**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

**Министерство образования Оренбургской области**

**Администрация МО Пономаревского района**

**МАОУ «Равнинная СОШ»**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| РАССМОТРЕНО  на педагогическом совете  Протокол №1  от «14» 08. 2023 г. | СОГЛАСОВАНО  Заместителем директора  Леденева О.А. | УТВЕРЖДЕНО  Директором школы  Дружинин Я.А.  Приказ № 01-10/115  от «15» 08. 2023 г. |

Рабочая программа

внеурочной деятельности

«Информатика и ИКТ»

1-4 класс

п. Равнинный, 2023 год

# Пояснительная записка

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.

С 1 по 3 годы обучения программа “Занимательная информатика. Мой друг – компьютер” представляет собой глубоко методически проработанный пропедевтический развивающий курс, построенный на специально отобранном материале и опирающийся на следующие принципы:

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

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. Программа курса состоит из четырех ступеней, фактически продолжающих друг друга, но между тем каждая является самостоятельной частью усвоения информатики. Дети, приходя в школу в 1 класс и занимаясь в компьютерном кружке все 4 года, смогут освоить работу в основных прикладных программах, но между тем если ребенок начнет заниматься позже, со 2 или 4 класса, он свободно сможет влиться в коллектив кружка.

**Программа курса состоит из 34 часов:**

* 1-2 класс «Юный компьютерный художник» – 34 часа (1 раз в неделю)
* 3 класс «Мастер печатных» - дел 34 часа (1 раз в неделю);
* 4 класс «Мастер презентации»- 34 часа (1 раз в неделю);

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. Компьютер позволяет превратить урок информатики в интересную игру.

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 кружка.

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

Цель начального курса информатики – не только обеспечить предметную подготовку учащихся, достаточную для продолжения образования в основной школе, но и создать дидактические условия для овладения учащимися универсальными учебными действиями (личностными, познавательными, регулятивными, коммуникативными) в процессе усвоения предметного содержания.

Для достижения этой цели необходимо **организовать учебную деятельность учащихся** с учётом специфики предмета (информатика), направленную:

1. На формирование познавательного интереса к учебному предмету «Информатики», учитывая потребности детей в познании окружающего мира и научные данные о центральных психологических новообразованиях младшего школьного возраста, формируемых на данной ступени (7,5–11 лет): 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, контролировать правильность и полноту выполнения действий, планировать решение деятельности, объяснять (пояснять, обосновывать) свой способ действия, конструировать и пр.

**Программное обеспечение**

* Операционная система Windows
* Графический редактор Paint
* Текстовый редактор Microsoft Word
* Компьютерная программа
* Редактор Power Point
* Задания с международной игры «Инфознайка»
* Логические и обучающие игры

**Примерная структура занятия**

1. Организационный момент (1-2 мин)
2. Разминка. Короткие логические, математические задачи и задачи 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, позволяющие судить о том, как усвоен пройденный материал. В течение года (2-3 раза) для учащихся 1-4 годов обучения проводится диагностические тестирование на развитие памяти, внимания, саморегуляции.

# Тематическое планирование 1-2 класс

# 1 год - «Юный компьютерный художник»

(34 часа – 1 раз в неделю)

**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:**

* Воспитание у учащихся эстетического вкуса.
* Развитие художественного вкуса, творческого воображения и мышления учащихся средствами графических изображений.
* Привитие любви к искусству, развитие стремления к познанию посредством компьютерного рисунка.

**Содержание курса**

**Первый год обучения (34 часа)**

**Правили 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 (2 часа )**

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

**Графический редактор Paint (31 час)**

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

**Тематическое планирование:**

# Тематическое планирование 3 класс

# 2 год - «Мастер печатных дел»

**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 составление рисунков, грамот, похвальных листов, буклетов.

**Задачи направлены на:**

* Развитие навыков работы в текстовом редакторе
* Овладение навыков набора компьютерного текста
* Поддержку мотивации маленьких школьников к совершенствованию своей письменной речи;
* Формирование навыка использования полученные знания, умения, навыки в жизни.

В конце изученного курса текстовый редактор учащиеся уже имеют навыки набора текста, его редактирования, могут изменить шрифт, его размер, начертание; применяют различные типы выравнивания абзацев (по правому краю, по левому краю, по центру, по ширине); могут использовать в своей работе объект WordArt а также простейшие автофигуры. Для определения готовности деятельности учащихся в нестандартных (новых) условиях предлагается задача, на реализацию которой детям отводится два урока: оформить поздравительную открытку к произвольному празднику (Новому Году, 23 февраля, 8 марта, Дню Святого Валентина, Дню рождения и др.).

**Второй год обучения (34 часа)**

**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 »

**Графический редактор Paint (2 часа)**

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

**Текстовый редактор Word (30 часов)**

Знакомство с текстовым редактором Word. Меню программы, основные возможности. Составление рефератов, поздравительных открыток, буклетов, брошюр, схем и компьютерных рисунков – схем.

