

государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
Самарской области средняя общеобразовательная школа № 2
с. Обшаровка муниципального района Приволжский Самарской области

Проверено
и. о. зам. директора по ВР
Кузина Е.В.

(подпись)
«29» августа 2023 г.

Утверждаю
директор ГБОУ СОШ №2 с. Обшаровка
Овчинникова С.М.

(подпись)
«29» августа 2023 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Предмет (курс) **Информашка** Класс 1-4

Количество часов по учебному плану: 34 год, 1 в неделю.

Рассмотрена на заседании ШМО учителей начальных классов
(название методического объединения)

Протокол № 1 от «28 » августа 2023 г.

Председатель ШМО Кузнецова Г.М. _____

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

При составлении данной программы использованы следующие нормативно-правовые документы и рекомендации:

- Федеральный закон Российской Федерации «Об образовании в Российской Федерации» от 29 декабря 2012 г. N 273-ФЗ;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 31.05.2021 № 286 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования»;
- Письмо Министерства просвещения Российской Федерации от 05.07.2022г. №ТВ-1290/03 «О направлении методических рекомендаций» (Информационно-методическое письмо об организации внеурочной деятельности в рамках реализации обновленных федеральных государственных образовательных стандартов начального общего и основного общего образования);
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 06.10.2009 года № 373 (с изменениями: от 26.11.2010 г., № 1249, от 22.09.2011 № 2357, от 18.02.2012 № 1060 от 29.12.2014 г. № 1643; от 18.05.2015 № 507);
- Санитарные правила СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», утвержденных постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 (далее - СП 2.4.3648-20);
- Санитарные правила и нормы СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания», утвержденных постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 № 2 (далее - СанПиН 1.2.3685-21);
- Устав ГБОУ СОШ №2 с. Обшаровка;
- Плана внеурочной деятельности на 2023-2024 учебный год.

Изучение информационных технологий в начальной школе является неотъемлемой частью современного общего образования и направлено на формирование у подрастающего поколения нового целостного миропонимания и информационного мировоззрения, понимания компьютера как современного средства обработки информации.

Данная программа внеурочной деятельности «Информашка» дает возможность учащимся 3 класса приступить к изучению новых информационных технологий с пользой для себя на соответствующем им уровне развития, научиться применять компьютер как средство получения новых знаний.

Актуальность программы «Информашка» заключается в том, что интерес к изучению новых технологий у подрастающего поколения и у родительской общественности появляется в настоящее время уже в дошкольном и раннем школьном возрасте. Поэтому сегодня, выполняя социальный заказ общества, школа должна решать новую проблему - подготовить подрастающее поколение к жизни, творческой и будущей профессиональной деятельности в высокоразвитом информационном обществе.

Педагогическая целесообразность программы объясняется тем, что предлагаемые вопросы связаны с простейшими навыками работы на компьютере, которые можно без особых проблем приобрести в данном возрасте.

Освоение материала в основном происходит в процессе практической деятельности. Педагогическая целесообразность данной образовательной программы внеурочной деятельности обусловлена важностью создания условий для формирования у школьников навыков пространственного мышления, которые необходимы для успешного интеллектуального развития ребенка. Предлагаемая система практических заданий и занимательных упражнений позволит формировать, развивать, корректировать у школьников пространственные и зрительные представления, наличие которых является показателем школьной зрелости, а также поможет детям легко и радостно включиться в процесс обучения. Девизом данной программы стали такие слова: «Играю – Думаю – Учусь действовать самостоятельно».

Выполнение заданий в рамках программы – процесс творческий, осуществляемый через совместную деятельность педагога и детей, детей друг с другом. Для педагога, родителей и ребёнка это должно стать смыслом и образом жизни, который научит детей через развивающие практические занятия преодолевать трудности, принимать самостоятельные решения, находить более продуктивный и действенный способ достижения возникающей в ходе занятий учебной цели.

Данная программа обеспечивает развитие универсальных учебных действий:

- обеспечивает ценностно-смысловую ориентацию обучающихся и ориентацию в социальных ролях и межличностных отношениях,
- обеспечивает организацию учащимся своей учебной деятельности, включают действия постановки и решения проблем,
- обеспечивает умение слушать и вступать в диалог, участвовать в коллективном обсуждении проблем, интегрироваться в группу сверстников и строить продуктивное взаимодействие и сотрудничество со сверстниками и взрослыми.

Цель программы – формирование интереса к предмету «Информатика», создание условий для всестороннего развития и воспитания личности младшего школьника в соответствии с требованиями ФГОС начального общего образования.

