

Муниципальное казённое общеобразовательное учреждение  
«Новомоношкинская средняя общеобразовательная школа»  
Заринского района Алтайского края

ПРИНЯТА  
на Педагогическом совете  
протокол №13 от 31.08.2021



УТВЕРЖДЕНА  
приказом директора МКОУ  
«Новомоношкинская сош»  
Приказ № 78/1 от 31.08.2021

Руководитель Центра  
«Точка роста»  
Е.Д.Букалёва *Букалёва*  
от « 01 » сентября 2021 г.

**Программа учебного курса дополнительного образования  
«Азбука компьютерных технологий»  
Общеинтеллектуальное направление**

Программа рассчитана на 2-5 кл  
Срок реализации 3 года

Составитель программы: Таловский Е.А.  
учитель информатики

С. Новомоношкино 2021 год

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Информатика как самостоятельная дисциплина является образовательным компонентом общего среднего образования. Вместе с тем, урок информатики имеет межпредметные связи со многими предметами в школе, следовательно, становится дисциплиной обобщающего и методологического плана.

ИКТ в начальной школе сегодня является одновременно и предметом изучения, и средством повышения эффективности учебной деятельности учащихся по другим учебным предметам. Обучение информатике в начальной школе – это объективная потребность настоящего времени, очередной шаг в развитии общего образования, необходимость которого осознана еще не всеми.

### Актуальность

Существуют разные подходы к обучению информатике у младших школьников, но, как правило, это либо начальная компьютерная грамотность, либо просто курсы, развивающие мышление школьника. На уроках информатики школьники должны осознать *роль устной и письменной речи как способа общения*. Общение — это обмен информацией между людьми. Передать информацию можно устно или в виде письменного сообщения, т. е. в виде *описания*. Описание может быть в текстовой или графической форме. Текст и графические изображения могут обрабатываться компьютером, т. е. электронным устройством, поэтому компьютер часто называют инструментом для обработки информации. Выполняя научно-исследовательскую, поисковую, творческую работу, учащиеся начальной школы принимают участие в проектной деятельности. При защите проектов им необходимо так подать информацию, чтобы слушатели могли понять и оценить её значимость и необходимость. Чтобы донести до окружающих подобную информацию, необходимо создать качественную презентацию, которая поможет продемонстрировать всем заинтересованным лицам свои идеи и достичь, требуемых результатов.

**Педагогическая целесообразность** начала изучения информатики в младших классах обусловлена следующими факторами. Во-первых, положительным отечественным опытом изучения информатики в начальной школе. Во-вторых, наиболее интенсивное развитие интеллекта происходит именно в младшем школьном возрасте, при этом внимание становится произвольным, происходит переход от наглядно-образного к словесно-логическому мышлению, восприятие принимает анализирующий и дифференцирующий характер, совершенствуется память. Поэтому, желательно, формировать у младших школьников не только элементы компьютерной грамотности, но и начальные знания основ информатики, осуществлять пропедевтику ее фундаментальных понятий и способов деятельности.

Внеурочная деятельность обладает некоторыми преимуществами по сравнению с учебной, так как организуется на добровольных началах. Имеет большие возможности для организации различных видов деятельности, позволяя использовать в оптимальном сочетании традиционные и инновационные формы и методы работы.

Программа построена таким образом, чтобы в процессе обучения работе за компьютером осуществлялось комплексное воздействие на интеллектуальную, эмоциональную и волевую сферы младшего школьника. Программа знакомит с возможностями обработки и представления информации, используя компьютерные технологии обработки и представления текстовой и графической информации. Параллельно с овладением знаниями родного языка учащийся научится осуществлять набор уже изученных букв, тренируя память и анализируя образы.

**Цель** программы – организация учебно-познавательного процесса, способствующий развитию интеллектуальных и творческих способностей младших школьников средствами компьютерных (информационных) технологий.

**Задачи обучения:**

- способствовать формированию ИКТ-компетентности, эмоционально-положительного отношения к практической деятельности с использованием компьютера;
- развивать критическое мышление, творческие и интеллектуальные способности учащихся с помощью компьютерных (информационных) технологий;
- развивать первоначальное представление о компьютере и компьютерных (информационных) технологиях;
- способствовать формированию у учащихся умений и навыков работать в программах текстового и графического редакторов, в программе создания компьютерных презентаций;
- способствовать формированию у учащихся творческого воображения, образного мышления, памяти и внимания при организации проектной деятельности, умений работать в команде (коллективе).

Программные средства (например, Блокнот, WordPad, Paint, «Мозаика», «Мир информатики»), используемые в программе, обладают понятным интерфейсом даже первокласснику. Эти программы русифицированы, что позволяет легко и быстро их освоить. Так как программы строятся по логическим законам, возможна организация разнообразной интересной деятельности с четким переходом от одного вида работы к другому, с конкретными указаниями, на что обратить внимание. При этом будет развиваться произвольное внимание учащихся. Несмотря на общие возрастные особенности, каждый ребенок индивидуален в своем развитии, поэтому программа предусматривает индивидуальный подход к каждому ребенку.

