

**Краевое государственное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Ачинская школа №3»**

**Принято**

Протокол №1 педагогического  
совета от 30.08. 2022г.

**Утверждаю**

Директор школы  
\_\_\_\_\_/И.Л. Шадрина  
Приказ № 318/4 от  
«30» августа 2022г

(МЕСТО ДЛЯ ЭЛ. ПЕЧАТИ)

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

дополнительного образования для учащихся 3 - 4 классов

«Компьютерный гений»

**Форма организации:** кружок

**Направление:** общеинтеллектуальное

**Срок реализации:** 2 года

**Программа составлена:** Фритц С.В., педагогом дополнительного  
образования КГБОУ «Ачинская школа №3»

Ачинск. 2022

## Пояснительная записка

Рабочая программа дополнительного образования «Компьютерный гений» разработана на основе адаптированной основной общеобразовательной программы начального общего образования (вариант 4.1).

### Актуальность программы

В принятой Министерством образования РФ «Концепции о модификации образования» отмечено, что современные тенденции требуют более раннего внедрения изучения компьютеров и компьютерных технологий в учебный процесс.

На сегодняшний день компьютерная грамотность нужна любому современному человеку, компьютер используется в самых разных областях: обучение, развлечение, работа, общение и т.д. Чтобы приобрести навыки работы на компьютере, необходимы начальные, базовые знания. Без них любой пользователь персонального компьютера будет чувствовать себя неуверенно, пытаться выполнять действия наугад. Работа такого пользователя очень часто является непродуктивной и приводит к ошибкам.

Ребенок в современном информационном обществе должен уметь работать на компьютере, находить нужную информацию в различных информационных источниках (электронных энциклопедиях, Интернете), обрабатывать ее и использовать приобретенные знания и навыки в жизни.

Учащиеся младших классов с ОВЗ выражают большой интерес к работе на компьютере и обладают психологической готовностью к активной встрече с ним. Общение с компьютером увеличивает потребность в приобретении знаний, продолжении образования.

В младшем школьном возрасте происходит постепенная смена ведущей деятельности, переход от игры к учебе. При этом игра сохраняет свою ведущую роль. Поэтому значительное место на занятиях занимают игры. Возможность опоры на игровую деятельность позволяет сделать

интересными и осмысленными любую учебную деятельность. Дети при восприятии материала обращают внимание на яркую подачу его, эмоциональную окраску, в связи с этим основной формой объяснения материала является демонстрация.

#### Цели программы:

- формирование у учащихся первоначальных представлений об обработке информации,

- приобретение первых навыков работы с информацией и общения с компьютером

Обучение направлено на решение следующих задач:

- Учить школьника искать отбирать, организовывать и использовать информацию для решения стоящих перед ним задач.

- Формировать первоначальные навыки планирования целенаправленной деятельности человека, в том числе учебной деятельности.

- Дать первоначальные представления о компьютере и современных информационных технологиях и сформировать первичные навыки работы на компьютере.

- Дать представление об этических нормах работы с информацией, информационной безопасности личности и государства

Все это необходимо учащимся для продолжения образования и для освоения базового курса информатики в средней и старшей школе.

#### Коррекционные задачи:

- развитие психических познавательных процессов: различных видов памяти, внимания, зрительного восприятия, воображения;

- развитие языковой культуры и формирование речевых умений: четко и ясно излагать свои мысли, давать определения понятиям, строить умозаключения, аргументировано доказывать свою точку зрения;

- развитие сенсорной сферы слабовидящих обучающихся (глазомера, мелких мышц кистей рук)

### Характеристика программы

Программа составлена с учётом санитарно-гигиенических требований, возрастных особенностей, учащихся младшего школьного возраста с ОВЗ.

Занятия проводятся по 1 часу 3 раза в неделю. Во время занятия обязательными являются физкультурные минутки, гимнастика для глаз.

Занятия проводятся в нетрадиционной форме с использованием разнообразных дидактических игр.

Срок освоения программы – 2 года.

Объем программы: первый год обучения –108 часов, второй год обучения –108 часов.

Программа курса состоит из 2-х ступеней, плавно продолжающих друг друга. Дети начинают заниматься в клубе «Компьютерный гений» и, занимаясь 2 года, смогут освоить работу в основных прикладных программах.

### Программа курса состоит из часов

«Изучение клавиатуры» (108 ч)

«Учимся печатать» (78ч)

«Безопасный интернет» (15ч)

«Мастер презентации» (15ч)

Одной из важнейших задач курса информатики является формирование мышления и творческих способностей учащихся. Целесообразно начинать изучать информатику в младших классах.

