

Муниципальное общеобразовательное учреждение
«Гимназия №15 Советского района Волгограда»

02-37-5

Принята на заседании
Педагогического совета
МОУ гимназии №15
от 29.08.2025, протокол №1

Утверждена
приказом директора
МОУ гимназии №15
от 29.08.2025 №01-10/477
Директор МОУ гимназии №15
Е.Ю. Ляпина



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
«Мой друг-компьютер»
естественно-научной направленности**

Возраст обучающихся: 7-9 лет

Срок реализации: 1 год

Разработчики программы:
Ильина Наталия Ивановна,
учитель начальных классов,

Содержание

1	Пояснительная записка	3
2	Учебный план и содержание программы	4
2.1.	Учебный план	4
2.2.	Содержание программы	5
2.3.	Критерии оценки, способы фиксации, методы выявления результатов программы.	12
2.4.	Формы подведения итогов реализации программы и формы аттестации	12
2.5.	Планируемые результаты	12
3	Ресурсное обеспечение	13
3.1.	Материально-техническое обеспечение	13
3.2.	Программно-методическое обеспечение учебного плана.	14
4	Приложения	15
4.1.	Приложение 1. Форма календарного учебного графика	15
4.2.	Приложение 2. Форма календарно-тематического планирования	16
4.3.	Приложение 3. Материалы для занятий Рабочие листы Контрольные вопросы.	17

1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мой друг - компьютер» (далее - программа) разработана с опорой на учебные пособия «Информатика», 2-4 классы, авторов Н.В. Матвеевой, М.С. Цветковой., - М.: БИНОМ, Лаборатория знаний, 2016 год. Ильина Н.И., Практика работы на компьютере. Учебник.- Издательский дом ФЁДОРОВ, 2010.-52с.

Дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программой «Мой друг - компьютер» предусмотрен учебный материал за рамками федеральных государственных образовательных стандартов, федеральных образовательных программ, основных образовательных программ МОУ гимназии №15.

Направленность программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мой друг-компьютер» (далее - программа) имеет естественно-научную направленность.

Актуальность

Актуальность программы состоит в необходимости создания для младших школьников условий для плодотворной работы по различным направлениям с помощью компьютерных технологий. В настоящее время для развития личности школьника необходимо овладение информационными технологиями, а значит, умение работать на компьютере также важно, как писать и считать.

В повседневной жизни и дома, и в школе детей окружают самые разнообразные гаджеты, которые чаще всего являются объектами, используемыми для игр. Программа «Мой друг - компьютер» позволит детям оценить компьютер как универсальную машину для получения и переработки информации, познакомиться с принципами его работы, получить начальные навыки использования компьютера в учебной, поисковой деятельности.

Отличительные особенности

Отличительной особенностью данной программы является ее практическая направленность и использование проектных технологий при ее реализации. Обучающиеся имеют возможность творческого и самостоятельного выполнения практических заданий с использованием методического пособия, разработанного педагогом, реализующим данную программу. Проектная деятельность, используемая в процессе обучения, способствует развитию ключевых компетентностей обучающегося, а также обеспечивает достижению планируемых результатов.

Учебный материал программы относится к стартовому уровню.

Возраст обучающихся

Адресатом программы являются обучающиеся младшего школьного возраста 7 - 9 лет, заинтересованные в получении умений и навыков работы на компьютере. В образовательном процессе могут формироваться разновозрастные группы учащихся.

Формы и методы организации деятельности обучающихся ориентированы на их индивидуальные и возрастные особенности. Набор в группы свободный, добровольный. Учащиеся принимаются на основании заявления родителей.

Цель 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

Обучающие:

- формирование общеучебных и общекультурных навыков работы с информацией (формирование умений грамотно пользоваться источниками информации, правильно организовать информационный процесс);

- ознакомление обучающихся с видами и основными свойствами информации, приёмами организации информации и планирования деятельности;
- ознакомление с первоначальными представлениями о компьютере и современных информационных и коммуникационных технологиях;
- обучение обучающихся работать с программами WORD, PAINT, POWER POINT;
- обучение детей основам алгоритмизации и программирования, способам нахождения информации в Интернете и ее обработки;
- углубление первоначальных знаний и навыков использования компьютера для поиска информации и учебной деятельности;
- приобщение к проектно-творческой деятельности.

Развивающие:

- развитие творческих и интеллектуальных способностей обучающихся, при знакомстве с компьютерными технологиями;
- развитие воображения, внимания, наблюдательности, логического мышления, самостоятельности.

Воспитательные:

- расширение кругозора учащихся;
- воспитание чувства коллективизма, личной ответственности, чувства партнёрства со сверстниками и педагогом.

Форма организации деятельности.

Занятия проводятся в группах со всем составом обучающихся. При организации занятий может быть организована фронтальная, групповая работа, работа в парах и индивидуальная деятельность обучающихся.

Основной формой организации образовательного процесса по программе «Мой друг-компьютер» является учебное занятие, включающее теоретическую и практическую части.

Теоретическая часть занятия - формирование у обучаемых системы знаний об изучаемом объекте, является основой для практической или самостоятельной работы детей по пройденной теме.

