Радио и телефон.	1	Беседа, практическая работа	текущий контроль за действиями
3	Устройство компьютера. Программы. Упражнения для развития движений мышью.	1	Беседа, практическая работа с элементами и игры	Текущий контроль за работой
4	Клавиатурный тренажер. Работа с клавиатурным тренажером в режиме ввода слов.	1	Беседа, практическая работа с элементами и игры	Текущий контроль за работой
5	Повторение и тестирование	1	Беседа	Текущий и итоговый контроль
6	Носители информации. Кодирование информации.	1	Беседа	Текущий контроль
7	Алфавит и кодирование информации. Английский алфавит и славянская азбука. Переключение клавиатуры с латиницы на кириллицу и обратно.	1	Беседа, практическая работа	Текущий контроль за действиями

8	Письменные источники информации. Разговорный и компьютерный языки. Текстовая информация. Работа с текстовым редактором Word.	1	Беседа, практическая работа	Текущий контроль
9	Текст. Текст и его смысл. Передача текстов. Компьютер и обработка текстов. Работа с текстовым редактором Word.	1	Беседа, практическая работа	Текущий контроль
10	Числовая информация. Число и кодирование информации. Код из двух знаков. Обработка числовой информации.	1	Беседа	Текущий контроль
11	Назначение и функциональные возможности программы Калькулятор. Знакомство с интерфейсом.	1	Беседа, практическая работа	Текущий контроль
12	Настройка рабочей среды программы Калькулятор. Выполнение простейших вычислений.	1	Практическая работа	Текущий контроль
13	Знакомство с Microsoft Excel. Интерфейс программы.	1	Беседа, практическая работа	Текущий контроль
14	Память компьютера. Работа в Microsoft Excel.	1	Беседа, практическая работа	Текущий контроль
15	Работа в Microsoft Excel.	1	Практическая работа	Текущий контроль
16	Повторение и повторение и компьютерный практикум.	1	Беседа, практическая работа	Текущий и итоговый контроль

17	Понятие. Деление и обобщение. Отношения между понятиями. Работа в Excel.	1	Беседа, практическая работа	Текущий контроль
18	Совместимые и несовместимые понятия. Понятие «истина» и «ложь». Работа в Excel.	1	Беседа, практическая работа	Текущий контроль
19	Суждение и умозаключение. Работа в Excel.	1	Беседа, практическая работа	Текущий контроль
20	Повторение, тестирование	1	Беседа, практическая работа	Текущий и итоговый контроль
21	Модель объекта. Модель отношений между понятиями.	1	Практическая работа	Текущий контроль
22	Алгоритм. Исполнитель алгоритмов.	1	Беседа с элементами и игры	Текущий контроль
23	Компьютерная программа. Знакомство с программой Scratch.	1	Беседа, практическая работа	Текущий контроль
24	Интерфейс программы Scratch. Создание мультфильма.	1	Беседа, практическая работа	Текущий контроль
25	Повторение. Проектная деятельность по созданию собственной игры в программе Scratch.	1	Беседа, практическая работа	Текущий и итоговый контроль
26	Управление собой и другими людьми. Управление неживыми объектами. Схема управления.	2	Беседа, практическая работа	Текущий контроль

	Практическая работа: «Схема управления».			
27	Управление компьютером.	1	Беседа, практическая работа	Текущий контроль
28	Повторение и тестирование	1	Беседа	Текущий и итоговый контроль
29	Понятие «сеть». Виды сетей. Интернет. Поиск в Интернете.	1	Беседа	Текущий контроль
30	Защита авторских прав.	1	Беседа	Текущий контроль
31	Программы для работы с Интернетом. Запуск браузера и работа в нём.	1	Беседа, практическая работа	Текущий контроль
32	Практическая работа «Поиск в Интернете».	2	Практическая работа	Текущий и итоговый контроль
33	Повторение и обобщающий проект.	1	Беседа, практическая работа	Текущий и итоговый контроль
<b>Итого</b>		<b>36</b>		