В младшем школьном возрасте происходит постепенная смена ведущей деятельности, переход от игры к обучению. При восприятии материала дети обращают внимание на яркую его подачу, эмоциональную окраску. В связи с этим основной формой объяснения материала является демонстрация.

Программа «Азбука компьютерных технологий» составлена с учетом требований Государственного стандарта начального общего образования, примерной программы по информатике для 2-5 классов, санитарно-гигиенических требований, возрастных особенностей учащихся младшего школьного возраста и рассчитана на работу в учебном компьютерном классе.

### **Ценностные ориентиры содержания**

Основной целью изучения информатики в начальной школе является формирование у учащихся основ ИКТ-компетентности, многие компоненты которой входят в структуру универсальных учебных действий (УУД). Это и задаёт основные ценностные ориентиры содержания данного курса. С точки зрения достижения метапредметных результатов обучения, а также продолжения образования на более высоких ступенях (в том числе изучения информатики в среднем и старшем звене) наиболее ценными являются следующие компетенции, отражённые в содержании курса:

- *основы логической и алгоритмической компетентности*: овладение основами логического и алгоритмического мышления, умением действовать в соответствии с планом действий (алгоритмом) и строить последовательность действий;
- *основы информационной грамотности*: овладение способами и приёмами поиска, получения, представления информации, в том числе информации, представленной в различных видах: текст, таблица, диаграмма, цепочка, совокупность;
- *основы ИКТ-компетентности*: овладение основами применения компьютеров (и других средств ИКТ) для решения информационных задач.

В рамках данного курса активно формируется коммуникационная компетентность, связанная с приёмом и передачей информации; языковая компетентность, связанная с овладением системой компьютерных (информационных) понятий, использованием языка для приёма и передачи информации.

Обучение информатике в начальной школе способствует формированию общих учебных умений – универсальных учебных действий (УУД) в свете новых образовательных стандартов. Формирование УУД происходит на любом занятии в начальной школе, но особенностью данной программы внеурочной деятельности является целенаправленность формирования именно этих умений. К общим учебным умениям, навыкам и способам деятельности, которые формируются и развиваются при изучении информатики, относятся познавательная, организационная и рефлексивная деятельность.

На занятиях курса «Азбука компьютерных технологий» **учащиеся получают возможность:**

- Наблюдать за объектами окружающего мира; *обнаруживать изменения*, происходящие с объектом и по результатам *наблюдений, опытов, работы с информацией*, научатся устно и письменно описывать объекты наблюдения.
- Соотносить результаты наблюдения *с целью*, соотносить результаты проведения опыта с целью (т.е. получать ответ на вопрос «Удалось ли достичь поставленной цели?»).
- Письменно представлять информацию о наблюдаемом объекте, т.е. создавать текстовую или графическую модель наблюдаемого объекта с помощью компьютера с использованием текстового или графического редактора.
- Понимать, что освоение собственно компьютерных технологий (текстового и графического редакторов, редактора презентаций) не является самоцелью, а является способом деятельности в интегративном процессе познания и описания (под описанием понимается создание *информационной модели*: текста, рисунка и пр.).
- В процессе *информационного моделирования и сравнения* объектов выявлять отдельные *признаки*, характерные для сопоставляемых предметов; анализировать результаты сравнения (т.е. получать ответ на вопросы «Чем похожи?», «Чем не похожи?»); объединять предметы по общему признаку (что лишнее, кто лишний, такие же, как..., такой же, как...); различать целое и часть. Создание информационной модели может сопровождаться проведением простейших измерений разными способами. В процессе познания свойств изучаемых объектов осуществляется сложная мыслительная деятельность с использованием уже готовых предметных, знаковых и графических моделей.
- При выполнении упражнений на компьютере, учебных проектов решать творческие задачи на уровне комбинаций, преобразования, анализа информации: самостоятельно составлять *план действий* (замысел), проявлять оригинальность при решении творческой конструкторской задачи, создавать творческие работы (сообщения, небольшие сочинения, графические работы), разыгрывать воображаемые ситуации, создавая простейшие мультимедийные объекты и презентации, применять простейшие *логические выражения* типа: «...и/или...», «если..., то...», «не только, но и...» и элементарное обоснование высказанного *суждения*.
- При выполнении интерактивных компьютерных заданий и развивающих упражнений овладевать первоначальными умениями *поиска, преобразования, хранения информации и передачи с использованием компьютера*; поиском (проверкой) необходимой информации в интерактивном компьютерном *словаре, электронном каталоге библиотеки*. Одновременно происходит овладение различными способами представления информации, в том числе в *табличном виде, упорядочение информации по алфавиту и числовым параметрам* (возрастанию и убыванию). Получать опыт организации своей деятельности, выполняя специально разработанные для этого интерактивные задания. Это такие задания, как: выполнение инструкций, точное следование образцу и простейшим *алгоритмам*, самостоятельное установление последовательности действий при выполнении интерактивной учебной задачи, когда требуется ответить на вопрос «В какой последовательности следует это делать, чтобы достичь цели?».
- Получать опыт рефлексивной деятельности, выполняя особый класс упражнений и интерактивных заданий. Это происходит при определении способов *контроля и оценки собственной деятельности* (т.е. получать ответ на вопросы «Такой ли получен результат?», «Правильно ли я делаю это?»); *нахождение*

*ошибок* в ходе выполнения упражнения и их *исправление*. Приобретать опыт сотрудничества при выполнении групповых учебных проектов: умение договариваться, распределять работу между членами группы, оценивать свой личный вклад и общий результат деятельности.

