

**Пояснительная записка**

Современное общество предъявляет новые требования к поколению, вступающему в жизнь. Надо обладать умением планировать свою деятельность и находить информацию, необходимую для решения поставленной задачи, строить информационную модель исследуемого объекта или процесса, эффективно использовать новые технологии.

Такие умения необходимы сегодня каждому молодому человеку. Поэтому первой и важнейшей задачей является формирование у учащихся соответствующего стиля мышления, и начинать это следует в младших классах.

Развитие детей младшего школьного возраста с помощью работы на компьютерах, как свидетельствует отечественный и зарубежный опыт, является одним из важных направлений современной педагогики.

Необходимо, с одной стороны, стремиться к развитию мышления и творческих способностей детей, а с другой стороны - давать им знания о мире современных компьютеров в увлекательной, интересной форме.

Занятия информатики, их непохожесть на другие занятия, несут детям не только приятные минуты совместной творческой игры, но и служат ключом для собственного творчества.

Сущность творчества - в предугадывании результата. Учащийся, работая с компьютером, становится исследователем, открывателем. Это означает, что он учится делать выводы и обобщать, исходя из собственного опыта.

**Цель программы**:

 Овладение умениями и навыками использования ПЭВМ для решения творческих, учебных и практических задач.

**Задачи программы:**

1. *Обучающие:*
   * дать начальные знания в области информационных технологий
   * научить пользоваться прикладными программами.
   * последовательно наращивать потенциал умений самостоятельной работы с компьютером;
   * формировать готовность обучающихся использовать типовые информационные технологии для решения познавательных и практических задач.
2. *Развивающие:*
   * способствовать развитию умений и навыков пользоваться полученными знаниями;
   * способствовать развитию информационной культуры.

*3. Воспитательные:*

* воспитывать у обучающихся интерес к изучению информационных технологий, стремление к знаниям, самостоятельность в работе с компьютером.

1. **Направленность программы**

Общекультурный уровень программы предусматривает удовлетворение интересов ребенка, расширение информированности в области компьютерных технологий.

Данная программа предназначена на учащихся 8-9 лет. Школьная программа информатики не охватывает учащихся данного возраста. В школьном курсе предмет информатика вводится с 5 класса. Знания, которые дает учащимся общеобразовательная школа, в большей степени носят теоретический характер, при этом, главный упор делается на изучение основ алгоритмизации и программирования.

К сожалению, из-за малого количества школьных практических занятий большинство выпускников школ имеют поверхностные практические навыки пользователей компьютера, не говоря уже о работе в локальных компьютерных сетях и глобальной Сети Интернет. В высшие учебные заведения по данному направлению поступают лишь те выпускники, кто занимался дополнительно, либо в компьютерных объединениях, либо самостоятельно, имея компьютер дома.

Обучение пользовательским навыкам нужно начинать в более раннем возрасте. Это возможно только в условиях дополнительного образования, которое должно взять на себя обучение учащихся практическим знаниям и умениям и формирование профессиональной ориентации на более раннем этапе.

1. **Сроки реализации программы**

Программа рассчитана на год обучения (68 часа).

**Задачи обучения:**

*-* приобретение навыков работы с клавиатурой. Знакомство с основными устройствами компьютера. Получение и закрепление навыков работы с графической информацией.

*-* закрепление навыков работы с клавиатурой. Получение и закрепление навыков работы с текстовой информацией. Знакомство с коммуникационными технологиями.

**Формы и методы обучения**

Занятия проходят в форме:

* беседы;
* практических (лабораторных) занятий;
* занятий по проверке и оценке знаний (контрольные работы и т.п.).

**Методы проведения занятий:**

* 1. Объяснительно-иллюстративный - передача и организация усвоения знаний обучающимися.
  2. Репродуктивный - обучение умению воспроизводить знания и способы деятельности.
  3. Частично-поисковый (эвристический) метод - обучение отдельным этапам исследовательской работы.

