

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Средняя школа № 8 с углубленным изучением иностранных языков» города Смоленска

РАССМОТРЕНО Заведующий кафедрой математики, физики, информатики <u>М.Н.Чердакова</u> Протокол № от 30.08.2024	СОГЛАСОВАНО Заместитель директора <u>С.Ю.Лобанова</u> 30.08.2024	УТВЕРЖДЕНО Директор школы <u>Р.А.Железняков</u> Приказ № 379 от 30.08.2024
---	--	---

Рабочая программа
внеурочной деятельности
Мой друг компьютер
3 класс

Составитель:
Старовойтова Н.В.,
учитель труда (технологии)

Смоленск, 2024

Пояснительная записка

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.

Программа внеурочной деятельности «Мой друг - компьютер» 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.

Актуальность настоящей дополнительной образовательной программы 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, система дополнительного образования должна решать новую проблему - подготовить подрастающее поколение к жизни, творческой и будущей профессиональной деятельности в высокоразвитом информационном обществе.

Педагогическая целесообразность программы «Мой друг - компьютер» состоит в том, чтобы сформировать у подрастающего поколения новые компетенции, необходимые в обществе, использующем современные информационные технологии; позволит обеспечивать динамическое развитие личности ребенка, его нравственное становление; формировать целостное восприятие мира, людей и самого себя, развивать интеллектуальные и творческие способности ребенка в оптимальном возрасте.

Настоящая программа «Мой друг - компьютер» реализуется за счет внеурочной деятельности. В программе осуществлен тщательный отбор и адаптация материала для формирования предварительных знаний, способствующих восприятию основных теоретических понятий в базовом курсе информатики и информационных технологий, в соответствии с возрастными особенностями учащихся, уровнем их знаний на соответствующем уровне и междисциплинарной интеграцией.

Компьютер как техническое средство обучения начинает более широко применяться в учебном процессе. Его применение повышает у учащихся мотивацию к обучению. Научившись работать с универсальными компьютерными программами, учащиеся могут в дальнейшем совершенствовать свои знания и опыт, осваивая специализированные программы для их применения в учебном процессе.

Занятия рисованием на компьютере развивают умение видеть красивое в окружающей жизни. Воспитывается художественное чутье и культура. При планировании занятий учитывается воспитательный компонент Рабочей программы воспитания.

Что же такое рисунок? Подобный вопрос может показаться очень простым, даже странным, потому что каждый из нас хотя бы в детстве много или мало, хорошо или плохо рисовал и поэтому, нисколько не задумываясь, ответит: рисунок – это изображение какого – либо предмета или события на бумаге или иной поверхности. Другие, возможно, уточнят это определение и добавят, что рисунок – не любое изображение, а такое, которое сделано с помощью линий, штрихов. Можно также сказать, что рисунок есть один из видов изобразительного искусства.

Поскольку рисунок является частью графики как вида искусства, то нельзя вести более или менее подробный разговор о рисунке, предварительно не уяснив, что такое графика. Плакаты на улицах города, рисунки и эстампы на выставках и салонах, книги, журналы, газеты, без которых немислима жизнь современного человека, этикетки на коробках и банках с продуктами, почтовые марки и значки – все это, вместе взятое, представляют графику в широком смысле слова.

Художественно-эстетическому развитию детей, работающих на компьютере, способствуют текстовый редактор Word, графический редактор Paint, а также освоение основ проектно-творческой деятельности в через приложение Microsoft Office PowerPoint.

Графический редактор – специальная программа, которая позволяет:

- выполнять рисунки на компьютере;
- автоматически строить простейшие изображения (точки, отрезка прямой, окружности, прямоугольника или более сложных графических фигур);
- производить изменение цвета изображения;
- переносить фрагменты изображения из одной части чертежа в другую;
- удалять фрагмента изображения
- выводить рисунки на печать;
- сохранять рисунки на дисках.

Графический редактор Paint является *растровым* редактором, в котором рисунки состоят из отдельных точек – *пикселей*.

Встроенная векторная графика в текстовый редактор Word позволяет создавать рисунки из отдельных графических примитивов (линия, прямоугольник, овал и т.д.).