### **Продолжительность реализации программы**

Программа внеурочной деятельности «Азбука компьютерных технологий» может быть реализована как последовательный курс, который изучается на протяжении трёх лет, или как отдельные, самостоятельные блоки (модули), которые выбираются учителем в зависимости от уровня подготовки учащихся. Каждый блок (модуль) начинается с темы «Введение. Знакомство с компьютером», в рамках которой учащиеся знакомятся с правилами поведения в кабинете информатики, техникой безопасности и получают практические навыки работы с мышкой и на клавиатуре. В зависимости от модуля обучения школьники знакомятся с компьютером и его устройствами, применением, историей развития, демонстрацией его возможностей и ролью в жизни общества. Каждый блок (модуль) охватывает изучение отдельной компьютерной технологии работы с информацией: текстовой, графической или демонстрации информации.

Программа внеурочной деятельности «Азбука компьютерных технологий» рассчитана на **102 занятия (часа)** (по 34 занятия (часа) в 2-3, 4 и 5-х классах с расчетом **1 занятие (час) в неделю**) для организации внеурочной работы.

### **Основные разделы программы**

№ п/п	Название раздела (курса)	Кол-во занятий
1.	Модуль 1. «Юный компьютерный художник»	34
2.	Модуль 2. «Мастер печатных дел»	34
3.	Модуль 3. «Мастер компьютерных презентаций»	34
	Итого:	102

### **Формы проведения и режим занятий**

В рамках пропедевтического курса изучения основ компьютерных технологий наиболее приемлемы **комбинированные занятия**, предусматривающие смену методов обучения и деятельности учащихся, позволяющие свести работу за компьютером к регламентированной норме. Работа за компьютером должна строго соответствовать санитарно-гигиеническим требованиям: для учащихся 2-5 классов время работы за компьютером составляет не более 15-20 минут. С учетом данных о распределении усвоения информации и кризисах внимания младших школьников на занятии, рекомендуется проводить объяснения в первой части занятия, а на конец занятия планировать деятельность, которая наиболее интересна для учащихся и имеет для них большее личностное значение.

В комбинированном занятии можно выделить следующие этапы:

- 1) организационный момент;



- 2) активизация мышления и актуализация ранее изученного (разминка, короткие задания на развитие внимания, сообразительности, памяти, фронтальный опрос по ранее изученному материалу);
- 3) объяснение нового или фронтальная работа по решению новых задач, составлению плана действий (алгоритмов) и т.д. На этом этапе, как правило, используется компьютерная презентация или электронные наглядные пособия;
- 4) работа за компьютером (выполнение *практических* или *творческих работ, проектов*). Все практические работы выполняются учащимися самостоятельно с помощью персонального компьютера и необходимых программных средств;
- 4) подведение итогов.

Большое внимание уделяется развитию навыков **проектной деятельности** при выполнении проекта или творческой работы. Планируется выполнение следующих типов проектов: информационные, творческие, игровые, практико-ориентированные.

В рамках занятий возможно использование такого вида деятельности как **«виртуальные экскурсии»**. Цель таких занятий – показать пути использования на производстве средств и методов информатики как науки;

сориентировать учащихся относительно профессий, связанных с использованием компьютерных (информационных) технологий. Виртуальная экскурсия может проводиться до и/или после изучения всего блока (модуля) программы. В первом случае одна из ее целей – формирование интереса к курсу, в другом – обобщение знаний, их систематизация, связь с практикой. Для проведения виртуальной экскурсии необходимо стабильное подключение к сети Интернет всех ученических компьютеров и компьютера учителя. Такая экскурсия должна быть заранее подготовлена учителем: план (маршрут) путешествия (наблюдения) во время экскурсии и необходимые комментарии, подготовленные Интернет-ссылки на совершение экскурсий виртуально или закачаны видео-экскурсии перед проведением занятия. Цель путешествия (наблюдения) во время совершения экскурсии – конкретная, практическая деятельность учащихся с использованием компьютера во время работы. Полезно при этом подготовить перечень вопросов, на которые должны будут ответить учащиеся после виртуальной экскурсии.

### **Формы подведения итогов реализации программы**

Сегодня, в условиях лично ориентированного обучения, все чаще происходит смещение акцента с того, что учащийся не знает и не умеет, на то, что знает и умеет по данной теме; происходит перенос акцента с оценки на самооценку. В этой связи большие возможности имеет портфолио, под которым подразумевается коллекция работ учащегося, демонстрирующая его усилия, прогресс или достижения в определенной области (теме или разделе программы). На занятиях в качестве портфолио выступает личная файловая папка, содержащая все работы компьютерного практикума, выполненные учеником в течение учебного года.