Практическая часть занятия - освоение определённых способов действий и операций, через решение учебных задач.

В рамках реализации программы обучающиеся могут принимать участие в конкурсных и воспитательных мероприятиях МОУ гимназии № 15, мероприятиях муниципального, регионального, всероссийского уровня.

Форма обучения – очная, в объединениях по интересам. При организации занятий могут использоваться дистанционные технологии.

Режим занятий.

Занятия проводятся в соответствии с расписанием, утверждаемым приказом директора гимназии. Продолжительность занятия составляет 40 минут, однако в соответствии с санитарно-гигиеническими нормами непосредственная работа с персональным компьютером (ноутбуком) не превышает 20 минут. На занятия в соответствии с настоящей Программой отводится один час в неделю.

Сроки реализации программы: программа рассчитана на 17 часов.

2. Учебный план и содержание программы

2.1. Учебный план

№	Направленность дополнительной общеобразовательной	Название дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы	Количество часов		
			Всего	Теория	Практика

	общеразвивающей программы				
1	Естественно-научная	«Мой друг - компьютер»	17	7,5	9,5

2.2. Содержание программы

№ п/п	Тема	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1	Информация и компьютер	1	0,5	0,5
2	Технические устройства, помогающие людям работать с информацией	1	0,5	0,5
3	Носители информации. Хранение файлов в операционной системе Windows.	1	0,5	0,5
4	Обработка информации. Шифр и код.	1	0,5	0,5
5	Алгоритмы и исполнители.	1	0,5	0,5
6	Алгоритмы и исполнители.	1	0,5	0,5
7	Понятие о службе Интернета.	1	0,5	0,5
8	Электронная почта.	1	0,5	0,5
9	Способы передачи информации	1	0,5	0,5
10	Графический редактор Paint.	1	0,5	0,5
11	Графический редактор Paint.	1	0,5	0,5
12	Графический редактор Paint.	1	0,5	0,5
13	Графический редактор Paint. Путешествие в мир картины.	1	0,5	0,5
14	Графический редактор Paint. Шрифты.	1	0,5	0,5
15	Графический редактор Paint. Декоративная работа.	1	0,5	0,5
16	Графический редактор Paint. Проект «Цветочная азбука»	1		1
17	Графический редактор Paint. Проект «Цветочная азбука»	1		1
	Всего	17	7,5	9,5

Примечание: распределение материала на теоретические и практические занятия отражает не отдельные занятия, а пропорции в распределении времени при проведении учебных занятий.

Занятие № 1

Тема занятия: Информация и компьютер.

Цель: Рассмотреть информацию как объект обработки при помощи универсального инструмента - компьютер.

Задачи:

Рассмотреть *теоретические* вопросы:

1. Что такое информация.
2. Способы восприятия информации человеком.
3. Виды информации.
4. Компьютер. Краткий экскурс в историю развития компьютера.
5. ТБ при работе в компьютерном классе.

Выполнить *задания*:

1. Расположи на ленте времени компьютеры.
2. Соотнести в таблице виды информации и со способами её получения.
3. Соотнести в таблице виды информации со способами её представления.

Освоить *на практике*:

Технологию включения и выключения компьютера.

Интерфейс рабочего стола Windows.

Занятие № 2

Тема занятия: Технические устройства, помогающие людям работать с информацией.

Цель: Рассмотреть компьютер как техническое устройство, помогающее человеку работать с информацией.

Задачи:

Рассмотреть *теоретические* вопросы:

1. На основе сравнения изготовления поделок из природного материала познакомиться с информационными процессами (сбор, передача, получение, хранение, обработка информации).

2. Опираясь на знания об информационной деятельности человека познакомиться с основными функциональными устройствами компьютера (системный блок: системная плата, процессор; монитор); устройствами ввода информации (клавиатура, мышь, сканер, дисковод, цифровая видеокамера, цифровой фотоаппарат); устройствами вывода информации (принтер, проектор, дисковод).

3. Рассмотреть телефон, радио, телевизор, калькулятор, фотоаппарат, видеокамера, компьютер как устройства для работы с различной информацией.

Выполнить *задания*:

1. Расставить информационные процессы в порядке информационной деятельности человека.

2. Организация безопасных условий при работе за компьютером.

Освоить *на практике*:

1. Запуск программы «Знакомство с Windows XP».

2. Ознакомление с компонентами компьютерной системы в интерактивном режиме на мультимедийном материале.

Занятие № 3

Тема занятия: Носители информации. Хранение файлов в операционной системе Windows.

Цель: Сформировать представление о хранении информации и носителях информации, используемых в современном обществе.

Задачи:

Рассмотреть *теоретические* вопросы:

1. Первоначальное понятие о хранении информации и носителях информации. Книги, компакт диски, дискеты, жёсткие диски компьютеров как носители информации коллективного пользования.

2. Носители информации.

3. Продолжить знакомство с устройством ПК. Устройства памяти компьютера (жёсткий диск, оперативная память, диск 3,5(A), компакт-диск, флэш-память)

4. Хранение информации в компьютере. Файлы. Виды файлов.

