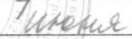


Муниципальное общеобразовательное учреждение
«Михайловская средняя школа»
Ярославского муниципального района

УТВЕРЖДАЮ

Директор МОУ Михайловская СШ ЯМР

 Е.В. Фаламеева

« 28 »  2023 г

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
«Мир информатики»**

(техническая направленность)

Возраст детей: 8-9 лет

Срок реализации программы: 1 год

Автор-составитель:
Попова Надежда Вениаминовна,
педагог дополнительного образования

п. Михайловский, 2023 год

Раздел 1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «**Мир информатики**» имеет техническую направленность.

Реализация данной программы осуществляется при взаимодействии с центром образования естественно-научной и технологической направленностей «Точка роста» на базе МОУ Михайловской СШ ЯМР с использованием оборудования данного центра, поставленного в рамках реализации регионального проекта «Современная школа», а также оборудования, поставленного в рамках реализации проекта «Цифровая образовательная среда».

1.1. Актуальность программы

В наши дни информатизация коснулась всех сторон общественной жизни. Ее результаты отслеживаются практически в любой сфере человеческой деятельности. Готовность к жизни в информационном обществе, начальная компьютерная грамотность, культура использования персонального компьютера как средства решения задач деятельности становятся сейчас необходимыми каждому человеку независимо от профессии. В раннем детстве человек осваивает родовые способы осуществления своей деятельности. В ходе овладения ребенком специфическими детскими видами деятельности формируется мотивационная структура его личности. Происходит обобщение опыта деятельности, вкладывается динамически развивающийся обобщенный образ мира, который опосредствует ориентировку ребенка в условиях достижения целей его действий.

Программа «Мир информатики» способствует тому, чтобы дети начинали использовать компьютерную технику не только в качестве инструмента для игр и развлечений, но и как средство для обучения, и приобретали знания и умения работы на современных профессиональных ПК и программных средствах, включая текстовые редакторы, графические редакторы и другие программные средства.

1.2. Цель программы – формирование начальных практических навыков использования современного компьютера в практической деятельности и повседневной жизни.

Задачи:

- познакомить учащихся с основными компонентами устройства компьютера и принципами работы в текстовом и графическом редакторах;
- формировать элементарные навыки работы в текстовом и графическом редакторах.
- развивать творческие способности учащихся;
- развивать интерес к информационной и коммуникативной деятельности;
- формировать этические нормы работы с информацией;
- воспитывать культуру общения между учащимися;
- формировать культуру безопасного труда при работе за компьютером.

1.3. Отличительные особенности:

Программные средства, используемые в программе «Мир информатики», обладают разнообразными графическими возможностями, понятным ребёнку младшего школьного возраста интерфейсом. Эти программы русифицированы, что позволяет легко и быстро их освоить. Так как программы строятся по логическим законам, возможна организация

разнообразной интересной деятельности с четким переходом от одного вида работы к другому, с конкретными указаниями, на что обратить внимание. При этом будет развиваться произвольное внимание детей. Несмотря на общие возрастные особенности, каждый ребенок индивидуален в своем развитии, поэтому программа предусматривает индивидуальный подход к каждому ребенку.

Программа «Мир информатики» составлена с учетом санитарно-гигиенических требований и возрастных особенностей детей младшего школьного возраста.

1.4. Сроки реализации программы – 1 год

1.5. Формы и режим занятий

Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 учебных часа (1 час = 40 мин) с 10-минутными перерывом.

Формы занятий: фронтальная, индивидуальная, групповая.

Фронтальная форма предусматривает подачу учебного материала всему коллективу детей в группе. Индивидуальная форма предполагает самостоятельную работу с помощью педагога. В ходе групповой работы дети учатся взаимодействовать друг с другом, помогая выполнять работу. Все это способствует более быстрому и качественному выполнению задания.

1.6. Возраст детей: от 8 до 9 лет.

1.7. Ожидаемые результаты:

К концу обучения дети должны:

- знать и соблюдать правила техники безопасности при работе с компьютером;
- знать название и назначение основных устройств компьютера;
- приобрести элементарные навыки пользования компьютерной техникой;
- знать области применения компьютерной техники;
- уметь правильно включать и выключать компьютер;
- уметь пользоваться клавиатурой и мышью компьютера;
- приобрести навыки работы на компьютере, используя изученное программное обеспечение;
- представлять информацию в табличной форме, в виде схем;
- создавать свои источники информации – информационные проекты (сообщения, небольшие сочинения, графические работы);
- создавать и преобразовывать информацию, представленную в виде текста, таблиц, рисунков;
- владеть основами компьютерной грамотности;
- использовать на практике полученные знания в виде докладов, программ, решать поставленные задачи;
- готовить к защите и защищать небольшие проекты по заданной теме;
- придерживаться этических правил и норм, применяемых при работе с информацией, применять правила безопасного поведения при работе с компьютерами.

