Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение

«Никольская основная общеобразовательная школа»

Центр образования цифрового и гуманитарных профилей «Точка роста»

|  |  |
| --- | --- |
| Принята:  На заседании педагогического совета  Протокол № от « » августа 2021г. | Утверждаю:  Директор МБОУ «Никольская ООШ»  Графкина С.Н./\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  от « » августа 2021 года |

**Дополнительная общеобразовательная программа центра образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста»**

**«Мы с компьютером друзья - куда он, туда и я»**

**Направленность**: техническая

**Возраст обучающихся:** 7-10 лет

**Срок реализации программы:** краткосрочная (8 часов)

**Автор-составитель:**

Зырянкина Мария Васильевна,

педагог дополнительного образования

с.Никольск - 2021 г.

**Пояснительная записка**

Актуализирует  данную программу то, что  в начальной школе  происходит  смена ведущей деятельности ребенка с игровой    на учебную, что зачастую происходит  достаточно сложно у большинства детей.  Обязательность обучения в этот период нередко  порождает резко отрицательные последствия : ученик зачастую находится в положении не справившегося, что влечет за собой комплекс неполноценности по отношению к учению, исключает положительную мотивацию успеха, вызывает неприязнь к предмету и к школе, а фактически часто приводит к отказу от учения.

Теоретическим и методическим основам психологической помощи этой категории детей, поискам путей повышения ее эффективности посвящены исследования   Л. С. Выготского, Е. С. Иванова, М. С. Певзнер,  С. Я. Рубинштейн, И. М. Соловьева, Л.И.Божович,  Л. М. Шипицыной и других. Ими были разработаны различные методики и теории формирования познавательных процессов. И сейчас, чтобы успешно развивать познавательные процессы в учебной деятельности, необходимо, искать более современные средства и методы обучения. Использование компьютера с его огромными универсальными возможностями и будет являться одним из таких средств.

    Компьютерная обучающая программа, обеспечивая управление учебной деятельностью, может служить инструментом познавательного развития детей не только на уроках, но и во внеурочной деятельности.  Использование игровых возможностей компьютера в сочетании с дидактическими возможностями  (наглядное представление информации, обеспечение обратной связи между учебной программой и ребенком, широкие  возможности поощрения правильных действий, индивидуальный стиль работы и др.) позволяет обеспечить  более  плавный переход младших школьников к учебной деятельности.

   Занятия курса "Мы с компьютером друзья – куда он, туда и я!",  проводятся  во  второй  половине дня  для  учащихся 1-2 класса. Программа   рассчитана    8  часов обучения, приведена в  соответствие с требованиями современного санитарного законодательства (СанПиН 2.2.2.542-96 "Гигиенические требования к видеодисплейным терминалам, персональным электронно-вычислительным машинам и организации работы")  продолжительность урока составляет  35-40 минут.  После 10-15 минут непрерывных занятий за ПК  предусматривается перерыв для проведения       физкультминутки и гимнастики для глаз. Периодичность  занятий  -   1 занятие в неделю по 1 часу.

На занятиях  используются разнообразные формы: беседа, опрос, игры, викторина, самостоятельная творческая деятельность, диалоги, работа в группах,  игровые методики,  информационные минутки.

**Цель:**

Познакомить детей с компьютером: роль элементов компьютера.

**Задачи:**

1. Применять на практике: собрать компьютер, включить, выключить.

**2.** Получить первоначальные практические умения и навыки работы на компьютере,  необходимые в дальнейшей учебной деятельности младших школьников.

**Учебно - тематический план**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№п/п** | **Тема  занятия** | **Кол-во**  **часов** |
|  |  |  |
| 1. | Комплектование  группы.Встреча.Знакомство. Инструктаж по технике безопасности. | **1** |
| 2. | Из чего состоит компьютер.Интерактивная игра. | **1** |
| 3. | Системный блок. | **1** |
| 4. | Монитор. | **1** |
| 5. | Клавиатура, мышь. Интерактивная игра | **1** |
| 6. | Колонки, принтер. |  |
| 7. | Практическое задание: собрать компьютер из отдельных устройств, блоков и модулей. Сравнить компьютер, ноутбук, и планшет. | **1** |
| 8. | Викторина (итоговая контрольная работа) | **1** |
|  |  |  |
|  | Итого: | **8** |

**Содержание программы**

**1.Знакомство с компьютером.** Компьютер – не игровой автомат, а инструмент для развития умственных и интеллектуальных способностей человека. Компьютер - это электронное устройство, предназначенное для хранения, обработки и передачи информации. Показать разнообразие ПК, ноутбук, нетбуки, планшет.

**2.Из чего состоит компьютер.** Компьютер состоит из отдельных устройств, блоков и модулей.

**Устройства ввода информации** — это устройства, которые преобразуют информацию из формы, понятной человеку, в форму, понятную компьютеру

​

К таким устройствам относятся:

* **Клавиатура**
* **Координатные устройства (мышь, трекбол, сенсорная панель, графический планшет)**
* **Сканер**
* **Цифровая камера**
* **Микрофон**
* **Джойстик**

**Устройства вывода информации** — это устройства, которые преобразуют информацию из формы понятной компьютеру в форму, понятную человеку

​

К таким устройствам относятся:

* **Монитор**
* **Принтер**
* **Плоттер**
* **Акустические колонки и наушники**

**Системного блока.**

**3. Системный блок.** Является самой главной частью компьютера. В системном блоке находится большинство важных составляющих компьютера. К нему с помощью шнуров и кабелей подключаются все остальные устройства.

**4.Монитор.** На экране отображаются тексты, рисунки и другие данные, хранящиеся в компьютере. Помните, что в самом мониторе не содержится никакой информации, он показывает лишь то, что ему передает системный блок.

**5. Клавиатура:** с ее помощью можно набирать тексты и управлять работой компьютера.

**Мышь:** Наряду с клавиатурой используется для управления компьютером. Передвигая мышь по столу, вы будете перемещать ее указатель на экране. Чтобы выполнить какое-либо действие с помощью мыши, нужно подвести ее указатель к нужному объекту и нажать одну из кнопок мыши.

**6.Колонки:** служат для воспроизведения звука.

**Принтер:** используется для вывода текстов, рисунков и фотографий на бумагу.

**7.Собрать компьютер из отдельных устройств, блоков и модулей.** Сравнить компьютер, ноутбук, и планшет.

**8.Викторина**.Итоговая практическая работа.

**Контрольно- оценочные средства**

Использование диагностических средств: заполнение индивидуального листа занятий, тесты, творческие работы, самостоятельные работы, устный опрос.

**Условия реализации программы**

* взаимосвязь применения компьютерных игр и целей, содержания, форм и методов обучения;
* сочетание слова педагога и применения компьютера;
* дидактическая структура компьютерного занятия;
* мотивационное обеспечение компьютерного занятия;
* сочетание компьютера и других ТСО (технических средств обучения).

**Список литературы**

* 1. Антипов И.Н., Боковнев О.А., Степанов М.Е. О преподавании информатики в младших классах. // Информатика и образование, № 5, 1993.
  2. Буцин Е.С. Обучение младших школьников началам информатики. //Информатика и образование. – 1991. - №3.
  3. Варченко В.И. ПМК "Радуга в компьютере" – технология игрового обучения в начальной школе. //"Информатика и образование", №3. М.:, 2001