5. Этические нормы при работе с информацией и информационная безопасность.

Выполнить *задания*.

Записать в тетради имя файла с различным расширением. Опишите систему хранения файлов на диске.

Освоить *на практике*.

Технология создания папки в среде Windows. Технология сохранение файлов с учётом вида информации. Операции с файлами (просмотр, редактирование, переименование, копирование, перенос, удаление файлов). Работа с устройствами внешней памяти.

Занятие № 4

Тема занятия: Обработка информации. Шифр и код.

Цель: Рассмотреть компьютер как электронное устройство обработки информации представленной в двоичном коде.

Задачи:

Рассмотреть *теоретические* вопросы.

1. Устройство компьютера – процессор.

2. Кодирование и шифрование информации

Роль языка в представлении информации, его значение для развития культуры.

Роль чисел в качестве единого языка общения компьютеров. Особенности числовой информации.

3. Шифр. История шифров.

4. Двоичное кодирование

Выполнить задания:

На шифровку-расшифровку.

Преобразование входных данных «Чёрный ящик»

Освоить на практике:

Запуск программ «Калькулятор». Работа в программе «Калькулятор».

Выполнить вычисление при помощи программы «Калькулятор» «Математика 2 класс»

Занятие № 5-6

Тема занятия: Алгоритмы и исполнители.

Цель: Рассмотреть компьютер как исполнитель заданного человеком алгоритма.

Задачи:

Рассмотреть *теоретические* вопросы.

1. Что такое исполнитель.

2. Разнообразие исполнителей.

3. Алгоритм (программа) исполнителя.

4. Исполнитель-компьютер.

5. Программы как один из видов файлов.

6. Как ПК выполняет программу.

Выполнить задания.

Составить алгоритм решения сложного выражения. Или составление алгоритма «Корневые орфограммы» Или алгоритм решения задачи. Или алгоритм выполнения изделия по технологии.

Освоить на практике:

Приёмы работы с электронным учебником (энциклопедией, справочником) как программным продуктом. Работа с гиперссылками.

Закрепление первоначальных навыков работы на компьютере.

- Учить работать с электронным диском как источником и средством хранения и передачи информации.

- Отработка практических приёмов работы на компьютере с целью поиска информации

- Корректно работать с электронным диском.

Окно программы, функциональные зоны экрана. Осуществлять грамотный выход из программы. Навигация, функциональные кнопки.

Занятие № 7

Тема занятия: Понятие о службе Интернета.

Цель: Дать представление об информационном обществе и месте телекоммуникаций в этом обществе.

Задачи:

рассмотреть теоретические вопросы.

1. Понятие информационного общества;
2. Информационные ресурсы, ориентированные на школьников. Образовательные Интернет – каталоги, поисковые системы образовательных ресурсов (пособия и учебная литература, детские печатные издания - электронные версии)
3. Виды сети (глобальные, локальные);
4. Что такое Интернет;
5. Программы для работы в Интернете;
6. Познакомить с основными возможностями сети Интернет;
7. Возможности поисковой службы сети Интернет. Познакомить с возможностями представления известной информации в электронной версии;
8. Этические нормы при работе с информацией и информационная безопасность в сети Интернет.

выполнить задания:

Пользуясь каталогом в библиотеке найти информацию об изготовлении поделок, в какой – либо технике.

При помощи пиктограмм изобрази основные правила безопасной работы в сети Интернет.

Нарисуй компьютерное древо каталогов, хранящимся на диске.

Освоить на *практике*.

Подключение к сети Интернет. Интерфейс Internet Explorer. Адреса сайтов и страниц Интернета. Технология организации поисковой деятельности в Интернете (Поисковая система Google, Yandex, Rambler) Выполнение запроса в поисковой системе (каталоги). Показать на примере гипертекстовую информацию и навигацию по тексту. Пользование гипертекстовой информацией. Навигация по электронным изданиям (stranamasterov.ru).

Занятие № 8

Тема занятия: Электронная почта.

Цель: Показать возможности электронной почты как службы предназначенной для обеспечения обмена персональной информацией между пользователями глобальной вычислительной сети.

Задачи:

рассмотреть *теоретические* вопросы.

1. Обмен информацией как один из этапов информационной деятельности человека.
2. История обмена информацией между людьми. История почтовых сообщений.
3. Электронная почта.
4. Пользовательский интерфейс.
5. Серверы электронной почты
6. Почтовый адрес. Электронный почтовый адрес (E-mail)
7. Конфиденциальность информации.
8. Клавиатура как устройство ввода текстовой информации.

Выполнить *задания*.

Обведи на странице тетради ладони своих рук. Запиши на каждом пальце название клавиш символьной группы клавиатуры.

Освоить на *практике*

Регистрация электронного адреса на одном из почтовых серверов. Создание сообщения. Отправка сообщения.

Занятие № 9

Тема занятия: Способы передачи информации.

Цель: Сравнить возможности передачи электронного сообщения и сообщения через почтовое отделение.

Задачи:

Рассмотреть *теоретические* вопросы:

1. Источник и приемник информации.
2. Информационные каналы: биологические и технические.

Выполнить *задания:*

Создать алгоритм передачи сообщения через почтовое отделение.