Занятия клуба проходят с использованием следующих форм:

- Демонстрационная – учащиеся наблюдают за работой учителя на компьютере
- Фронтальная – работа учащихся под руководством учителя
- Самостоятельная – учитель осуществляет индивидуальный контроль за работой учащихся.
- Творческий проект – учащиеся выполняют работу в микрогруппах в продолжение нескольких занятий

Программное обеспечение

Текстовый редактор

Примерная структура занятия

1. Организационный момент (1-2 мин)
2. Разминка. Короткие логические, математические задачи и задачи на развитие внимания (4-6 мин)
3. Объяснение нового материала или фронтальная работа по решению новых задач (8-10 мин)
4. Физкультминутка (1 мин)
5. Работа за компьютером (10-12 мин)
6. Релаксация (2 мин)
7. Подведение итогов (2 мин)

По каждой теме с учащимися проводятся упражнения в игровой форме, позволяющие судить о том, как усвоен пройденный материал.

Введение

В современном мире необходимо владеть компьютерной грамотностью, умением печатать тексты, редактировать их.

**Первый год обучения (108 ч.)**

№	Разделы и темы	Общее количество часов	Теоретические занятия (кол-во часов)	Практические занятия) (кол-во часов)	Дата
Изучение клавиатуры ПК		108			
1	Изучение основного ряда	1		1	03.09.2021
2	Учимся правильно ставить пальцы	3		3	06,08,10.09
3	Изучение букв А,О	1		1	13.09
4	Изучение букв П,Р	1		1	15.09
5	Повторение букв А,П,Р,О	1		1	17.09
6	Ставим средние пальцы(изучение букв В,Л)	3		3	20,22,24.09
7	Повторение букв В,Л,А,П,Р,О	1		1	27.09
8	Печатаем указательным и средним пальцем	3		3	29.09 01,04.10.2021
9	Ставим безымянные пальцы(изучение букв Ы,Д)	3		3	06,08,11
10	Учимся печатать безымянными, средними, указательными пальцами	5		5	13,15,18,20,22 2021
11	Повторение букв безымянным, средним, указательным пальцами	5		5	25,27,29.10.2021 01,03.11.2021
12	Ставим мизинцы(буквы Ф,Ж)	3		3	05,08,10.
13	Нарабатывание техники	10		10	12,15,17,19,22,

	скоропечатания				24,26,29.11.2021 01,03.12.2021
14	Изучение верхнего ряда(изучение букв Е,Н)	3		3	06,08,10.12.2021
15	Изучение букв К,Г указательными пальцами	1		1	13.12.21
16	Изучение букв К,Г указательными пальцами	1		1	15.12.21
17	Средние пальцы(изучение букв У,Ш)	3		3	17,20,22.12.2021
18	Безымянные пальцы(буквы Ц,Щ)	3		3	24,27,29.12.2021
19	Нарабатывание техники скоропечатания	10		10	10,12,14,17,19, 21,24,26,28,31.01. 2022
20	Мизинцы(буквы Й,З,Ъ)	1		1	02.02.2022
21	Повторение верхнего и среднего ряда	3		3	4,7,9.02.2022
22	Изучение нижнего ряда	3		3	11,14,16.02.2022
23	Указательные пальцы(буквы М,И,Т,С)	5		5	18,21,23,25,28.02. 2022
24	Средние пальцы(буквы Ч,Б)	3		3	2,4,7.03.2022
25	Нарабатывание техники скоропечатания	10		10	9,11,14,16,18,21, 23,25,28,30.03. 2022
26	Безымянные пальцы(буквы Ч,Ю)	1		1	01.04.2022
27	Повторение	3		3	4,6,8.04.2022

	верхнего и среднего нижнего ряда				
28	Нарабатывание техники скоропечатания	5		5	11,13,15,18,20.04.2022
29	Изучение цифрового блока от 1 до 9	1		1	22.04
30	Повторение цифрового ряда	3		3	25,27,29.04.2022
31	Изучение цифрового блока	1		1	02.05.2022
32	Повторение цифрового блока, расположения клавиш	2		2	4,6.05.2022
33	Печатаем и считаем	1		1	10,11.05.2022
34	Изучение горячих клавиш	1		1	13,16.05.2022
35	Повторение горячих клавиш, изучение блока управления курсором	1		1	18,20.05.2022
36	Закрепление пройденного материала(напиши и опиши своего лучшего друга)	3		3	23,25,27.05.2022

