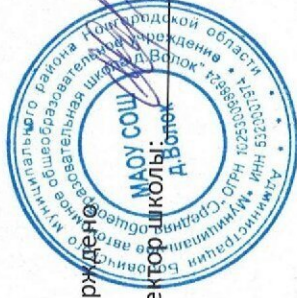


**МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ**

**«СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА Д. ВОЛОК»**



Утверждено

Директор школы:

Е. В. Степанова

**Дополнительная общеобразовательная программа**

**«Основы компьютерной грамотности»**

**Срок реализации: 2 года**

**ПРОГРАММУ СОСТАВИЛА**

**УЧИТЕЛЬ ИНФОРМАТИКИ**

**ТИШИНА О.В.**

## **Пояснительная записка**

### **Актуальность и практическая значимость для обучающихся:**

Современные профессии, предлагаемые выпускникам учебных заведений, становятся все более интеллектоемкими. Иными словами, информационные технологии предъявляют все более высокие требования к интеллекту работников. Если навыки работы с конкретной техникой или оборудованием можно приобрести непосредственно на рабочем месте, то мышление, не развитое в определенные природой сроки, таковым и останется. Психологи утверждают, что основные логические структуры мышления формируются в возрасте 5-11 лет и что запоздалое формирование этих структур протекает с большими трудностями и часто остается незавершенным. Следовательно, обучать детей в этом направлении целесообразно с начальной школы.

Для подготовки детей к жизни в современном информационном обществе в первую очередь необходимо развивать логическое мышление, способность к анализу (вычленению структуры объекта, выявлению взаимосвязей и принципов организации) и синтезу (созданию новых моделей). Умение для любой предметной области выделить систему понятий, представить их в виде совокупности значимых признаков, описать алгоритмы типичных действий улучшает ориентацию человека в этой предметной области и свидетельствует о его развитом логическом мышлении. Курс информатики в начальной школе вносит значимый вклад в формирование информационного компонента общеучебных умений и навыков, выработка которых является одним из приоритетов общего образования. Более того, информатика как учебный предмет, на котором целенаправленно формируются умения и навыки работы с информацией, может быть одним из ведущих предметов, служащих приобретению учащимися информационного компонента общеучебных умений и навыков.

### **При составлении данной программы использовались следующие первоисточники:**

1. Программы общеобразовательных учреждений. Информатика. 1-11 классы.
2. Авторская программа Тур С.Н., Бокуचाва Т.П. «Первые шаги в мире информатики» для учащихся 1-4х классов

### **Цели изучения основ информатики в начальной школе:**

- формирование первоначальных представлений о свойствах информации, способах работы с ней (в частности, с использованием компьютера)
- развитие навыков решения задач с применением подходов, наиболее распространенных в информатике (с применением формальной логики, алгоритмический, системный и объектно-ориентированный подход)
- расширение кругозора в областях знаний, тесно связанных с информатикой
- развитие у учащихся навыков решения логических задач.

## **Задачи обучения информатике в начальной школе, связанные с**

### **1) обучением:**

- развитие познавательного интереса к предметной области «Информатика»
- познакомить школьников с основными свойствами информации
- научить их приемам организации информации
- формирование общеучебных умений и навыков
- приобретение знаний, умений и навыков работы с информацией
- формирование умения применять теоретические знания на практике
- дать школьникам первоначальное представление о компьютере и сферах его применения;

### **2) развитием:**

- памяти, внимания, наблюдательности
- абстрактного и логического мышления
- творческого и рационального подхода к решению задач;

### **3) воспитанием**

- настойчивости, собранности, организованности, аккуратности
- умения работать в минигруппе, культуры общения, ведения диалога
- бережного отношения к школьному имуществу,
- навыков здорового образа жизни.

## **Курс состоит из трех разделов:**

### **1 год обучения**

- «Основы компьютерной графики» (17 часов).
- «Изучаем текстовые редакторы» (17 часов).

### **2 год обучения**

- «Создаем презентацию в среде OpenOffice.org Impress» (34 часа).

## **В результате изучения первого раздела «Основы компьютерной графики»**

### **Обучающиеся должны знать:**

- правила работы за компьютером;
- назначение главного меню;
- назначение и возможности графического редактора;
- понятие фрагмента рисунка;
- понятие файла;
- точные способы построения геометрических фигур;
- понятие пикселя и пиктограммы;
- понятие конструирования;
- технологию конструирования из меню готовых форм.

