**Пояснительная записка**

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 компьютерные технологии.

Такие умения необходимы сегодня каждому молодому человеку. Поэтому, первой и важной задачей образовательной программы по основам компьютерной грамотности «Компьютерное творчество» является формирование у обучающегося знаний и практических умений работы на компьютере, которые будут необходимы им для существования в современном информационном обществе.

Содержание программы включает в себя материалы по правилам безопасного поведения в интернет-пространстве и избирательного использования интернет-ресурсов (вопросы по информационной безопасности рассмотрены в «Национальная стратегия действий в интересах детей на 2012-2017 годы»). Поэтому, для детей школьного возраста компьютерная грамотность – это прежде всего:

* умение использовать компьютер с соответствующим программным обеспечением с пользой для себя при решении задач, поиске и обработке информации;
* умение работать со стандартными офисными программами, рассматривая их в качестве вспомогательного средства при изучении других учебных предметов (математика, естествознание, изобразительное искусство, технология);
* развития видов мышления, в том числе алгоритмического (процесс обучения сочетает развитие логического и образного мышления, что возможно благодаря использованию графических и звуковых средств);
* выполнение правил эксплуатации, информационной безопасности, соблюдение дисциплины при работе с компьютером и программами.

**Цель программы**: **формирование базовых знаний при работе на компьютере и обучение эффективному использованию компьютерной техники в учебной и практической деятельности, развитие творческого потенциала обучающихся.**

***Задачи:***

* научить работать в основных прикладных программах по сбору, обработке, передачи и интерпретации текстовой, графической, аудио информации, в том числе и с использованием Интернета;
* развивать логическое и алгоритмическое мышления, воображения, творческих способностей обучающихся;
* формировать нормы информационной безопасности, избирательности и этики;
* воспитывать бережное отношение к компьютерной технике.

Обучающиеся школьники используют компьютер, прежде всего, для создания рисунков и это не случайно. Ребенок представляет окружающий мир через образ и гораздо активнее воспринимает рисованное изображение, нежели натуральное. В рисунке он видит преображенный мир, мир его фантазий. И именно через создание, обработку и использование компьютерного рисунка в различных редакторах будет проходить знакомство обучающегося с основами компьютерной грамотности.

Образовательная программа «Компьютерная азбука» рассчитана на 3 месяца обучения, материал сжат, в связи с тем, что интерес детей к однообразной деятельности быстро пропадает. Программа предназначена для детей школьного возраста (8-17лет), набор обучающихся проводится на добровольной основе без конкурсного отбора. Продолжительность одного занятия составляет один час, занятия проводятся два раза в неделю с учетом возрастных особенностей детей. Оптимальная наполняемость учебных групп – 8-10 человек, возможны индивидуальные и групповые занятия (3-4 человека).

Содержание тематического плана в течение года может частично корректироваться. В план, а также в выбор последовательности изучения тем могут вноситься изменения, отражающие новые достижения компьютерных технологий или другое программное обеспечение, позволяющее получить программный результат.

**Учебно-тематическое планирование обучения:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| №  темы | Тема | Всего  часов |
| 1 | История возникновения и развития ЭВМ до современного компьютера | 1 ч |
| 2 | Меры безопасности при работе с компьютером | 1 ч |
| 3 | Операционная система компьютера. Хранение информации на компьютере | 1 ч |
| 4 | Основные устройства компьютера | 1 ч |
| 5 | Создание файлов и папок | 1 ч |
| 6 | Электронная почта. Как создать почтовый ящик | 1 ч |
| 7 | Изучаем графический редактор Paint | 1 ч |
| 8 | Графический редактор. Инструменты Кисть, Линия, Карандаш, Ластик | 1 ч |
| 9 | Графический редактор. Инструменты Надпись. Выделение | 1ч |
| 10 | Графический редактор. Команды Копировать. Вставить | 1ч |
| 11 | Работа в Power Point | 1ч |
| 12 | Создание презентации с помощью программы Power Point | 1ч |
|  | Всего: | 12 ч |

**Содержание программы обучения**

**Тема 1. История возникновения и развития ЭВМ до современного компьютера**

Человек и компьютер. Возможности персональных компьютеров. Знакомство обучающихся с содержанием программы и компьютерным классом.

