

АННОТАЦИЯ
к рабочей программе
дополнительной общеразвивающей программы
«Компьютер для младших школьников»

Авторы - педагоги дополнительного образования И.В. Соколова, Е.Б. Щеглова

Тенденции развития общества как информационного коснулись и системы обучения младших школьников. Процент учебных заведений Санкт-Петербурга, где организованы такие занятия с младшими школьниками, неуклонно растет.

Применение новых информационных технологий в начальной школе позволяет:

- привить учащимся начальные навыки работы с компьютером;
- помочь детям в освоении традиционных школьных предметов;
- расширить представление детей об окружающем мире и информационных процессах в природе и обществе;
- развить творческие способности детей, их индивидуальные особенности, стимулировать познавательную деятельность.

Программа предназначена для учащихся **7-10**-летнего возраста, рассчитана на **72** часа. Продолжительность обучения 1 год, занятия проводятся 1 раз в неделю по 2 часа.

Целью дополнительной общеобразовательной программы является реализация интереса младших школьников к современным компьютерным и информационным технологиям.

При проведении занятий используются различные методы и приемы, но предпочтение отдается, учитывая возраст учащихся, занимательной обучающей игре, широко представлены межпредметные связи (русский язык, математика, рисование).

В играх с использованием компьютера учащиеся наглядно видят результаты своей работы. Для освоения клавиатуры и работы с мышью также применяется специальная компьютерная программа, воспринимаемая детьми как игра.


При изучении темы «Создание и редактирование графических изображений на ПК» учащиеся осваивают возможности графического редактора Paint. Цель каждой из практических работ – изучение группы команд и операций графического редактора. Заключительные занятия по изучению графического редактора отводятся на творческую работу, которую учащиеся разрабатывают и выполняют самостоятельно. В творческой работе предполагается использование всех возможностей графического редактора Paint.

При изучении темы «Создание и редактирование текстовых документов на ПК» осваиваются необходимые функции обработки текстов, доступные для освоения младшими школьниками: ввод и редактирование текста, оформление текста. Задания носят практическую направленность.

При изучении раздела «Введение в алгоритмизацию и элементы логики» для развития интеллектуальных способностей и логического мышления используются задачи на поиск закономерностей и улучшения внимания (компьютерная игровая программа FANTASY: «Множества», «Укажи лишнее», «Последовательности»), вводится понятие алгоритм (развивающая игра «Крот», алгоритмические этюды из компьютерной программы «Роботландия»).

Ожидаемые результаты

Учащиеся будут **знать** основные устройства компьютера, основы работы в графическом и текстовом редакторах, **владеть** понятиями «информация» и «алгоритм», **уметь** использовать приобретенные знания и умения в учебной деятельности, у них будут **развиваться** логическое мышление, творческие и коммуникативные способности, они будут уважительно относиться к мнению других ребят, к их работам, будут стремиться конструктивно взаимодействовать в коллективе.

 С полной версией программы можно ознакомиться в методическом кабинете в будние дни с 10.00 до 18.00.

Рассмотрено и принято
Педагогическим Советом ЦДЮТТ
Московского района Санкт-Петербурга

Протокол педсовета ЦДЮТТ
№ 1 от 31.08.2016 г.

Утверждаю
Директор ЦДЮТТ
Московского района Санкт-Петербурга



Е.А. Исаева
2016 г.

Приказ № 26 от 01.09.2016

Компьютер для младших школьников

Рабочая программа
дополнительной общеразвивающей программы
для детей и подростков 7 – 10 лет
(направленность - техническая)

группа 101

Автор-составитель
Щеглова Екатерина Борисовна,
педагог дополнительного образования

Санкт – Петербург
2016

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная программа «Компьютер для младших школьников» предназначена для учащихся 7-10-лет.

На занятиях обучающиеся осваивают возможности графического редактора Paint, учатся работать в текстовом редакторе.

При проведении занятий используются различные методы и приемы, но предпочтение отдается, учитывая возраст учащихся, занимательной обучающей игре. Игровая форма работы дает возможность активизировать познавательную деятельность.

Характеристика группы. Состав группы - мальчики 8-9 лет, проявляющие интерес к работе на компьютере. Первоначальные навыки владения компьютерами у обучающихся группы на низком уровне, но имеется огромный интерес к компьютерным играм и общению в социальных сетях, что беспокоит родителей. Дети частично мотивированы к занятиям в объединении родителями, которые хотят, чтобы ребенок изучил новые компьютерные программы, и воспринимал компьютер как помощника в школьной жизни.