### **Второй год обучения (108 ч.)**

№	Разделы и темы	Общее количество часов	Теоретические занятия (кол-во часов)	Практические занятия (кол-во часов)	Дата
<b>Учимся печатать 108</b>					
1	Правила техники безопасности.	2		2	2,5.09.2022



2	Компьютер в жизни человека. Знакомство с компьютером. Программы.	6	1	5	7,9,12,14,16, 19.09.2022
3	Знакомство с графическим редактором Word.	4		4	21.23,26,28. 09.2022
4	Работа в программе Word. Работа с клавиатурным тренажером.	10		10	30.09 3,5,7,10,12,14 17,19,21.10. 2022
5	Меню «Файл»	5		5	24,26,28,31.10. 2022 02.11.2022
6	Меню «Главная» Редактирование текста.	5		5	4,7,9,11,14.11. 2022
7	Набор текста.	20		20	16,18,21,23,25, 28,30.11.2022 2,5,7,9,12,14,16, 19,21,23.26,28,30. 12.2022
8	Меню «Вставка». Создание поздравительной открытки.	5		5	9,11,13,16,18.01. 2023
9	Меню «Вставка» Создание пригласительной открытки.	3		3	20,23,25.01.2023
10	Оформление реферата.	5		5	27,30.01.2023 1,3,6.02.2023
11	Меню «Ссылки»	3		3	8,10,13.02.2023

12	Создание компьютерного рисунка в текстовом редакторе.	5		5	15,17,20,22,24.02.2023
13	Творческий проект. Оформление брошюры.	5		5	27.02.2023 1,3,6,10.03.2023

№	Разделы и темы	Общее количество часов	Теоретические занятия (кол-во часов)	Практические занятия) (кол-во часов)	
<b>Безопасный интернет</b>					
1	Знакомство с всемирной информационной сетью Интернет	2	1	1	13,15.03.2023
2	Знакомство с всемирной информационной сетью Интернет Безопасный Интернет	5	1	4	17,20,22,24,27.03.2023
3	Знакомство с всемирной информационной сетью Интернет Детские сайты	5	1	4	29,31.03.2023 3,5,7.04.2023
4	Самостоятельная работа со страницами сайта класса	3	1	2	10,12,14.04.2023

№	Разделы и темы	Общее количество часов	Теоретические занятия (кол-во часов)	Практически е занятия) (кол-во	Дата
---	----------------	------------------------	--------------------------------------	--------------------------------	------

				часов)	
<b>Мастер презентации</b>					
1	Правила техники безопасности.	1	1		17.04.2023
2	Компьютер в жизни человека. Знакомство с компьютером. Программы.	4	1	3	19,21,24,26.04.2023
3	Знакомство с графическим редактором PoverPoint.	2	1	1	28.04.2023 3.05.2023
4	Работа в программе PoverPoint.	1		1	5.05.2023
5	Правила составления презентации.	1		1	8.05.2023
6	Творческий проект «Я»	2	1	1	10,12.05.2023
7	Возможности программы PoverPoint (добавление картинок, арт текстов).	1		1	15.05.2023
8	Творческий проект «Моя семья»	1		1	17,19.05.2023
9	Возможности программы PoverPoint (добавление эффектов анимации).	1		1	22,24.05.2023
10	Использование сети Internet с целью поиска информации для составления презентации.	1		1	26,29.05.2023

Список литературы:

1. Горвиц Ю. Развивающие игровые программы для дошкольников. Информатика и образование. № 4, 1990.
2. Дуванов А., Зайдельман Я, Первин Ю., Гольцман М. Роботландия – курс информатики для младших школьников. Информатика и образование. № 5, 1989.
3. Духнякова В.Л., Мылова И.Б. Информатика в младших классах. – Л.: Институт усовершенствования учителей, 1992.
4. Ершов А.П., Звенигородский Г.А. Информатика. Информатика и образование. № 3, 1987.
5. Русакова О.А. Информатика: уроки развития. Материалы для занятий с учениками начальной школы. Информатика (приложение к газете «Первое сентября»). №№31, 32.
6. Яковлева Е.И., Сопрунов С.Ф. Проекты по информатике в начальной школе. Информатика и образование. № 7, 1998.
7. Агафонова И.Н. Учимся думать. Сборник занимательных логических задач, тестов и упражнений. Учебное пособие. – СПб: МиМ – Экспресс, 1996.
8. Фурсина О.В. Развивать фантазию, творческие способности. Математика и конструирование. Начальная школа. № 6, 1995.
9. Чутчева Е.Б. Занимательные задачи по математике для младших школьников. Учебное пособие. – Москва: ВЛАДОС,