

Приложение №6
к ООП НОО
МКОУ «Передельская средняя
общеобразовательная школа»

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
кружка внеурочной деятельности
«Занимательная информатика»
1 – 4 классы

Составитель: Большова Е.А.,
учитель начальных классов

2023 г.

Пояснительная записка

Программа разработана в соответствии с требованиями федеральных государственных образовательных стандартов начального общего образования. Это позволяет обеспечить единство обязательных требований ФГОС во всем пространстве школьного образования в урочной и внеурочной деятельности.

Программа внеурочной деятельности общеинтеллектуального направления «Занимательная информатика» разработана с учётом возрастных и психологических особенностей младшего школьника.

В современном мире компьютерная грамотность является одной из отраслей знаний, призванных готовить человека к жизни в новом информационном обществе.

Данная программа является комплексной программой по формированию познавательного и эмоционального развития ребенка, творческих способностей, более полному развитию интеллекта воображения, мелкой моторики, развития диалогической и монологической речи, достижения планируемых результатов, освоения основной образовательной программы начального общего образования.

Актуальность программы

Одним из важнейших изобретений человечества является компьютер. Ни для кого не секрет, что сегодня все больше детей вырастает, так и не познав подлинных возможностей компьютера. Чаще всего дети играют в компьютерные игры, общаются в социальных сетях, просматривают множество бесполезной информации. Таким образом, бесконтрольное времяпрепровождение детей за компьютером способствует искажению представления учащихся об «информационном пространстве» в целом и компьютере, как средстве получения этой информации. В результате компьютер остается для них нереализованным источником знаний. Возникает потребность усилить воздействие компьютера как средства познания окружающего мира, источника знаний и эмоциональных впечатлений, а также важного инструмента для реализации своего творческого потенциала.

Программа построена таким образом, чтобы в процессе воспитания и привития интереса к компьютеру осуществлялось комплексное воздействие на интеллектуальную, эмоциональную и волевою сферы ребенка.

Назначение программы

Данная программа направлена на формирование творческой личности, мышления современного человека с использованием современных компьютерных технологий, умения ориентироваться в современном обществе.

Цель программы:

- подготовить учащихся к эффективному использованию информационных технологий в учебной и практической деятельности, развитие творческого потенциала учащихся, овладение умением использовать компьютерную технику как практический инструмент для работы с информацией в учебной деятельности и повседневной жизни.

Задачи программы:

- дать первоначальные представления о компьютере и современных информационных технологиях и сформировать первичные навыки работы на компьютере;
- учить обучающихся искать, отбирать, организовывать и использовать информацию для достижения стоящих перед ними целей;

- формировать первоначальные навыки планирования целенаправленной деятельности человека, в том числе учебной деятельности;
- дать представление об этических нормах работы с информацией, об информационной безопасности;
- развивать познавательные навыки учащихся, ориентироваться в информационном пространстве, умение применять информацию;
- воспитывать умение работать в «команде», чувство коллективизма.

Взаимосвязь с программой воспитания:

Программа курса внеурочной деятельности разработана с учётом федеральных образовательных программ начального общего образования. Это позволяет на практике соединить обучающую и воспитательную деятельность, ориентировать её не только на интеллектуальное, но и на нравственное, социальное развитие обучающихся.

1. Планируемые результаты

Занятия в рамках программы направлены на обеспечение достижений школьниками следующих личностных, метапредметных и предметных образовательных результатов.

Личностные результаты.

- готовность и способность к саморазвитию, сформированность мотивации к обучению и познанию;
- потребность сотрудничества со сверстниками, доброжелательное отношение к сверстникам, бесконфликтное поведение, стремление прислушиваться к мнению одноклассников;
- установка на безопасный, здоровый образ жизни;

Метапредметные результаты.

Универсальные учебные регулятивные действия:

- понимать и принимать учебную задачу, сформулированную учителем;
- осуществлять контроль, коррекцию и оценку результатов своей деятельности

Универсальные учебные познавательные действия:

- проводить сравнение и классификацию объектов;
- понимать и применять полученную информацию при выполнении заданий;
- проявлять индивидуальные творческие способности.