## Содержание программы

### 2 год обучения

№ занятия	Наименование темы	Содержание
<b>Введение</b>		
1.	Правила техники безопасности. Человек и информация. В мире звуков.	Техника безопасности. Зачет. Информация воспринимается органами чувств. Органы чувств – глаза, уши, нос, кожа, язык.
1.	Правила техники безопасности. Виды информации. Источники информации. Приемная информация. Радио и телефон.	Техника безопасности. Виды информации и способы ее получения. Что такое источники информации, что может быть источником информации и с помощью чего можно получить информацию. Человек как источник и приемник информации. Устройства как источники и приемники информации
1.	Устройство компьютера. Программы. Упражнения для развития движений мышью.	Компьютер – устройство для хранения, обработки и передачи разных видов информации. Устройство компьютера. Упражнения на работу мышкой.
1.	Клавиатурный тренажер. Работа с клавиатурным тренажером в режиме ввода слов.	Вспоминаем: «Зачем нужен клавиатурный тренажер». Работа в режиме набора слов.
1.	Повторение и тестирование	Повторяем изученное, выполнение теста по закреплению изученного
<b>Кодирование информации</b>		
1.	Носители информации. Кодирование информации.	Звук, бумага, береста, камень, снег и следы на снегу, электронные носители
1.	Алфавит и кодирование информации. Английский алфавит и славянская азбука. Переключение	Звуковое кодирование, рисуночное письмо, буквенное кодирование и иероглифы Папирусы, свитки, книги, архивы. Знакомство с комбинацией

	клавиатуры с латиницы на кириллицу и обратно.	клавиш переключающих кириллицу на латиницу и наоборот. Упражнения на переключения.
1.	Письменные источники информации. Разговорный и компьютерный языки. Текстовая информация. Работа с текстовым редактором Word.	Естественные и искусственные языки, построенные на строгих правилах, компьютерный алфавит. Древние и современные тексты. Работа с текстом в текстовом редакторе.
1.	Текст. Текст и его смысл. Передача текстов. Компьютер и обработка текстов. Работа с текстовым редактором Word.	Восприятие текста людьми, информация и животные, смысл текста. Влияние знаков препинания на смысл предложения, ударение и смысл слова. Текст как цепочка компьютерных символов, текст в памяти компьютера. Компьютерный текст. Работа с текстом в текстовом редакторе.
1.	Числовая информация. Число и кодирование информации. Код из двух знаков. Обработка числовой информации.	Число как способ представления информации о времени, дата, календарь, текущая дата. Число – носитель информации о размере, расстоянии, времени, с помощью чисел можно закодировать текстовую информацию. Звуковое двоичное кодирование информации, письменное двоичное кодирование. Программы обработки числовой информации.
1.	Назначение и функциональные возможности программы Калькулятор. Знакомство с интерфейсом.	Назначение программы калькулятор. Возможности программы. Инструменты и рабочая область данной программы.
1.	Настройка рабочей среды программы Калькулятор.	Настройка рабочей среды программы и выполнение вычислений в ней.

	Выполнение простейших вычислений.	
1.	Знакомство с Microsoft Excel. Интерфейс программы.	Рабочая среда Microsoft Excel. Интерфейс программы. Выполнение простейших вычислений в Microsoft Excel.
1.	Память компьютера. Работа в Microsoft Excel.	Абак, счеты, арифмометр, калькулятор, компьютер. Выполнение простейших вычислений в Microsoft Excel.
1.	Работа в Microsoft Excel.	Практическая работа в Microsoft Excel.
1.	Повторение и компьютерный практикум.	Повторение пройденного материала и проведение компьютерного практикума.
<b>Понятие, суждение, умозаключение</b>		
1.	Понятие. Деление и обобщение. Отношения между понятиями. Работа в Excel.	Понятие, содержание понятия. Деление понятий. Обобщение понятий. Связь электронных таблиц с понятиями. Упражнения на вычисление в Microsoft Excel
1.	Совместимые и несовместимые понятия. Понятие «истина» и «ложь». Работа в Excel.	Симметричные, несимметричные отношения между понятиями. Отношения «род»-«вид», «вид»-«род». Круги Эйлера-Венна. Понятия «истина» и «ложь». Упражнения в электронных таблицах с понятиями «истина» и «ложь»
1.	Суждение и умозаключение. Работа в Excel.	Суждение, истинные и ложные суждения, простые и сложные суждения. Умозаключение. Упражнения в электронных таблицах с понятиями «истина» и «ложь»
1.	Повторение, компьютерный практикум.	Повторение, компьютерный практикум