Поиск информации о книгопечатании при помощи энциклопедий, поисковой системы в Интернете. Знакомство с электронными версиями детских печатных изданий. Любимая книга на сайте библиотеки. Алгоритм поиска информации в сети Интернет.

Освоить *на практике.*

Технология создания ответа на электронное сообщение в программе «WordPad». Вложение файлов различного расширения в электронное сообщение.

Занятие № 10

Тема занятия: Графический редактор Paint.

Цель: Сопоставление поделок, выполненных в технике вышивания, торцевания, аппликации, моделирования, конструирования и др., с возможностями графического редактора Paint.

Задачи:

Рассмотреть *теоретические* вопросы.

1. Компьютерная графика.
2. Устройства ввода графической информации: сканер, графический планшет.
3. Интерфейс графического редактора Paint.
4. Палитра, инструменты разукрашивания.

Выполнить *задания:*

1. Построить алгоритм запуска программы Paint различными способами.
2. Записать информацию об инструментах художника графического редактора

Paint

Освоить *на практике:*

1. Запуск графического редактора Paint.
2. Познакомиться основными элементами окна программы Paint.
3. При помощи инструментов разукрашивания и палитры разукрасить рисунок из файла.
4. Сохранить работу.

Занятие № 11

Тема занятия: Графический редактор Paint.

Цель: Сопоставление поделок, выполненных в технике вышивания, торцевания, аппликации, моделирования, конструирования и др., с возможностями графического редактора Paint.

Задачи:

рассмотреть *теоретические* вопросы:

1. Растровая графика.
2. Пиксель.
3. Адрес клетки.
4. Панель инструментов графического редактора Paint (Масштаб).
5. Строка меню.

Выполнить *задания:*

Пользуясь представленным планом местности дать определение координаты. Составьте алгоритм «Солнышко».

Освоить на практике:

Запуск программы Paint.

Задать рабочую область шириной 11 точек и высотой 10 точек. С помощью инструментов Масштаб установите режим восьмикратного увеличения рабочей области. Установите режим отображения сетки. С помощью инструмента Карандаш выполните по пикселям рисунок «Колокольчик», используя Алгоритм (таблица).

Занятие № 12

Тема занятия: Графический редактор Paint.

Цель: Сопоставление поделок, выполненных в технике вышивания, торцевания, аппликации, мозаики, моделирования, конструирования и др., с возможностями графического редактора Paint.

Задачи:

рассмотреть *теоретические* вопросы.

1. Поисковая система Интернет.
2. Сохранение графических объектов с расширением *.bmp и *.jpg
3. Панель инструментов графического редактора Paint.
4. Строка меню.

Задания.

Группировать объекты по общим признакам, дополнять группу объектов на основе какого-либо признака, выполнять алгоритмы.

Практика.

Используя любую поисковую систему Интернет, найти иллюстрацию к сказке. Сохранить с расширением .bmp или .jpg. Запустить программу Paint с рабочего стола. Задать рабочую область. Открыть сохранённый рисунок. При помощи инструмента выделения разрезать рисунок на четыре части. Используя перемещения «запутайте» рисунок. Сохраните работу с расширением .bmp на любом носителе. Передайте однокласснику. Закройте программу Paint.

Запустить программу Paint через кнопку Пуск. Откройте созданную вашим одноклассником мозаику. Используя инструменты выделения, восстановите рисунок.

Занятие № 13

Тема занятия: Графический редактор Paint. Путешествие в мир картины.

Цель: Сопоставление поделок, выполненных в технике вышивания, торцевания, аппликации, мозаики, моделирования, конструирования и др., с возможностями графического редактора Paint.

Задачи:

Рассмотреть *теоретические* вопросы.

1. Натюрморт.
2. Панель инструментов графического редактора Paint (эллипс, линия, петля).
3. Строка меню.
4. Палитра
5. Сохранение графических объектов с расширением *.bmp
6. Перемещение, копирование объектов.

Выполнить задания:

Разгадать сканворд (название фруктов и овощей), записать названия плодов в тетради.

«Путешествие в мир картины» Написать отзыв о любой из репродукций картин.

Освоить на практике:

Натюрморт с фруктами.

Запустите графический редактор Paint. Задать рабочую область шириной 7 см и высотой 7 см. Пользуясь подсказками, изобрази яблоко (грушу, вишня, слива). Сохрани рисунок в общей папке под именем яблоко (груша, вишня, слива).

Занятие № 14

Тема занятия: Графический редактор Paint. Шрифты.

Цель: Сопоставление поделок, выполненных в технике вышивания, торцевания, аппликации, мозаики, моделирования, конструирования и др., с возможностями графического редактора Paint.

Задачи:

рассмотреть *теоретические* вопросы:

7. Шрифт.
8. Панель инструментов графического редактора Paint (Надпись, прозрачный, непрозрачный фон).
9. Строка меню.
10. Палитра.
11. Сохранение графических объектов с расширением *.bmp
12. Перемещение, копирование объектов.

