

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа № 3

УТВЕРЖДЕНО

Директор

Приказ № 01-27/65а
от «29» 08/ 2023 г.

[Зевакина О.Я.]

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

курса внеурочной деятельности

«Мой компьютер»

Возраст учащихся: 7 – 10 лет

Срок реализации: 4 года

Составитель: Михалева Г.Н., учитель начальных классов

г. Бородино

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Данная программа носит пропедевтический характер, составлена в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом начального общего образования. Курс построен таким образом, чтобы помочь учащимся заинтересоваться информатикой вообще и найти ответы на вопросы, с которыми им приходится сталкиваться в повседневной жизни при работе с большим объемом информации; научиться общаться с компьютером, который ничего не умеет делать, если не умеет человек. Развивает коммуникативные и интеллектуальные способности учащихся. Создает мотивацию для участия во внеклассных мероприятиях. Программа рассчитана на детей 7 – 10 лет. Учащиеся получают начальные знания и навыки пользования компьютером.

Цели программы

Целью создания настоящего курса является формирования информационной культуры младшего школьника, привития навыков работы с компьютерной графикой и осознания связей и взаимодействия искусства с жизнью (на примере рекламы, телевидения, книжной графики, промграфики и т.п.).

Задачи программы

Основная задача курса – способствовать формированию у школьников информационной и функциональной компетентности, развитие алгоритмического мышления. Назначение курса – помочь детям узнать основные возможности компьютера и научиться, ими пользоваться в повседневной жизни.

-Эстетическое воспитание учащихся.

-Развитие художественного вкуса, творческого воображения и мышления учащихся средствами графических изображений.

-Привитие любви к искусству, развитие стремления к познанию посредством компьютерного рисунка.

Целесообразность начала изучения информатики в младших классах, помимо необходимости в условиях информатизации школьного образования широкого использования знаний и умений по информатике в других учебных предметах на более ранней ступени, обусловлена также следующими факторами. Во-первых, положительным опытом обучения информатике детей этого возраста, как в нашей стране, так и за рубежом и, во-вторых, существенной ролью изучения информатики в развитии мышления, формировании научного мировоззрения школьников именно этой возрастной группы.

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА КУРСА

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.

Задача обучения информатике в целом - внедрение и использование новых передовых информационных технологий, пробуждение в детях желания экспериментировать, формулировать и проверять гипотезы и учиться на своих ошибках.

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 младших классов испытывают к компьютеру сверхдоверие и обладают психологической готовностью к активной встрече с ним. Общение с компьютером увеличивает потребность в приобретении знаний, продолжении образования.

Данный курс носит пропедевтический характер. К пропедевтическим элементам компьютерной грамотности относится умение работать с прикладным программным обеспечением. Дети, приходя в школу в 1 класс и занимаясь в компьютерном кружке, смогут освоить работу в основных прикладных программах.

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 младшего школьного возраста 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.

Поэтому очень важна роль курса информатики в начальных классах. 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.

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.

Формы и методы обучения существенно зависят от возможности доступа обучающегося к компьютерам. Наилучшие результаты дает машинный вариант преподавания. Программа “Мой друг-компьютер!” представляет собой развивающий курс, построенный на специально отобранном материале и опирающийся на следующие принципы:

- системность;
- гуманизация;
- междисциплинарная интеграция;
- дифференциация;
- дополнительная мотивация через игру.

Преподавание построено в соответствии с принципами валеологии “не навреди”. На каждом занятии обязательно проводится физкультминутка, за компьютером дети работают 10–15 минут, и сразу после работы за компьютером следует минутка релаксации – дети выполняют различные гимнастические упражнения для глаз и кистей рук.

МЕСТО КУРСА В УЧЕБНОМ ПЛАНЕ

Программа курса внеурочной деятельности рассчитана на 4 года, всего 135 часов, из них в 1 классе – 33 часа; во 2 – 4 классах – по 34 часа в каждом классе (1 раз в неделю).

ЦЕННОСТНЫЕ ОРИЕНТИРЫ СОДЕРЖАНИЯ КУРСА

Занятия курса, их непохожесть на другие уроки несут детям не только приятные минуты совместной творческой игры, но и служат ключом для собственного творчества.

При построении курса поставлены следующие задачи:

- знание возможностей и ограничений использования компьютера как инструмента для практической деятельности;

- умение использовать компьютер на практике только в тех случаях, когда это эффективно;
- формирование операционного стиля мышления;
- умение формализовать задачу, выделить в ней логически самостоятельные части;
- формирование конструкторских и исследовательских навыков активного творчества с использованием современных технологий, которые обеспечивает компьютер.