**Тема 2. Меры безопасности при работе с компьютером**

Правила поведения и техника безопасности при работе с компьютером. Организация рабочего места. Включение и выключение персонального компьютера. Эвакуация. Поведение в учреждении и на его территории.

**Тема 3.** **Операционная система компьютера. Хранение информации на компьютере** Шрифт, виды шрифтов (начертания, размеры), создание надписи, корректировка надписи. Компьютерная аппликация и коллаж. Проект. Книжная графика: обложка книги, открытка. Пейзаж, примеры, понятия – ближе, дальше, за, около, размер, фон. Промышленная графика, образцы упаковки, библиотека символов. Интернет. **Правила работы в Интернете, безопасное поведение в интернет-пространстве, опасные и безопасные сайты, сообщения антивирусных программ.** Алгоритм скачивания изображения из Интерната.

Самостоятельные работы по созданию рисунка с использованием инструментов. Выполнение заданий на развития внимания, конструирования объектов, дополнения рисунка различными деталями. Выполнение рисунков по следующим темам: «Обложка моей любимой книги», «Поздравительная открытка», «Компьютерная аппликация», «Пейзаж», «Упаковка (фантик) конфеты, шоколада, мороженного», «Мой город», «Безопасная дорога», «Служба спасения».

**Тема 4. Основные устройства компьютера**

Основные устройства компьютера: системный блок, клавиатура, манипулятор «мышь», монитор. Их назначение и функции. Основные приемы работы с мышью. Периферийные устройства: колонки, наушники, принтер, веб-камера, сканер, внешние флэш носители информации, настройка громкости звука через колонку и наушники. Назначение главного меню Windows (меню Пуск). Запуск программы с помощью главного меню Windows. Текстовый указатель — курсор. Основные направления: вверх, вниз, влево, вправо. Управление курсором с помощью мыши и клавиатуры. Локальная сеть в кабинете, копирование файлов в локальной сети на головной компьютер и с головного компьютера с использованием сетевой папки и флэш носителя.

Клавиатура – устройство ввода текстовой информации. Гласные и согласные буквы, строчные и прописные. Расположение букв русского и английского алфавитов на клавиатуре. Правила техники безопасности при работе на клавиатуре. Клавиши ввода, пробел, верхний регистр, удаление. Редактирование текстовой информации с помощью этих клавиш.

**Тема 5. Создание файлов и папок**

Работа с файлами и папками, вид, размер значков, сортировка, режим просмотра, копирование и удаление. Настройка рабочего стола. Экранная лупа и клавиатура. Калькулятор. Вычислительные операции. Стандартные проигрыватели, звукозапись, форматы звуковых файлов, просмотр видео файлов, форматы видео файлов. Редактор для создания диаграмм, графиков и логотипов. Интерфейс редактора, панель инструментов.

Настройка свойств личной папки. Настройки рабочего стола, восстановление прежних параметров. Использование экранной лупы. Ввод текста экранной клавиатурой. Подбор звуковых файлов по заданной теме, корректное скачивание с Интернет ресурсов, прослушивание. Просмотр видеофрагментов с использованием стандартных проигрывателей. Создание диаграмм, логических графов, разработка логотипа детского объединения.

**Тема 6**. **Электронная почта. Как создать почтовый ящик**

Создание электронного ящика, получение электронного адреса. Отправка и получение электронных писем. Защита входа в почтовый ящик паролем.

**Тема 7. Изучаем графический редактор Paint**

Применение компьютерной графики в различных сферах деятельности человека. возможности графических редакторов. Цвета. Основные цвета. Палитра цветов. Раскрашивание компьютерных рисунков. Растровый графический редактор Paint, интерфейс редактора, основные возможности, инструментарий программы. Меню программы, палитра. Сохранение графического файла, открытие файла для продолжения работы. Композиция, тематическая композиция. Простейшие операции с фрагментом рисунка: масштабирование, перемещение, поворот, наклон. Конструирование рисунка из геометрических фигур. Простейшие алгоритмы построения рисунков.

**Тема 8. Графический редактор. Инструменты Кисть, Линия, Карандаш, Ластик**

Функции раскрашивания в графическом редакторе. Раскрашивание готовых рисунков. Основные геометрические фигуры (примитивы): круг, прямоугольник, квадрат, ромб, треугольник. Свойства геометрических фигур. Декоративное рисование: линия, прорисовка геометрических тел, узоры, орнамент, цвет.