Выполнить *задания:*

1. Изображение различных шрифтов.
2. Сравнение панели форматирования в текстовом редакторе БЛОКНОТ и WordPad

Освоить на *практике:*

- Выполни заливку рабочей области.
- Активизируй инструмент Надпись и выбери прозрачный фон. Щелчком в правом нижнем углу отметьте место размещения текста.
- В открывшемся поле с мигающим курсором введите текст со своим именем, фамилией и названием своей картины.
- При необходимости измени размер поля ввода перетаскиванием его границ.
- При желании измени шрифт, его размер и начертание с помощью панели атрибутов текста (если эта панель не отображена, то включите её через меню Вид).
- Подпиши названия элементов натюрморта.
- Сохрани работу в личной папке под именем «Натюрморт»

Занятие № 15

Тема занятия: Графический редактор Paint. Декоративная работа.

Цель: Сопоставление поделок, выполненных в технике вышивания, торцевания, аппликации, мозаики, моделирования, конструирования и др., с возможностями графического редактора Paint.

Задачи:

Рассмотреть *теоретические* вопросы:

1. Беседа о прикладном народном творчестве. Орнамент. Элемент орнамента. Ритм.
2. Панель инструментов графического редактора Paint (прямоугольник, линия).
3. Палитра.
4. Строка меню.
5. Сохранение графических объектов с расширением .bmp
6. Перемещение и копирование, отражение и поворот, растяжение и наклон фрагмента.

Выполнить *задания:*

Продолжение орнамента по заданному алгоритму.

Определи закономерность и продолжи ряд.

Освоить на *практике:*

использование инструментов: прямоугольник, многоугольник, эллипс, скруглённый прямоугольник.

Занятие № 16-17

Тема занятия: Графический редактор Paint. Проект «Цветочная азбука»

Цель: Обобщение полученных знаний через создание страниц азбуки.

Задачи:

рассмотреть *теоретические* вопросы:

1. Переплётные работы.
2. Книгопечатание.
3. Русская азбука.
4. Устройства вывода информации.
5. Интерфейс программы WordPad.
6. Интерфейс программы Microsoft Office Excel.

выполнить *задания:*

Поиск информации в сети Интернет.

Сохранение текстовой информации с расширением *.txt, rtf.

Создание эскиза буквы.

Переплести полученные листы доступным способом.

освоить на *практике:*

Создание комбинированного документа.

2.3. Критерии оценки, способы фиксации, методы выявления результатов программы:

Критерии оценки учебных результатов программы:

- соответствие уровня теоретических знаний программным требованиям;
- осмысленность и свобода использования специальной терминологии;
- соответствие уровня развития практических умений и навыков программным требованиям;
- творческое отношение к выполнению практического задания.

Способы фиксации учебных результатов программы: педагогическое наблюдение.

Методы выявления результатов воспитания:

- наблюдение;
- беседа;
- культура поведения;

Методы выявления результатов развития:

- беседа;
- наблюдение
- выполнение практических работ

2.4. Формы подведения итогов реализации программы и формы аттестации.

Формы подведения итогов реализации программы: оценка результатов каждого учащегося производится по уровню активности и заинтересованности на занятиях. Проводится статистика посещаемости занятий, сохранение контингента учеников, наблюдение, анализ итогового занятия, анализ продуктов деятельности обучающегося.

Отслеживание и фиксация образовательных результатов осуществляется в форме:

- работы на рабочих листах;
- контрольных вопросов по каждой теме.

Формой аттестации и фиксации образовательных результатов по программе является выполнение и представление проекта «Цветочная азбука».

2.5. Планируемые результаты

Личностными результатами изучения курса «Мой друг-компьютер» является формирование следующих умений:

- критическое отношение к информации и избирательность её восприятия;
- уважение к информации о частной жизни и информационным результатам других людей;
- осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий с жизненными

ситуациями;

- начало профессионального самоопределения, ознакомление с миром профессий, связанных с информационными и коммуникационными технологиями.

Метапредметными результатами изучения курса «Мой друг-компьютер» является формирование следующих универсальных учебных действий (далее- УУД):

Познавательные УУД:

- поиск информации в индивидуальных информационных архивах обучающегося, информационной среде гимназии, в федеральных хранилищах информационных образовательных ресурсов;

- использование средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных, познавательных и творческих задач.

Регулятивные УУД:

- освоение способов решения проблем творческого характера в жизненных ситуациях;

- формирование умений ставить цель — создание творческой работы, планировать достижение этой цели, создавать вспомогательные эскизы в процессе работы;

- оценивание получающегося творческого продукта и соотнесение его с изначальным замыслом, выполнение по необходимости коррекции либо продукта, либо замысла.

Коммуникативные УУД:

- создание гипермедиа сообщений, включающих текст, набираемый на клавиатуре, цифровые данные, неподвижные и движущиеся, записанные и созданные изображения и звуки, ссылки между элементами сообщения;

- подготовка выступления с аудиовизуальной поддержкой.