Офисное приложение Microsoft Office PowerPoint прививает младшим школьникам навыки работы на компьютере, умением работать с различными видами информации и освоение основ проектно-творческой деятельности.

Основой деятельности программы «Мой друг - компьютер» является освоение детьми компьютера, изготовление поздравительных открыток, приглашений, плакатов, участие в оформлении различных мероприятий, привитие навыков пользования информационными средствами, умением работать с информацией при создании презентаций.

Дополнительная образовательная программа «Мой друг - компьютер» имеет научно-техническую направленность.

Цель данной программы: переход учащихся на новый уровень информационной грамотности, приобретение навыков работы с мультимедийными источниками.

Задачи данной программы:

Обучающая:

- раскрыть роль рисунка, как части графики, в жизни общества;
- обучить работе с компьютерной программой Paint;
- сформировать художественные навыки на уровне практического применения.
- освоение первоначальных навыков в работе на компьютере в программе Microsoft Office PowerPoint;

Развивающая:

- развивать художественный вкус и эстетическое восприятие окружающего мира;
- включить учащихся в творческую деятельность;
- овладение умением работать с различными видами информации, в т.ч. графической, текстовой, звуковой, приобщении к проектно-творческой деятельности

Воспитывающая:

- создать комфортную обстановку в творческом коллективе;

Дополнительные задачи программы:

- освоение системы базовых знаний, отражающих вклад информатики в формирование современной научной картины мира, роль информационных процессов в обществе;

- овладение умениями применять, анализировать, преобразовывать информационные модели реальных объектов и процессов, используя при этом информационные и коммуникационные технологии (ИКТ), в том числе при изучении других школьных дисциплин;

- развитие познавательных интересов, интеллектуальных и творческих способностей путем освоения и использования методов информатики и средств ИКТ при изучении различных учебных предметов;

- приобретение опыта использования информационных технологий в индивидуальной и коллективной учебной и познавательной, в том числе проектной деятельности.

Многие предметные знания и способы деятельности (включая использование средств ИКТ), освоенные учащимися на базе данной программы, находят применение как в рамках образовательного процесса при изучении различных предметных областей, так и в реальных жизненных ситуациях, становятся значимыми для развития качеств личности, т.е. ориентированы на формирование метапредметных и личностных результатов.

Условия реализации программы, формы и режим занятий

Программа рассчитана на учащихся 3 классов по 1 часу в неделю и предполагает реализацию модели «1 ученик: 1 компьютер».

Фронтальная - подача учебного материала всему коллективу учеников.

Индивидуальная - самостоятельная работа обучающихся с оказанием учителем помощи учащимся при возникновении затруднения, не уменьшая активности учеников и содействуя выработке навыков самостоятельной работы.

Групповая - когда учащимся предоставляется возможность самостоятельно построить свою деятельность на основе принципа взаимозаменяемости, ощутить помощь со стороны друг друга, учесть возможности каждого на конкретном этапе деятельности. Всё это способствует более быстрому и качественному выполнению задания. Особым приёмом при организации групповой формы работы является ориентирование учеников на создание так называемых мини групп или подгрупп с учётом их возраста и опыта работы.

Данная программа рассчитана на один год обучения: 3 Б класса – 1 час в неделю, 34 часов в год

Содержание программы

Структура программы предполагает изучение следующих разделов:

1. Знакомство с компьютером.
2. Редакторы: текст, графика, музыка.
3. Интернет.
4. Создание текстов.
5. Создание печатных публикаций.
6. Создание электронных публикаций.
7. Логические головоломки.

Данные разделы не привязаны к конкретному программному обеспечению. В каждом разделе возможно использование одной из нескольких компьютерных программ, позволяющих реализовывать изучаемую технологию. Выбор программы осуществляет учитель. Такой подход не только дает свободу выбора учителя в выборе инструментальной программы, но и позволяет создавать у учеников определённый кругозор.

Раздел 1. Знакомство с компьютером.

Компьютеры в школе. Техника безопасности при работе с компьютером. Основные устройства компьютера. Компьютерные программы. Операционная система. Рабочий стол. Компьютерное меню. Компьютерная мышь. Клавиатура. Включение и выключение компьютера. Запуск программы. Завершение выполнения программы.

