

Пояснительная записка

Рабочая программа курса «Компьюша» для 2-4 классов ГБОУ школы № 428 Приморского района Санкт-Петербурга разработана на основе следующих нормативных документов:

- Федеральный Закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 06.10.2009 № 373 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования»
- Общеобразовательная программа начального общего образования ГБОУ школа №428
- Положение о рабочей программе занятий внеурочной деятельности ГБОУ школа №428
- Положение о внеурочной деятельности ГБОУ школа №428

Необходимость разработки данной программы обусловлена потребностью развития информационных и коммуникационных технологий (ИКТ) в системе непрерывного образования в условиях информатизации и массовой коммуникации современного общества. Простейшие навыки общения с компьютером должны прививаться именно в младших классах, для того чтобы на предметных уроках в классах основной ступени обучения дети могли сосредоточиться на смысловых аспектах. Обучающиеся начальных классов испытывают к компьютеру сверхдоверие и обладают психологической готовностью к активной встрече с ним. Общение с компьютером увеличивает потребность в приобретении знаний, продолжении образования.

Образование в начальной школе является базой, фундаментом последующего образования, поэтому важнейшая цель начального образования – сформировать у учащихся комплекс универсальных учебных действий (далее – УУД), обеспечивающих способность к самостоятельной учебной деятельности, т. е. умение учиться.

Пользоваться информационными средствами, уметь работать с информацией так же необходимо, как читать, писать и считать. Еще недавно работа с информационными ресурсами была простой, неавтоматизированной. Сегодня требуется умение быстро находить нужную информацию, оперативно ее обрабатывать, передавать, хранить и умение представить информацию окружающим.

Таким образом, актуальность введения курса «Компьюша» в начальной школе становится необходимостью, продиктованной временем.

Цель программы:

формирование у обучающихся начальной школы основ ИКТ-компетентности, многие компоненты которой входят в структуру УУД.

Задачи программы:

- освоить работу с программным оборудованием персонального компьютера, программными средствами обработки текста, графики, звука, видеоизображений анимации для успешного решения учебных и творческих задач;
- научиться способами организации, поиска, отбора, упорядочивания и преобразования информации;
- научиться создавать проекты с использованием освоенных способов действий;
- развивать познавательный интерес учащихся, интеллектуальные и творческие способности с помощью средств ИКТ при изучении различных учебных предметов и во внеучебной деятельности;
- приобрести опыт применения информационных технологий в коллективной и индивидуальной творческой деятельности.

Описание места учебного курса в учебном плане, информация о количестве учебных часов

Рабочая программа по курсу «Компьюша» ориентирована на обучающихся 2-4 классов. Тематическое планирование рассчитано на 1 час в неделю, что составляет 34 учебных часа в год для 2-4 классов.

Общая характеристика курса программы «Компьюша»

Предлагаемая программа курса внеурочной деятельности направлена на обеспечение условий развития личности обучающегося; творческой самореализации; умственного и духовного развития. В процессе обучения школьники учатся участвовать в совместной деятельности: договариваться, обсуждать, приходить к общему мнению, распределять обязанности по поиску информации, проявлять инициативу и самостоятельность.

Содержание программы позволяет развивать и организационные умения:

- планировать этапы предстоящей работы, определять последовательность учебных действий;
- осуществлять контроль и оценку их правильности, поиск путей преодоления ошибок;
- освоить знания, составляющих начала представлений об информационной картине мира, информационных процессах и информационной культуре;
- овладеть умением использовать компьютерную технику как практический инструмент для работы с информацией в учебной деятельности и повседневной жизни;
- воспитать интерес к информационной и коммуникативной деятельности, этическим нормам работы с информацией;

- подготовить учащихся к эффективному использованию информационных технологий в учебной и практической деятельности, развитие творческого потенциала учащихся, подготовка к проектной деятельности.

Программа разработана с учётом особенностей первой ступени общего образования, а также возрастных и психологических особенностей младшего школьника. При разработке программы учитывались разброс в темпах и направлениях развития детей, индивидуальные различия в их познавательной деятельности, восприятии, внимании, памяти, мышлении, моторике и т. п.