ЛИЧНОСТНЫЕ, МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ, ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОГО КУРСА

На конец обучения мы можем говорить только о начале формирования результатов освоения программы по курсу «Мой компьютер». В связи с этим можно выделить основные направления работы учителя по начальному формированию универсальных учебных действий.

Личностные

- внутренняя позиция школьника на основе положительного отношения к школе;
- принятие образа «хорошего ученика»;
- положительная мотивация и познавательный интерес к изучению курса «Первые шаги в мире информатики»;
- способность к самооценке;
- начальные навыки сотрудничества в разных ситуациях;

Метапредметные

Познавательные

- начало формирования навыка поиска необходимой информации для выполнения учебных заданий;
- сбор информации;
- обработка информации (*с помощью ИКТ*);
- анализ информации;
- передача информации (устным, письменным, цифровым способами);
- самостоятельно выделять и формулировать познавательную цель;
- использовать общие приёмы решения задач;
- контролировать и оценивать процесс и результат деятельности;
- *моделировать, т.е. выделять и обобщенно фиксировать группы существенных признаков объектов с целью решения конкретных задач.*
- подведение под понятие на основе распознавания объектов, выделения существенных признаков;
- синтез;
- сравнение;
- классификация по заданным критериям;
- установление аналогий;
- построение рассуждения.

Регулятивные

- начальные навыки умения формулировать и удерживать учебную задачу;
- *преобразовывать практическую задачу в познавательную;*

- *ставить новые учебные задачи в сотрудничестве с учителем;*
- выбирать действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
- умение выполнять учебные действия в устной форме;
- использовать речь для регуляции своего действия;
- сличать способ действия и его результат с заданным эталоном с целью обнаружения отклонений и отличий от эталона;
- адекватно воспринимать предложения учителей, товарищей, родителей и других людей по исправлению допущенных ошибок;
- выделять и формулировать то, что уже усвоено и что еще нужно усвоить, определять качество и уровня усвоения;

Коммуникативные

В процессе обучения дети учатся:

- работать в группе, учитывать мнения партнеров, отличные от собственных;
- ставить вопросы;
- обращаться за помощью;
- формулировать свои затруднения;
- предлагать помощь и сотрудничество;
- договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности;
- слушать собеседника;
- договариваться и приходить к общему решению;
- формулировать собственное мнение и позицию;
- осуществлять взаимный контроль;
- адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

СИСТЕМА ОТСЛЕЖИВАНИЯ И ОЦЕНИВАНИЯ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ

Игры, соревнования, конкурсы, марафон.

Система оценивания – безотметочная. Используется только словесная оценка достижений учащихся.

Формы контроля.

Конкурсы рисунков, выставки, конференции, презентации и т.д. Теоретические знания оцениваются через участие во внеклассных мероприятиях - игра «Веселая информатика», конкурс «Юные информатики».

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО КУРСА

1класс

- 1.Правила поведения и техники безопасности в компьютерном кабинете (1 час)
Знакомство с кабинетом, с правилами поведения в кабинете. Демонстрация возможностей компьютера и непосредственно того, что они будут делать на кружке.
- 2.Компьютер и его устройства (1 час)
Знакомство с компьютером и его основными устройствами.
- 3.Графический редактор Paint (31 час)

Знакомство с графическим редактором, его основными возможностями, инструментарием программы. Составление рисунков на заданные темы. Меню программы.

В 1 четверти в начале занятий проводятся игры на развитие мышления, внимания, памяти.

2 класс

1. Обращение с компьютером. Техника безопасности, гигиена (8 ч).
Навыки именования файлов, поиска, открытия. Организация рабочего пространства (компьютерный стол и обычная парта). Запуск приложений. Простейшие операции с информационными объектами (7 ч).
2. Опыт создания информационных объектов (рисунок, текст, звук, простейшая гиперструктура). Опыт фиксации (записи) информационных объектов, конструирования информационных (виртуальных и материальных) (8 ч.)
3. Информационные технологии в окружающем мире (10 ч.)

3 класс

1. Отработка технологии слепого клавиатурного ввода текста на интегрированных уроках при изучении материала по русскому языку (9 ч).
2. Опыт создания информационных объектов (рисунок, текст, звук). Опыт фиксации (записи) информационных объектов, конструирования информационных (виртуальных и материальных) объектов (9 ч).
3. Работа с простейшими исполнителями (9 ч).
4. Информационные технологии в окружающем мире (7ч.)

