Министерство общего и профессионального образования Российской Федерации

**Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение**

**Средняя общеобразовательная школа № 140**

г. Пермь, ул. Л. Толстого, 12

факс: 223-33-04; телефоны: 223-44-15; 223-33-04

**Рабочая программа**

кружка «Компьютерная грамотность»

для учащихся начальной школы

**2012/13** учебный год

**Составитель:**

Горденко Ольга Григорьевна,

учитель начальных классов,

МАОУ «Средняя общеобразовательная

школа № 140» г. Перми

Пермь, 2012 г

Пояснительная записка.

Информатика как динамично развивающаяся наука становится одной из тех отраслей знаний, которая призвана готовить современного человека к жизни в новом информационном обществе.

Учебный предмет «Информатика» как самостоятельная дисциплина является образовательным компонентом общего среднего образования. Вместе с тем, выражая общие идеи формализации, он пронизывает содержание многих других предметов и, следовательно, становится дисциплиной обобщающего, методологического плана.

Простейшие навыки общения с компьютером должны прививаться именно в младших классах, для того чтобы на предметных уроках в средних классах дети могли сосредоточиться на смысловых аспектах.

Общение с компьютером увеличивает потребность в приобретении знаний, продолжении образования.

Данный курс носит пропедевтический характер. К пропедевтическим элементам компьютерной грамотности относится умение работать с прикладным программным обеспечением. В рамках дополнительного образования имеется возможность более детального и углубленного изучения отдельных разделов предмета «Информатика».

Работы с компьютером могут проводиться в следующих формах. Это:

1. ДЕМОНСТРАЦИОННАЯ - работу на компьютере выполняет учитель, а учащиеся наблюдают.
2. ФРОНТАЛЬНАЯ - недлительная, но синхронная работа учащихся по освоению или закреплению материала под руководством учителя.
3. САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ- выполнение самостоятельной работы с компьютером в пределах одного, двух или части урока. Учитель обеспечивает индивидуальный контроль за работой учащихся.

**Цель курса:**

формирование у учащихся умения владеть компьютером как средством решения практических задач.

При построении курса поставлены следующие задачи:

1. знать возможности и ограничения использования компьютера как инструмента для практической деятельности;
2. уметь использовать компьютер на практике только в тех случаях, когда это эффективно;
3. формировать конструкторские и исследовательские навыки активного творчества с использованием современных технологий, которые обеспечивает компьютер;
4. формировать знания об основных принципах работы компьютера, способах передачи информации;
5. формировать умения и навыки самостоятельного использования компьютера в качестве средства для решения практических задач.

Реализация этих задач будет способствовать дальнейшему формированию взгляда школьников на мир, раскрытию роли информатики в формировании естественнонаучной картины мира, развитию мышления, в том числе формированию алгоритмического стиля мышления, подготовке учеников к жизни в информационном обществе

Текущий контроль усвоения материала осуществляется путем устного/письменного опроса или практических заданий. На занятиях обращается внимание учащихся на соблюдение требований техники безопасности труда, пожарной безопасности и личной гигиены.

Программа предусматривает получение учащимися теоретических знаний и практического навыка работы на компьютере.

**Организационные условия реализации программы.**

Программа рассчитана на детей 1-4 классов,  обладающих характерным для данного возраста уровнем развития. Срок реализации программы - 1 год. Программа построена на принципах:

* Доступности – при изложении материала учитываются возрастные особенности детей, один и тот же материал по- разному преподаётся, в зависимости от возраста и субъективного опыта детей. Материал располагается от простого к сложному. При необходимости допускается повторение части материала через некоторое время.
* Наглядности - человек получает через органы зрения почти в 5 раз большее информации, чем через слух, поэтому на занятиях

используются как наглядные материалы, так и обучающие программы.

* Сознательности и активности - для активизации деятельности детей используются такие формы обучения, как занятия-игры, конкурсы, совместные обсуждения поставленных вопросов и дни свободного творчества.

**Учебно-тематический план**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№** | **Название темы** | **Количество часов** |
| 1. 1. | Правила поведения в кабинете информатики. Техника безопасности. | 1 |
| 1. 2. | Применение компьютеров. | 1 |
| 1. 3. | Компьютер, его основные устройства. | 1 |
| 1. 4. | Клавиатура. Работа на клавиатуре. | 4 |
| 1. 5. | Мышь. Пиктограммы. | 4 |
| 1. 6. | Графические возможности | 2 |
| 1. 6. | Конструирование | 1 |
| 1. 7. | Гимнастика для рук | 1 |
| 1. 8. | Прогулки по столу. Представление о файле и папке. | 2 |
| 1. 9. | Настройка рабочего стола: фон. | 1 |
| 1. 10. | Проводник. | 2 |
| 1. 11. | Создание документа | 3 |
| 1. 12. | Информация вокруг нас | 1 |
| 1. 13. | Способы представления и передачи информации | 1 |
| 1. 14. | Элементы логики. Суждение истинное и ложное | 2 |
| 1. 15. | Множества | 2 |
| 1. 16. | План и правила | 1 |
| 1. 17. | Исполнитель | 1 |
|  | Резерв. Игры. | 3 |
|  | Итого | 34 |

# 

**Содержание программы**

* 1. **Знакомство с компьютером – 9 часов .**

Представление о компьютере, его основных устройствах. Работа на клавиатуре и с помощью мыши.

* 1. **Освоение системной среды Windows — 7 часов.**

Представление о файле и папке. Действия над папками и файлами.

Программа Проводник. Графический интерфейс и его объекты. Настройка параметров рабочего стола.

**3. Текстовый процессор Мicrosoft Word. — 5 час.**

Текстовый процессор Мicrosoft Word: назначение и основные функции. Этапы подготовки документа на компьютере.

1. **Информация вокруг нас. Логика. Множества – 8 часов.**

Способы представления и передачи информации**.** Элементы логики. Суждение истинное и ложное. Виды множеств. Способы деления на множества. Составление плана. Создание правил.

1. **Игры. – 3 часа**

Развивающие игры. (Спасение Колобка. Собери пазлы. Одень куклу. Музыкальные кирпичи)

# После 1 года обучения учащиеся

должны соблюдать:

* правила поведения в компьютерном классе;

должны знать:

* составляющие части компьютера, их предназначение;
* способы представления информации;
* способы передачи информации;
* наиболее распространенные сочетания клавиш клавиатуры.

должны уметь:

* работать с устройствами ввода - клавиатурой и мышкой;
* работать с проводником MSExplorer;
* набирать текст в редакторах MSWord, Notepad;
* составлять элементарные рисунки с применением изученных функций графического редактора MSPaint;

На занятиях используются материалы Людмилы Анатольевны Саламатиной http://www.proshkolu.ru/user/ludasalamatina/file/2005989/