Предметные результаты изучения курса «Мой друг - компьютер»

В результате изучения модуля «Практика работы на компьютере» ученик должен

знать/понимать:

- область применения технических устройств (в том числе компьютеров);

- основные источники информации;

- назначение основных устройств компьютера для ввода, вывода и обработки информации;

уметь:

- получать необходимую информацию об объекте деятельности, используя рисунки, схемы, эскизы, чертежи (на бумажных и электронных носителях);

- работать с текстом и изображением, представленным на компьютере;

использовать приобретенные знания и умения в практической деятельности и повседневной жизни **для:**

- поиска, преобразования, хранения и применения информации (в том числе с использованием компьютера) для решения различных задач;

- использовать компьютерные программы для решения учебных и практических задач;

- соблюдения правил личной гигиены и использования безопасных приемов работы со средствами информационных и коммуникационных технологий.

3. Ресурсное обеспечение

3.1 Материально-техническое обеспечение

Для каждого ребенка - свое оборудование рабочего места за компьютером; учительский компьютер с использованием проектора и интерактивной системы; доступ к Интернету; рабочие листы для проведения практических работ на уроках.

3.2 Программно-методическое обеспечение учебного плана

Направленность программы	Естественно-научная
Учебная литература	Ильина Н.И., Практика работы на компьютере. Учебник.- Издательский дом ФЁДОРОВ, 2010.-52с.
Методическая литература	«Информатика». 2-4 классы, авторов Н.В. Матвеевой, М.С. Цветковой., - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2016 год. Дуванов А.А., Азы информатики. Рисуем на компьютере. Книга учителя.- СПб.: БХВ-Петербург, 2005.- 352с.: ил. Макарова Н.В., Программа по информатике (системно-информационная концепция).- СПб.: Питер. 2004.-64с.: ил. Симонович С.В., Компьютер в вашей школе.-М.: АСТ-ПРЕСС КНИГА: Инфорком-Пресс,336с.
Интернет-ресурсы	Матвеева Н. В. 2-4 классы ЭОР (бета-версия) для 2 класса ЛОГО— программирование исполнителем Черепаха — http://myrobot.ru/logo/aboutlogo.php Коллекции задач популярных олимпиад, предложенных в рубрике «Поддержка начальной школы» на официальном сайте Всероссийской олимпиады по информатике

Календарный учебный график

Календарный учебный график с указанием конкретных дат (указывается день, месяц, год) начала и окончания занятий составляется на момент открытия групп по изучению дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы по следующей форме:

Начало занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных недель	Количество учебных часов	Режим занятий
октябрь	март	17	17	1 час в неделю

Календарный учебный график утверждается приказом директора на начало реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы.

Календарно-тематическое планирование.

Календарно-тематическое планирование с указанием конкретных дат по плану и по факту проведения занятий составляется педагогом на момент открытия групп по изучению дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы.

Календарно – тематическое планирование утверждается приказом директора на открытие групп по изучению дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы.

№ п/п	Тема	Дата проведения занятий	
		по плану	по факту
1	Информация и компьютер		
2	Технические устройства, помогающие людям работать с информацией		
3	Носители информации. Хранение файлов в операционной системе Windows.		
4	Обработка информации. Шифр и код.		
5	Алгоритмы и исполнители.		
6	Алгоритмы и исполнители.		
7	Понятие о службе Интернета.		
8	Электронная почта.		
9	Способы передачи информации		
10	Графический редактор Paint.		
11	Графический редактор Paint.		
12	Графический редактор Paint.		
13	Графический редактор Paint. Путешествие в мир картины.		
14	Графический редактор Paint. Шрифты.		
15	Графический редактор Paint. Декоративная работа.		
16	Графический редактор Paint. Проект «Цветочная азбука»		
17	Графический редактор Paint. Проект «Цветочная азбука»		

Материалы к занятиям

1. Рабочие листы

2. Контрольные вопросы

Занятие № 1

Приведите примеры того, как человек получает сведения.

Приведите примеры того, как человек получает команды.

Что такое информация? (Информация – это сведения и команды, которые человек получает во время общения с окружающей средой)

Расскажите о чем –то, что вы умеете делать. Сформулируйте свои умения в виде последовательности команд, например: взять тетрадь – открыть тетрадь – взять ручку – записать то, что сказал учитель.

1. С каким органом чувств связана визуальная информация? (Зрение)

2. Что надо знать, чтобы принимать речевую информацию? (Язык общения)

С каким органом чувств связана звуковая информация? (Слух)

Что надо знать, чтобы принимать текстовую информацию? (Азбуку и язык общения)

Как называются профессии людей, создающих графическую информацию? (Художник, дизайнер, фотограф)

Каким органом чувств человек принимает графическую информацию? (Глаза)

Как называются символы, с помощью которых речевая информация превращается в текстовую? (Буквы)

Как называются символы, с помощью которых числовая информация превращается в текстовую? (Цифры)

Занятие № 2

1. Расскажите о роли труда в жизни человека.

2. Как называются устройства, которые люди используют для облегчения труда? (Машины, механизмы, приборы)

3. Как называются приборы и машины, способные действовать без помощи человека? (Автоматы)

4. Как называется прибор, способный автоматически отсчитывать время? (Часы)

5. Как называется прибор, способный автоматически управлять движением автомобилей и пешеходов? (Светофор)

6. Какие операции с информацией способен выполнять компьютер? (Хранить, передавать, принимать, сравнивать, преобразовывать из одного вида в другой)

7. Назовите основные узлы, из которых состоит персональный компьютер. (Системный блок, монитор, клавиатура, мышь, звуковые колонки)

8. Кратко сформулируйте назначение основных узлов компьютерной системы.

