


**МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ИРКУТСКОГО РАЙОННОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«УРИКОВСКАЯ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА»**

Согласовано
«01» 09 2023г.
Зам. директора по УВР

О.Б.Булужонок
подпись

Утверждаю
Приказ №
от 01.09.2023 г.
директор

Озяковская Е.Ю.
Ф.И.О.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

по курсу внеурочной деятельности «Мой друг – компьютер»

для обучающихся 1-4 классов

(в рамках реализации Федерального проекта «Современная школа»

Национального проекта «Образование», Центр образования естественно-научной и технологической направленностей «Точка роста»)

Учитель начальных классов
Меркушина О.Ю.

Урик, 2023г.

ВВЕДЕНИЕ

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 дополнительных 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.

Программа «Мой друг – компьютер» представляет собой методически проработанный развивающий курс, построенный на специально отобранном материале и опирающийся на следующие принципы:

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

Обучающиеся 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 и занимаясь в компьютерном кружке, смогут освоить работу в основных прикладных программах.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Современное общество предъявляет новые требования к поколению, вступающему в жизнь. Надо обладать определенными 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 обучающихся 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 начальных классов.

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 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, самопрезентации, развлечения и др.

В-четвертых, для формирования интереса и для создания положительных эмоциональных отношений детей к вычислительной технике. Компьютер позволяет превратить урок информатики в интересную игру.

Программа 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 обучающиеся наблюдают.

2. **ФРОНТАЛЬНАЯ** - недлительная, но синхронная работа обучающихся 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 обучающихся.

4. **ТВОРЧЕСКИЙ ПРОЕКТ** – выполнение работы в микро группах или индивидуально на протяжении нескольких занятий

5. **РАБОТА КОНСУЛЬТАНТОВ** – Ученик контролирует работу всей группы.

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

Цель начальной программы по информатике – не только обеспечить предметную подготовку обучающихся, достаточную для продолжения образования в основной школе, но и создать дидактические условия для овладения обучающимися универсальными учебными действиями (личностными, познавательными, регулятивными, коммуникативными) в процессе усвоения предметного содержания.

Для достижения этой цели необходимо **организовать учебную деятельность обучающихся** с учётом специфики курса внеурочной деятельности, направленную:

1. На формирование познавательного интереса к курсу внеурочной деятельности, учитывая потребности детей в познании окружающего мира и научные данные о центральных психологических новообразованиях младшего школьного возраста, формируемые на данном уровне: словесно-логическое мышление, произвольная смысловая память, произвольное внимание, планирование и умение действовать во внутреннем плане, знаково-символическое мышление, с опорой на наглядно-образное и предметно-действенное мышление.

2. На развитие пространственного воображения, потребности и способности к интеллектуальной деятельности; на формирование умений: строить рассуждения, аргументировать высказывания, различать обоснованные и необоснованные суждения, выявлять закономерности, устанавливать причинно-следственные связи, осуществлять анализ математических объектов, выделяя их существенные и несущественные признаки.

3. На овладение в процессе усвоения предметного содержания обобщенными видами деятельности: анализировать, сравнивать, классифицировать объекты, исследовать их структурный состав, описывать ситуации, моделировать, прогнозировать результаты, кон-

тролировать правильность и полноту выполнения действий, планировать решение деятельности, объяснять (пояснять, обосновывать) свой способ действия, конструировать и пр.

Для реализации курса внеурочной деятельности используется следующее оборудование Центра образования естественно-научной и технологической направленностей «Точка роста»:

- Ноутбуки в комплекте с компьютерной мышью – 5 шт.;
- Программное обеспечение (Операционная система Red OS Муром, графический редактор, текстовый редактор, программа для создания презентаций).

Структура программы

Программа состоит из 3 разделов (всего 68 часов):

- «Мастер печатных дел» – 20 часов;
- «Мастер презентации» – 24 часа;
- «Юный компьютерный художник» – 24 часов.