Файлы. Папки (каталоги). Имя файла. Размер файла. Сменные носители. Полное имя файла. Операции над файлами и папками (каталогами): создание папок (каталогов), копирование файлов и папок (каталогов), перемещение файлов и папок (каталогов), удаление файлов и папок (каталогов).

Раздел 2. Редакторы: текст, графика, музыка

Создание и хранение информации. Текстовый и графический редакторы. Выделение, перенос, копирование. Обработка текстов. Дизайн текста. Определение дизайна. Выделения, выравнивания. Классификация шрифтов.

Размер, курсив, жирность. Построение таблиц. Табличная информация. Средства построения таблиц.

Программа для рисования Paint. Инструменты: Карандаш, Кисть, Распылитель, Ластик, Надпись.

Фотокамера, сканер, монитор, принтер. Устройство и работа цифровой фотокамеры. Цифровая фотография. Преимущества и недостатки цифровой фотографии.

Устройство и работа сканера, монитора, принтера. Оптическое разрешение цифровой матрицы, сканера, монитора, принтера. Музыкальный редактор. Видеоизображение.

Раздел 3. Интернет.

Интернет. Поисковые системы. Поиск и хранение информации. Примеры программ для локального поиска. Поисковые системы в сети Интернет. Поисковые запросы. Уточнение запросов на поиск информации. Сохранение результатов поиска. Поиск изображений. Сохранение найденных изображений. Скорость передачи, алгоритмы обработки. Схема обработки информации. Обработка на компьютере. Работа с электронной почтой, школьным сайтом и использование ресурсов Интернета. Безопасность работы в интернет. Источники информации для компьютерного поиска: компакт-диски CD («си-ди») или DVD («ди-ви-ди»), сеть Интернет, постоянная память компьютера. Способы компьютерного поиска информации: просмотр подобранной по теме информации, поиск файлов с помощью файловых менеджеров, использование средств поиска в электронных изданиях, использование специальных поисковых систем.

Раздел 4. Создание текстов.

Компьютерное письмо. Клавиатурные тренажёры. Текстовые редакторы. Примеры клавиатурных тренажеров и текстовых редакторов. Правила клавиатурного письма. Основные операции при создании текстов: набор текста, перемещение курсора, ввод прописных букв, ввод букв латинского алфавита, сохранение текстового документа, открытие документа, создание нового

документа, выделение текста, вырезание, копирование и вставка текста. Оформление текста. Выбор шрифта, размера, цвета и начертания символов. Организация текста. Заголовок, подзаголовок, основной текст. Выравнивание абзацев. Возможности и ограничения компьютерной технологии подготовки документов. Классификация ошибок ввода, алгоритмы исправления, тренинг. Приёмы редактирования. Символ конца строки. Разрезание и склейка строк. Вставки и удаления. Панель форматирования. Знаки форматирования. Стили. Вставка картинок. Проектирование стилей для книжной страницы. Изготовление страницы. Специальные символы. Тире, дефис. Нумерация страниц. Маркированные и нумерованные списки. Вложенные списки. Оглавление. Проектирование обложки. Рамка.

Раздел 5. Создание печатных публикаций.

Печатные публикации. Виды печатных публикаций. Текстовые редакторы. Настольные издательские системы. Примеры текстовых редакторов и настольных издательских систем. Иллюстрации в публикациях. Схемы в публикациях. Некоторые виды схем: схемы отношений; схемы, отражающие расположение и соединение предметов; схемы, отражающие происходящие изменения, порядок действий. Таблицы в публикациях. Столбцы и строки.

Раздел 6. Создание электронных публикаций.

Электронные публикации. Виды электронных публикаций: презентации, электронные учебники и энциклопедии, справочные системы, страницы сети Интернет. Примеры программ для создания электронных публикаций. Гиперссылки в публикациях. Создание электронной публикации с гиперссылками. Звук, видео и анимация в электронных публикациях. Вставка звуков и музыки в электронные публикации. Вставка анимации и видео в электронные публикации. Порядок действий при создании электронной публикации. Подготовка презентаций.

Раздел 7. Логические головоломки.

Компьютерные игры и головоломки по учебным предметам. Алгоритмика. Исполнители.