Содержание курса отвечает требованию к организации внеурочной деятельности, не требует от учащихся дополнительных знаний. Тематика задач и заданий отражает реальные познавательные интересы детей, содержит полезную и любопытную информацию, интересные факты, способные дать простор воображению.

Данный курс носит пропедевтический характер. К пропедевтическим элементам компьютерной грамотности относится умение работать с прикладным программным обеспечением.

Программа курса состоит из трех ступеней, фактически продолжающих друг друга, но между тем каждая является самостоятельной частью освоения информационно-компьютерных технологий. Дети, занимаясь все 3 года, смогут освоить работу в основных прикладных программах, но между тем, если ребенок начнет заниматься позже, с 3 или 4 класса, он свободно сможет влиться в сложившийся коллектив

Планируемые результаты освоения обучающимися программы курса

«Компьюша»

В результате изучения данной программы на ступени начального общего образования начинается формирование навыков, необходимых для жизни и работы в современном высокотехнологичном обществе. Учащиеся приобретут опыт работы с мультимедийными информационными объектами, в которых объединяются текст, наглядно-графические изображения, цифровые данные, неподвижные и движущиеся изображения, звук, ссылки и базы данных и которые могут передаваться как устно, так и с помощью телекоммуникационных технологий или размещаться в Интернете.

Личностные результаты

К личностным результатам освоения информационных и коммуникационных технологий как инструмента в учёбе и повседневной жизни можно отнести:

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.

Метапредметные результаты

Регулятивные универсальные учебные действия:

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.

Познавательные универсальные учебные действия:

поиск информации в индивидуальных информационных архивах учащегося, информационной среде образовательного учреждения, в федеральных хранилищах информационных образовательных ресурсов;
использование средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных, познавательных и творческих задач.

Коммуникативные универсальные учебные действия:

создание гипермедиасообщений, включающих текст, набираемый на клавиатуре, цифровые данные, неподвижные и движущиеся, записанные и созданные изображения и звуки.
подготовка выступления с аудиовизуальной поддержкой.

Предметные результаты

знать

как правильно и безопасно вести себя в компьютерном классе;

для чего нужны основные устройства компьютера;

что такое полное имя файла;

уметь

пользоваться мышью и клавиатурой;

запускать компьютерные программы и завершать работу с ними.

создавать папки (каталоги);

удалять файлы и папки (каталоги);

копировать файлы и папки (каталоги);

перемещать файлы и папки (каталоги);

сохранять созданный проект и вносить в него изменения

набирать текст на клавиатуре;

сохранять набранные тексты, открывать ранее сохранённые текстовые документы и редактировать их;

копировать, вставлять и удалять фрагменты текста;

устанавливать шрифт текста, цвет, размер и начертание букв;
подбирать подходящее шрифтовое оформление для разных частей текстового документа;
составлять тексты, предназначенные для какой-либо цели, и создавать их при помощи компьютера, используя разное шрифтовое оформление;
вставлять изображения в печатную публикацию;
создавать схемы и включать их в печатную публикацию;
создавать таблицы и включать их в печатную публикацию;
красиво оформлять печатные публикации, применяя рисунки, фотографии, схемы и таблицы;
составлять печатные публикации, предназначенные для какой-либо цели, и создавать их при помощи компьютера;
включать в электронную публикацию звуковые, видео- и анимационные элементы;
искать, находить и сохранять тексты, найденные с помощью поисковых систем;
искать, находить и сохранять изображения, найденные с помощью поисковых систем.

Обучающийся научится:

- представлять на экране компьютера одну и ту же информацию об объекте различными способами: в виде текста, рисунка, таблицы, числами;
- работать с текстами и изображениями (информационными объектами) на экране компьютера;
- составлять рисунки с применением всех изученных функций графического редактора;
- работать в редакторах Power Point, Paint, Word;
- составлять презентации с использованием арт текстов, картинок, эффектов анимации, гиперссылок;
- использовать компьютер для решения учебных и простейших практических задач, для этого: иметь начальные навыки использования компьютерной техники, уметь осуществлять простейшие операции с файлами (создание сохранение, поиск, запуск программы); запускать простейшие, широко используемые прикладные программы: текстовый и графический редактор, тренажеры и тесты;
- понимать термины «исполнитель», «состояние исполнителя», «система команд»;
- понимать различие между непосредственным и программным управлением исполнителем;
- понимать термин «алгоритм»;
- составлять неветвящиеся (линейные) алгоритмы управления исполнителями;

- использовать логические значения, операции и выражения с ними;
- понимать (формально выполнять) алгоритмы, описанные с использованием конструкций ветвления (условные операторы) и повторения (циклы), вспомогательных алгоритмов, простых и табличных величин.