Примерная структура занятия

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

По каждой теме с учащимися проводятся упражнения в игровой форме, самостоятельные практические и творческие работы, позволяющие судить о том, как усвоен пройденный материал.

Содержание

1. Раздел «Мастер печатных дел» (20 часов)

ВВЕДЕНИЕ

Введение нового средства построения текста на ранних этапах школьного обучения может помочь создать более благоприятные условия для развития самостоятельной письменной речи и коррекции ее недостатков у детей. Однако возникает вполне закономерный вопрос: можно ли научить пользоваться текстовым редактором детей младшего школьного возраста.

Использование компьютерной технологии дает ребенку уникальное преимущество: он может редактировать целостный текст, а не вырванные из него фрагменты, постоянно анализируя, насколько улучшается его сочинение под влиянием каждого внесенного изменения. Традиционно используемые в обучении средства редактирования текста (переписывание и работа над ошибками) не дают ребенку такой возможности. Таким образом, третий аргумент состоит в том, что благодаря компьютерной технологии открывается столь необходимая детям возможность редактировать целостный текст в любом аспекте (по смыслу, структуре, лексико-грамматическому оформлению, стилю и др.). Особенно важно, что применение компьютерной технологии позволяет совершенствовать необходимые для построения текста действия и операции, подчиняя их смысловой работе над текстом.

Цель

Содействовать развитию умения редактированию, набору текстов на компьютере и последующее использование этого умения в процессе развития письменной речи, а так же при составлении рисунков, грамот, похвальных листов, буклетов.

Задачи направлены на:

- развитие навыков работы в текстовом редакторе
- овладение навыками набора компьютерного текста
- поддержку мотивации маленьких школьников к совершенствованию своей письменной речи;
- формирование навыка использования полученных знаний, умений, навыков в жизни.

В конце изучения текстового редактора обучающиеся уже имеют навыки набора текста, его редактирования, могут изменить шрифт, его размер, начертание; могут использовать в своей работе объект WordArt а также простейшие автофигуры. Для определения готовности деятельности обучающихся в нестандартных (новых) условиях предлагается задача, на реализацию которой детям отводится 1 урок: оформить визитную карточку или бейджик.

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.

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

Текстовый редактор Microsoft Office Word (19 часов)

Знакомство с текстовым редактором Word. Меню программы, основные возможности. Составление поздравительных открыток, визиток, бейджиков и компьютерных рисунков – схем.

2. Раздел «Мастер презентации» (24 часа)

ВВЕДЕНИЕ

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 смотримельной 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

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 наглядной работы в дальнейшем в различных отраслях деятельности
- развитие принципов работы наиболее распространенных операционных систем
- овладение навыками работы с прикладной программой, создания логичных, смотримельных презентаций;
- формирование умения защищать свою работу и отстаивать свою точку зрения на проблему.

Редактор Power Point (24 часа)

Знакомство с редактором Power Point, меню программы, создание презентации на заданные темы, вставка элементов, использование эффектов анимации, работа с текстом и рисунками в презентации. Итоговая презентация на заданную тему.

3. Раздел «Юный компьютерный художник» (24 часа)

ВВЕДЕНИЕ

Процесс создания компьютерного рисунка значительно отличается от традиционного понятия "рисование". С помощью графического редактора на экране компьютера можно

создавать сложные многоцветные композиции, редактировать их, меняя и улучшая, вводить в рисунок различные шрифтовые элементы, получать на основе созданных композиций готовую печатную продукцию. За счет автоматизации выполнения операций создания элементарных форм - эллипсов, прямоугольников, треугольников, а также операций заполнения созданных форм цветом и других средств создания и редактирования рисунка становится возможным создание достаточно сложных изобразительных композиций детьми.

Цели программы

Целью создания настоящего курса является формирования художественной 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 направлены на:

1. воспитание у обучающихся эстетического вкуса.
2. развитие художественного вкуса, творческого воображения и мышления обучающихся средствами графических изображений.
3. формирование любви к искусству, развитие стремления к познанию посредством компьютерного рисунка.