4 класс

1. Простейшие операции с информационными объектами. Опыт создания информационных объектов (рисунок, текст, звук). Опыт фиксации (записи) информационных объектов, конструирования информационных (виртуальных и материальных) объектов (10 ч).
2. Создание гипертекстовых мультимедиа-сочинений. Демонстрация мультимедиа-сочинения (7 ч).
3. Подготовка гипермедиа-поддержки выступления. Проведение выступления с опорой на самостоятельно созданную гипермедиа-поддержку (7 ч).
4. Информационная безопасность. Компьютерные вирусы и борьба с возможностью их проникновения (4 ч.)
5. Работа в Интернете, поиск информации, создание собственной библиотеки ссылок на интересные ресурсы в Интернете (6 ч).

МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

Информационно-методическое обеспечение

1. Ресурсы Единой коллекции цифровых образовательных ресурсов (<http://sc.edu.ru/>)
2. Рабочая программа курса Горячев А.В. "Информатика и ИКТ" 1 - 4 классы. М: Баласс, 2015

Для работы на занятиях используется следующее *оборудование*:

- интерактивная панель
- персональные компьютеры
- магнитная доска

Тематическое планирование

1 класс

№п/п	Тема занятия	дата	примечание
1	Правила поведения и техника безопасности в кабинете информатики		

2	Некоторые устройства и возможности персональных компьютеров. Что умеет делать компьютер? Из чего состоит компьютер?		
3	Понятие и назначение курсора. Управление мышью. Клавиатура.		
4	Графический редактор Paint. Первое знакомство. Вызов программы		
5	Инструментарий программы Paint. Меню и палитра инструментов.		
6	Сохранение выполненной работы в файле. Открытие файла для продолжения работы		
7	Рисование стандартных фигур.		
8	Заливка. Составление композиции из фигур		
9	Функция раскрашивания в графическом редакторе.		
10	Раскрашивание готовых рисунков.		
11	Создание графических объектов и подписей.		
12	Декоративное рисование. Линии, прорисовка геометрических тел.		
13	Декоративное рисование. Узоры, орнамент		
14	Создание собственной графической композиции.		
15	Проба пера. Проект.		
16	Тематическая композиция (Создание композиций на тему: «Мой дом»).		
17	Тематическая композиция (Создание композиций на тему: «Моя школа»).		
18	Тематическая композиция. Свободная тема.		
19	Функция копирования.		
20	Составление рисунков.		
21	Шрифт. Виды шрифтов (начертания, размеры), выбор шрифта.		
22	Создание надписи, корректировка надписи		
23	Проект. Книжная графика (книжная обложка, календарь)		
24	Проект. Книжная графика (поздравительная открытка)		

25	Театральная графика (Создание образца занавеса)		
26	Театральная графика (Создание эскизов костюмов и головных уборов)		
27	Пейзаж. Понятие пейзажа, примеры, понятия (пространство, ближе, дальше, за, около, ритм, размер)		
28	Пейзаж. Понятие пейзажа, примеры, понятия (пространство, ближе, дальше, за, около, ритм, размер)		
29	Промышленная графика Создание образца упаковки (фантика) конфеты, шоколадки, мороженого.		
30	Работа с библиотекой символов		
31	Декоративное рисование. Упражнения, повторение и закрепление пройденного материала. Создание коллекции рисунков.		
32	Декоративное рисование. Упражнения, повторение и закрепление пройденного материала. Создание коллекции рисунков.		
33	Фестиваль работ. Защита проектов.		

2 класс

№п/п	Тема занятия	дата	примечание
1	Вводный раздел. Компьютерная грамотность		
2	Правила поведения и техника безопасности при работе с компьютерами		
3	Некоторые устройства и возможности персональных компьютеров — сказка «Компьютерная школа». Что умеет делать компьютер? Из чего состоит компьютер?		
4	Удобства графического интерфейса. Рабочий стол. Панель задач.		
5	Окно — как основное понятие. Режим работы окна. Назначение, запуск/ закрытие, структура окна.		
6	Создание, хранение и считывание документа.		
7	Представление о файловой системе.		