Обучающийся получит возможность научиться:

- знать основные свойства алгоритмов (фиксированная система команд, пошаговое выполнение, детерминированность, возможность возникновения отказа при выполнении команды);
- создавать алгоритмы для решения несложных задач, используя конструкции ветвления (условные операторы) и повторения (циклы), вспомогательные алгоритмы и простые величины;
- строить модели различных устройств и объектов в виде исполнителей, описывать возможные состояния и системы команд этих исполнителей;
- познакомиться с использованием строк, деревьев, графов и с простейшими операциями с этими структурами;
- создавать программы для решения несложных задач, возникающих в процессе учёбы и вне её.

Основное содержания курса «Компьюша»

Первый год обучения, 2 класс

34 часа, 1 час в неделю

Раздел 1. Учимся работать на компьютере (9 часов)

Человек и компьютер. Назначение основных устройств компьютера. Правила работы за компьютером. Правила поведения за компьютером (вводный инструктаж).

Рабочий стол в реальном и виртуальном мире. Компьютерная помощница – мышь. Меню: возможность выбора. Кнопка «Пуск». Знакомство с *Главным меню*. Запуск программ из *Главного меню* и завершение работы и программы. Представление об окне. Приемы работы с окном. Назначение текстового редактора *Блокнот*. *Основное меню*. Команды Основного меню *текстового редактора Блокнот*.

Набор и редактирование текста. Строка меню. Редактирование текста.

Исторические примеры различных приспособлений для выполнения арифметических операций. Вычисления с помощью программы *Калькулятор*. Работа с несколькими окнами. Создание составного документа с использованием программ *Блокнот* и *Калькулятор*.

Раздел 2. Компьютерная графика (24 часа)

Графический редактор Paint. Основные возможности графического редактора Paint по созданию графических объектов. Интерфейс графического редактора и его основные объекты. Панель *Палитра*. Панель *Инструменты*. Настройка инструментов рисования. Создание рисунков с помощью инструментов. Редактирование компьютерного рисунка. Работа с фрагментом рисунка. Работа с графическими файлами (сохранение, открытие).

Понятие фрагмента рисунка. Технология выделения и перемещения фрагмента рисунка. Примеры создания графического объекта из типовых фрагментов. Сохранение рисунка на диске. Понятие файла. Открытие файла с рисунком. Практикум по созданию и редактированию графических объектов.

Построение геометрических фигур. Использование клавиши Shift при построении прямых, квадратов, окружностей. Понятие пикселя.

Редактирование графического объекта по пикселям.

Понятие пиктограммы. Создание и редактирование пиктограммы по пикселям.

Второй год обучения, 3 класс

34 часа, 1 час в неделю

Правила поведения и техники безопасности в компьютерном кабинете (1 час)

Знакомство с кабинетом, с правилами поведения в кабинете. Демонстрация возможностей компьютера.

Компьютер и его устройства (2 часа)

Знакомство с компьютером и его основными устройствами. Клавиатура. основные клавиши.

Работа с клавиатурным тренажером.

Текстовый редактор Word (31 час)

Знакомство с текстовым редактором Word. Меню программы, основные возможности.

Набор текста. Редактирование текста. Форматирование текста.

Меню «Вставка». Создание грамоты.

Меню «Ссылки». Реферат, правила оформления рефератов.

Оформление буклетов.

Создание компьютерного рисунка в текстовом редакторе. Схемы. Брошюра.

Составление рефератов, поздравительных открыток, буклетов, брошюр, схем и компьютерных рисунков – схем.

Третий год обучения, 3 класс

34 часа, 1 час в неделю

Правила поведения и техники безопасности в компьютерном классе (1 час)

Знакомство с кабинетом, с правилами поведения в кабинете. Демонстрация возможностей компьютера. Поиск информации.