Цель программы - реализация интереса младших школьников к современным компьютерным и информационным технологиям.

Для достижения поставленной цели необходимо решить следующие **задачи**.

Обучающие:

- знакомство с устройством компьютера,
- получение навыков работы в текстовом и графическом редакторах,
- знакомство с понятиями информация и алгоритм.
- овладение умением использовать компьютерную технику, как практический инструмент для работы с информацией в учебной деятельности и повседневной жизни

Развивающие:

- развивать творческие способности,
- расширить представление учащихся об окружающем мире и информационных процессах в природе и обществе.
- развивать интеллектуальные способности, логическое мышление;
- развивать умение преодолевать трудности, настойчивость при изучении сложных понятий, самостоятельно решать проблему, только затем просить помощь,

Воспитательные:

- воспитывать стремление контролировать и оценивать свою работу и ее результат,
- воспитывать уважительное отношение к мнению и работе других ребят, научить излагать свои мысли и выслушивать других,
- воспитывать стремление конструктивно взаимодействовать в коллективе.

Ожидаемые результаты обучения по программе.

Обучающиеся познакомятся с основными устройствами компьютера.

Они будут **уметь** работать с устройствами ввода-вывода, работать в текстовом и графическом редакторах, познакомятся с понятиями информация и алгоритм, получат представления об информационной картине мира и информационных процессах, смогут использовать компьютерную технику, как практический инструмент для работы с информацией в учебной деятельности и повседневной жизни. У них будут **развиваться** творческие способности, расширятся представления об окружающем мире и информационных процессах в природе и обществе. Будут развиваться интеллектуальные способности, логическое мышление; умение преодолевать трудности, настойчивость при изучении сложных понятий. У учащихся будет **воспитываться** стремление контролировать и оценивать свою работу и ее результат, уважительное отношение к мнению и работе других ребят.

Рабочая программа
(распределение по периодам обучения)
дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы
«Компьютер для младших школьников»
ПДО Щеглова Е.Б. (группа 101)

Дата занят	Кабинет	Содержание занятия	Часы	Тема	Дата факт	Подп. зав. отдел
06.09	405	<u>Теория:</u> Инструктаж по ОТ. Введение в курс.	2	1.1		
		<u>Практика:</u> Просмотр презентации «О правилах безопасной работы учащихся в компьютерном кабинете». Работа с обучающей программой FANTAZY: «Демонстрация». Опрос по ОТ.				
13.09	405	<u>Теория:</u> Информация и компьютер.	2	1.2		
		<u>Практика:</u> Работа с обучающей программой Роботландия: «Устройство ПК».				
20.09	405	<u>Теория:</u> Знакомство с компьютером. Основные устройства персонального компьютера: дисплей, клавиатура, системный блок, «мышь», принтер.	2	1.3		
		<u>Практика:</u> Работа с обучающей программой Роботландия: «Устройство ПК».				
27.09	405	<u>Теория:</u> Клавиатура. Поля клавиатуры.	2	1.3		
		<u>Практика:</u> Простейшие тренажеры работы с клавиатурой и мышью.				
04.10	405	<u>Теория:</u> Клавиатура. Назначение основных клавиш. Клавиши для редактирования.	2	1.3		
		<u>Практика:</u> Набор текста с клавиатуры. Редактирование текста.				
11.10	405	<u>Теория:</u> Мышь.	2	1.3		
		<u>Практика:</u> Простейшие тренажеры работы с клавиатурой и мышью.				
18.10	405	<u>Курсор.</u> Управление курсором.	2	1.3		
		<u>Практика:</u> Простейшие тренажеры работы с клавиатурой и мышью.				
25.10	405	<u>Теория:</u> Понятие программы (деловые, учебные, игровые). Меню программы. Простое и сложное меню. Меню как универсальный механизм конечного выбора.	2	1.3		
		<u>Практика:</u> Работа с программами Роботландия: и FANTAZY: Раскрась-ка, Лабиринт, Кадр.				
01.11	405	<u>Теория:</u> История вычислительной техники.	2	1.3		
		<u>Практика:</u> Решение задач с помощью программы «Калькулятор».				
08.11	405	<u>Теория:</u> Графический редактор Paint. Назначение. Окно программы.	2	2.1		
		<u>Практика:</u> Выполнение рисунков с использованием различных инструментов и операций.				
15.11	405	<u>Теория:</u> Графический редактор Paint. Изучение инструментов графического редактора (карандаш, кисть, линия, ластик)	2	2.1		
		<u>Практика:</u> Выполнение рисунков с использованием различных инструментов и операций.				
22.11	405	<u>Практика:</u> Выполнение рисунков с использованием различных инструментов и операций.	2	2.1		
29.11	405	<u>Теория:</u> Графический редактор Paint. Изучение инструментов графического редактора (прямоугольник, эллипс).	2	2.1		
		<u>Практика:</u> Выполнение рисунков с использованием различных инструментов и операций.				
06.12	405	<u>Теория:</u> Графический редактор Paint. Изучение инструментов графического редактора (заливка, распылитель).	2	2.1		
		<u>Практика:</u> Выполнение рисунков с использованием различных				