Контроль и оценивание учащихся осуществляется вербально. Возможен текущий и итоговый контроль в виде викторин, защиты учебного проекта (в конце каждого года), а также участие в конкурсах проектов.

### **Результаты освоения программы**

Содержание изучения программы внеурочной деятельности «Азбука компьютерных технологий» в 2-5 классах должно быть направлено на достижение учащимися личностных, метапредметных и предметных результатов.

#### **К личностным результатам относятся:**

- готовность и способность положительно относиться к учению, к познавательной деятельности; осознавать свои трудности и стремиться к их преодолению; признавать для себя общепринятые морально-этические нормы;

- желание приобретать новые знания, умения, совершенствовать имеющиеся; осваивать новые виды деятельности; участвовать в творческом, созидательном процессе.

**Метапредметные результаты** – это освоенные учащимися межпредметные понятия и универсальные учебные действия – включают в себя регулятивные, познавательные и коммуникативные универсальные учебные действия.

**Регулятивные универсальные учебные действия** – это:

- умение определять общие цели и пути их достижения;
- умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности;
- осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих;
- составлять план решения учебной проблемы совместно с учителем;
- в диалоге с учителем вырабатывать критерии оценки и определять степень успешности своей работы и работы других в соответствии с этими критериями.

**Познавательные универсальные учебные действия** включают:

- освоение начальных форм познавательной и личностной рефлексии;
- использование различных способов представления информации в соответствии с познавательными задачами и технологиями учебного курса;
- умение строить рассуждения, высказывать и обосновывать свою точку зрения; умение устанавливать причинно-следственные связи.

**К коммуникативным универсальным учебным действиям** относятся:

- формирование и развитие коммуникативной компетентности в процессе творческой и учебно-исследовательской деятельности;
- адекватное использование речевых средств для решения различных коммуникативных задач;
- готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою; излагать своё мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий;
- умение договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности;
- готовность конструктивно разрешать конфликты посредством учёта интересов сторон и сотрудничества;
- соблюдение норм информационной избирательности, этики и этикета.

**Предметные результаты** – это:

- формирование представлений о безопасном и целесообразном поведении при работе с компьютером, в процессе общения;
- элементарные знания об устройствах компьютера; соотношение возможностей компьютера с конкретными задачами учебной, проектной и творческой деятельности;
- назначение и принципы работы с графическим и текстовым редакторами, программой для создания компьютерных презентаций;
- овладение компьютерными технологиями: умение вводить и редактировать текст; умение создавать изображения с использованием возможностей графического редактора; умение создавать компьютерные презентации.

**Модуль 1. «Юный компьютерный художник»**

### (34 занятия)

Процесс создания компьютерного рисунка значительно отличается от традиционного понятия «рисование». С помощью графического редактора на экране компьютера можно создавать сложные многоцветные композиции, редактировать их, меняя и улучшая, вводить в рисунок различные шрифтовые элементы, получать на основе созданных композиций готовую печатную продукцию. За счет автоматизации выполнения операций создания элементарных форм – эллипсов, прямоугольников, треугольников, а также операций заполнения созданных форм цветом и других средств создания и редактирования рисунка становится возможным создание достаточно сложных изобразительных композиций детьми.

**Цель программы модуля «Юный компьютерный художник»** – формирование художественной культуры младшего школьника, привитие навыков работы с компьютерной графикой и осознания связей и взаимодействия искусства с жизнью (на примере рекламы, телевидения, книжной графики, промышленной графики и т.д.).

#### **Задачи программы модуля «Юный компьютерный художник»:**

- Формирование умений и навыков работы в среде графического редактора.
- Развитие художественного вкуса, творческого воображения и мышления учащихся средствами графических изображений.
- Привитие любви к искусству, развитие стремления к познанию посредством компьютерного рисунка.
- Эстетическое воспитание учащихся.

**В результате изучения графического редактора** учащиеся получают навыки использования возможностей графического редактора при создании графических объектов, изменять графические объекты, использовать инструменты графического редактора при создании и редактировании графических изображений по собственному замыслу.

#### **Тематическое планирование модуля**

##### **«Юный компьютерный художник»**

№ урока	Тема	Всего	Из них			
			Практ работа	Творч работа	Проект	Экскурсия
1.	Введение. Знакомство с компьютером	4	2			
2.	Графический редактор	30				
2.1.	Освоение среды графического редактора	6	1			
2.2.	Редактирование рисунков	6	1			
2.3.	Точные построения графических объектов	8	1			
2.4.	Преобразование рисунка	4	1			
2.5.	Компьютерный практикум	5	1	2	1	1
	Резерв учебного времени	1				
	<b>Итого:</b>	<b>34</b>	<b>7</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>

#### **Содержание модуля**

##### **«Юный компьютерный художник»**



## •Введение. Знакомство с компьютером (4 занятия)

Правила поведения в кабинете информатики, техника безопасности. Гимнастика для рук. Применение компьютеров. Демонстрация возможностей компьютера и программы графического редактора, которую будут изучать учащиеся на протяжении всего модуля.