9. Назовите основное устройство компьютера. (Системный блок)

10. Какие сведения вводят в компьютер с помощью клавиатуры? (Буквы, цифры, знаки препинания и команды)

11. От чего зависит действие команды, которую компьютер получает при щелчке мышью? (От того, где в момент щелчка находился указатель мыши)

12. Где нельзя устанавливать системный блок? (Рядом с нагревательными приборами и там, где на него падают прямые солнечные лучи.)

13. Сколько на клавиатуре клавиш? (Более ста клавиш)

14. Какими бывают персональные компьютеры? (Настольные, портативные и карманные)

15. Для чего люди придумали компьютер?(Чтобы получать информацию от компьютера с помощью зрения)

16. Где происходят вычисления, которые выполняет компьютер? (В системном блоке)

17. Для чего служит мышь? (Мышь – это устройство для управления компьютером)

Занятие № 3

1. Какие способы хранения информации доступны для всех
2. Как люди хранят информацию различных видов? Приведите примеры.
3. Какие сведения вы храните в своём школьном дневнике? Как можно назвать дневник с точки зрения хранения информации?
4. Какие устройства хранения информации в компьютере можно использовать для передачи информации.
5. Какие носители информации вам известны?
6. Правила обращения с книгой как с ценнейшим информационным ресурсом.
7. Назови основные части книги.
8. Какие носители информации используют в настоящее время чаще всего.
9. Что такое файл?
10. Из каких частей состоит имя файла?
11. Какие операции можно совершить с файлами?
12. Какие действия следует избегать при работе с файлами.

Занятие № 4

- 1) Какие знаки используют для представления информации при:
 - a. Записи арифметических выражений.
 - b. Записи мелодий.
 - c. Записи звуков речи.
 - d. Управлении движением транспорта.
- 2) Зачем люди кодируют информацию?
- 3) Что можно назвать кодом?
- 4) Составь ребусы для слов: информация, кодирование, хранение, передача, обработка.
- 5) Какая информация закодирована в твоём дневнике в графе «Отметка»

Занятие № 5-6

1. Приведи примеры исполнителей.
2. Составь алгоритм изготовления модели самолёта в технике оригами.
3. Составь алгоритм «Свари кашу» для героев рассказа Н.Носова «Мишкина каша»
4. Составь алгоритм приготовления каши из топора, прочитав русскую народную сказку «Каша из топора».
5. Дайте подробное описание дороги от двери своего дома до школы.
6. Исправьте задачу, поставленную перед героем сказки «Иди туда, не знаю куда. Принеси то, не знаю что»
7. Нарисуй при помощи блок-схемы алгоритм перехода улицы.
8. Приведите примеры алгоритмов, изученных на уроках русского языка, математики.

Занятие № 7

1. Что вам больше всего нравится в Интернет?
 - искать новую информацию;
 - заводит новых друзей;
 - общаться с людьми из разных уголков мира;
 - играть в игры;
 - рассматривать географические карты;

- разрабатывать маршруты путешествий.
- 2. Что запрещено в Интернет?
 - общение с друзьями;
 - распространение вирусов и червей;
 - написание рассказов;
 - запугивание других пользователей;
 - использование сетевого псевдонима (другого имени – ника)
 - размещение в Интернет изображений или текста, созданного другим человеком, без его разрешения.

Занятие № 8

1. Какую информацию может обрабатывать компьютер?
2. Для ввода какой информации предназначены микрофон, сканер, цифровая камера? Для чего нужна клавиатура?
3. Что важно знать про клавиатуру?
4. Как называются основные группы клавиш на клавиатуре компьютера?
5. Расскажите об основной позиции пальцев на клавиатуре.

Занятие № 9

1. Приведите пример обмена информацией между людьми. Что в вашем примере является источником информации, а что — приёмником?
2. Приведите пример источника информации и расскажите о нём.
3. Чем отличается источник информации от приёмника?
4. Является ли природа источником информации для человека? Приведите пример из собственной жизни.

5. Прочитайте отрывок из сказки А.С. Пушкина.

*...Шлёт с письмом она гонца,
Чтоб порадовать отца.
А ткачиха с поварихой,
С сватьей бабой Бабарихой
Извести её хотят,
Перенять гонца велят;
Сами шлют гонца другого ...*

Назовите источник информации, её приёмник и информационный канал. Кто в данной ситуации создавал помехи для качественной передачи информации?