Раздел 2. Учебно-тематический план

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Введение в курс программы.	2	2	0	Беседа/опрос
Раздел 1 «Компьютер»		16	8	8	
1.1.	«Здравствуй, компьютерный класс». Применение компьютеров.	2	2	0	Беседа/опрос
1.2	Техника безопасности и правила поведения в компьютерном классе.	2	2	0	Беседа/опрос
1.3	«Наш компьютер – верный друг». Компьютер и его основные устройства. Системный блок. Мышь. Работа с мышью. Клавиатура, работа на клавиатуре. Пиктограммы.	12	4	8	Беседа/опрос
Раздел 2 «Информационные технологии»		58	6	52	
2.1.	«Поиграем, порисуем» Графика. Раскрашивание компьютерных рисунков. Конструирование. Графический редактор. Рисование. Цвета. Графические примитивы.	12	2	10	Просмотр выполненных работ
2.2.	«Учимся печатать». Создание текстов на компьютере. Работа с текстами на компьютере. Работа с рисунками в текстах. Работа с таблицами.	20	2	18	Просмотр выполненных работ

	Фон и границы. Оформление текстов.				
2.3.	Делаем визитки, календари, открытки, буклеты.	24	2	22	Просмотр выполненных работ
2.4.	Чему мы научились.	2	0	2	Просмотр выполненных работ
Раздел 3 «Информация»		12	10	2	
3.1.	Мир, в котором мы живём.	6	6	0	Беседа/опрос
3.2.	Информация и органы чувств.	4	4	0	Беседа/опрос
3.3.	Чему мы научились.	2	0	2	Беседа/опрос
Раздел 4 «Логика»		14	6	8	
4.1.	Логика и её элементы.	6	6	0	Беседа/опрос
4.2.	Множества, элементы множеств.	8	0	8	Беседа/опрос
Раздел 5 «Алгоритмизация»		12	8	4	
5.1.	Действия по правилам.	6	6	0	Беседа/опрос
5.2.	Исполнители и система команд.	4	2	2	Просмотр выполненных работ
5.3.	Чему мы научились.	2	0	2	Просмотр выполненных работ
Раздел 6 «Информационные технологии»		26	2	24	
6.1.	Компьютерные презентации.	22	2	20	Просмотр выполненных работ

6.2.	Развивающие компьютерные игры.	4	0	4	Просмотр выполненных работ
Раздел 7 «Диагностический этап»		4	0	4	
7.1.	Диагностика ЗУН за первый год обучения.	2	0	2	Итоговое тестирование
7.2.	Викторина.	2	0	2	Викторина
ИТОГО:		144	42	102	

Раздел 3. Содержание

Введение в курс программы.

Теория: Знакомство с детьми. Задачи работы кружка. План работы и расписание занятий. Организационные вопросы. Начальная диагностика ЗУН обучающихся. Анкетирование. Правила поведения в кабинете информатики.

Раздел 1: Компьютер

Тема 1.1. Здравствуй, компьютерный класс.

Теория: Применение компьютеров. Рассказ об использовании компьютеров в современном обществе. Компьютер и его основные устройства.

Тема 1.2. Техника безопасности и правила поведения в компьютерном классе.

Теория: Инструктаж по технике безопасности. Организация рабочего места.

Тема 1.3. Наш компьютер – верный друг.

Теория: Клавиатура (цифры, клавиши управления курсором, выполнения и отмены). Компьютерная мышь. Экранные картинки - пиктограммы. Меню.

Практика: Порядок включения и выключения компьютера. Работа на клавиатуре. Клавиатурный тренажёр. Развитие навыков работы с клавиатурой. Работа с мышью.

Раздел 2: Информационные технологии

Тема 2.1. Поиграем, порисуем.

Теория: Графический редактор. Цвета. Графические примитивы.

Практика: Раскрашивание компьютерных рисунков. Конструирование. Рисование. Работа с графическим редактором.

Тема 2.2. Учимся печатать.

Теория: Тексты. Строчные и прописные буквы.

Практика: Работа с текстами: набор простых текстов, редактирование и форматирование (выравнивание, изменение шрифта). Работа с рисунками в текстах. Работа с простыми таблицами. Оформление текстов.

Тема 2.3. Учимся печатать.

Теория: Клавиши удаления и застоя.

Практика: Работа с программой публикаций. Быстрые публикации. Информационные таблички. Календари. Открытки. Буклеты.

Тема 2.4. Делаем визитки, календари, открытки, буклеты.

Практика:

Создание визитных карточек.

Раздел 3: Информация

Тема 3.1. Мир, в котором мы живём.

Теория: Информация вокруг нас. Как мы получаем информацию. Виды информации. Способы представления и передачи информации. Понятие информации, её виды.

Тема 3.2. Информация и органы чувств.

