

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Сергеевская средняя общеобразовательная школа»

Согласовано

Заместитель директора по УВР

_____ И. В. Голикова
30 августа 2024 г.

Утверждено

приказом директора школы
от 30.08. 2024 № 203

_____ О. В. Самкова

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
внеурочной деятельности
«Первые шаги в мир информатики»
для 3 класса

Учитель:
Петрова Надежда Михайловна
высшей квалификационной кате-
гория

Сергеевский, 2024

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа внеурочной деятельности «Первые шаги в мир информатики» для 3 класса на уровне начального общего образования составлена на основе требований к результатам освоения программы начального общего образования ФГОС НОО, а также ориентирована на целевые приоритеты духовно-нравственного развития, воспитания и социализации обучающихся, сформулированные в федеральной рабочей программе воспитания.

Программа внеурочной деятельности «Первые шаги в мир информатики» рассчитана на учащихся 3 классов, не изучающих предмет «Информатика» в начальных классах, реализуется в рамках модели «1 ученик: компьютер» и направлена на реализацию требований стандарта к личностным, метапредметным и предметным результатам освоения основной образовательной программы начального общего образования, которая обеспечивает становление и развитие учебной и общепользовательской ИКТ-компетентности. Разработка и внедрение образовательных решений в рамках модели «1 ученик: 1 компьютер» являются одной из наиболее актуальных задач современного образования. Учащимся, с которыми начата работа по модели «1 ученик: 1 компьютер», предстоит освоить учебный нетбук и установленное на нем программное обеспечение. Личный нетбук в качестве универсального инструмента обучения может успешно применяться на всех без исключения уроках и внеурочных занятиях.

В принятой Министерством образования РФ «Концепции о модификации образования» отмечено, что современные тенденции требуют более раннего внедрения изучения компьютеров и компьютерных технологий в учебный процесс.

На сегодняшний день компьютерная грамотность нужна любому современному человеку, компьютер используется в самых разных областях: обучение, развлечение, работа, общение и т.д. Чтобы приобрести навыки работы на компьютере, необходимы начальные, базовые знания. Без них любой пользователь персонального компьютера будет чувствовать себя неуверенно, пытаться выполнять действия наугад. Работа такого пользователя очень часто является непродуктивной и приводит к ошибкам.

Педагоги с помощью программы внеурочной деятельности «Первые шаги в мир информатики» могут помочь ребятам овладеть компьютером и научить применять эти знания на практике.

Ребенок в современном информационном обществе должен уметь работать на компьютере, находить нужную информацию в различных информационных источниках (электронных энциклопедиях, Интернете), обрабатывать ее и использовать приобретенные знания и навыки в жизни.

Учащиеся младших классов выражают большой интерес к работе на компьютере и обладают психологической готовностью к активной встрече с ним. Общение с компьютером увеличивает потребность в приобретении знаний, продолжении образования.

В младшем школьном возрасте происходит постепенная смена ведущей деятельности, переход от игры к учебе. При этом игра сохраняет свою ведущую роль. Поэтому значительное место на занятиях занимают игры. Возможность опоры на игровую деятельность позволяет сделать интересными и осмысленными любую учебную деятельность. Дети при восприятии материала обращают внимание на яркую подачу

его, эмоциональную окраску, в связи с этим основной формой объяснения материала является демонстрация.

Характеристика программы

Программа «Первые шаги в мир информатики» рассчитана на детей младшего школьного возраста, то есть для учащихся 3 классов.

Программа составлена с учетом санитарно-гигиенических требований, возрастных особенностей учащихся младшего школьного возраста и рассчитана на работу с нетбуками в общеобразовательном классе.

Занятия проводятся с подгруппами класса, по 1 часу 1 раз в неделю. Во время занятия обязательными являются физкультурные минутки, гимнастика для глаз. Занятия проводятся в нетрадиционной форме с использованием разнообразных дидактических игр.

Срок освоения программы – 1 год.

Объем курса – 34 часов.

В качестве результатов занятий внеурочной деятельности школьников служит:

1. **Связь обучения с жизнью.**

Реализация этого принципа позволяет обеспечить тесную связь внеурочной деятельности школьников по информатике с условиями жизни и деятельности ребёнка.

