

МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ «СЫЛВЕНСКАЯ СРЕДНЯЯ ШКОЛА ИМЕНИ  
ПОЭТА ВАСИЛИЯ КАМЕНСКОГО»

**ПРИНЯТО**

Протокол №1 от «29» августа 2025 г  
Педагогический совет

**УТВЕРЖДЕНО**

Директор МАОУ «Сылвенская средняя  
школа имени В. Каменского»  
В.С. Дудорова  
согласно Приказу № 181 ОД от 22.08.2025г.  
«об утверждении программ  
дополнительного образования  
на 2025-2026 учебный год»

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

**«Компьютер 2.0»**  
**(компьютерная грамотность для младших и  
старших школьников)**

Срок реализации: 9 месяцев  
Возраст учащихся: 7-16 лет

**Разработчик:**  
Аширова Элиза Даниловна,  
учитель русского языка

п. Сылва  
2025 г.

## **Пояснительная записка**

Современное общество живет в мире постоянного умножения потока информации, которая каждые несколько лет практически удваивается. Не утонуть в этом информационном море, а точно ориентируясь, решать практические задачи человеку помогает компьютер. «Завтра» наших детей - это информационное общество. Если сегодня еще есть сферы жизни, где можно обойтись без компьютера, то в информационном обществе неумение пользоваться компьютером будет означать социальную инвалидность. В сегодняшних условиях информации общества педагоги и родители должны быть готовы к тому, что при поступлении в школу ребенок скорее всего столкнется с применением вычислительной техники. Поэтому необходимо заранее готовить ребенка к предстоящему взаимодействию с информационными технологиями образования в школе. 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, он пронизывает содержание многих других предметов и, следовательно, становится дисциплиной обобщающего, методологического плана.

В этой связи особенно актуальными становятся вопросы создания учебных программ для изучения информатики в начальной школе. 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.

Учащиеся испытывают к компьютеру сверх доверие и обладают психологической готовностью к активной встрече с ним. Общение с компьютером увеличивает потребность в приобретении знаний, продолжении образования.

Хотя школьный курс информатики ставит одной из своих задач формирование навыков работы на компьютере и освоение популярных компьютерных технологий, самое главное для эффективного применения компьютера – это развитое логическое, алгоритмическое и системное мышление.

Данный курс носит пропедевтический характер. К пропедевтическим элементам компьютерной грамотности относится умение работать с прикладным программным обеспечением. Программа курса состоит из трёх ступеней («Юный компьютерный художник», «Мастер печатных дел», «Мастер презентаций»), фактически продолжающих друг друга, но между тем каждая является самостоятельной частью усвоения информатики.

### **Актуальность программы:**

Современное общество предъявляет новые требования к поколению, вступающему в жизнь. Надо обладать умениями и планировать свою деятельность, и находить информацию, необходимую для решения поставленной задачи, и строить информационную модель исследуемого объекта или процесса, и эффективно использовать новые технологии.

Такие умения необходимы сегодня каждому молодому человеку. Поэтому первой и важнейшей задачей школьного курса информатики является формирование у учащихся соответствующего стиля мышления, и начинать это следует в младших классах.

Развитие детей с помощью работы на компьютерах, как свидетельствует отечественный и зарубежный опыт, является одним из важных направлений современной педагогики. В этой связи актуальными становятся вопросы о формах и методах обучения детей с первого класса.

Концепция обучения ориентирована на развитие мышления и творческих способностей младших школьников. Сложность поставленной задачи определяется тем, что, с одной стороны необходимо стремиться к развитию мышления и творческих способностей детей, а с другой стороны - давать им знания о мире современных компьютеров в увлекательной, интересной форме.

Во-первых, для формирования различных видов мышления, в том числе операционного (алгоритмического). Процесс обучения сочетает развитие логического и образного мышления, что возможно благодаря использованию графических и звуковых средств.

Во-вторых, для выполнения практической работы с информацией, для приобретения навыков работы с современным программным обеспечением. Освоение компьютера в начальных классах

поможет детям использовать его как инструмент своей деятельности на уроках с применением компьютера.

В-третьих, для представления об универсальных возможностях использования компьютера как средства обучения, вычисления, изображения, редактирования, развлечения и др.

В-четвертых, для формирования интереса и для создания положительных эмоциональных отношений детей к вычислительной технике. Компьютер позволяет превратить урок информатики в интересную игру.