Теория: Способы получения информации. Источник и приёмник информации.

Тема 3.3. Чему мы научились

Практика: Способы представления информации: буква, цифра. Кодирование информации.

Раздел 4: Логика

Тема 4.1. Логика и её элементы.

Теория: Логика. Элементы логики: истинность и ложность рассуждений. Сопоставление. Множества. Формирование начального представления о множествах. Элементы логики.

Тема 4.2. Множества, элементы множества

Практика: Определение истинности и ложности рассуждений. Обобщение. Отношения между множествами. Определение отношений между множествами.

Раздел 5: Алгоритмизация

Тема 5.1. Действия по правилам.

Теория: Логика. Элементы логики: истинность и ложность рассуждений. Сопоставление. Элементы логики.

Тема 5.2. Исполнители и система команд

Теория: Множества. Формирование начального представления о множествах.

Практика: Действия по правилам.

Тема 5.3. Чему мы научились

Практика: Составление алгоритма.

Раздел 6: Информационные технологии

Тема 6.1. Компьютерные презентации

Теория: Компьютерные презентации.

Практика: Создание слайдов в презентации. Оформление и разметка слайдов. Размещение текстов и картинок. Вставка звуков /озвучивание презентации/. Анимация объектов презентации. Отладка работы презентации. Демонстрация.

Тема 6.2. Развивающие компьютерные игры

Практика: Компьютерные игры.

Раздел 7: Диагностический этап

Практика: Диагностика за год обучения. Викторина.

Раздел 4. Обеспечение

4.1. Методическое обеспечение:

- инструктажи по технике безопасности;
- наглядный иллюстративный материал;
- клавиатурный тренажер;
- подборка информационной справочной литературы;
- диагностические методики для определения уровня знаний, умений, навыков и творческих способностей детей;
- видео и фото материалы.

Для реализации данной программы используются следующие методы работы:

- словесные методы заключаются в устном объяснении, рассказе, беседе, убеждении, поощрении;
- наглядные методы - демонстрация работ, показ педагогом приемов исполнения, примеры готовых работ, специально подготовленных презентаций, показ видеосюжетов, использование стендов;

- практические методы: тренировочные упражнения, выполнение графических записей, демонстрация образцов, работа по образцам;
- репродуктивный (выполнение упражнений по образцу, по схеме);
- обращение на индивидуальную культуру исполнения: замечать способности каждого учащегося, чаще хвалить их, подчеркивая достоинства.
- многократный повтор способов работы с компьютером, подходя к изучению последовательно: от простого к сложному;
- исследовательский (творческие проекты, самостоятельная работа)

4.2. Материально-техническое обеспечение:

Компьютерный класс:

- мультимедийный проектор;
- экран;
- принтер лазерный;
- звуковые колонки;
- модем;
- комплект сетевого кабельного оборудования;
- компьютер преподавателя (системный блок, монитор (ж/к), клавиатура, мышь, наушники с микрофоном, сетевой фильтр)
- компьютер ученика (системный блок, монитор (ж/к), клавиатура, мышь, наушники с микрофоном, сетевой фильтр).

Программное обеспечение:

- текстовые редакторы
- графические редакторы
- программа создания презентаций.
- программный комплекс "Мир информатики"

Раздел 5. Формы аттестации и оценочные материалы

Формы аттестации:

- мониторинг развития творческих умений и навыков (педагогическое наблюдение, беседа, опрос, проверка заданий на ПК, тестирование);
- участие в конкурсах;
- зачётная работа по заданной теме или по выбору.

Оценочные материалы (*Приложение 1*).

Этапы педагогического контроля

№	Срок проведения	Какие знания, умения, навыки контролируются	Форма подведения итогов
Вводная аттестация			
1	Сентябрь	Выявление компьютерной грамотности	Собеседование/ тест
Текущая аттестация			
2	На протяжении всего обучения	Освоение материала	Проверка усвоения и оценка результатов каждого

			занятия. Беседы в форме «вопрос – ответ», самостоятельная работа, беседы в форме викторины, конкурсные программы, контрольные задания, тестирование.
Итоговая аттестация			
3	Май	Достижения (результаты работы)	Основная форма подведения итогов обучения - участие в конкурсах, а так же зачётная работа по заданной теме или по выбору.