2. **Коммуникативная активность учащихся.**

Предпосылкой более высокой коммуникативной активности учащихся во внеурочной деятельности школьников по информатике является возможность выбрать наиболее интересующий и доступный вид деятельности: коллективная форма работы, развитие умений и навыков по предмету и т.д. Большое значение для стимулирования коммуникативной активности имеет не только разнообразие видов деятельности, но и её содержательная сторона. Использование новых, неизвестных учащимся материалов, их познавательная ценность и занимательность вызывают потребность в общении, повышают его качественный уровень.

Формирование 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;
- 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.

Предметные

1. По окончании обучения учащиеся должны демонстрировать сформированные умения и навыки работы на компьютере и применять их в практической деятельности и повседневной жизни.

2. Умение самостоятельно осуществлять творческие проекты в программах WORD, POINT, POWER POINT,
3. Создание банка данных детских работ (статей, рисунков, презентаций) для использования в учебно-воспитательном процессе.
4. Совершенствование материально-технической базы.

Формы контроля.

Анкетирование, тестирование, написание и иллюстрирование статей (WORD, POINT), редактирование текстов, создание презентаций POWER POINT, конкурсы работ учащихся, выставки, презентации и т.д. Теоретические знания оцениваются через участие во внеклассных мероприятиях.

Примерная структура занятия

1. Организационный момент (2 мин)
2. Разминка. Короткие логические, математические задачи и задачи на развитие внимания (5 мин)
3. Объяснение нового материала или фронтальная работа по решению новых задач, работа на печатных листах (10 мин)
4. Физкультминутка (3 мин)
5. Работа за компьютером (15 мин)
6. Релаксация (2 мин)
7. Подведение итогов (3 мин)

ОРГАНИЗАЦИЯ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

1.1. Цели и задачи программы

Цель программы:

формирование основ информационно-коммуникационной компетентности (овладение младшими школьниками навыками работы на компьютере, умением работать с различными видами информации и освоение основ проектно-творческой деятельности).

Задачи программы:

1. Дать школьникам первоначальное представление о компьютере и современных информационных и коммуникационных технологиях.
2. Научить учащихся работать с программами WORD, PAINT, POWER POINT.
3. Научить учащихся работе на компьютере с использованием системы управления классом Classroom Management.
4. Обучить учащихся основам алгоритмизации и программирования.
5. Научить учащихся находить информацию в Интернете и обрабатывать ее.
6. Углубить первоначальные знания и навыки использования компьютера для основной учебной деятельности
7. Развивать творческие и интеллектуальные способности детей, используя знания компьютерных технологий.
8. Приобщить к проектно-творческой деятельности.

9. Формировать эмоционально-положительное отношение к компьютерам.

1.2. Требования к уровню освоения содержания дисциплины

должны знать:

- правила техники безопасности;
- основные устройства ПК;
- правила работы за компьютером;
- виды информации и действия с ней;
- назначение и возможности графических редакторов ArtRage, PAINT;
- возможности текстового редактора WORD;
- назначение и работу программы Power Point;

должны уметь:

- соблюдать требования безопасности труда и пожарной безопасности;
- включить, выключить компьютер;
- работать с устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, дисководы);
- свободно набирать информацию на русском и английском регистре;
- запускать нужные программы, выбирать пункты меню, правильно закрыть программу.
- работать с программами ArtRage , Word, Paint, , Power Point;
- создавать презентацию, используя все возможности Power Point;
- составлять и защищать творческие мини-проекты.

2 год обучения (3 класс)

Мастер презентаций. Учимся создавать проекты.

В современном мире очень часто требуется навык свободно говорить, представлять себя или что-то. Этому нас учит презентации. Презентация – это представление готового продукта. А человек это тоже продукт и от того как мы представим себя нас возьмут на хорошую работу, к нам будут относиться на должном уровне. А компьютерная презентация позволяет подкрепить наше выступление сморительной информацией. Она является твердой опорой, на которую всегда можно опереться. Младших школьников компьютерная презентация учит структурировать знания, работать с большими объемами информации, не бояться говорить о своих мыслях, защищать свои проекты, но при этом она повышает интерес к предмету, развивает эстетические чувства.