Повторение. Самостоятельная разработка содержания творческой работы и его реализация в любом из изученных редакторов и стандартных офисных программах и его защита.

**Тема 9. Графический редактор. Инструменты. Надпись. Выделение**

Самостоятельные работы по созданию тестовых документов, набор текста. Работа на клавиатурном тренажере. Редактирование текстовой информации из Интернета, использование электронных энциклопедий. Выполнение текстовых документов: «Поздравительная открытка», «Грамота», «Компьютерный рисунок в текстовом редакторе», «Пригласительная», «Брошюра».

**Тема 10.** **Графический редактор. Команды Копировать. Вставить**

Вызов программы, клавиатура, основные клавиши, сохранения текстового документа. Меню программы, разметка страницы, отступы, маркеры, шрифт, набор текста, редактирование. Вставка графических изображений в текст, размещение текса и изображения, использование текстовых эффектов. Составление векторного изображения в текстовых редакторах, объемные изображения. Основные функции: копирование, вставка, перемещение. Таблицы, добавление и удаление срок и столбцов. Правила оформления документов, грамота и брошюра. Скачивание готовых текстов из Интернета, сохранение и дальнейшее редактирование.

**Тема 11.** **Работа в Power Point**

Что такое презентация? Общие сведения о редакторе. Возможности редактора. Назначение. Примеры презентаций. Макет. Использование готовых макетов слайдов. Дизайн презентации. Смена слайдов. Анимация. Демонстрация слайд фильма. Гиперссылка. Управляющие кнопки. Выступление по презентации (защита): критерии эффективного публичного выступления, планирование выступления, взаимодействие с аудиторией, наглядные материалы, вопросы. Сканер, сканирование изображений для презентации.

**Тема 12.** **Создание презентации с помощью программы Power Point**

Практическое занятие. Создание проекта презентации. Ввод, редактирование, удаление текстовой, графической, звуковой информации. Изменение структуры презентации. Создание слайдов, цветовая схема слайда, фон. Использование заготовок. Изменение рисунков, цветовых схем. Вставка рисунков. Вывод на печать. Сохранение. Запуск. Работы на тему «Анимация «Часы», «Самопрезентация», «Безопасная дорога», «Мое любимое животное».

После **завершения курса** обучения обучающиеся должны **знать:**

* назначение основных частей компьютера;
* возможности текстовых и графических редакторов;
* возможности редакторов для демонстрации выполненных рисунков;
* **правила безопасного поведения в интернет-пространстве, безопасного использования интернет-ресурсов.**

должны **уметь**:

* набирать текст и редактировать его;
* вставлять в текст различные изображения;
* пользоваться инструментарием графического редактора для создания изображений, изменять палитру;
* выбирать макет для презентации, редактировать, вносить информацию;
* создавать презентации на заданную тему и демонстрировать его;
* копировать, переносить информацию с одного компьютера на другой;
* использовать стандартные офисные программы для решения конкретных практических задач – набор и редактирование нужного текста, создание презентации;
* безопасно использовать ресурсы Интернет для выполнения практических заданий.

**Методическое обеспечение**

Проведении учебных занятий предусматривает выполнение заданий обучающимися, направленных на развитие мышления.

Объяснение нового материала закрепляется выполнением практических заданий в устной или письменной форме.

Вторая половина учебного занятия направлена на развитие компьютерной грамотности школьников, предполагает работу не только в стандартных прикладных программах, но и с применением специальных обучающих программ «Мир информатики», «Компьютер Ёжика». Работа обучающихся завершается выполнением упражнений на релаксацию мышц глаз и пальцев рук.

На учебном занятии работа на компьютере проводится в следующих формах:

* демонстрация – работу выполняет педагог, а дети наблюдают;
* фронтальная – недлительная, но синхронная работа обучающихся по освоению или закреплению материала под руководством педагога;
* самостоятельная – выполнение самостоятельной работы на компьютере в пределах одного, двух или части учебного занятия; педагог обеспечивает индивидуальный контроль за работой обучающихся;
* творческий проект – выполнение работы в микро-группах или индивидуально на протяжении нескольких занятий;
* работа консультантов – обучающийся контролирует работу всей подгруппы.