Раздел 6. Список информационных источников

Литература для педагога:

1. Ланина И.Я., Лаптев В.В., Готская И.В. Мир компьютера:- ИКП «МиМ-Экспресс», 2012.
2. Симонович С.В. Компьютер в вашей школе. – М.; АСТ-ПРЕСС: Информком-Пресс, 2011.
3. Каньгин Ю., Зотов Б. Что такое информатика: - М.,: Дет.лит., 2014.
4. Intel «Обучение для будущего».- М., 2004.
5. Леонтьев В.П. Персональный компьютер.-М.2006.
6. Сборник нормативных документов «Информатика и ИКТ».-М.: Дрофа, 2004
7. Симонович С.В. Практическая информатика.-М.2000.
8. Угринович Н.Д. Информатика и информационные технологии.-М.2002.
9. Хлебостроев В.Г., Обухова Л.А.. Информатика и информационно-коммуникационные технологии: методическое пособие.-М.,2005.
10. Фурсина О.В. Развивать фантазию, творческие способности. Математика и конструирование. Начальная школа. № 6, 1995.
11. Яковлева Е.И., Сопрунов С.Ф. Проекты по информатике в начальной школе. Информатика и образование. № 7, 1998.

Литература для обучающихся:

1. Энциклопедия для детей. [Т.22] Информатика /ред. коллегия: М. Аксёнова, Е. Журавлёва, А. Леонов. – М.: Мир энциклопедий Аванта+, 2014.
2. Книга игр для детей. Кроссворды, ребусы, головоломки /сост. Г. Коненкина. – М.: Астрель,2003. – 192 с.

Вопросы для собеседования по теме: «Техника безопасности и правила поведения в компьютерном классе».

Выберите один вариант ответа:

Задание № 1

Нужно ли выключать компьютер по окончании работы?

1. да, при необходимости;
2. да;
3. нет.

Задание № 2

Что **разрешается** ученику в кабинете информатики **только с позволения учителя**?

1. сдвигать с места монитор и системный блок;
2. передвигаться по кабинету во время урока;
3. отключать и подключать устройства к компьютеру;
4. класть что-либо на клавиатуру.

Задание № 3

Где вам разрешается ставить сумки, пакеты, вещи?

1. возле входа в кабинет на специально отведённый для этого стол;
2. возле своего рабочего места;
3. на подоконник.

Задание № 4

Что необходимо сделать перед началом работы?

1. переобуться, пройти на рабочее место, включить компьютер и дожидаться указаний учителя;
2. оставить сумки, вещи на специально отведенное место, снять обувь или надеть бахилы, пройти на своё рабочее место, выключить сотовый, проверить комплектность ПК, расписаться в журнале учета работы пользователей за компьютером.

Задание № 5

Какие компьютерные программы можно запускать во время урока?

1. любые;
2. только те, которые вам разрешил запустить учитель во время урока;
3. только те, которые изучали раньше.

Задание № 6

Можно ли ученикам разговаривать в кабинете информатики во время урока?

1. Да;
2. можно, но очень тихо, чтобы не отвлекать других учеников;
3. нет.

Задание № 7

При появлении запаха гари или странного звука необходимо

1. продолжить работу за компьютером;
2. сообщить об этом учителю;
3. немедленно покинуть класс.

Задание № 8

Как следует нажимать на клавиши?

1. с усилием и ударом;
2. плавно.

Задание № 9

Разрешается ли приносить в класс продукты питания и напитки?

1. да, только в том случае, если сильно хочется, есть или пить
2. нет;
3. да.

Задание № 10

Разрешается ли включать или подключать какое-либо оборудование в кабинете информатики без разрешения учителя?

1. нет;
2. да.

Задание № 11

Что нужно сделать по окончании работы за компьютером?

1. привести в порядок рабочее место, закрыть окна всех программ, задвинуть кресло, сдать учителю все материалы, при необходимости выключить компьютер;
2. расписаться в журнале учета работы пользователей за компьютером;
3. покинуть кабинет;
4. выключить компьютер.

Задание № 12

Обязательно ли нужно расписываться в журнале учета работы пользователей за компьютером перед началом работы?

1. нет;
2. да.

Задание № 13

Разрешается ли что-либо трогать на столе учителя без разрешения?

1. нет;
2. да.

Задание № 14

Ваши действия при пожаре

1. прекратить работу, под руководством учителя покинуть кабинет;
2. немедленно покинуть компьютерный класс;
3. выключить компьютер и покинуть здание;
4. вызвать пожарную охрану.

Задание № 15

Разрешается ли касаться экрана монитора?

1. нет;
2. да.

Задание № 16

Что **не запрещается** в кабинете информатики?

1. работать двум ученикам за одним компьютером;
2. вставать со своих рабочих мест во время работы, чтобы поприветствовать учителя;
3. громко разговаривать, отвлекать других учеников;
4. отключать и подключать устройства к компьютеру.

Задание № 17

Какому максимальному количеству учеников разрешается работать за одним компьютером?

- 1) двум;
- 2) трём;
- 3) одному;
- 4) четырём.

Задание № 18

Что **не запрещено** делать в кабинете?

- 1) пройти в кабинет без обуви;

- 2) работать с влажными или грязными руками;
- 3) отключать и подключать кабели, трогать соединительные разъёмы проводов;
- 4) бегать, прыгать.

Задание № 19

Разрешено ли входить в класс в грязной обуви и верхней одежде?