### **Обучающиеся должны уметь:**

- работать мышью;
- выбирать пункты меню;
- запускать программу и завершать работу с ней;
- настраивать панель Инструменты графического редактора Paint;
- создавать простейшие рисунки с помощью инструментов;
- выделять и перемещать фрагмент рисунка;
- сохранять и открывать графические файлы;
- использовать при построении геометрических фигур клавишу shift;
- редактировать графический объект по пикселям;
- создавать меню типовых элементов мозаики;
- создавать и конструировать разнообразные графические объекты средствами графического редактора.

## **В результате изучения второго раздела «Изучаем текстовые редакторы»**

### **обучающиеся должны знать:**

- основные объекты текстовых документов и их параметры;
- этапы создания и редактирования текстового документа;
- этапы форматирования текста;
- этапы копирования, перемещения и удаления фрагментов текста через буфер обмена.

### **Обучающиеся должны уметь:**

- уметь применять текстовый процессор для набора, редактирования и форматирования текстов, создания списков и таблиц;
- работать с конкретным текстовым редактором;
- уметь создавать текстовые документы с включением таблиц, рисунков.

## **В результате изучения третьего раздела «Создаем презентацию в среде OpenOffice.org Impress»**

### **обучающиеся должны знать:**

- назначение и функциональные возможности OpenOffice.org Impress;
- объекты и инструменты OpenOffice.org Impress;
- технологии настройки OpenOffice.org Impress;
- объекты, из которых состоит презентация;
- этапы создания презентации;
- технологию работы с каждым объектом презентации.

### **обучающиеся должны уметь:**

- создавать слайд;
- изменять настройки слайда;
- создавать анимацию текста, изображения;
- представить творческий материал в виде презентации.

# Содержание учебной программы

1 год обучения

«Основы компьютерной графики» - 17 часов

## **Тема 1. Обучение работе на компьютере – 2 часа**

Назначение основных устройств компьютера. Правила работы за компьютером. Назначение объектов компьютерного рабочего стола. Понятие компьютерного меню. Освоение технологии работы с меню.

## **Тема 2. Освоение среды графического редактора Paint – 2 часа**

Что такое компьютерная графика. Основные возможности графического редактора Paint по созданию графических объектов. Панель Палитра. Панель Инструменты. Настройка инструментов рисования. Создание рисунков с помощью инструментов.

## **Тема 3. Редактирование рисунков – 3 часа**

Понятие фрагмента рисунка. Технология выделения и перемещения фрагмента рисунка. Сохранение рисунка на диске. Понятие файла. Открытие файла с рисунком.

## **Тема 4. Точные построения графических объектов – 4 часа**

Геометрические инструменты. Использование клавиши shift при построении прямых, квадратов, окружностей. Редактирование графического объекта по пикселям. Понятие пиктограммы.

## **Тема 5. Преобразование рисунка – 2 часа**

Отражения и повороты. Наклоны. Сжатия и растяжения рисунка.

## **Тема 6. Конструирование из мозаики – 3 часа**

Понятие типового элемента мозаики. Понятие конструирования. Меню готовых форм – плоских и объемных. Конструирование с помощью меню готовых форм.

## **«Изучаем текстовые редакторы» - 17 часов**

### **Тема 1. Общая характеристика текстового процессора – 1 час**

История обработки текстовых документов. Назначение текстового редактора. Назначение Основного меню. Команды Основного меню текстового редактора. Технология ввода текста.

### **Тема 2. Текстовый редактор Блокнот – 3 часа**

Набор и редактирование текста. Вставка, удаление и замена символов. Вставка и удаление пустых строк. Действие с фрагментом текста: выделение, копирование, удаление, перемещение.

### **Тема 3. Текстовый редактор WordPad – 3 часа**

Оформление абзаца и заголовка. Изменение размера и начертание шрифта. Метод выравнивания. Панель форматирования. Форматирование абзаца. Ввод и загрузка текста. Нумерованные и маркированные списки.

### **Тема 4. Текстовый редактор OpenOffice.org Writer – 7 часов**

Объекты текстового документа и их параметры. Способы выделения объектов текстового документа. Форматирование текста. Оформление текста в виде таблицы и печать документа. Включение в текстовый документ графических объектов.