	Каталоги. Папки.		
8	Поиск, копирование, перемещение, удаление файлов и папок.		
9	Примеры графических редакторов.		
10	Графический редактор PAINT		
11	Рисование, стирание, точек, линий, фигур. Заливка цветом		
12	Выполнение рисунка с помощью графических примитивов		
13	Цвет в графике. Изменение рисунка (перенос, растяжение / сжатие, удаление и т.д.).		
14	Изобретаем узоры. Работа на заданную или выбранную тему.		
15	Создание презентаций с помощью Power Point		
16	Дизайн, шрифт		
17	Вставки рисунков. Анимация.		
18	Создание собственного продукта		
19	Текстовый редактор WORD. Шрифт, поля, размеры. Сохранение документа.		
20	Форматирование документа, вставка рисунков.		
21	Создание таблиц, вставка специальных символов.		
22	Логика и информация. Информация.		
23	Что такое информация? Виды информации		
24	Способы передачи и получения информации		
25	Кодирование и декодирование информации		
26	Решение головоломок (логических задач)		
27	Тесты на внимательность		
28	Сетевые технологии. Интернет		
29	Глобальная компьютерная сеть.		
30	Браузеры		
31	Безопасность в сети интернет		
32	Поиск информации в интернете		
33	Образовательные сайты. Учи.ру		
34	Образовательные сайты. ЯКласс		
35	Работа в чатах, регистрация на почтовом сервере. Подведение		

	ИТОГОВ.		
--	---------	--	--

3 класс

№п/п	Тема занятия	дата	примечание
1	Вводный раздел. Компьютерная грамотность		
2	Правила поведения и техника безопасности при работе с компьютерами		
3	Информация. Информационные процессы		
4	Человек и информация. Источники и приемники информации		
5	Носители информации Информационные процессы: сбор, обработка, передача, хранение, защита.		
6	Логика. «Истина» и «ложь».		
7	Суждение. Умозаключение.		
8	Решение логических задач.		
9	Составление логических задач		
10	Моделирование. Модель объекта.		
11	Сравнение реальных объектов с их моделью.		
12	Типы моделей. Модель отношения между понятиями.		
13	Проектная работа «Сопоставление объектов в Word».		
14	Проектная работа «Восстановите хронологию событий в Power Point».		
15	Проектная работа «Найдите отличие в Paint».		
16	Применение компьютера при решении математических задач.		
17	Программа «Калькулятор». Вычисления с помощью калькулятора		
18	Практическая работа «Набор текста в Word»		
19	Мультимедийная информация и ее применение в обучении. Графические редакторы.		
20	Звуковые редакторы. Плееры		
21	Видео редакторы.		

22	Работа на клавиатурном тренажере		
23	Практическая работа в программе Paint		
24	Практическая работа в программе Power Poin		
25	Образовательные сайты. Учи.ру		
26	Образовательные сайты. ЯКласс		
27	Образовательные сайты. Учи.ру		
28	Образовательные сайты. ЯндексУчебник		
29	Интернет. Безопасность в интернете		
30	Классификация вирусов. Наиболее опасные вирусы.		
31	Что такое алгоритмы? Примеры использования алгоритмов в повседневной жизни.		
32	Составление словесных алгоритмов.		
33	Описание алгоритмов. Основные свойства алгоритмов.		
34	Блок-схемы. Составление алгоритмов с помощью блок-схем.		

4 класс

№п/п	Тема занятия	дата	примечание
1	Вводный раздел. Компьютерная грамотность		
2	Правила поведения и техника безопасности при работе с компьютерами		
3	Логика и русский язык		
4	Логика и математика		
5	Понятие информации. Виды работы с информацией. Логика и информация		
6	Что такое информация?		
7	Виды информации. Способы передачи и получения информации.		
8	Свойства информации.		
9	Повторение изученного материала. Игра «Информация и мы»		
10	Кодирование информации		
11	Кодирование информации с помощью алфавита, пронумерованного по порядку.		
12	Кодирование информации с помощью алфавита, пронумерованного в обратном порядке.		
13	Кодирование информации с помощью трафарета.		

14	Хранение информации. Организация хранения информации.		
15	Работа с программой		
16	Работа с компьютерными программами		
17	Обучающие и игровые программы.		
18	Антивирусные программы.		
19	Просмотр web – страниц.		
20	Электронная почта.		
21	Решение задач с использованием компьютеров.		
22	Проектная деятельность.		
23	Работа над проектом (выбор темы, определение групп)		
24	Работа над проектом (поиск информации)		
25	Работа над проектом (создание презентации)		
26	Работа над проектом (подготовка к защите проекта)		
27	Защита проекта		
28	Как защитить компьютер		
29	Безопасный Интернет		
30	Социальные сети.		
31	Создание аккаунтов		
32	Безопасность и культура поведения в интернете.		
33	Образовательные сайты		
34	Итоговое занятие		