### **Цели и задачи**

Целью программы внеурочной деятельности по информатике и ИКТ «Компьютер 2.0» является информационная поддержка проектной деятельности учащихся по всем предметам школьного курса и развитие умений использования современных информационных технологий в образовательном процессе. Цель программы данного курса: обучение и развитие навыков работы в компьютерных программах: текстовый редактор Word, Excel, Power Point и Paint.

### **Задачи**

Основные задачи программы: — развитие проектных, исследовательских умений младших школьников. Навыков набора текста; формирование начального опыта поиска информации в Интернете и фиксации найденной информации. Развитие умений разработки мультимедийных презентаций и публичных выступлений в ходе их сопровождения. Способов обработки графических информационных объектов (цифровых фотографий, сканированных объектов). Продолжительность реализации программы: с февраля по май, два занятия два раза в неделю.

#### **Образовательные задачи:**

Закрепление знаний и умений детей по основным разделам «Информатика»

#### **Развивающие задачи:**

Развитие произвольности психических процессов, абстрактно-логических и наглядно-образных видов мышления и типов памяти, основных мыслительных операций, основных свойств внимания.

Совершенствование диалогической речи детей: умение слушать собеседника, понимать вопросы, смысл знаний, уметь задавать вопросы, отвечать на них.

#### **Воспитательные задачи:**

Кроме образовательных целей обучения информатике, конечно, ставятся и воспитательные. В рамках предмета, я считаю, основная воспитательная цель — это формирование информационной культуры. Для детей младшего школьного возраста — это понимание того, для чего нужен компьютер, в каких сферах жизни он используется, сколько можно работать по времени, как правильно обращаться с техникой. Если эти задачи выполняются, то в дальнейшем ребенок не будет воспринимать компьютер только как приставку для игр, а как многогранное устройство с бесконечными возможностями для образования, для творчества.

Воспитание у детей потребности в сотрудничестве, взаимодействии со сверстниками, умения подчинять свои интересы определенным правилам.

В педагогической деятельности кружка предполагается широко использовать игры( имитационные, игры-упражнения, для рационального сочетания обучающих, развивающих и развлекательных компонентов компьютерных игр), проблемные ситуации и развлечения.

Программа курса ориентирована на большой объем практических, творческих работ с использованием компьютера. 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.

4. **ТВОРЧЕСКИЙ ПРОЕКТ** – выполнение работы в микро группах на протяжении нескольких занятий

5. **РАБОТА КОНСУЛЬТАНТОВ** – Ученик контролирует работу всей группы кружка.

**Программное обеспечение:**

- Операционная система MS Windows 2007
- Графический редактор MS Paint
- Текстовый редактор MS Word 2010
- Редактор Power Point 2010

### **Ожидаемые результаты**

**В результате проведения занятий по информатике дети будут**

**знать:**

- правила поведения в компьютерном классе;
- как работать в редакторах PowerPoint, Paint, Word;
- основные функции редакторов;
- основы работы в сети Internet

**уметь:**

- работать в редакторах PowerPoint, Paint, Word;
- составлять рисунки с применением всех изученных функций графического редактора;
- составлять поздравительные открытки;
- составлять презентации с использованием арт текстов, картинок, эффектов анимации, гипперссылок;
- составлять газетные статьи с добавлением картинок, арт. текстов;
- сканировать изображения;
- работать в сети Internet т. д.

## Тематическое планирование кружка

№	Тема	Часы
1	Правила техники безопасности. Компьютер и его составляющие. Первое знакомство. Программы. Paint, Word	1
2	Графический редактор Paint. Первое знакомство. Вызов программы Инструментарий программы Paint. Меню и палитра инструментов, сохранение выполненной работы в файле, открытие файла для продолжения работы. Функция раскрашивания в графическом редакторе.	1
3-5	Текстовый редактор Word. Клавиатура. Основные клавиши Работа с клавиатурным тренажёром. Инструментарий программы. Меню «Файл». Редактирование текста. Меню «Главная» Набор текста. Меню «Вставка».	3
6	Декоративное рисование (Линии, прорисовка геометрических тел, узоры орнамент, цвет). Раскрашивание готовых рисунков.	1
7	Проба пера. Проект. Создание открытки. Тематическая композиция (Создание композиций на тему: «Валентинов день», «День защитника Отечества»)	1
8	Функция копирования. Составление рисунков. Создание компьютерного рисунка в текстовом редакторе. Схемы.	1
9	Шрифт. Виды шрифтов (начертания, размеры), выбор шрифта, создание надписи, корректировка надписи	1
10	Меню «Ссылки». Реферат, правила оформления рефератов.	1
11	Оформление буклетов. Брошюра. Оформление.	1
12	Проект Оформить брошюру. Книжная графика (книжная обложка, календарь)	1
13	Пейзаж. Понятие пейзажа, примеры, понятия (пространство, ближе, дальше, за, около, ритм, размер)	1
14	Декоративное рисование. Упражнения, повторение и закрепление пройденного материала. Создание коллекции рисунков.	1
15-17	Знакомство с программой PowerPoint. Основные возможности программы PowerPoint	3
18-19	Составление простейшей презентации. Добавление в презентацию картинок, арт текстов.	1
20	Творческий Проект. «Это я»	1
21	Творческий проект. «Мой класс»	1
22	Коллективный проект «Веселая грамматика»	1
23	Составление презентации с вложениями. Гипперссылки.	1