		инструментов и операций.				
13.12	405	<u>Теория:</u> Изучение операций графического редактора Paint. Перемещение. <u>Практика:</u> Выполнение рисунков с использованием различных инструментов и операций.	2	2.1		
20.12	405	<u>Теория:</u> Теория: Изучение операций графического редактора Paint. Копирование. <u>Практика:</u> Выполнение рисунков с использованием различных инструментов и операций.	2	2.1		
27.12	405	<u>Практика:</u> Выполнение рисунков с использованием различных инструментов и операций.	2	2.1		
10.01	405	<u>Теория:</u> Теория: Изучение операций графического редактора Paint. Наклон. <u>Практика:</u> Выполнение рисунков с использованием различных инструментов и операций.	2	2.1		
17.01	405	<u>Теория:</u> Инструктаж по ОТ. Изучение операций графического редактора Paint. Поворот. <u>Практика:</u> Опрос по ОТ. Выполнение рисунков с использованием различных инструментов и операций.	2	2.1		
24.01	405	<u>Практика:</u> Выполнение рисунков с использованием различных инструментов и операций.	2	2.1		
31.01	405	<u>Теория:</u> Знакомство с текстовым редактором (Блокнот, WordPad) <u>Практика:</u> Выполнение заданий в текстовом редакторе.	2	2.2		
07.02	405	<u>Практика:</u> Выполнение заданий в текстовом редакторе.	2	2.2		
14.02	405	<u>Теория:</u> Текстовый редактор Word. Назначение. Окно программы. <u>Практика:</u> Выполнение заданий в текстовом редакторе.	2	2.2		
21.02	405	<u>Теория:</u> Правила набора текста на ПК <u>Практика:</u> Выполнение заданий в текстовом редакторе.	2	2.2		
28.02	405	<u>Теория:</u> Способы выделения фрагментов текста. <u>Практика:</u> Выполнение заданий в текстовом редакторе.	2	2.2		
07.03	405	<u>Практика:</u> Выполнение заданий в текстовом редакторе.	2	2.2		
14.03	405	<u>Теория:</u> Понятие редактирования. Основные практические приемы работы в текстовом редакторе. <u>Практика:</u> Выполнение заданий в текстовом редакторе.	2	2.2		
21.03	405	<u>Практика:</u> Выполнение заданий в текстовом редакторе.	2	2.2		
28.03	405	<u>Теория:</u> Понятие форматирование. Основные практические приемы работы в текстовом редакторе. <u>Практика:</u> Выполнение заданий в текстовом редакторе.	2	2.2		
04.04	405	<u>Практика:</u> Выполнение итогового задания на редактирование и форматирование.	2	2.2		
11.04	405	<u>Теория:</u> Понятие алгоритма. Примеры алгоритмов. Способы записи алгоритмов. <u>Практика:</u> Составление простейших алгоритмов. FANTAZY: Алгоритмы.	2	3.1		
18.04	405	<u>Практика:</u> Решение логических задач на поиск закономерностей.	2	3.1		
25.04	405	<u>Теория:</u> Линейные алгоритмы. Разветвляющиеся и циклические алгоритмы. <u>Практика:</u> FANTAZY: третий лишний, множества, логика.	2	3.1		
02.05	405	<u>Практика:</u> Развивающие игры. Работа с программой «Роботландия».	2	3.1		
16.05	405	<u>Практика:</u> FANTAZY: Внимание, игры со словами, логические концовки.	2	3.1		
23.05	405	<u>Теория:</u> Результаты работы за год. Обсуждение выполнения итоговой работы. <u>Практика:</u> Выполнение итоговой работы.	2	4.1		
		ИТОГО	72			