Цель второго года обучения на компьютере

Целью создания курса является формирование эстетического чувства, привития навыков работы на компьютере, использование полученных знаний на других предметах

Задачи направлены на

- формирование навыка использования компьютера как инструмента для работы в дальнейшем в различных отраслях деятельности

- развитие принципов работы наиболее распространенных операционных систем
- овладение навыками работы с основными прикладными программами;

Содержание учебного предмета 3 класс

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.

Компьютер и его устройства (1 час)

Знакомство с компьютером и его основными устройствами, работа в компьютерной программе «Мир информатики»

Знакомство с программой PowerPoint, основные возможности (5 часов)

знакомство с программой создания презентаций PowerPoint; с правилами оформления презентаций, с интерфейсом программы, научиться создавать презентации, назвать основные элементы окна программы;

Редактор Power Point и проектная деятельность (27 часов)

Знакомство с редактором Power Point, меню программы, создание презентации на заданные темы, использование эффектов анимации, гиперссылки.

Тематическое планирование

№	Тема	Часы	Дата	
			1 гр	2 гр
1	Техника безопасности	1	02.09	02.09
2	Компьютер и его составляющие. Первое знакомство. Программы.	1	05.09	09.09
3-4	Знакомство с программой PowerPoint	2	12,19.09	16,23.09
5-6	Основные возможности программы PowerPoint	2	26.09 03.10	30.09 07.10
7-9	Составление простейшей презентации	3	10,17, 24.10	14,21,28.1 0
10-12	Творческий Проект. «Как люди получают информацию»	3	7,14, 21.11	11,18, 25.11
13-15	Знакомство с текстовым редактором Word. Проект «Эксклюзивный календарь»	3	28,6, 12.12	2,9, 16.12
16-17	Знакомство с графическим редактором Paint	2	19,26.12	23,26.12
18-20	Добавление в презентацию картинок, арт текстов. Проект «Робот»	3	16,23, 30.01	13,20,27.0 1
21-22	Творческий проект. «Моя семья»	2	6,13.02	3,10. 02
23-25	Добавление эффектов анимации в презентацию. Творческий проект «Компьютерный вернисаж»	3	20,27, 02 6.03	17,3.03,10 .03
26-27	Творческий Проект. «Я - читатель»	2	13,20.	17,24.03

			03	
28-29	Составление презентации с вложениями. Гиппер-сылки.	2	3,10.04	7,14.04
30-32	Творческий Проект «Портфолио».	3	17,24, 15.05	21,28,5.05
33-34	Отчет	2	22.05	12,19.05
Итого	34 часа			

Список литературы

1. Леонов В.П. Персональный компьютер. Карманный справочник. – М.: ОЛМА-ПРЕСС, 2004. – 928 с.
2. Горячев А.В. Информатика и ИКТ (Мой инструмент компьютер). Учебник для учащихся 2 класса. – М.: Баласс, 2014. – 80 с.
3. Книга игр для детей. Кроссворды, ребусы, головоломки /сост. Г. Коненкина. – М.: Астрель, 2003. – 192 с.
4. Ковалько В. И. Здоровьесберегающие технологии: школьник и компьютер: 1-4 классы. В. И. Ковалько. – М.: ВАКО, 2007. – 304 с.
5. Кравцов С. С., Ягодина, Л. А. Компьютерные игровые программы как средство стабилизации эмоционального состояния дошкольников. С. С. Кравцов, Л. А. Ягодина//Информатика. – 2006. - №12.
6. Санитарно-эпидемиологические правила и нормативы (Санин 2.4.2. 178-020), зарегистрированные в Минюсте России 05.12.02., рег. №3997
7. Ярмахов Б. Б. «1 ученик: 1 компьютер» — образовательная модель мобильного обучения в школе. Москва, 2012.

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 460837604057956529703830632163952415623550190559

Владелец Самкова Ольга Вениаминовна

Действителен с 19.10.2023 по 18.10.2024