24	Поиск информации для презентации в Интернет. Сайт музея-заповедника Кижи Интернет-браузер. сайт <a href="http://kizhi.karelia.ru/">http://kizhi.karelia.ru/</a> («Виртуальные путешествия», «Усадьба карельского крестьянина»)	1
25-26	Составление презентации «Виртуальная экскурсия в музей»	2
27-28	Поиск в Интернете. Сайт Президента России для детей школьного возраста с мультиками Интернет-браузер. сайт <a href="http://www.uznai-prezidenta.ru/">http://www.uznai-prezidenta.ru/</a> раздел «Кремль»	2
29-30	Составление презентации «Башни Кремля»	2
31-32	Проект «Чему я научился на уроках информатики»	2
33-34	Заключительное занятие. Защита проектов.	2
	Итого:	34

# **ЗРИТЕЛЬНАЯ ГИМНАСТИКА ВО ВРЕМЯ РАБОТЫ НА КОМПЬЮТЕРЕ**

(Разработана специалистами Института возрастной физиологии РАО)

## Упражнение со зрительными метками № 1

В компьютерно-игровом комплексе заранее подвешиваются высоко на стенах, углах, в центре стены яркие зрительные метки. Ими могут быть игрушки или красочные картинки (4-6 меток). Игрушки (картинки) целесообразно подбирать так, чтобы они составляли единый игровой сюжет. И время от времени менять их. Например, в центре стены помещается машина (или бабочка). В углах под потолком - цветные гаражи. Детям предлагается проследить взором проезд машины в гаражи или на ремонтную площадку. Бабочка может перелетать с цветка на цветок.

Методика проведения упражнения:

1. Поднять детей с рабочих мест. Упражнение проводится у рабочего места.
2. Объяснить детям, что они должны делать: по команде преподавателя, не поворачивая головы, одним взглядом глаз проследить движение машины в синий гараж, затем в зеленый и т.д. Очень важно сделать акцент на то, чтобы дети не поворачивали головы.
3. Преподаватель предлагает переводить взор с одной метки на другую под счет 1-4.
4. Целесообразно показывать детям, на каком предмете необходимо каждый раз останавливать взгляд. Можно направлять взор ребенка последовательно на каждую метку, а можно - в случайном порядке.
5. Скорость перевода взора не должна быть большой. Переводить взор надо так медленно, чтобы за все упражнение было не больше двенадцати фиксаций глаз.
6. Продолжительность упражнения - 1 минута.
7. Преподаватель должен следить за тем, чтобы дети во время выполнения упражнения не поворачивали головы.

## Упражнение со зрительными метками и поворотами головы № 2

Выполняется так же, как предыдущее, но с поворотами головы.

Игревым объектом может служить елочка, которую нужно нарядить. Необходимые для этой цели игрушки и зверушки дети должны отыскивать по всему компьютерному залу.

Методика выполнения упражнения:

1. Преподаватель просит детей подняться с рабочих мест и стоять около стула, лицом к нему.
2. Объясняется задача: "Вот елочка (она стоит на столе или ее большое изображение висит на стене), ее нужно нарядить".
3. Преподаватель просит соблюдать следующие условия: "Стойте прямо, не сдвигая с места ног, поворачивая одну лишь голову, отыщите в компьютерном зале игрушки, которыми можно было бы нарядить елочку, и назовите их".
4. Темп выполнения упражнения - произвольный.
5. Продолжительность - 1 минута.

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН  
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 642744713762551194213577786349843698199248870609

Владелец Дудорова Вера Семёновна

Действителен С 26.09.2025 по 26.09.2026