<b>Модель, моделирование, основы программирования.</b>		
1.	Модель объекта. Модель отношений между понятиями.	Модель, материальные и информационные модели. Текстовая модель, графическая модель.
1.	Алгоритм. Исполнитель алгоритмов.	Алгоритм. Текстовые и графические алгоритмы, блок-схема, линейные алгоритмы и алгоритмы с ветвлением. Исполнитель. Система команд исполнителя.
1.	Компьютерная программа. Знакомство с программой Scratch.	Компьютер, система команд компьютера. Назначении программы скретч. Запуск программы и её окно.
1.	Интерфейс программы Scratch. Создание мультфильма.	Знакомство с интерфейсом программы. Учимся программировать в скретч. Создаём мультфильм.
1.	Повторение. Проект деятельность по созданию собственной игры в программе Scratch.	Повторение. Создаём в скретч собственную игру.
<b>Информационное управление</b>		
1.	Управление собой и другими людьми. Управление неживыми объектами. Схема управления. Практическая работа: «Схема управления».	Управление, задачи управления. Схема управления. Цель управления, выбор. Создание схемы управления в Word.
1.	Управление компьютером.	Управление, задачи управления. Запуск панели управления и основные её возможности.
1.	Повторение и тестирование	Повторение и тестирование.
<b>Интернет</b>		

1.	Понятие «сеть». Виды сетей. Интернет. Поиск в Интернете.	Понятие «сеть». Локальные и глобальные сети. Интернет и его возможности.
1.	Защита авторских прав.	Почему нужна защита авторских прав в Интернете.
1.	Программы для работы с Интернетом. Запуск браузера и работа в нём.	Браузер, как основная программы для работы в Интернете. Запускаем браузер и учимся работать в нём.
1.	Практическая работа «Поиск в Интернете».	Упражнения на работу с браузером.
1.	Повторение и обобщающий проект.	Повторение и обобщающая практическая работа.

#### 4. Контрольно-оценочные средства

##### Формы аттестации/контроля

После завершения каждого этапа обучения и воспитания учащихся необходимо узнать, как он пройден, какие результаты достигнуты, насколько эффективным был процесс, что можно считать уже сделанным, а что придется совершенствовать повторно. Для выполнения этого безусловно необходим контроль знаний и умений, задача которой - проанализировать процесс и результат развития, обучения и воспитания.

Текущий контроль является одним из основных видов проверки знаний, умений и навыков учащихся. Ведущая задача текущего контроля - регулярное управление учебной деятельностью детей и ее корректировка. Он позволяет получить непрерывную информацию о ходе и качестве усвоения учебного материала и на основе этого оперативно вносить изменения в учебный процесс. Другими важными задачами текущего контроля является стимуляция регулярной, напряженной деятельности; определение уровня овладения умениями самостоятельной работы, создание условий для их формирования.

Для определения результативности усвоения программы «Мир компьютера», в конце каждого раздела, в середине учебного года, а также окончанию изучения курса предполагается контроль в виде тестирования и итоговых практических работ.

Аттестация в форме тестирования предполагает получение широкого диапазона результатов обучения. Итоговые тесты сформированы с учетом важных критериев: широта охвата материала курса, сложность и представительность выборки. Как и любая другая форма контроля, тестирование нацелено на определение степени достижения результатов обучения. В отличие от устной аттестации, суммирующий тест содержит разноплановые задания, которые обеспечивают более глубокую проверку индивидуальных достижений учащихся.

## **5. Условия реализации программы**

### **1. Игра "Освобождение колобка"(бесплатное программное обеспечение)**

Игра развивает навык рисования с помощью мыши. Игровое поле представляет собой вид сверху на лабиринт, затопленный водой. Чтобы Колобок смог перебраться с одного берега на другой, нужно двигаться лишь по узенькой тропе из досок и камней, выступающих из воды. Задача обучающегося - найти возможный путь и нарисовать его Колобку с помощью мыши. Классы: 1-4

### **2. Игра "Пазл" (бесплатное программное обеспечение)**

С помощью мыши ученик собирает картинки из кусочков мозаики. При этом используется операция перетаскивания. В игре предусмотрены три пазла различной степени сложности. Класс: 1-4.