6. Какие источники информации использовали следующие персонажи сказок А. С. Пушкина:

- 1) царевич Елисей, искавший свою невесту;
 - 2) злая мачеха, задумавшая известить свою падчерицу и доверявшая только одному источнику информации;
 - 3) царь Салтан, чтобы узнать о дальних странах;
 - 4) царевич Гвидон, чтобы узнать о диковинках;
 - 5) царь Дадон, чтобы узнать о набегах врагов?
7. Определите источник и приёмник информации в следующих ситуациях:
- 1) школьник читает текст в учебнике;
 - 2) бабушка читает письмо;
 - 3) мальчик просыпается от звонка будильника;
 - 4) разговаривают две подруги Таня и Лена;
 - 5) учитель объясняет новый материал всему классу;
 - 6) регулировщик управляет потоками машин и пешеходов;
 - 7) человек читает объявление в газете;
 - 8) завуч вывешивает листочек с изменениями в расписании уроков;
 - 9) диспетчер сообщает, что автобусный рейс отменяется;
 - 10) вывешен знак, запрещающий проезд по улице;

11) мальчик получил пригласительный билет на ёлку.

Занятие № 10

1. Назови основные элементы интерфейса программы Paint.
2. Составь алгоритм:
 - Запуска программы Paint;
 - Изменения размера холста;
 - Выбора цвета.
3. Что такое компьютерная графика? Где она применяется?
4. Что такое графический редактор? Расскажи об использованных тобою возможностях графического редактора Paint.
5. Как осуществляется ввод графической информации в компьютер.
6. Назови инструменты художника. Расскажи о возможностях инструментов художника.
7. Расскажи о преимуществах компьютерной графики и ручной работы

Занятие № 11

1. Что такое метод координат? Расскажите о нем.
2. Как метод координат применяется в географии?
3. Где вы сталкиваетесь с методом координат в быту?
4. Известны ли вам игры, основанные на методе координат?
5. Какие данные называют цифровыми?
6. Почему возникла потребность в цифровом представлении информации?
7. Как могут быть расшифрованы двоичные цепочки
 - а) калькулятором;
 - б) текстовым редактором;
 - в) графическим редактором.

Занятие № 12

1. Что вы понимаете под систематизацией?
2. Приведите примеры информации, сортированной: по алфавиту, по номерам, в хронологической последовательности.
3. Для чего используется систематизация информации?
4. Из готовой почтовой поздравительной открытки изготовить пазлы.
5. Какие операции с фрагментами рисунка позволяет выполнить графический редактор Paint.
6. Составьте алгоритм «Удалить фрагмент рисунка»
7. Какие инструменты редактирования располагаются на панели инструментов графического редактора Paint.

Занятие № 13

1. Напиши сочинение – миниатюру, пользуясь программой БЛОКНОТ о своей работе «Натюрморт»
2. Что такое НАТЮРМОРТ?
3. Найди, пользуясь любой поисковой системой информацию о понравившейся картине.
4. Пользуясь электронным справочником, найди информацию о художниках, рисующих натюрморты. Сохрани информацию, пользуясь текстовым редактором WordPad.
5. Расскажи, какими свойствами (цвет, толщина, цвет контура, толщина контура, цвет области, способ заполнения области) обладают графические объекты, построенные при помощи инструментов (линия, кривая, прямоугольник, скруглённый прямоугольник, эллипс, многоугольник)
6. Как можно изменить свойство объекта.

Занятие № 14

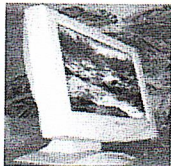
1. Какой вид информации по способу представления передаётся при помощи шрифта?
2. От чего зависит выбор шрифта?
3. Назови основные группы шрифтов.
4. Что такое кегль?
5. Спроси у своих родственников при помощи, каких инструментов они писали, обучаясь в школе.
6. Запиши буквы первого ряда клавиатуры и третьего ряда клавиатуры, пользуясь карандашом, шариковой ручкой, фломастером, чертёжным пером.

Занятие № 15

1. Что такое орнамент?
2. Всякий рисунок можно считать орнаментом?
3. Назовите известные вам виды орнаментов.
4. Что является главным в любом орнаменте?
5. Где используют орнамент, с какой целью?
6. Какие русские народные промыслы вам известны?
7. Назовите основные элементы гжельской, жостовской, хохломской, полохов-майданской росписи.
8. Какие инструменты используют для выполнения орнамента в программе Paint?
9. Какие возможности строки меню графического редактора Paint позволяют создать орнамент?

Занятие № 16-17

1. Дайте общее название этим устройствам.



2. Выбери правильный ответ
К устройствам ввода-вывода не относится:
а) принтер;
б) сканер;
в) процессор;
г) джойстик.
Принтер – это устройство для:
а) передачи данных;
б) хранения данных;
в) печати;
г) ввода данных.
3. Каким носителем информации вы пользуетесь чаще всего?
4. Расскажи о древних носителях информации. В чём их «плюсы» и «минусы»
5. Какие свойства бумаги позволяют ей оставаться самым основным носителем информации.
6. Вспомни, что такое пиктограмма. Изобрази в виде пиктограммы правила обращения с книгой.
7. Люди каких профессий участвуют в издании книги?
8. Назови части книги.
9. Как ты понимаешь данное высказывание?
«Занятия с книгами – юность питают, старость увеселяют, счастье украшают, в несчастье утешают, дома радуют, вне дома не мешают».

10. Какие виды переплёта наиболее можно использовать для соединения страниц «Цветочной азбуки»