Задачи программы:

- Расширить кругозор и познавательные интересы у обучающихся, формировать умения применять на практике знания, полученные во время занятий;
- Формировать навыки работы с текстом, создание графических изображений, оперирование информационными моделями: однозначными описаниями предметов, действий и рассуждений на практике;
- Связать обучение с жизнью, сформировать практические навыки работы с компьютером;

- Развивать универсальные учебные действия, такие как: умения обучающихся осуществлять целеполагание, планирование, прогнозирование, контроль, коррекцию, оценку, саморегуляцию.

Взаимосвязь с программой воспитания.

Отличительной особенностью данной программы от уже существующих образовательных программ является то, что курс состоит из 4 параллельно развивающихся содержательно-методических линий:

I. Организационно-рефлексивная: формирование умения учиться в своей полноте (личностное самоопределение в учебном действии, умение выполнять пробное учебное действие, фиксировать затруднение в учебном действии, выявлять его причину, ставить цель, составлять план действий, осуществлять выбор способов и средств достижения цели, реализовывать проект, организовывать свою деятельность по усвоению знаний, проводить самоконтроль и самооценку собственных учебных действий, коррекцию ошибок и т.д.).

II. Коммуникативная: формирование норм поведения в классе, норм общения, норм коммуникативного взаимодействия, волевой саморегуляции и т.д.

III. Познавательная: знакомство с методами познания, методами поиска информации, методами работы с текстами, рисунками, организация саморазвития познавательных процессов, организация своего рабочего места и т.д.

IV. Ценностная: формирование нравственно-этических норм, ценностных ориентиров, норм самовоспитания, здоровьесбережения и т.д.

1. Общая характеристика программы

Развитие познавательных процессов необходимо в любом возрасте. Возможность ученика «переносить» учебное умение, сформированное на конкретном материале какого-либо предмета на более широкую область, может быть использована при изучении других предметов. Развитие ученика происходит только в процессе деятельности, причем, чем активнее деятельность, тем быстрее развитие. Поэтому обучение должно строиться с позиций деятельностного подхода.

Принципы:

- доступность, познавательность и наглядность
- учёт возрастных особенностей
- сочетание теоретических и практических форм деятельности
- усиление прикладной направленности обучения
- психологическая комфортность

Формы и объем занятий: занятия по данной программе состоят из теоретической и практической части, причём больше времени занимает практическая часть. Форму занятий можно

определить и как самостоятельную деятельность, и как творческую (беседа, практическое выполнение упражнений, использование логических задач, загадок, работа в группах, игры и т.д.).

Примерная структура занятия:

- ✓ Организационный момент (1 мин.).
- ✓ Разминка. Короткие логические, математические задачи и задачи на развитие внимания, работа с клавиатурным тренажером (3—4 мин).
- ✓ Объяснение нового материала (8—10 мин).
- ✓ Физкультминутка (1 мин)
- ✓ Работа за компьютером (15-25 мин).
- ✓ Релаксация (1 мин)
- ✓ Подведение итогов (1 мин.).

2. Описание места программы в базисном учебном плане

Программа организации внеурочной деятельности школьников предназначена для работы с детьми 3 класса и является механизмом интеграции, обеспечения полноты и цельности содержания программ по предметам, расширяя и обогащая его.

Возраст: программа рассчитана на детей 8-9 лет.

Сроки реализации: программа рассчитана на 1 год (34 часа в год).

Режим занятий: занятия рассчитаны на **1 час в неделю**.

3. Описание ценностных ориентиров содержания программы по внеурочной деятельности

Федеральный компонент государственного стандарта начального общего образования направлен на реализацию качественно новой личностно-ориентированной развивающей модели массовой начальной школы и призван обеспечить достижение основных целей:

1. Развитие личности школьника, его творческих способностей, интереса к учению; формирование желания и умения учиться;
2. Воспитание нравственных и эстетических чувств, эмоционально-ценностного позитивного отношения к себе и окружающему миру;
3. Освоение системы знаний, умений и навыков, опыта осуществления разнообразных видов деятельности;
4. Сохранение и поддержка индивидуальности ребенка.

4. Содержание программы для 3 класса

Знакомство с компьютером (4 часов)

Роль компьютера в жизни человека. Основные устройства компьютера. Управляем мышью. Наш помощник- клавиатура. Знакомимся с операционной системой. Устройства ввода информации (клавиатура и мышь). Работа с клавиатурными тренажерами.