### ***Перечень учебно-методических средств обучения:***

- Компьютер
- Проектор
- Принтер
- Устройства вывода звуковой информации
- Устройства для ручного ввода текстовой информации и манипулирования экранными объектами — клавиатура и мышь.
- Все компьютеры в классе объединены в локальную сеть. Есть выход в Интернет. С помощью современного проекционного оборудования
- (проектор) и системы озвучивания зала можно максимально наглядно и качественно демонстрировать учебные материалы (слайды, презентации, обучающие видеоролики).

### ***Программные средства:***

- Операционная система Windows XP.
- Офисное приложение MicrosoftOffice, включающее текстовый редактор, растровый и векторный графические редакторы, программу разработки презентаций.
- Мультимедиа проигрыватель (входит в состав операционных систем или др.).
- Почтовый клиент (входит в состав операционных систем или др.).
- Браузер (входит в состав операционных систем или др.).

### **Методические материалы**

Учебно-методический комплекс курса «Мир компьютера» содержит интерактивную и не интерактивную части.

Основу интерактивной части УМК, реализованной с помощью информационных технологий, составляют компьютерная поддержка урока,

Компьютерная поддержка урока - комплекс педагогических приёмов с использованием компьютерной техники, направленных на повышение эффективности обучения и облегчение труда педагога.

На занятиях используются следующие типы презентаций:

- презентации для сопровождения занятий;
- презентации для повторительно-обобщающих уроков, в том числе с использованием игровых моментов.

### **Проведение урока с демонстрацией презентаций**

- дает возможность более доступно учить чему-то новому, качественно объяснить новый материал, сэкономить время на повторение пройденного материала;
- позволяет воспринимать лучше, т.к. зрительное восприятие дает объемное и полное запоминание новой темы. Поэтому даже самая сложная тема быстрее воспринимается учащимися, причем не только успевающими, но и отстающими;

- дает возможность представить уникальные материалы (изображения, видеофрагменты, звукозаписи и т.д.);
- повышает интерес к учебному процессу.

Также в комплект УМК "Мир компьютера" входят не интерактивные элементы: рабочая программа курса, дидактические материалы по изучаемым темам, оценочные материалы.

#### **Дидактические материалы разработаны по темам:**

- «Устройство компьютера»;
- «Основы моделирования»;
- «Основы программирования»;
- «Обработка текстовой информации»;
- «Обработка графической информации»;
- «Создание презентаций в PowerPoint»;
- «Работа в Интернете».

Для определения результативности освоения материала в конце каждого раздела, разработан оценочный материал в виде тестов и итоговых практических работ.

## **6. Список литературы**

1. <http://www.detkiuch.ru>
2. <http://nsportal.ru>
3. [http://информатика.1сентября.рф/view\\_article.php?ID=200900520](http://информатика.1сентября.рф/view_article.php?ID=200900520)

4. Горбачева Н.М., Гончарова М.А. Введение в информатику.– С.: издательство СПЭК, 2002
5. Симонович С.В. Общая информатика. Новое издание. – СПб.: Питер, 2007
6. Лесничая И.Г. Информатика и информационные технологии. Конспект лекций: учебное пособие / И.Г. Лесничая, Ю.Д. Романова. – М.: Эксмо, 2006.
7. Гончарова М.А. Курс лекций по дисциплине «Операционные системы и среды». – С.: издательство СПЭК, 2003
8. Иванов В. MicrosoftOfficeSystem 2003: русская версия. Учебный курс. – СПб.: Питер; Киев: Издательская группа ВНУ, 2005.
9. Леготина С.Н. Элективный курс. Мультимедийная презентация. Компьютерная графика. 9 класс./ Сост. Леготина С.Н. – Волгоград: ИТД «Корифей».

Официальный учебный курс Microsoft: MicrosoftOfficePowerPoint 2003/ пер. с англ. – М.: Издательство ЭКОМ; БИНОМ. Лаборатория знаний 2006