1. **Ожидаемые результаты**

По окончании обучения обучающиеся должны

знать:

*-* правила техники безопасности при работе с компьютером и правила противопожарной безопасности;

- понятия информации и информационных процессов;

- назначение функциональных клавиш;

- основные устройства персонального компьютера;

- возможности графического редактора;

-     возможности текстового редактора;

- правила поиска информации в Интернете.

уметь:

*-* приводить примеры информационных процессов;

- приводить примеры применения компьютеров;

- работать с клавиатурой;

- загружать прикладные программы;

- работать с графической информацией;

- возможности текстового редактора;

- правила поиска информации в Интернете.

* 1. **Формы оценки результативности**

Текущий контроль усвоения материала осуществляется путем письменного опроса и практических заданий.

**Методическое обеспечение:**

1. Плакаты:

- рабочий стол Microsoft Windows;

- формы указателя мыши;

- структура окна программы WordPad;

- инструментарий графического редактора Paint;

- сервисы Интернет.

2. Раздаточный материал к занятиям:

- открытки и образцы рисунков к графическому редактору;

- алгоритм разрезания и склеивания строк в текстовом редакторе;

- алгоритм работы с фрагментами текста;

3. Образцы заданий к темам:

- текстовый процессор WordPad.

4. Программное обеспечение:

- детская компьютерная энциклопедия «КиМ»;

- азы информатики;

- изучение клавиатуры;

- ребусы;

- устройство компьютера;

- учебник по Internet;

- клавиатурные тренажеры: «Ваbуtуре»; «Клавиатор»; «Воmbinа»; «КиМ»;

- операционная система «Microsoft Windows».

**Учебно-тематический план**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| №  п.п. | Тема | Количество часов | |
| Всего часов | Теория |
| 1. | Введение. | 4 | 2 |
| 2. | Приёмы работы с компьютером. | 9 | 4 |
| 3. | Основы работы с графической информацией. | 18 | 4 |
| 4. | Основы работы с текстовой информацией. | 18 | 6 |
| 5. | Основы работы алгоритмизации. | 18 | 6 |
| 6. | Заключительное занятие. | 1 | - |
|  | **ИТОГО:** | **68** | **22** |

**Содержание программы**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| №  п.п. | Тема | Количество часов |  |
| Всего часов | Теория |
| 1. | **Введение.**  Ознакомление с планом работы на год. Инструктаж по ТБ и противопожарной  безопасности.  Виды информации. Информационные процессы. | 4 | 2 |
| 2. | **Приёмы работы с компьютером.** Структура клавиатуры. Компоненты компьютера. Техника работы с клавиатурой. Хранение информации в компьютере. Дерево каталогов диска. | 9 | 4 |
| 3. | **Основы работы с графической информацией.**  Графическая информация. Графический редактор (интерфейс). Создание и сохранение графического изображения.  Загрузка и редактирование графического изображения. Инструменты Заливка, Масштаб. Операции над фрагментами графического изображения. Инструменты, Надпись, многоугольники, Кисть и Распылитель. Рисование дуг. Сжатие и растяжение изображений. Наклон, отражение и поворот изображений.  Практическая работа. Зачётная работа. | 18 | 4 |
| 4. | **Основы работы с текстовой информацией.** Текстовая информация. Знакомство с программой ТР.  Создание нового текстового документа. Сохранение текста. Загрузка и редактирование текста. Работа со строками текста. Понятие фрагмента текста. Операции над фрагментом. Полный цикл работы с текстом. Практическая работа. Зачётная работа. | 18 | 6 |
| 5. | **Основы работы алгоритмизации.** Понятие алгоритма.  Линейный алгоритм. Задача «Волк, коза и капуста».  Исполнитель алгоритма. Система команд и среда обитания исполнителя. Компьютерные исполнители алгоритмов. Знакомство с языком Intel.  Знакомство с исполнителем Чертежник. Работа над алгоритмом (запись, редактирование, выполнение сохранение). Составление линейных алгоритмов. Вспомогательный алгоритм. Практическая работа. Зачётная работа. | 18 | 6 |
| 6. | **Заключительное занятие**  Зачетная годовая работа. | 1 | - |
|  | **ИТОГО:** | **68** | **22** |