Компьютер и его устройства. Клавиатура. Работа на клавиатуре.

Мышь. Управление мышью. Рабочий стол. Пиктограммы. Запуск программ.

## 2. Графический редактор (30 занятий)

### 2.1. Освоение среды графического редактора

Знакомство с графическим редактором, его основными возможностями. Назначение графического редактора. Компьютерная графика. Меню программы. Инструменты рисования. Настройка инструментов. Панель Палитра. Изменение Палитры. Свободное рисование. Составление рисунков на заданные темы.

### 2.2. Редактирование рисунков

Понятие фрагмента рисунка. Выделение, перенос, копирование. Понятие файла. Сохранение созданного рисунка. Открытие сохраненного рисунка. Сборка рисунка из деталей.

### 2.3. Точные построения графических объектов

Геометрические инструменты. Инструменты рисования линий. Построение линий. Построение фигур. Пиксель и пиктограмма. Изменение масштаба просмотра рисунков. Редактирование рисунков по пикселям. Создание пиктограммы.

### 2.4. Преобразование рисунка

Выполнение команд наклона, отражения и поворота. Растяжение и сжатие. Исполнение надписи.

### 2.5. Компьютерный практикум

Выполнение практических, творческих и проектных работ, посещение виртуальных экскурсий учащимися по заданной теме.

#### Рекомендуемые темы практических работ:

- Работа на клавиатуре
- Работа с мышью
- Освоение среды графического редактора
- Редактирование рисунков
- Точные построения графических объектов
- Преобразование рисунка
- Конструирование из мозаики

#### Рекомендуемые темы творческих работ:

- Меню готовых форм
- Конструирование из кубиков

#### Рекомендуемые темы проектов:

- Композиция из кубиков

#### Рекомендуемые темы виртуальных экскурсий:

- Графика

Примерное поурочное планирование модуля «Юный компьютерный художник» (для ОС Windows)

№ занятия	Тема	Примечание
	<b>1. Введение. Знакомство с компьютером</b>	
•	Правила поведения в кабинете информатики, техника безопасности. Демонстрация возможностей программы графического редактора	
•	Применение компьютеров. Компьютер и его устройства	
•	Основные устройства компьютера. Клавиатура. Практическая работа: «Работа на клавиатуре». Гимнастика для рук	
•	Мышь. Управление мышью. Пиктограммы. Запуск программ. Практическая работа: «Работа с мышью». Гимнастика для рук	
	<b>2. Графический редактор</b>	
	<b>2.1. Освоение среды графического редактора Paint</b>	
•	Назначение графического редактора Paint. Компьютерная графика	
•	Инструменты рисования. Настройка инструментов	
•	Панель Палитра. Изменение Палитры	
•	Свободное рисование	
•	Редактирование компьютерного рисунка	
•	Практическая работа: «Освоение среды графического редактора Paint»	
	<b>2.2. Редактирование рисунков</b>	
•	Понятие фрагмента рисунка	
•	Выделение, перенос, копирование	
•	Понятие файла. Сохранение созданного рисунка	
•	Открытие сохраненного рисунка	
•	Сборка рисунка из деталей	
•	Практическая работа: «Редактирование рисунков»	
	<b>2.3. Точные построения графических объектов</b>	
•	Геометрические инструменты	
•	Инструменты рисования линий. Построение линий	
•	Построение фигур	
•	Что такое пиксель и пиктограмма	
•	Изменение масштаба просмотра рисунков	
•	Редактирование рисунков по пикселям	
•	Создание пиктограммы	
•	Практическая работа: «Точные построения графических объектов»	
	<b>2.4. Преобразование рисунка</b>	
•	Выполнение команд наклона, отражения и поворота	
•	Растяжение и сжатие	
•	Исполнение надписи	
•	Практическая работа: «Преобразование рисунка»	
	<b>2.5. Компьютерный практикум</b>	
•	Творческая работа «Меню готовых форм»	
•	Творческая работа «Конструирование из кубиков»	
•	Проект «Композиция из кубиков»	
•	Практическая работа: «Конструирование из мозаики»	
•	<b>Итоговый урок</b>	

•	Виртуальная экскурсия «Графика»	
---	---------------------------------	--

## Модуль 2. «Мастер печатных дел»

### (34 занятия)

Введение нового средства построения текста на ранних этапах школьного обучения может помочь создать более благоприятные условия для развития самостоятельной письменной речи и коррекции ее недостатков детей. Однако возникает вполне закономерный вопрос: можно ли научить пользоваться текстовым редактором детей младшего школьного возраста.

Использование компьютерной технологии дает ребенку уникальное преимущество: он может редактировать целостный текст, а не вырванные из него фрагменты, постоянно анализируя, насколько улучшается его сочинение под влиянием каждого внесенного изменения. Традиционно используемые в обучении средства редактирования текста (переписывание и работа над ошибками) не дают ребенку такой возможности. Таким образом, третий аргумент состоит в том, что благодаря компьютерной технологии открывается столь необходимая детям возможность редактировать целостный текст в любом аспекте (по смыслу, структуре, лексико-грамматическому оформлению, стилю и др.). Особенно важно, чтобы применение компьютерных технологий позволяло совершенствовать необходимые для построения текста действия и операции, подчиняя их смысловой работе над текстом.

