

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
Тацинская средняя общеобразовательная школа №3

Согласовано
Зам.директора по ВР
Гладченко Л.Ю. _____

«Утверждаю»
Директор МБОУ ТСОШ №3
Приказ от 01.09.2023 г № 180
_____ С.А.Бударин

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
КРУЖКА
«Занимательная информатика»
направление техническое

Количество часов в неделю – 1ч, за год 37 часов

Руководитель кружка: Агеева С.Ю.

Пояснительная записка

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.

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 проявляют 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.

Программа «Мир информатики» рассчитана на детей младшего школьного возраста.

Программа составлена с учетом санитарно-гигиенических требований, возрастных особенностей учащихся младшего школьного возраста и рассчитана на работу в учебном компьютерном классе.

Занятия проводятся 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.

Ожидаемый результат:

1. По окончании обучения учащиеся должны продемонстрировать сформированные умения и навыки работы на компьютере и применять их в практической деятельности и повседневной жизни.
2. Умение самостоятельно осуществлять творческие проекты.

3. Создание банка данных детских работ (статей, рисунков, презентаций) для использования в учебно-воспитательном процессе.
4. 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».

ОРГАНИЗАЦИЯ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

Цели и задачи программы

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:

1. Формировать общеучебные и общекультурные навыки работы с информацией (*формирование умений грамотно пользоваться источниками информации, правильно организовать информационный процесс*).
2. Познакомить школьников с видами и основными свойствами информации, научить их приемам организации информации и планирования деятельности.
3. Дать школьникам представления о современном информационном обществе, информационной безопасности личности и государства.
4. Дать школьникам первоначальное представление о компьютере и современных информационных и коммуникационных технологиях.
5. Научить учащихся работать с программами WORD, PAINT.
6. Углубить первоначальные знания и навыки использования компьютера для основной учебной деятельности
7. Развивать творческие и интеллектуальные способности детей, используя знания компьютерных технологий.
8. Приобщить к проектно-творческой деятельности.
9. Формировать эмоционально-положительное отношение к компьютерам.

Требования к уровню освоения содержания дисциплины

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

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;
- уметь самостоятельно осуществлять творческие проекты;
- составлять и защищать творческие мини-проекты.

Литература

1. «Информатика. Основы компьютерной грамоты. Начальный курс» под ред. Н.В. Макаровой, Питер, 2004 г.
2. Мой друг компьютер. Детская энциклопедия А.В. Зарецкий
3. Соболев А. Игры с Чипом. М.: Детская литература, 1991

Тематический план

| № п/п | Тема занятия | Количество часов | Дата |
|----------|--|---------------------|----------------|
| 1 | Компьютер и безопасность. Техника безопасности и организация работы в компьютерном классе | 1 | 07.09 |
| 2 | Человек и информация. Получение и передача информации. | 1 | 14.09 |
| 3 | Поиск и обработка информации. | 1 | 21.09 |
| 4 | Кодирование информации. | 1 | 28.09 |
| 5 | Игра «Открытие видов информации» | 1 | 05.10 |
| 6, 7 | Знакомство с компьютером. Роль компьютера в жизни человека. | 2 | 12.10 19.10 |
| 8 | Основные устройства компьютера. Игра «Покупка компьютера» | 1 | 26.10 |
| 9 | Управляем мышью. | 1 | 02.11 |
| 10 | Наш помощник - клавиатура. | 1 | 09.11 |
| 11 | Знакомимся с операционной системой. | 1 | 16.11 |
| 12, 13 | Учимся рисовать Графический редактор Paint. Назначение, возможности, местоположение. Панель опций, панель инструментов | 2 | 23.11 30.11 |

| | | | |
|---------------|---|-----------|------------------------|
| 13, 14 | Графический редактор Paint. Разработка и редактирование изображения. | 2 | 07.12 14.12 |
| 15, 16 | Графический редактор Paint. Копирование, печать рисунков | 2 | 21.12 28.12 |
| 17, 18 | Создание рисунка. Проект «Зоопарк» | 2 | 04.01 11.01 |
| 19, 20 | Игра «Сказочное существо» | 1 | 18.01 |
| 21, 22 | Зеркальное отражение. Проект «Орнаменты» | 2 | 25.01 01.02 |
| 23, 24, 25 | Создаем текст Знакомство с программой WORD | 3 | 08.02, 15.02, 22.02 |
| 26, 27, 28 | Набор и редактирование текста. Оформление текста-объявления, текста поздравительной открытки. | 3 | 29.02, 07.03, 14.03 |
| 29, 30 | Работа с фрагментами текста. | 2 | 21.03 28.03 |
| 31-33 | Вставка и редактирование рисунков Надписи Word Art. | 3 | 04.04, 11.04, 18.04 |
| 34,35 | Форматирование текста | 2 | 25.04, 02.05 |
| 36- 37 | Выполнение проектной работы | 2 | 16.05, 23.05 |
| | ИТОГО | 38 | |