Учимся рисовать (5 часов)

Графический редактор Paint. Работа с инструментами редактора. Разработка и редактирование изображения. Проект «Мультипликационный герой». Перемещение элементов рисунка. Копирование элементов рисунка. Проект «Сказочное существо» Назначение графических редакторов. Растровая и векторная графика. Типовые действия с элементами компьютерного рисунка (перемещение, копирование, поворот, отображение, наклон). Инструменты графического редактора. Разработка и создание рисунков в программе Paint.

Создаем текст (8 часов)

Знакомство с программой WORD. Набор текста. Редактирование и форматирование текста. Нумерация и маркеры. Вставка специальных символов. Работа с фрагментами текста. Работа с колонками: оформление газетных колонок. Работа с таблицами: создание таблиц, ввод, форматирование и изменение направления текста. Вставка и редактирование рисунков. Надписи Word Art. Проект «Путешествие в страну Зазеркалье». Работа с текстовым редактором MS Word. Набор, редактирование, форматирование текста. Работа с таблицами, списками. Создание элементарных рисунков с помощью панели рисования.

Понятие анимации и компьютерной графики (4 часа)

История анимации. Покадровая анимация. Основные понятия компьютерной графики. Работа в растровом графическом редакторе.

Программа PowerPoint (8 часов)

Возможности и область использования приложения PowerPoint. Типовые объекты презентации. Группы инструментов среды PowerPoint. Запуск и настройка приложения PowerPoint. Назначение панелей инструментов. Выделение этапов создания презентаций. Создание фона, создание текста, вставка рисунков в презентацию, создание анимации текста, настройка анимации рисунков, запуск и отладка презентации. Постановка задачи на конкретном примере. Выделение объектов. Создание слайдов согласно сценарию. Работа с сортировщиком слайдов.

Компьютерный практикум (5 часов)

Выполнение практических работ по изученному материалу. Выполнение творческого итогового проекта.

№ п/п	Название темы	Количество часов
1.	Знакомство с компьютером	4

2.	Учимся рисовать	5
3.	Создаем текст	8
4.	Понятие анимации и компьютерной графики	4
5.	Программа PowerPoint	8
6.	Компьютерный практикум	5
	Итого	34

5. Планируемые результаты усвоения программы 3 класса

В результате обучения формируются **универсальные учебные действия**:

Личностные:

- ориентация на понимание причин успеха в деятельности, в том числе на самоанализ и самоконтроль результата, на анализ соответствия результатов требованиям конкретной задачи, на понимание оценок учителей, товарищей, родителей и других людей;
- способность к оценке своей деятельности;
- основы гражданской идентичности, своей этической принадлежности в форме осознания «Я» как члена семьи, представителя народа, гражданина России,
- чувства сопричастности и гордости за свою Родину, народ и историю, осознание ответственности человека за общее благополучие;
- ориентация в нравственном содержании и смысле, как собственных поступков, так и поступков окружающих людей;
- знание основных моральных норм и ориентация на их выполнение;
- развитие этических чувств;
- чувство прекрасного и эстетические чувства;

Регулятивные:

- принимать и сохранять задачу;
- планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации, в том числе и во внутреннем плане;
- осуществлять итоговый и пошаговый контроль по результату;
- оценивать правильность выполнения действия на уровне адекватной ретроспективной оценки соответствия результатов требованиям данной задачи;
- адекватно воспринимать предложения и оценку учителей, товарищей, родителей и других людей;

Познавательные:

- строить сообщения в устной и письменной форме;

- основам смыслового восприятия художественных текстов;
- осуществлять анализ объектов с выделением существенных и несущественных признаков;
- осуществлять синтез как составление целого из частей;

Коммуникативные:

- адекватно использовать коммуникативные, прежде всего речевые, средства для решения различных коммуникативных задач;
- учитывать разные мнения и стремиться к координации различных позиций в сотрудничестве;
- формулировать собственное мнение и позицию;
- договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов;

Предметные:

- использовать безопасные для органов зрения, нервной системы, опорно-двигательного аппарата эргономичные приёмы работы с компьютером и другими средствами ИКТ;
- организовывать систему папок для хранения собственной информации в компьютере;
- вводить информацию в компьютер с использованием различных технических средств, сохранять полученную информацию;
- пользоваться основными функциями стандартного графического редактора и программы презентаций;
- готовить и проводить презентацию.