### **Тема 5. Компьютерный практикум – 4 часа**

Выполнение практических работ по изученному материалу.

# **«Создание презентаций в среде OpenOffice.org Impress» - 34 часа**

## **2 год обучения**

### **Тема 1. Назначение приложения OpenOffice.org Impress - 5 часов**

Возможности и область использования приложения OpenOffice.org Impress .  
Типовые объекты презентации. Группы инструментов среды OpenOffice.org Impress.  
Запуск и настройка приложения OpenOffice.org Impress. Назначение панелей инструментов.

### **Тема 2. Базовая технология создания презентаций – 10 часов**

Выделение этапов создания презентаций. Создание фона, создание текста, вставка рисунков в презентацию, создание анимации текста, настройка анимации рисунков, запуск и отладка презентации.

### **Тема 3. Создание презентаций – 10 часов**

Постановка задачи на конкретном примере. Выделение объектов. Создание слайдов согласно сценарию. Работа с сортировщиком слайдов.

### **Тема 4. Компьютерный практикум – 9 часов**

Выполнение практических работ по изученному материалу. Выполнение творческого итогового проекта.



## Учебно-тематический план

1 год обучения

### «Основы компьютерной графики»

№ п/п	Наименование темы	Всего часов
<b>Раздел 1</b>	<b>Обучение работе на компьютере</b>	<b>2</b>
1.1	Информация. Информатика. Компьютер Как устроен компьютер	
1.2	Рабочий стол. Управление мышью. Запуск программ Практическая работа по теме: «Обучение работе на компьютере»	
<b>Раздел 2</b>	<b>Освоение среды графического редактора Paint</b>	<b>2</b>
2.1	Назначение графического редактора Paint. Компьютерная графика Инструменты рисования. Настройка инструментов Панель Палитра. Изменение Палитры	
2.2	Свободное рисование Редактирование компьютерного рисунка Практическая работа по теме: «Освоение среды графического редактора Paint»	
<b>Раздел 3</b>	<b>Редактирование рисунков</b>	<b>3</b>
3.1	Понятие фрагмента рисунка Выделение, перенос, копирование	
3.2	Понятие файла. Сохранение созданного рисунка Открытие сохраненного рисунка	
3.3	Сборка рисунка из деталей Практическая работа по теме: «Редактирование рисунков»	
<b>Раздел 4</b>	<b>Точные построения графических объектов</b>	<b>4</b>
4.1	Геометрические инструменты Инструменты рисования линий. Построение линий	
4.2	Построение фигур Что такое пиксель и пиктограмма	
4.3	Изменение масштаба просмотра рисунков Редактирование рисунков по пикселям Создание пиктограммы	
4.4	Практическая работа по теме: «Точные построения графических объектов»	
<b>Раздел</b>	<b>Преобразование рисунка</b>	<b>2</b>

<b>5</b>		
5.1	Выполнение команд наклона, отражения и поворота Растяжение и сжатие Исполнение надписи	
5.2	Практическая работа по теме: «Преобразование рисунка»	
<b>Раздел 6</b>	<b>Конструирование из мозаики</b>	<b>3</b>
6.1	Меню готовых форм Конструирование из кубиков	
6.2	Композиция из кубиков Практическая работа по теме: «Конструирование из мозаики»	
6.3	Обобщающее занятие	
<b>Итого:</b>		<b>17</b>

**Учебно-тематический план**  
**«Изучаем текстовые редакторы»**

<b>№ п/п</b>	<b>Наименование темы</b>	<b>Всего часов</b>
<b>Раздел 1</b>	<b>Общая характеристика текстового процессора</b>	<b>1</b>
1.1	История обработки текстовых документов Характеристики текстовых редакторов Объекты текстового документа и их параметры	
<b>Раздел 2</b>	<b>Текстовый редактор Блокнот</b>	<b>3</b>
2.1	Ввод текста в редакторе Блокнот Редактирование текста	
2.2	Что скрывается в строке меню Действия с фрагментами текста Сохранение данных на компьютере	
2.3	Практическая работа по теме: «Текстовый редактор Блокнот»	
<b>Раздел 3</b>	<b>Текстовый редактор WordPad</b>	<b>3</b>
3.1	Оформление абзаца и заголовка Изменение размера и начертание шрифта. Метод выравнивания Панель форматирования Форматирование абзаца	
3.2	Ввод и загрузка текста Нумерованные и маркированные списки Работа с клавиатурным тренажером	
3.3	Практическая работа по теме: «Текстовый редактор WordPad»	
<b>Раздел 4</b>	<b>Текстовый редактор OpenOffice.org Writer</b>	<b>7</b>
4.1	Знакомимся с текстовым процессором OpenOffice.org Writer Способы выделения объектов текстового документа	
4.2	Создание и редактирование текстового документа	
4.3	Форматирование текста	
4.4	Оформление текста в виде таблицы Печать документа	
4.5	Вставка в текст рисунка	
4.6	Оформление художественных заголовков	
4.7	Практическая работа по теме: «Текстовый редактор OpenOffice.org Writer»	
<b>Раздел 5</b>	<b>Компьютерный практикум</b>	<b>4</b>
5.1	Редактируем и форматируем текст. Создаем надписи Размещаем текст и графику в таблице	

