

Муниципальное образовательное учреждение «Средняя (полная)
общеобразовательная школа № 5 с углубленным изучением предметов»
города Волжска Республики Марий Эл

Утверждаю
Директор МОУ «СОШ №5
с углубленным изучением
предметов» Бянина Г.В.

Согласовано
Заместитель директора
по УВР Дарьина О.А.

« 1 » 09 2010 г. « 1 » 09 2010 г.

Тематическое планирование
кружка «Компьютер для малышей»

на 2010 /2011 учебный год

Начальные классы 2 Б класс

Учитель Сидоркина Лариса Алексеевна, I категория

Пояснительная записка

Приобщение ребенка к компьютеру на уроках информатики в начальной школе имеет ряд положительных сторон как в плане развития его личности, так и для последующего применения информационно-коммуникационных технологий в учебной и познавательной деятельности в других предметах, жизни, а также непосредственно в рамках продолжения изучения информатики в школе. Полученные в результате обучения информатике и ИКТ в начальной школе знания, умения и навыки определяют дальнейшую информационную активность детей не только в учебной деятельности, но и в дальнейшей социализации ребенка, вхождении его в информационное общество. Данное обстоятельство нашло отражение в Государственном образовательном стандарте начального общего образования.

Как известно, ведущим в период обучения на ступени младшей школы является наглядно-образное мышление, в этом же возрасте закладывается и требует направленного развития словесно-логическое мышление. Данное обстоятельство диктует необходимость такого построения курса, в котором акцент ставится на развитие детей, а также формируются основы их взглядов на мир, причем это делается на основе индуктивного подхода, при котором обобщения и абстракции базируются на большом конкретном практическом материале. В случае курса информатики и ИКТ для начальной школы этому условию удовлетворяет трёхзвенная структура курса. Трёхзвенная организация учебного материала предусматривает следующую последовательность тем содержания обучения:

1. Компьютер, его устройства.
2. Работа с устройствами компьютера и программными средствами. Информационные технологии (т. е. подготовка текста, работа с таблицами, обработка графики, электронная почта и просмотр веб-страниц, работа с каталогами и поиск информации).
3. Основания информатики (информация и информационные процессы, понятия формальной логики, теории множеств, моделирование, алгоритмизация).

Цель: научить школьников начальных классов использовать компьютер в повседневной практической деятельности для:

- изменения и создания простых информационных объектов на компьютере;
- решения учебных и практических задач;
- приобретения навыков выполнения разного уровня сложности рисунков, узоров, чертежей.

Задачи:

обучающие:

1. формирование представлений об информатике, знакомство с графическим редактором, развитие творческих способностей и логического мышления, расширение технического кругозора;
2. привитие детям видения красоты окружающего мира на бумажных и электронных носителях.

развивающие:

3. развитие стремления к самообразованию, обеспечение в дальнейшем социальной адаптации в информационном обществе и успешную личную самореализацию.
4. привитие интереса к полиграфическому искусству, дизайну, оформлению;
5. развитие способности к выражению в творческих работах своего отношения к окружающему миру.

воспитывающие:

6. привитие навыков общения друг с другом, умение организованно заниматься в коллективе, проявлять дружелюбное отношение к товарищам;
7. развитие мотивации личности к познанию;
8. воспитание умственных и волевых усилий, концентрации внимания, логичности.

Актуальность программы.

В условиях информационного общества лучшим другом детей стал компьютер. В настоящее время компьютерные технологии проникли практически во все сферы человеческой деятельности. Существенно расширяется и возрастная аудитория их пользователей. Многие дети уже имеют

доступ к компьютеру непосредственно в домашних условиях. На рынке компьютерных программ существует большой выбор образовательных и развивающих дисков для самых разных возрастных категорий, в том числе и для дошкольников, начиная с трёх лет. Однако, в силу возрастных особенностей этого возраста, заключающихся в пока ещё слабом развитии волевой сферы, неустойчивости произвольного внимания, повышенной утомляемости, низкой степени самостоятельности, отсутствии объективного самоконтроля, необходимо использовать новые инновационные технологии постепенно, сочетая их с традиционными формами и методами.

Педагогическая целесообразность.

Необходимость постоянно обновлять и расширять профессиональные компетенции, также продиктована современными условиями информационного общества. Истинным профессионалам любой отрасли науки и техники свойственно рассматривать умение представлять себя и свой продукт деятельности как инструмент, позволяющий расширять и поддерживать профессиональную компетентность на должном уровне, улавливать самые перспективные тенденции развития мировой конъюнктуры, шагать в ногу со временем.

Данная образовательная программа разработана с учетом современных образовательных технологий, которые отражаются в:

- принципах обучения (индивидуальность, доступность, преемственность, результативность);
- формах и методах обучения (дифференцированное обучение, занятия, соревнования.);
- методах контроля и управления образовательным процессом (тестирование, анализ результатов соревнований и др.);
- средствах обучения. Каждое рабочее место обучающегося должно быть оборудовано следующим образом: компьютер с установленным необходимым программным обеспечением, мышь. Из дидактического обеспечения необходимо занимательные задания, игровые задания, викторины.

№ п/п	Тема занятия	Кол-во часов	Дата проведения
1.	Человек и информация. Инструктаж по ТБ	1	
2.	В мире звуков. Знакомство с интерактивной доской: способы написания	1	
3.	Какая бывает информация.	1	
4.	Источники информации. Включение и выключение компьютера	1	
5.	Приемники информации. Осваиваем мышь	1	
6.	Радио и телефон. Игра «Глухой телефон»	1	
7.	Человек и компьютер. Презентация «Части компьютера»	1	
8.	Игра «Крестики-нолики»	1	
9.	Работа с интерактивной доской: перемещение объектов	1	
10.	Работа с мышкой: раскраска «Пейзаж»	1	
11.	Носители информации. Как хранили информацию раньше.	1	
12.	Кодирование информации.	1	
13.	Игра «Найди клад»	1	
14.	Работа с мышкой: игра «Тренировка точности»	1	
15.	Алфавит и кодирование информации.	1	
16.	Клавиатура персонального компьютера	1	
17.	Английский алфавит и славянская азбука.	1	
18.	Письменные источники информации. Редактирование текста	1	
19.	Языки людей и компьютеров	1	
20.	Форматирование текста. Игра «Отгадай слово»	1	
21.	Числовая информация. Знакомство с программой Калькулятор	1	
22.	Время и числовая информация.	1	
23.	Число и кодирование информации.	1	
24.	Код из двух знаков. Вставка рисунка в текст	1	

25.	Помощники человека при счете.	1	
26.	Память компьютера. Вставка объекта.	1	
27.	Творческая работа «Открытка к празднику»	1	
28.	Работа с интерактивной доской: автофигуры	1	
29.	Текст и текстовая информация. Знакомство с графическим редактором.	1	
30.	Текст и его смысл. Инструменты распылитель, заливка	1	
31.	Передача текстовой информации.	1	
32.	Обработка текстовой информации.	1	
33.	Работа с фрагментами рисунка повороты	1	
34.	Рисование орнамента	1	

Планирование составлено на основе программы Матвеевой Н.В.

Литература:

1. Матвеева Н.В. Информатика. Учебник для 2 класса/Н.В. Матвеева, Е.Н.Челак, Н.К.Конопатова.-М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2003. – 167 с.