Редактор Power Point (20 часов)

Вставка в слайд рисунков, диаграмм и графических объектов. Презентации с использованием триггеров. Добавление в слайды эффектов анимации. Управление презентацией. Вставка в слайды гиперссылок. Добавление в презентацию аудио и видеoinформации. Форматирование текста и размещение графики.

Проектная деятельность (13 часов)

Перечень средств, необходимых для реализации программы

Аппаратные средства

Компьютер – универсальное устройство обработки информации; основная конфигурация современного компьютера обеспечивает учащемуся мультимедиа-возможности: видеоизображение.

Проектор, подключаемый к компьютеру, видеомagneтoфону, микроскопу и т. п.; технологический элемент новой грамотности – радикально повышает: уровень наглядности в работе учителя, возможность для учащихся представлять результаты своей работы всему классу, эффективность организационных и административных выступлений.

Принтер – позволяет фиксировать на бумаге информацию, найденную и созданную учащимися или учителем. Для многих школьных применений необходим или желателен цветной принтер. В некоторых ситуациях очень желательно использование бумаги и изображения большого формата.

Устройства для ручного ввода текстовой информации и манипулирования экранными объектами – клавиатура и мышь (и разнообразные устройства аналогичного назначения).

Программные средства

- Операционная система MS Windows 2003 или Windows 2007
- Файловый менеджер (в составе операционной системы или др.)
- Антивирусная программа
- Программа-архиватор
- Клавиатурный тренажер «Руки солиста»
- Графический редактор MS Paint
- Текстовый редактор MS Word 2003 или Word 2007
- Редактор Power Point 2003 или Power Point 2007
- Мультимедиа проигрыватель (входит в состав операционных систем или др.).

Список используемой литературы

1. Образовательная система «Школа 2100». Федеральный государственный стандарт. Примерная основная образовательная программа. В 2-х книгах. Книга 2. Программы отдельных предметов (курсов) для начальной школы/Под научной редакцией Д.И. Фельдштейна – Изд. 2-е, испр. – М.: Баласс, 2011. – 432 с. (Образовательная система «Школа 2100»).
2. Хуторской А.В. Информатика и ИКТ в начальной школе: методическое пособие. М.: БИНОМ, 2012.
3. Бородин, М. Н. Программы для общеобразовательных учреждений [Текст]: Информатика. 2-11 классы / Составитель М. Н. Бородин. – 4-е изд. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2007. – 448 с.
4. Ковалько В. И. Здоровьесберегающие технологии: школьник и компьютер: 1-4 классы [Текст]/В. И. Ковалько. – М.: ВАКО, 2007. – 304 с.
5. Информатика и ИКТ. Учебник. Начальный уровень / Под ред. Проф. Н.В. Макаровой. – СПб.: Питер, 2008.
6. Агеева, И. Д. Занимательные материалы по информатике и математике [Текст]: Методическое пособие/ И. Д Агеева.– М.: ТЦ Сфера, 2006. – 240 с. (Игровые методы обучения).
7. Залогова Л.А. Компьютерная графика [Текст]: Элективный курс: Учебное пособие/Л.А.Залогова. – 2 изд. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2006. – 212 с., 16 с. Ил.: ил.

Электронные образовательные ресурсы

1. <http://www.standart.edu.ru> – Официальный сайт ФГОС
2. <http://www.edu.ru> – Федеральный портал «Российское образование»
3. <http://mon.gov.ru/> – Министерство образования и науки Российской Федерации
4. <http://www.ed.gov.ru> – Документы и материалы деятельности федерального агентства по образованию
5. <http://www.teacher.fio.ru> – Каталог учебных и методических материалов по курсу информатики
6. <http://www.infoznaika.ru> – Всероссийская олимпиада «Инфознайка» 1 – 11 классы

7. <http://school-collection.edu.ru/> – Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов (ЦОР)
8. <http://fcior.edu.ru/> – Федеральный центр информационно-образовательных ресурсов (ФЦИОР)
9. <http://www.ict.edu.ru/> – Информационно-коммуникационные технологии в образовании