При организации процесса обучения применяются следующие методические приемы: наглядные средства обучения и практические упражнения, демонстрационные примеры, проведение экскурсий, внеучебные занятия, дидактических и сюжетно-ролевых игр, тестирование.

Занятия по компьютерной грамотности несут не только приятные минуты совместной творческой игры, но и служат ключом для собственного творчества. Учебное занятие, как основная форма организации образовательной деятельности содержит теоретическую часть и практическую работу по закреплению материала. Каждое такое занятие (условно) разбивается на 3 части, которые и составляют в комплексе целостное занятие:

*1 часть* – состоит из организационных моментов, изложения нового материала, инструктажа, планирования и распределения работы для каждого обучающегося на занятие.

*2 часть -* практическая работа обучающегося (индивидуальная или групповая, самостоятельная или совместно с педагогом, под контролем педагога). Здесь происходит закрепление теоретического материала. Отрабатываются навыки и приемы.

*3 часть –* посвящена анализу проделанной работы и подведению итогов занятия.

Реализуя образовательную программу, обучающиеся будут **знать**:

* правила поведения в компьютерном кабинете;
* как работать в графических и текстовых редакторах;
* основные функции редакторов;
* основы работы в сети Интернет

должны **уметь**:

* работать в графических и текстовых редакторах, редакторе клипов и презентаций;
* составлять рисунки с применением всех изученных функций графического редактора;
* составлять поздравительные листы с использованием текста и изображений;
* составлять презентации с использованием текстовых эффектов, изображений, эффектов анимации, гиперссылок;
* сканировать изображения;
* работать в сети Интернет (скачивать графическую и текстовую информацию).

По завершению изучения отдельных тем и в целом программы детям предлагается оценить свои знания и умения: в играх, викторинах, выполнении практических заданий, тестов, письменной проверочной работы, демонстрации своих работ для других обучающихся, по результатам участия в конкурсах.

Для эффективной организации образовательного процесса **необходимы**:

* компьютерный кабинет (персональные компьютеры, наушники с микрофоном, локальная сеть);
* мультимедийный проектор с экраном;
* колонки;
* сканер;
* выход в Интернет;
* программное обеспечение - программы для обработки изображений, текстов, проигрыватели звуков, редакторы создания клипов и презентаций, браузер;
* примеры творческих работ обучающихся, электронное пособие «Мир информатики» (1-2, 3-4 годы обучения).

**Литература**

1. Альбов А., Хайт А. Компьютер для начинающих. 2-е изд. – СПб.: Питер, 2005.
2. Аржаникова И.В. Раннее обучение компьютерной грамотности// Дополнительное образование и воспитание. 2013. № 2.
3. Журин А.А. Самоучитель работы на компьютере. Обучение с нуля. – М, 2006.
4. Залогова Л.А. Компьютерная графика. – М, 2006.
5. Интел. Обучение для будущего: учеб. пособ. – 4-е издание, - М.: Русская Редакция, 2004.
6. Информатика: основы компьютерной грамоты. Начальный курс/ под ред. Н.В. Макаровой. – СПб.: Питер, 2000.
7. Межиева М.В. Развитие творческих способностей у детей 5-9 лет. - Ярославль: Академия развития: Академия холдинг: 2002.
8. Леонтьев. В.П. Персональный компьютер (+CD). – М.: ОЛМА Медиа Групп, 2008.
9. Холмогоров В. Работа на компьютере. Начали! – СПб.: Питер, 2008.

**Рекомендуемая литература для детей**

1. Журин А.А. Самоучитель работы на компьютере. Обучение с нуля. – М, 2006.
2. Информатика: основы компьютерной грамоты. Начальный курс/ под ред. Н.В. Макаровой. – СПб.: Питер, 2000.
3. Комягин В.Б. Современный самоучитель работы на современном компьютере. – М.: ТРИУМФ, 1997.
4. Холмогоров В. Работа на компьютере. Начали! – СПб.: Питер, 2008.

Автор программы: Кедрова Т.И.,

воспитатель ГКУСО ВО

«Гороховецкий СРНЦ «Семья».