5.2	Творческая работа «Чему я научился»	
5.3	Творческая работа «Чему я научился»	
5.4	Творческая работа «Чему я научился»	
<b>Итого:</b>		<b>34</b>

## Учебно-тематический план

2 год обучения

### «Создание презентаций в среде OpenOffice.org Impress»

№ п/п	Наименование темы	Всего часов
<b>Раздел 1</b>	<b>Назначение приложения OpenOffice.org Impress</b>	<b>5</b>
1.1	Возможности и область использования приложения OpenOffice.org Impress	
1.2	Объекты презентации	
1.3	Группы инструментов среды OpenOffice.org Impress	
1.4	Запуск и настройка приложения OpenOffice.org Impress	
1.5	Назначение панели инструментов	
<b>Раздел 2</b>	<b>Базовая технология создания презентации</b>	<b>10</b>
2.1	Выделение этапов создания презентаций	
2.2	Создание фона	
2.3	Создание текста	
2.4	Вставка рисунка в презентацию	
2.5	Создание анимации текста	
2.6	Создание анимации рисунка	
2.7	Создание анимации рисунка	
2.8	Запуск и отладка презентации	
2.9	Создание презентации «Часы»	
2.10	Создание презентации «Часы»	
<b>Раздел 3</b>	<b>Создание презентации, состоящей из нескольких слайдов</b>	<b>10</b>
3.1	Выделение объектов	
3.2	Создание нескольких слайдов согласно сценарию	
3.3	Работа с сортировщиком слайдов	
3.4	Создание презентации «Времена года»	
3.5	Создание презентации «Времена года»	
3.6	Создание презентации «Времена года»	
3.7	Создание презентации «Времена года»	
3.8	Создание презентации «Скакалочка»	
3.9	Создание презентации «Скакалочка»	
3.10	Итоговое тестирование	
<b>Раздел 4</b>	<b>Компьютерный практикум</b>	<b>9</b>

4.1	Работа над итоговым проектом «Занимательная информатика»	
4.2	Работа над итоговым проектом «Занимательная информатика»	
4.3	Работа над итоговым проектом «Занимательная информатика»	
4.4	Работа над итоговым проектом «Занимательная информатика»	
4.5	Работа над итоговым проектом «Занимательная информатика»	
4.6	Работа над итоговым проектом «Занимательная информатика»	
4.7	Защита проектов	
4.8	Защита проектов	
4.9	Обобщающее занятие	
<b>Итого:</b>		<b>34</b>

## Список литературы для учителя

1. Дуванов А.А., Азы информатики. Рисуем на компьютере. Книга для ученика.- СПб.: БХВ-Петербург, 2005.- 352с.: ил.
2. Дуванов А.А., Азы информатики. Рисуем на компьютере. Книга учителя.- СПб.: БХВ-Петербург, 2005.- 352с.: ил.
3. Макарова Н.В., Программа по информатике (системно-информационная концепция).- СПб.: Питер. 2004.-64с.: ил.
4. Практические задания по курсу «Пользователь персонального компьютера». Методическое пособие./Разработано: В.П. Жуланова, Е.О. Казадаева, О.Л. Колпаков, В.Н. Борздун, М.А. Анисова , О.Н. Тырина, Н.Н. Тырина-Кемерово: КРИПКиПРО.- 2003.
5. Симонович С.В., Компьютер в вашей школе.-М.: АСТ-ПРЕСС КНИГА: Инфорком-Пресс,336с.-