- 1) да;
- 2) нет.

Задание № 20

Разрешается ли вам отвлекать других учеников, громко разговаривать в классе?

- 1) нет;
- 2) да.

Урок – игра «Мой друг - компьютер»

Тема: игра - викторина «Мой друг - компьютер»

Цели и задачи: научить детей общению с компьютером, развитие познавательной активности, владение речью, обучение компьютерной грамоте, проявление интереса к изучаемой дисциплине, развитие навыков работы в команде.

Оборудование: компьютерный класс (наличие ПК), список вопросов у ведущих, необходимые программы, костюмы, карточки с заданиями, кроссворды, ребусы.

План игры

1. Приветствие, представление ведущих, жюри.

- Представление команд
- Команда 1 (Название, участники, девиз, эмблемы, капитан)
- Команда 2 (Название, участники, девиз, эмблемы, капитан)

2. Ход игры:

- Разминка: ведущие читают стихи, команды отвечают
- Напечатай текст
- Блиц-опрос: ведущие читают вопросы, команды отвечают
- Собери ПК
- Кроссворды
- Ребусы
- Нарисуй и раскрась
- Заключение, выводы
- Подсчёт очков, награждение.

Ход игры

Ведущий игры-викторины приветствуют гостей и участников, объясняют правила игры.

Правила игры

Команды отвечают на вопросы ведущих. За правильный ответ команде зачисляются 2 балла, если команда не знает правильного ответа, отвечает группа поддержки, если и она не знает ответа, отвечает команда соперников, в этих случаях за ответ на вопрос зачисляются 1 балл.

Ведущий: Сегодня мы с вами проводим игру-викторину «Занимательная информатика». Участвуют две команды.

Прошу команды представиться. Итак, первая команда...

Представляется первая команда. (Название, участники, девиз, капитан)

Итак, вторая команда...

Представляется вторая команда. (Название, участники, девиз, капитан)

Объявляется 1-ый конкурс: Разминка

Ведущие читают стихи, пропуская слова, которые должны вставлять участники команд, в конце разминки подсчитывается количество отгаданных слов, команды получают 1 или 2 балла.

Оглянись, дружок, вокруг!
Вот КОМПЬЮТЕР – верный друг.
Он всегда тебе поможет:
Сложит, вычтет и умножит!

Наверху машины всей
Размещается ДИСПЛЕЙ –
Словно смелый капитан!
А на нем – горит экран.

Ну а рядом - главный блок:
Там бежит электроток
К самым важным микросхемам.
Этот блок зовут СИСТЕМНЫМ.

Не зверушка, не летаешь,
А по коврику скользишь
И курсором управляешь.
Называешься ты – МЫШЬ.

Конкурс – разгадай кроссворд.

Ведущий раздает командам кроссворды.

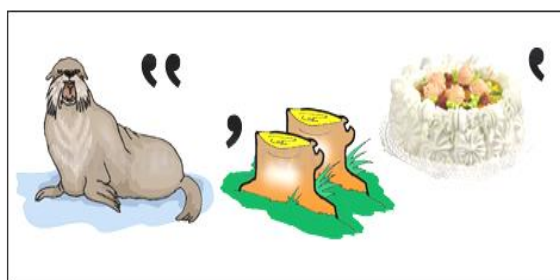
Отгадай ребус:



Ответ: компьютер



Ответ: курсор



Ответ: монитор

Конкурс – ответы на вопросы.

Ведущий: вопрос команде _____

Назовите и покажите основные блоки компьютера? (Системный блок, монитор, мышь, клавиатура)

Ведущий: вопрос команде _____

Какие значки всегда присутствуют на рабочем столе? (Мой компьютер, Мои документы, Сетевое окружение, Корзина)

Ведущий: вопрос команде _____

Как расшифровать ПК? (Персональный компьютер)

Ведущий: вопрос команде _____

От какого слова произошло слово ИНФОРМАТИКА? (Информация)

Ведущий: вопрос команде _____

Какая программа предназначена для набора текста? (Блокнот)

Ведущий: вопрос команде _____

Какая программа предназначена для рисования? (Paint)

Конкурс капитанов.

Капитаны отгадывают ребусы.

Ведущий капитану 1-ой команды: Отгадайте какое устройство зашифровано? (Показывает картинку с камышами) Ответ: мышь.

Ведущий: капитану 2-ой команды: Отгадайте, какое устройство зашифровано? (Показывает картинку с молоком) Ответ: монитор.