**Тематическое планирование:**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Тема** | **Часы** | **Дата** |
| 1 | Правили техники безопасности | 1 |  |
| 2 | Компьютер и его составляющие. Первое знакомство. Программы. | 1 |  |
| 3-4 | Текстовый редактор Word . Первое знакомство. Вызов программы. | 2 |  |
| 5-6 | Клавиатура. Основные клавиши | 2 |  |
| 7 | Самостоятельная работа | 1 |  |
| 8 | Инструментарий программы. Меню «Файл» | 1 |  |
| 9-10 | Редактирование текста. Меню «Главная» | 2 |  |
| 11-12 | Набор текста. | 2 |  |
| 13 | Самостоятельная работа. | 1 |  |
| 14-15 | Меню «Вставка». Создание грамоты. | 2 |  |
| 16-17 | Графический редактор Paint. Основные возможности. Составление рисунка | 2 |  |
| 18-19 | Меню «Вставка». Составляем поздравительную открытку. | 2 |  |
| 20 | Самостоятельная работа | 1 |  |
| 21 | Оформление сочинения. | 1 |  |
| 22-24 | Меню «Ссылки». Реферат, правила оформления рефератов. | 3 |  |
| 25-26 | Оформление буклетов | 2 |  |
| 27-28 | Создание компьютерного рисунка в текстовом редакторе. Схемы. | 2 |  |
| 29 | Самостоятельная работа | 1 |  |
| 30-31 | Брошюра. Оформление. | 2 |  |
| 32-33 | Творческий проект. Оформить брошюру | 2 |  |
| 34 | Контрольная работа | 1 |  |

# Тематическое планирование 4 класс

# 3 год - «Мастер презентации»

**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. Компьютерная презентация 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 работы в дальнейшем в различных отраслях деятельности
* Развитие принципов работы наиболее распространенных операционных систем
* Овладение навыков работы с основными прикладными программами;

**Третий год обучения (34 часа)**

**Правили 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 (2 часа )**

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

**Графический редактор Paint (3 часа)**

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

**Текстовый редактор Word (3 часа)**

Знакомство с текстовым редактором Word. Меню программы, основные возможности. Составление рефератов, поздравительных открыток, буклетов, брошюр, схем и компьютерных рисунков – схем.

**Редактор PowerPoint (25 часов)**

Знакомство с редактором PowerPoint, меню программы, создание презентации на заданные темы, использование эффектов анимации, гипперссылки.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Тема** | **Часы** | **Дата** |
| 1 | Техника безопасности | 1 |  |
| 2 | Компьютер и его составляющие. Первое знакомство. Программы. | 1 |  |
| 3-4 | Знакомство с программой PowerPoint | 2 |  |
| 5-6 | Основные возможности программы PowerPoint | 2 |  |
| 7 | Самостоятельная работа | 1 |  |
| 8-9 | Составление простейшей презентации | 1 |  |
| 10-12 | Творческий Проект. «Это я» | 2 |  |
| 13 | Работа с текстом. | 1 |  |
| 14-15 | Знакомство с текстовым редактором Word | 2 |  |
| 16-17 | Знакомство с графическим редактором Paint | 2 |  |
| 18-19 | Добавление в презентацию картинок, арт текстов. | 2 |  |
| 20 | Самостоятельная работа | 1 |  |
| 21-22 | Творческий проект.«Мой класс» | 2 |  |
| 23-24 | Добавление эффектов анимации в презентацию | 2 |  |
| 25 | Самостоятельная работа | 1 |  |
| 26-27 | Творческий Проект. «Моя семья» | 2 |  |
| 28-29 | Составление презентации с вложениями. Гипперссылки. | 2 |  |
| 30-32 | Творческий Проект. | 2 |  |
| 33 | Контрольная работа | 1 |  |
| 34 | Отчет | 1 |  |

**Формирование универсальных учебных действий**

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

**Личностные**

* Внутренняя позиции 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.

###### Список литературы

1. Алексюк А. Педагогика высшей школы. Курс лекций: модульное обучение. – Киев. 1993.

2. Вазина К. Саморазвитие человека и модульное обучение. – Н. Новгород, 1991.

3. Громкова М.Т. Модульное структурирование педагогического знания. – М., 1992.

4. Третьяков И.Б., Сенновский П.И. Технология модульного обучения в школе. – М., 1987.

5. Пешкова В.Е. Педагогика. Часть 3. Технологии развивающего обучения. – Майкоп, 1998.

6. Шамова Т.И. Модульное обучение, сущность, технология // Биология в школе. – 1994. – №5.

7. Юцявичене П. Теоретические основы модульного обучения: Дис. док.пед. наук. – Вильнюс, 1990.

8 .Бененсон Е.П., Паутова А.Г. Информатика 2 класс: Учебник в 2 частях. Москва. Академкнига/Учебник 20008г.

9. Бененсон Е.П., Паутова А.Г. Информатика 2 класс: Методическое пособие для учителя к учебнику - тетради в 2 частях. Москва. Академкнига/Учебник 2002г.

10. Леонов В.П. Персональный комьютер. Карманный справочник. – М.: ОЛМА-ПРЕСС, 2004. – 928 с.

11. Горячев А.В. Информатика и ИКТ (Мой инструмент компьютер). Учебник для учащихся 3 класса. – М.: Баласс, 2007. – 80 с.

12. Горячев А.В. Информатика и ИКТ (Мой инструмент компьютер). Учебник для учащихся 4 класса. – М.: Баласс, 2007. – 80 с.

13. Книга игр для детей. Кроссворды, ребусы, головоломки /сост. Г. Коненкина. – М.: Астрель,2003. – 192 с.

14. Ковалько В. И. Здоровьесберегающие технологии: школьник и компьютер: 1-4 классы. В. И. Ковалько. – М.: ВАКО, 2007. – 304 с.

15. Кравцов С. С., Ягодина, Л. А. Компьютерные игровые программы как средство стабилизации эмоционального состояния дошкольников. С. С. Кравцов, Л. А. Ягодина//Информатика. – 2006. - №12.

16. 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://zanimatika.narod.ru/Nachalka17_1.htm>
  3. <http://koshki-mishki.ru/n4-9.html>

**Электронные пособия**

* + 1. Дуванов А.А. «Азы информатики»- электронный учебник.
    2. Мир информатики 1 -2 год обучения: Комплекс компьютерных программ Медиатека Кирилла и Мефодия
    3. Мир информатики 3 -4 год обучения: Комплекс компьютерных программ Медиатека Кирилла и Мефодия