6. Тематическое планирование

№	Тема занятия	Основное содержание	Кол-во часов
1	Инструктаж по ТБ. Роль компьютера в жизни человека. Основные устройства компьютера.	Вводный инструктаж. Знакомство с программой на год.	1
2	Управляем мышью.	Функции мыши, объяснение простейших действий.	1
3	Наш помощник-клавиатура.	Функции клавиатуры. Объяснение значение специальных кнопок.	1
4	Знакомимся с операционной системой.	Различные ОП, функциональные возможностях различных ОП.	1
5	Графический редактор Paint. Работа с инструментами редактора.	Графический редактор Paint. Практическое задание.	1
6	Разработка и редактирование изображения. Проект «Мультипликационный герой»	Редактирование изображений. Практическое задание.	1
7	Перемещение элементов рисунка	Способы перемещения элементов рисунка. Практическое задание.	1
8	Копирование элементов рисунка	Способы копирования элементов рисунка. Практическое задание.	1
9	Проект «Сказочное существо»	Практическое задание. Наблюдения за ходом выполнения.	1
10	Знакомство с программой WORD. Набор текста.	Программа WORD. Диктовка несложного текста.	1
11	Редактирование и форматирование текста.	Практическое задание.	1
12	Нумерация и маркеры. Вставка специальных символов	Практическое задание.	1
13	Работа с фрагментами текста.	Практическое задание.	1
14	Работа с колонками: оформление газетных колонок	Оформление газетных колонок. Практическое задание.	1
15	Работа с таблицами: создание таблиц, ввод, форматирование и изменение направления текста	Способы составления таблиц. Практическое задание.	1

16	Вставка и редактирование рисунков. Надписи Word Art.	Вставка и редактирование рисунков. Практическое задание.	1
17	Проект «Путешествие в страну Зазеркалье»	Практическое задание.	1
18	История анимации. Различные механизмы анимирования объектов. Просмотр мультфильмов	История анимации. Демонстрация мультфильмов. Практическое задание.	1
19	Покадровая анимация. Игра «Живой блокнот», «Бумажный складень»	Практическое задание.	1
20	Растровая и векторная графика. Рисование в растровом редакторе Paint	Виды графики. Практическое задание.	1
21	Рисование в растровом редакторе Paint героя мультфильма.	Практическое задание.	1
22	Знакомство с интерфейсом MS PowerPoint	Интерфейс MS PowerPoint. Практическое задание.	1
23	Программа PowerPoint. Разметка и фон слайда.	Фон и разметка слайда. Практическое задание.	1
24	Работа с текстом в PowerPoint.	Практическое задание.	1
25	Создание векторных изображений в PowerPoint.	Понятие векторное изображение. Практическое задание.	1
26	Добавление и обработка готовых изображений в PowerPoint.	Способы добавления и обработки изображений. Практическое задание.	1
27	Настройка эффектов анимации и смены слайдов.	Практическое задание.	1
28	Вставка управляющих кнопок и гиперссылок	Функции управляющих кнопок и гиперссылок. Практическое задание.	1
29	Работа со звуком и видео в PowerPoint.	Практическое задание.	1
30-33	Создание слайд фильма «Мультфильм».	Практическое задание.	1
34	Защита проекта «Мультфильм в PowerPoint»	Оценивание защиты проекта.	1

7. Описание материально-технического обеспечения образовательного процесса

Компьютерную поддержку рекомендуется осуществлять на протяжении всего обучения в соответствии с планированием курса с помощью электронных средств учебного назначения, таких как:

- клавиатурные тренажеры;
- компьютерные раскраски и геометрические конструкторы;
- компьютерные мозаики;
- графический редактор Paint;
- текстовый процессор MS Word.

Для работы в компьютерном классе на занятиях используется следующее *оборудование*:

- персональный компьютер;
- клавиатура, мышь;
- наушники;
- магнитная доска.

Список литературы:

1. Практические задания по курсу «Пользователь персонального компьютера». Методическое пособие./Разработано: В.П. Жуланова, Е.О. Казадаева, О.Л. Колпаков, В.Н. Борздун, М.А. Анисова, О.Н. Тырина, Н.Н. Тырина-Кемерово: КРИПКиПРО.- 2011.

Электронные пособия:

1. Мир информатики (6-9 лет), «Кирилл и Мефодий», 2003
2. Мир информатики (8-11 лет), «Кирилл и Мефодий», 2003
3. Пан Забывалкин собирает компьютер (4-8 лет), «Руссобит Пабблишинг», 2004
4. Готовимся к школе со смешариками. «Полимер Медиа», 2013