Ведущий: вопрос команде _____

При помощи каких инструментов можно рисовать в программе Paint? (Карандаш, кисть, распылитель)

Ведущий: вопрос команде _____

Для чего нужна корзина на рабочем столе? (Для хранения ненужных объектов)

Ведущий: вопрос команде _____

Какое устройство необходимо для ввода текста? (Клавиатура)

Ведущий: вопрос команде _____

Какое устройство необходимо для вывода звука? (Колонки или наушники)

Ведущий: вопрос команде _____

Какое устройство в компьютере обрабатывает информацию? (Процессор)

Ведущий: вопрос команде _____

При помощи, какой программы можно считать на компьютере? (Калькулятор)

Ведущий: последний вопрос команде _____

Для чего нужны дискеты? (Для хранения и переноса информации)

Ведущий: последний вопрос команде _____

Какие виды дисков вы знаете? (Дискета, лазерный диск, жесткий диск)

Ведущий: игра закончена, сейчас жюри подведет итоги и мы узнаем, какая команда стала победителем.

Оглашает результат и объявляет победителей.

Награждение.

Игра окончена.

Итоговая викторина «Информчик»

Цели и задачи:

1. **Обучающая:** Повторение, закрепление и углубление изученного материала
2. **Развивающая:** развитие познавательного интереса, умения концентрировать внимание на основном и представлять итог работы.
3. **Воспитывающая:** способствовать установлению уважительного отношения к соперникам, научить работать в команде, учить внимательно слушать задания педагога.

Тип урока: обобщающий занятие - игра

Приобретаемые навыки. В ходе игры учащиеся приобретают навыки общения, навыки поведения в затруднительной ситуации, активизируется долговременная память, активность учащихся, способность переключать внимание с одной темы на другую. Повышается эрудиция, как игроков, так и зрителей.

Оборудование:

- Интерактивная доска для показа презентации.
- Компьютерная презентация
- Жетоны за правильные ответы

Цели и задачи:

1. **Обучающая:** Повторение, закрепление и углубление изученного материала
2. **Развивающая:** развитие познавательного интереса, умения концентрировать внимание на основном и представлять итог работы.
3. **Воспитывающая:** способствовать установлению уважительного отношения к соперникам, научить работать в команде, учить внимательно слушать задания педагога.

Тип урока: обобщающий занятие - игра

Приобретаемые навыки. В ходе игры учащиеся приобретают навыки общения, навыки поведения в затруднительной ситуации, активизируется долговременная память, активность учащихся, способность переключать внимание с одной темы на другую. Повышается эрудиция, как игроков, так и зрителей.

Оборудование:

- Интерактивная доска для показа презентации.
- Компьютерная презентация
- Жетоны за правильные ответы

Ход мероприятия

1. Организационный момент (знакомство с правилами игры):

Правила игры

В игре принимают участие 2 команды по 5-6 человек

Порядок участников определяет жребий.

Команды придумывают названия и выбирают капитанов.

По результатам жеребьевки команда, получившая право выбора, выбирает вопрос из представленных разделов: устройства компьютера, алгоритмы, кодирование информации, угадай-ка. В каждом разделе по четыре вопроса: 10 баллов, 20 баллов, 30 баллов, 40 баллов в зависимости от их сложности. Команды имеют на обсуждение вопроса 2 минуты. При правильном ответе игроки получают жетон с количеством набранных баллов. Если команда, выбравшая вопрос, дает неправильный ответ - то команда соперников может ответить на него и получить дополнительные баллы. Команды должны ответить на 10 вопросов из любых разделов. Выигрывает та команда, которая набирает большее количество баллов.

2. Представление каждой команды (название команды, представление капитана).

3. Игра «Информчик» (сопровождается показом слайдов презентации).

« Устройства компьютера»

10 баллов

Нет, она – не пианино, только клавиш в ней – не счесть!

Алфавита там картина, знаки, цифры тоже есть.
Очень тонкая натура. Имя ей ...(клавиатура)

20 баллов
С него информацию можно читать,
Картинки смотреть да в игры играть. (Монитор)

30 баллов
Вот я сел – в игру играю.
Я на кнопки нажимаю.
Кнопки, рычаги и хвостик.
Что же это, дети? (Джойстик)

40 баллов
С помощью такого устройства
Откопировать книгу можно.
Тексты, картинки любые
Станут с ним цифровыми. (Сканер)

«Алгоритмы»

10 баллов
Кто исполнитель команд: отпарь, погладь? (утюг)

20 баллов
Восстанови алгоритм. Расставь команды в нужной последовательности.
1. Собери урожай
2. Посей семена
3. Вскопай землю
4. Поливай по графику
5. Уничтожай вредителей
Ответ: 3 2 4 5 1

30 баллов
Какая команда пропущена?
«Мороженное»
1. Пойди на кухню
2. Возьми с холодильника мороженное
3. Сними с мороженого обертку
4. Выброси обертку в корзину
5. Положи на тарелку ложечку
6. Присыпь мороженное орешками
7. Съешь мороженное
Ответ: Положи на тарелку мороженное

40 баллов
Какого вида (линейный, циклический, с ветвлением) будет алгоритм записанный для поговорок «Болен - лечись, а здоров- берегись»
Ответ: с ветвлением.