Содержание курса

Графический редактор Paint (12 часов)

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

Тематическое планирование

№п/п	Тема	Часы
1	Правила техники безопасности	1
<i>Текстовый редактор</i>		
2	Первое знакомство. Вызов программы.	1
3	Клавиатура. Основные клавиши. Меню. Возможности программы.	1
4	Инструментарий программы. Редактирование текста. Меню «Главная»	2
5	Набор текста. Шрифты. Стили.	2
6	Возможности и инструменты. Функции.	2
7	Вставка рисунков	2
8	Вставка фигур	2
9	Вставка элементов WordArt	2
10	Вставка символов. «Конструктор»	2
11	Создание визитки или бейджика.	3
<i>Программа для создания презентаций</i>		
12	Вызов программы. Основные возможности. Инструментарий программы.	1
13	Меню программы. Шаблоны. Виды презентаций.	1
14	Составление простейшей презентации.	1
15	Удаление и добавление слайдов.	1
16	Работа с макетом презентации.	2
17	Добавление в презентацию текста.	2
18	Работа с текстом.	2
19	Добавление в презентацию картинок.	2
20	Работа с картинками.	2
21	Добавление эффектов анимации в презентацию.	3
22	Составление презентации по заданной теме.	3

23	Составление презентации по самостоятельно выбранной теме. Представление собственной работы.	4
<i>Графический редактор</i>		
24	Основные возможности. Вызов программы. Инструментарий графического редактора	1
25	Меню и палитра инструментов, сохранение выполненной работы в файле, открытие файла для продолжения работы.	2
26	Функция раскрашивания в графическом редакторе.	2
27	Декоративное рисование (линии, узоры орнамент).	2
28	Декоративное рисование (цвет).	2
29	Декоративное рисование (прорисовка геометрических тел).	2
30	Декоративное рисование (узоры).	2
31	Декоративное рисование (орнамент).	2
32	Декоративное рисование (рисование графическими примитивами).	2
33	Составление рисунка (Открытка к любому празднику, календарик, обёртка для конфеты, мороженого, шоколадки и т.д.).	5
34	Итоговое занятие. Чему мы научились?	2
Итого		68

Планируемые результаты

Личностные

- комфортная внутренняя позиция школьника на основе положительного отношения к школе;
- принятие образа «хорошего ученика»;
- положительная мотивация и познавательный интерес к изучению программы «Мой друг-компьютер»;
- 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.

Список литературы

1. Пешкова В.Е. Педагогика. Часть 3. Технологии развивающего обучения. – Майкоп, 1998.
2. Леонов В.П. Персональный компьютер. Карманный справочник. – М.: ОЛМА-ПРЕСС, 2004. – 928 с.
3. Горячев А.В. Информатика и ИКТ (Мой инструмент компьютер). Учебник для обучающихся 4 класса. – М.: Баласс, 2007. – 80 с.
4. Книга игр для детей. Кроссворды, ребусы, головоломки /сост. Г. Коненкина. – М.: Астрель, 2003. – 192 с.
5. Ковалько В. И. Здоровьесберегающие технологии: школьник и компьютер: 1-4 классы. В. И. Ковалько. – М.: ВАКО, 2007. – 304 с.
6. Кравцов С. С., Ягодина, Л. А. Компьютерные игровые программы как средство стабилизации эмоционального состояния дошкольников. С. С. Кравцов, Л. А. Ягодина//Информатика. – 2006. - №12.
7. Санитарно-эпидемиологические правила и нормативы (Санин 2.4.2. 178-020), зарегистрированные в Минюсте России 05.12.02., рег. №3997

Сайты сети Интернет

1. <http://standart.edu.ru/>
2. <http://koshki-mishki.ru/n4-9.html>

Электронные пособия

1. Дуванов А.А. «Азы информатики»- электронный учебник.
2. Мир информатики 4 год обучения: Комплекс компьютерных программ Медиатека Кирилла и Мефодия