**Цель программы модуля «Мастер печатных дел»** – содействовать развитию умений учащихся набирать тексты на компьютере и их редактировать, использовать эти умения в процессе развития письменной речи; составлять рисунки, грамоты, похвальные листы, буклеты.

### Задачи программы модуля «Мастер печатных дел»:

- Формирование и развитие навыков работы в текстовом редакторе.
- Овладение навыками набора компьютерного текста.
- Привитие усидчивости младшего школьника при редактировании текста многократно, но при этом последовательно, выбирая порядок действий с учетом индивидуальных потребностей ученика.
- Развитие и поддержка мотивации младших школьников к совершенствованию своей письменной речи.
- Развитие навыков младшего школьника использовать полученные знания и умения в практической жизни.

**В результате изучения текстового редактора** учащиеся получают навыки набора текста, его редактирования; смогут изменять шрифт, его размер, начертание; смогут применять различные типы выравнивания абзацев (по правому краю, по левому краю, по центру, по ширине); смогут использовать в своей работе графические возможности текстового редактора.

### Тематическое планирование модуля

#### «Мастер печатных дел»

(для ОС Windows)

№ урока	Тема	Всего	Из них			
			Практ работа	Творч работа	Проек т	Экскурсия
1.	Введение. Знакомство с компьютером	3	2			
2.	Текстовые редакторы	31				
2.1.	Текстовый редактор Блокнот	6	1			

2.2.	Текстовый редактор WordPad	7	1			
2.3.	Текстовый редактор Microsoft Word	10	1			
2.4.	Компьютерный практикум	7		3	3	1
	Резерв учебного времени	1				
	<b>Итого:</b>	<b>34</b>	<b>5</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>1</b>

## Содержание модуля

### «Мастер печатных дел»

#### 1. Введение. Знакомство с компьютером (3 занятия)

Правила поведения в кабинете информатики, техника безопасности, гимнастика для рук. Демонстрация возможностей компьютера и программы текстового редактора, которую будут изучать учащиеся на протяжении всего модуля.

Компьютер и его основные устройства. Работа с мышью. Клавиатура, работа на клавиатуре. Хранение информации на компьютере. Файлы и папки. Пиктограммы. Запуск программ.

#### 2. Текстовые редакторы (31 занятие)

##### 2.1. Текстовый редактор Блокнот

Знакомство с текстовым редактором Блокнот, его основными возможностями. Объекты текстового документа и их параметры. Ввод текста в редакторе Блокнот. Редактирование текста. Строка меню. Действия с фрагментами текста. Сохранение данных.

##### 2.2. Текстовый редактор WordPad

Знакомство с текстовым редактором WordPad. Оформление абзаца и заголовка. Изменение размера и начертание шрифта. Метод выравнивания.

Панель форматирования. Форматирование абзаца. Ввод и загрузка текста.

Нумерованные и маркированные списки. Клавиатурный тренажер.

##### 2.3. Текстовый редактор Microsoft Word

Знакомимся с текстовым редактором Microsoft Word. Способы выделения объектов текстового документа. Создание и редактирование текстового документа. Форматирование текста. Оформление текста в виде таблицы. Печать документа. Вставка в текст рисунка. Оформление художественных заголовков.

##### 2.4. Компьютерный практикум

Выполнение практических, творческих и проектных работ, посещение виртуальных экскурсий учащимися по заданной теме.

#### Рекомендуемые темы практических работ:

- Работа на клавиатуре
- Работа с мышью
- Текстовый редактор Блокнот
- Текстовый редактор WordPad
- Текстовый редактор Microsoft Word