«Кодирование информации»

10 баллов

Восстанови слово.

Репнитр

Ответ: принтер

20 баллов

Отгадай ребус.



Ответ: клавиша.

30 баллов

Раскодируй слово с помощью азбуки Морзе.

Ответ: информация.

40 баллов

Отгадай шараду.

Начало мышки писк в траве.

Бывает яблочным, капустным,

Румяным, пышным, очень вкусным. (пирог)

«Угадай-ка»

10 баллов

Всемирная сеть, иль, еще, паутина,

Найдешь ты в ней все – про людей, про машины.

Каких только сведений разных в ней нет!

Как зовется она, знаешь ты? (интернет)

20 баллов

Если мой компьютер «заболеет»,

Вылечить его я сам сумею.

Не боюсь вредоносных программ,

Повредить ничего им не дам.

Как вредители те называются,

Что заразны и вмиг размножаются? (вирус)

30 баллов

Конкурс капитанов «Один за всех»

Капитаны по очереди отвечают на вопросы. Если один из капитанов неправильно отвечает на вопрос, то на него может ответить второй капитан. Выигрывает и зарабатывает 30 баллов для команды тот, кто ответит на большее число вопросов. В случае, если оба капитана ответят на равное количество вопросов, то по 30 баллов получают обе команды.

1. Над лесом

Солнца луч потух,

Крадётся
Царь зверей...(лев)
2. С пальмы вниз,
На пальму снова
Ловко прыгает...(обезьяна)
3. В тёплой лужице своей
Громко квакал...(лягушонок)
4. Быстрее всех от страха
Несется...(заяц)
5. Кто любит по ветвям носиться?
Конечно рыжая...(белка)
6. По сосне, как в барабан,
Застучал в лесу...(дятел)

40 баллов

Найди имена людей в каждой строчке.

Например:

Чудесный **сон я** сегодня видел ночью.

Купили новые бигуди маме.

Надела пальто няня.

Бабушка высыпала рис аккуратно в миску.

Ответ: Дима, Тоня, Лариса.

Подведение итогов

Команды подсчитывают количество набранных баллов. Победители награждаются грамотой.

Итоговый тест

1. Робот воспринимает (выберите несколько из 4 вариантов ответа):

1. звук
2. цвет
3. запах
4. вкус

2. К зрительной информации относится (выберите один из 4 вариантов ответа):

1. сладкий
2. мягкий
3. красный
4. ароматный

3. К звуковой информации относится (выберите один из 4 вариантов ответа):

1. громкий
2. холодный
3. яркий
4. солёный

4. К обонятельной информации относится (выберите один из 4 вариантов ответа):

1. резкий
2. колючий
3. белый
4. горький

5. К тактильной информации относится (выберите один из 4 вариантов ответа):

1. гладкий

2. светлый
3. вкусный
4. тихий

6. К вкусовой информации относится (выберите один из 4 вариантов ответа):

1. мелодичный
2. кислый
3. мокрый
4. сильный

7. Человек с завязанными глазами НЕ МОЖЕТ воспринимать (выберите один из 4 вариантов ответа):

1. зрительную информацию
2. обонятельную информацию
3. тактильную информацию
4. вкусовую информацию

8. Какую информацию МОЖНО получить, не прикасаясь к предмету (выберите несколько из 5 вариантов ответа):

1. зрительную
2. обонятельную
3. слуховую
4. тактильную
5. вкусовую

9. Источниками информации являются (выберите несколько из 5 вариантов ответа):

1. человек
2. природа
3. телефон
4. радио
5. книга

10. Искусственными источниками информации являются (выберите несколько из 6 вариантов ответа):

1. будильник
2. автомобиль
3. водопад
4. собака
5. пчела
6. самолет

11. Естественными (природными) источниками информации являются (выберите несколько из 6 вариантов ответа):

1. птица
2. человек
3. компьютер
4. колокольчик
5. ветер
6. скрипка

12. Приемником информации, может быть (выберите несколько из 6 вариантов ответа):

1. камень
2. человек
3. собака
4. автомобиль
5. компьютер
6. вода

13. Древние носители информации это (выберите несколько из 9 вариантов ответа):

1. флэшка
2. магнитная лента
3. фото пленка
4. лазерный диск
5. папирус
6. бумага
7. пергамент
8. береста
9. камень

14. Современные носители информации это (выберите несколько из 9 вариантов ответа):

1. флэшка
2. магнитная лента
3. фото пленка
4. лазерный диск
5. папирус
6. бумага
7. пергамент
8. береста
9. камень

15. Что общего между всеми носителями информации? (выберите один из 5 вариантов ответа):

1. хранят информацию
2. имеют общую форму
3. имеют один и тот же цвет
4. имеют одинаковые размеры
5. изготовлены из одного материала