Универсальные учебные коммуникативные действия:

- работать в группе, учитывать мнения партнеров, отличные от собственных;
- обращаться за помощью;
- формулировать свои затруднения;
- предлагать помощь и сотрудничество;
- слушать собеседника;
- договариваться и приходить к общему решению;
- адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

Предметные планируемые результаты:

- познакомиться с названиями составных частей компьютера
- формирование первоначальных представлений о роли информации в деятельности человека;
- виды информации (текстовая, числовая, графическая, звуковая), свойства информации;

- способы работы с информацией, заключающиеся в передаче, поиске, обработке, хранении;
- умение использовать приобретенные знания и умения в учебной деятельности и повседневной жизни;
- этические правила и нормы, применяемые при работе с информацией, и правила безопасного поведения при работе с компьютерами.

Программа внеурочной деятельности адресована учащимся 1- 4 классов (6,5 -11 лет) и рассчитана в 1 классе на 33 часа в год, во 2-4 классах на 34 часа в год. Периодичность занятий – 1 час в неделю по 40 минут. Программа реализуется учителем начальных классов.

2.Содержание программы

1 класс

Тема	Основное содержание	Характеристика деятельности обучающихся
Юный инфознайка (33 ч)		
1. Введение. Прогресс и компьютер. Правила поведения и техника безопасности в компьютерном классе. (3 часа).	Инструктаж по технике безопасности. Правила поведения в компьютерном классе. Гимнастика для глаз. История создания компьютера. Для чего используют компьютер.	Знать и соблюдать ТБ и гигиены в работе со средствами ИКТ. Знакомство с требованиями к организации компьютерного рабочего места.
2. Мой друг-компьютер (13 часов)	Компьютер и его составляющие. Игра «Отгадай загадку». Включение и выключение компьютера. Клавиатура. Назначение клавиш. Клавиатура. Клавиатурный тренажер. Монитор. Принтеры. Модем.	Знание основных устройств компьютера и их функций; элементов рабочего стола . Игры «Обведи рисунок», «Перетащить и оставить». Игра«Компьютер».

3. Осваиваем мышь (7 часов)	Осваиваем мышь. Мышь. Всплывающее меню. Мышь.	Работа с мышью. Игры «Обведи рисунок», «Перетащить и оставить». Игры «Собери домик», «Убери кружки», «Собери яблоки».
4. Рабочий стол. Файлы и папки (3 часа).	Что такое файл? Создание папок.	Знание элементов рабочего стола. Уметь пользоваться кнопками на панели инструментов, создавать папки.
5. Учимся рисовать (6 часов).	Компьютерная графика. Карандаш. Кисть. Распылитель. Ластик. Создаём рисунки. Фон.	Иметь представление о компьютерной графике: графическом изображении, рисунке. Уметь пользоваться кнопками на панели инструментов, создавать элементарные рисунки.
6. Итоговое занятие – выставка творческих работ(1 час).	Проект «Мои рисунки»	Подготовка и защита проекта.

2 класс

Тема	Основное содержание	Характеристика деятельности обучающихся
«Юный художник» - 34 часа.		
1.Правила техники безопасности (1час).	Инструктаж по технике безопасности. Правила поведения в компьютерном классе. Гимнастика для глаз.	Знать и соблюдать ТБ и гигиены в работе со средствами ИКТ. Знакомство с требованиями к организации компьютерного рабочего места.
2.Компьютер в жизни человека (2 часа).	Знакомство с компьютером. Программы.	Повторить основные устройства компьютера и их функции; элементы рабочего стола .

3. Знакомство с графическим редактором Paint. Работа в программе Paint(14 часов).	Функция раскрашивания при помощи графического редактора. Графический редактор Paint. Раскрашивание готовых образцов рисунков. Графический редактор Paint.(Линии, орнамент, цвет). Создание рисунков.	Знать функции графического редактора ; учиться создавать рисунки с помощью линий. Фигур.
4. Проект (4 часа).	Создание проекта на тему: «Времена года»	Работа над проектом и его защита.
5. Копирование (3 часа).	Составление и копирование рисунков.	Уметь копировать
6. Шрифт. (2 часа).	Виды шрифтов.	Уметь применять шрифт в работе.
7. Проект (5 часов).	Книжная графика.(поздравительная открытка, обложка книги, календарь) Проект. Театральная графика (образец театрального занавеса, эскизы головных уборов и костюмов).	Умение использовать полученные знания для создания проекта.
8. Декоративное рисование. Повторение и закрепление пройденного материала (3 часа).	Свободное рисование на тему «Краски осени», «Приход весны».	Формирование нравственных и эстетических представлений.