#### Рекомендуемые темы творческих работ:

- Чему я научился

### Рекомендуемые темы проектов:

- Текст и графика
- Поздравительная открытка

### Рекомендуемые темы виртуальных экскурсий:

- Форматирование

### Примерное поурочное планирование модуля «Мастер печатных дел» (для ОС Windows)

№ занятия	Тема	Примечание
	<b>1. Введение. Знакомство с компьютером</b>	
•	Правила поведения в кабинете информатики, техника безопасности. Демонстрация возможностей программы текстового редактора	
•	Хранение информации на компьютере. Практическая работа: «Работа на клавиатуре». Гимнастика для рук	
•	Файлы и папки. Пиктограммы. Запуск программ. Практическая работа: «Работа с мышью». Гимнастика для рук	
	<b>2. Текстовые редакторы</b>	
	<b>2.1. Текстовый редактор Блокнот</b>	
•	Объекты текстового документа и их параметры	
•	Ввод текста в редакторе Блокнот	
•	Редактирование текста. Что скрывается в строке меню	
•	Действия с фрагментами текста	
•	Сохранение данных на компьютере	
•	Практическая работа «Текстовый редактор Блокнот»	
	<b>2.2. Текстовый редактор WordPad</b>	
•	Оформление абзаца и заголовка	
•	Изменение размера и начертание шрифта. Метод выравнивания	
•	Панель форматирования Форматирование абзаца	
•	Ввод и загрузка текста	
•	Нумерованные и маркированные списки	
•	Работа с клавиатурным тренажером	
•	Практическая работа «Текстовый редактор WordPad»	
	<b>2.3. Текстовый редактор Microsoft Word</b>	
•	Знакомимся с текстовым редактор Microsoft Word	
•	Способы выделения объектов текстового документа	
•	Создание и редактирование текстового документа	
•	Форматирование текста	
•	Оформление текста в виде таблицы	
•	Печать документа	
•	Вставка в текст рисунка	
•	Оформление художественных заголовков	
•	Практическая работа «Текстовый редактор Microsoft Word»	
•	Итоговое тестирование	
	<b>2.4. Компьютерный практикум</b>	
•	Виртуальная экскурсия «Форматирование»	

•	Работа над проектом «Текст и графика»	
•	Работа над проектом «Поздравительная открытка»	
•	Работа над проектом «Поздравительная открытка»	
•	Творческая работа «Чему я научился»	
•	Творческая работа «Чему я научился»	
•	Творческая работа «Чему я научился»	
•	Защита творческих проектов	

### Модуль 3. «Мастер компьютерных презентаций»

#### (34 занятия)

В современном мире очень часто требуются навыки свободно говорить, представлять себя и т.д. Сформировать и развить эти навыки можно с помощью презентаций. Компьютерная презентация позволяет сопровождать наше выступление наглядной информацией. Создание компьютерных презентаций учит младших школьников структурировать свои знания, работать с большими объемами информации, не бояться высказывать свои мысли, защищать свои проекты, при этом у учащихся повышается интерес к предмету и развивается эстетический вкус.

#### Цель программы модуля «Мастер компьютерных презентаций» –

формирование у учащихся навыков создания и демонстрации компьютерных презентаций, формирование эстетического вкуса и использование полученных знаний на других предметах.

#### Задачи программы модуля «Мастер компьютерных презентаций»:

- Формирование начальных навыков работы в программе создания презентаций.
- Развитие творческого подхода и воображения, образного мышления, памяти, внимания, усидчивости при создании компьютерных презентаций.

**В результате изучения редактора презентаций** учащиеся получают навыки создания компьютерных презентаций, добавлять текстовые и графические объекты на слайд; научатся аргументировано объяснять выбор дизайна слайдов в соответствии с правилами; получают навыки создания фотоальбома, использования анимационных эффектов текста и рисунка, запуска и отладки презентации.

#### Тематическое планирование модуля

#### «Мастер компьютерных презентаций»

№ урока	Тема	Всего	Из них			
			Практ работа	Творч работа	Проект	Экскурсия
1.	Введение. Знакомство с компьютером	3	2			
2.	Программа создания презентаций	31				
2.1.	Назначение программы создания презентаций	2				
2.2.	Базовая технология создания презентации	10	1			
2.3.	Создание презентации, состоящей из нескольких слайдов	10	4			
2.4.	Компьютерный практикум	8			1	



	Резерв учебного времени	1				
	<b>Итого:</b>	<b>34</b>	<b>7</b>		<b>1</b>	

## Содержание модуля

### «Мастер компьютерных презентаций»

#### 1. Введение. Знакомство с компьютером (3 занятия)

Правила поведения в кабинете информатики, техника безопасности, гимнастика для рук. История развития компьютерной техники. Роль компьютера в жизни общества. Демонстрация возможностей компьютера и программы создания презентаций, которую будут изучать учащиеся на протяжении всего модуля.

Компьютер и его основные устройства. Клавиатура, работа на клавиатуре. Работа с мышью. Пиктограммы. Запуск программ.

#### Программа создания презентаций (31 занятие)

##### 2.1. Назначение программы создания презентаций

Знакомство с программой создания презентаций, её основными возможностями. Объекты презентации. Группы инструментов среды. Запуск и настройка программы. Назначение панели инструментов.

##### 2.2. Базовая технология создания презентации

Выделение этапов создания презентаций. Создание фона. Создание текста. Вставка рисунка в презентацию. Создание анимации текста, рисунка. Запуск и отладка презентации.

##### 2.3. Создание презентации, состоящей из нескольких слайдов

Выделение объектов. Создание нескольких слайдов в соответствии со сценарием. Работа с сортировщиком слайдов. Работа с фотографиями. Создание фотоальбома.

##### 2.4. Компьютерный практикум

Выполнение практических, творческих и проектных работ, посещение виртуальных экскурсий учащимися по заданной теме.