16. Выбери верное утверждение (выберите один из 4 вариантов ответа):

1. носитель информации - это лазерный диск
2. носитель информации - это человек, который несет лазерный диск
3. носитель информации - это фильм, записанный на лазерном диске
4. носитель информации - это коробка для лазерного диска

17. Выбери ОСНОВНЫЕ устройства, необходимые для работы компьютера (выберите несколько из 8 вариантов ответа):

1. клавиатура
2. мышь
3. монитор
4. системный блок
5. принтер
6. сканер
7. колонки
8. микрофон

18. Выбери устройства, которые используются для ВВОДА информации в компьютер (выберите несколько из 6 вариантов ответа):

1. сканер
2. микрофон
3. клавиатура
4. принтер
5. монитор
6. колонки

19. Выбери устройства, которые используются для ВЫВОДА информации (выберите несколько из 6 вариантов ответа):

1. сканер
2. микрофон
3. клавиатура
4. принтер
5. монитор
6. колонки

20. Самое важное устройство, которое управляет работой компьютера и обрабатывает информацию называется (выберите один из 6 вариантов ответа):

1. процессор
2. монитор
3. системный блок
4. клавиатура
5. мышь
- 6) принтер

21. Компьютер не может работать без... (выберите несколько из 5 вариантов ответа):

1. человека
2. программного обеспечения
3. электроэнергии
4. принтера
5. интернета

22. Когда компьютер выключен, то все его программы и данные... (выберите один из 4 вариантов ответа):

1. стираются
2. хранятся в долговременной памяти
3. обрабатываются самостоятельно
4. переписываются на другой компьютер

Ответы (1 балл за правильный ответ):

- 1) 1; 2;
- 2) 3;
- 3) 1;
- 4) 1;
- 5) 1;
- 6) 2;
- 7) 1;
- 8) 1; 2; 3;
- 9) 1; 2; 5;
- 10) 1; 2; 6;
- 11) 1; 2; 5;
- 12) 2; 3; 5;
- 13) 5; 6; 7; 8; 9;
- 14) 1; 2; 3; 4;
- 15) 1;
- 16) 1;
- 17) 1; 2; 3; 4;
- 18) 1; 2; 3;
- 19) 4; 5; 6;
- 20) 1
- 21) 2; 3;
- 22) 2.

Календарно - учебный график

№	Дата	Кол-во часов	Тема занятий
1		2	Введение. Техника безопасности и правила поведения в компьютерном классе.
2		2	«Здравствуй, компьютерный класс» Применение компьютеров.
3		2	«Наш компьютер – верный друг» Компьютер и его основные устройства.
4		2	Системный блок.
5		2	Клавиатура, работа на клавиатуре.
6		2	Мышь. Работа с мышью.
7		2	Пиктограммы.
8		2	Обобщение пройденного материала.
9		2	Графика.
10		2	Раскрашивание компьютерных рисунков.
11		2	Конструирование.
12-13		4	Графический редактор. Рисование. Цвета.
14		2	Графические примитивы.
15		2	«Учимся печатать». Тексты.
16-17		4	Создание текстов на компьютере.
18-19		4	Работа с текстами на компьютере.
20		2	Работа с рисунками в текстах.
21		2	Работа с таблицами.
22		2	Фон и границы.
23		2	Оформление текстов.
24		2	Обобщение пройденного материала.

25-26		4	«Делаем визитки, календари, открытки». Быстрые публикации.
27		2	Визитные карточки.
28		2	Информационные таблички.
29-30		4	Календари.
31-32		4	Открытки.
33-34		4	Буклеты.
35		2	Обобщение пройденного материала.
36		2	Повторение материала
37		2	Техника безопасности и правила поведения в компьютерном классе.
38		2	Способы представления и передачи информации.
39		2	Кодирование информации
40		2	Информация вокруг нас.
41		2	Как мы получаем информацию.
42		2	Виды информации.
43		2	Обобщение пройденного материала.
44		2	Логика
45		2	Элементы логики: истинное и ложное
46		2	Логические действия
47		2	Элементы логики
48		2	Множества
49		2	Обобщение
50		2	Отношения между множествами
51		2	План и правила.
52		2	Алгоритм.
53		2	Способы представления алгоритма.
54		2	Исполнитель алгоритма – человек.
55		2	Исполнитель алгоритма – компьютер.
56		2	Обобщение пройденного материала.
57		2	Что такое презентация?
58		2	Создание слайдов.
59-60		4	Оформление и разметка слайдов.
61		2	Размещение текстов и картинок.
62-63		4	Вставка звуков.
64		2	Анимация объектов презентации.
65-66		4	Отладка работы презентации.
67-68		4	Обобщение пройденного материала.

69-70		4	Развивающие компьютерные игры.
71		2	Итоговая диагностика ЗУН
72		2	Итоговая аттестация