3 класс

Тема	Основное содержание	Характеристика деятельности обучающихся
«Учимся печатать» - 34 часа.		

1. Правила техники безопасности (1 час).	Инструктаж по технике безопасности. Правила поведения в компьютерном классе. Гимнастика для глаз	Знать и соблюдать ТБ и гигиены в работе со средствами ИКТ. Знакомство с требованиями к организации компьютерного рабочего места.
2. Компьютер в жизни человека (2 часа).	Знакомство с компьютером. Программы.	Повторить основные устройства компьютера и их функции; элементы рабочего стола .
3. Знакомство с графическим редактором Word (26 часов).	Работа в программе Word. Работа с клавиатурным тренажером. Меню «Файл». Меню «Главная». Редактирование текста. Набор текста. Меню «Вставка». Создание поздравительной открытки. Меню «Вставка» Создание пригласительной открытки. Оформление реферата.	Знать группы клавиш на клавиатуре, их назначение. Уметь набирать слова, текст, используя клавиатуру, редактировать текст. Создавать, переименовывать, перемещать, копировать и удалять файлы. Иметь представление о структуре главного меню. Уметь запускать и закрывать программы и приложения.
4.Творческий проект. Оформление брошюры (5часов).	Меню «Ссылки». Создание компьютерного рисунка в текстовом редакторе	Практическая работа .

4 класс

Тема	Основное содержание	Характеристика деятельности обучающихся
«Мастер презентации» - 34 часа.		
1. 1. Правила техники безопасности (1 час).	Инструктаж по технике безопасности. Правила поведения в компьютерном классе. Гимнастика для глаз	Знать и соблюдать ТБ и гигиены в работе со средствами ИКТ. Знакомство с требованиями к организации компьютерного рабочего места.

2. Компьютер в жизни человека (2 часа).	Повторение. Знакомство с компьютером. Программы.	Повторить основные устройства компьютера и их функции; элементы рабочего стола .
3. Знакомство с графическим редактором Power Point (21 час).	Работа в программе Power Point. Правила составления презентации. Создание нового слайда. Возможности программы Power Point (добавление картинок, текстов). Возможности программы Power Point (добавление эффектов анимации, вставка рисунка и других объектов).	Знакомство с программой. Работа с программой. Творческий проект «Я». Творческий проект «Моя семья». Творческий проект «Моё село».
4. Презентации с вложениями. Гиперссылки (2 часа). 5. Использование сети Internet с целью поиска информации для составления презентации (3 часа).	Возможности программы Power Point (создание гиперссылки) Знакомство с сетевыми технологиями, интернетом. Поиск и обработка информации.	Работа с программой. Практическая работа. Познавательная беседа. Показ презентации. Практическая работа.
6. Творческий проект «Моя школа». Закрепление изученного(5 часов) .	Повторение изученных тем.	Закрепление знаний по изученным темам. Работа над проектом. Защита проекта.

Список литературы.

1. Грязнова ЕМ. Занимательная информатика в начальной школе // Информатика и образование. – 2006. – №6. – С.77 - 87.

2. Дуванов А.А., Азы информатики. Рисуем на компьютере. Книга для ученика.- СПб.: БХВ-Петербург, 2005.- 352с.
3. Журова СМ. Внеурочные занятия по информатике // Информатика и образование. – 2006. –5. – С. 8-13.

Цифровые и информационные ресурсы.

1. ЭОР Единой коллекции «Виртуальные лаборатории»(<http://school-collection.edu.ru>);
2. Авторская мастерская Н.В. Матвеевой(<http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/4/>);
3. Лекторий «ИКТ в начальной школе» (<http://metodist.lbz.ru/lections/8/>);
4. Интернет портал ПРОШколу.ru <http://www.proshkolu.ru/>