#### Рекомендуемые темы практических работ:

- Работа на клавиатуре
- Работа с мышью
- Часы
- Времена года
- Создание фотоальбома
- Скакалочка
- Создание презентации на произвольную тему

#### Рекомендуемые темы проектов:

- Занимательная информатика

#### Примерное поурочное планирование модуля «Мастер компьютерных презентаций» (для ОС Windows)

№ занятия	Тема	Примечание
	<b>1. Введение. Знакомство с компьютером</b>	

•	Правила поведения в кабинете информатики, техника безопасности. Демонстрация возможностей программы создания презентаций	
•	История развития компьютерной техники. Практическая работа: «Работа на клавиатуре». Гимнастика для рук	
•	Роль компьютера в жизни общества. Пиктограммы. Запуск программ. Практическая работа: «Работа с мышью». Гимнастика для рук	
	<b>2. Программа создания презентаций</b>	
	<b>2.1. Назначение программы PowerPoint</b>	
•	Объекты презентации. Группы инструментов среды PowerPoint	
•	Запуск и настройка программы PowerPoint. Назначение панели инструментов	
	<b>2.2. Базовая технология создания презентации</b>	
•	Выделение этапов создания презентаций	
•	Создание фона	
•	Создание текста	
•	Вставка рисунка в презентацию	
•	Создание анимации текста	
•	Создание анимации рисунка	
•	Создание анимации рисунка	
•	Запуск и отладка презентации	
•	Практическая работа: «Создание презентации «Часы»	
•	Практическая работа: «Создание презентации «Часы»	
	<b>2.3. Создание презентации, состоящей из нескольких слайдов</b>	
•	Выделение объектов	
•	Создание нескольких слайдов в соответствии со сценарием	
•	Работа с сортировщиком слайдов	
•	Практическая работа: «Создание презентации «Времена года»	
•	Практическая работа: «Создание презентации «Времена года»	
•	Работа с фотографиями	
•	Практическая работа: «Создание фотоальбома»	
•	Практическая работа: «Создание презентации «Скакалочка»	
•	Практическая работа: «Создание презентации «Скакалочка»	
•	Создание презентации на произвольную тему. Практическая работа	
	<b>2.4. Компьютерный практикум</b>	
•	Работа над итоговым проектом «Занимательная информатика»	
•	Работа над итоговым проектом «Занимательная информатика»	
•	Работа над итоговым проектом «Занимательная информатика»	
•	Работа над итоговым проектом «Занимательная информатика»	
•	Работа над итоговым проектом «Занимательная информатика»	
•	Работа над итоговым проектом «Занимательная информатика»	
•	Работа над итоговым проектом «Занимательная информатика»	
•	Работа над итоговым проектом «Занимательная информатика»	
•	Защита творческих проектов	

Для реализации обучения учащихся по программе курса и активного использования полученных знаний и приобретенных навыков при изучении других дисциплин необходимы компьютерная техника и интерактивное оборудование:

- компьютерный класс (кабинет), оборудованный для работы с группой (классом) таким образом, чтоб каждый учащийся был обеспечен рабочим местом за компьютером, и установленным программным обеспечением на каждом компьютере (*операционная система, графический редактор, текстовые редакторы, программа создания презентаций*);
- мультимедийное оборудование (проектор, интерактивная доска);
- подключение к сети Интернет всех компьютеров в классе (кабинете)
- для использования он-лайн программ текстового, графического, редакторов и редактора презентаций.

### **Учебно-методическое обеспечение образовательного процесса**

#### ***Методическое обеспечение программы включает в себя описание:***

- обеспечение программы методическими видами продукции (разработки игр, занятий, бесед и т.п.);
- рекомендации по проведению практических работ и т.п.;
- дидактический материал для проведения практических работ и проектной деятельности;
- методики расслабляющих упражнений при работе с компьютером (для глаз);
- демонстрационный материал.

#### ***Рекомендованная литература и программное обеспечение:***

- Информатика. УМК для начальной школы [Электронный ресурс]: 2–4 классы. Методическое пособие для учителя / Автор-составитель: О. А. Полежаева.— Эл. изд.—М. : БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.—136 с.: ил.
- Программное средство «Клавиатурный тренажер» (например, Key Aspect, BabyType, RapidTyping, «Ступеньки к информатике», «Мир информатики» или др.);
- Программное средство «Мозаика» – программа в помощь тем, кто увлекается составлением мозаики (авт. Александр Чернявский) (<http://www.vishivka-krestikom.ru/1498-portable-mozaika.html>);
- Программное средство «Тренажер мыши» (например. «Ступеньки к информатике», WMouse Aspect, «Мир информатики» или др.);
- Программно-методический комплекс компании "Кирилла и Мефодия" "МИР ИНФОРМАТИКИ" для 1-4 классов (диск 1: <http://lbz.ru/files/7906/>, диск 2: <http://lbz.ru/files/7907/>).
- Ступеньки к информатике: учебник для 2 кл. общеобразоват. учеб. заведений / А.В. Ломаковская, Г.А. Проценко, И.Я. Ривкинд, Ф.М. Ривкинд. – К. Издательский дом «Освита», 2012.
- Ступеньки к информатике: учебник для 3 кл. общеобразоват. учеб. заведений / А.В. Ломаковская, Г.А. Проценко, И.Я. Ривкинд, Ф.М. Ривкинд. – К. Издательский дом «Освита», 2013.
- Электронные приложения к УМК «Информатика» 2-4 классы (ФГОС), Матвеева Н.В. и др.