Планируемые результаты и способы определения их результативности

В результате изучения данной программы на ступени начального общего образования начинается формирование навыков, необходимых для жизни и работы в современном высокотехнологичном обществе. Учащиеся приобретут опыт работы с гипермедийными информационными объектами, в которых объединяются текст, наглядно-графические изображения, цифровые данные, неподвижные и движущиеся изображения, звук, ссылки и базы данных и которые могут передаваться как устно, так и с помощью телекоммуникационных технологий или размещаться в Интернете.

Личностные результаты К личностным результатам освоения информационных и коммуникационных технологий как инструмента в учёбе и повседневной жизни можно отнести:

- критическое отношение к информации и избирательность её восприятия;
- уважение к информации о частной жизни и информационным результатам других людей;
- осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий с жизненными ситуациями;
- начало профессионального самоопределения, ознакомление с миром профессий, связанных с информационными и коммуникационными технологиями.

Метапредметные результаты *Регулятивные универсальные учебные действия:*

- освоение способов решения проблем творческого характера в жизненных ситуациях;
- формирование умений ставить цель – создание творческой работы, планировать достижение этой цели, создавать вспомогательные эскизы в процессе работы;
- оценивание получающегося творческого продукта и соотнесение его с изначальным замыслом, выполнение по необходимости коррекции либо продукта, либо замысла.

Познавательные универсальные учебные действия:

- поиск информации в индивидуальных информационных архивах учащегося, информационной среде образовательного учреждения, в федеральных хранилищах информационных образовательных ресурсов;
- использование средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных, познавательных и творческих задач.

Коммуникативные универсальные учебные действия:

- создание гипермедиасообщений, включающих текст, набираемый на клавиатуре, цифровые данные, неподвижные и движущиеся, записанные и созданные изображения и звуки, ссылки между элементами сообщения;
- подготовка выступления с аудиовизуальной поддержкой.

Предметные результаты

Обучающийся научится:

- понятию фрагмента рисунка;
- понятию файла;
- точным способам построения геометрических фигур;
- понятию пикселя и пиктограммы;
- понятию конструирования;
- понятию слайд,
- понятию анимация,
- что такое информация;
- что такое объект;
- основным способам работы с информацией в программе Microsoft Office PowerPoint;
- о значении использовании презентаций у учебной и во внеклассной деятельности учащихся, созданных в программе Microsoft Office PowerPoint;
- вставлять изображения в печатную публикацию;
- создавать схемы и включать их в печатную публикацию;
- создавать таблицы и включать их в печатную публикацию;
- красиво оформлять печатные публикации, применяя рисунки, фотографии, схемы и таблицы;
- составлять печатные публикации, предназначенные для какой-либо цели, и - создавать их при помощи компьютера;
- создавать эскизы электронных публикаций и по этим эскизам создавать публикации с использованием гиперссылок;
- включать в электронную публикацию звуковые, видео- и анимационные элементы;
- искать, находить и сохранять тексты, найденные с помощью поисковых систем;
- искать, находить и сохранять изображения, найденные с помощью поисковых систем;
- как правильно и безопасно вести себя в компьютерном классе, за компьютером, в сети Интернет.

Обучающийся получит возможность:

- уверенно и легко владеть компьютером;
- самостоятельно составлять композиции;
- видеть ошибки и уметь их исправлять;
- знать терминологию;
- самостоятельно составлять слайды презентации
- создавать собственные презентации «с нуля» или с помощью шаблона Microsoft Office PowerPoint;
- вставлять в презентации картинки из файлов и автофигуры;
- делать анимацию объектов, составляющих презентацию;
- использовать презентацию для сопровождения устного рассказа;
- создавать простейшие игры в программе Microsoft Office PowerPoint.

Способы определения результативности занятий.

Наблюдение

Устный контроль

Практическая работа

Тестирование

Способами проверки ожидаемых результатов служат: текущий контроль (опрос, проверка заданий на ПК), игры. Система оценивания – безотметочная. Используется только словесная оценка достижений учащихся.

Учебно-тематический план

№ п/п	Тема	3 класс
1. Знакомство с компьютером		4
1.	Компьютеры в школе. Техника безопасности при работе с компьютером. Основные устройства компьютера.	1
2.	Компьютерные программы. Операционная система. Рабочий стол.	1
3.	Файлы. Папки (каталоги). Операции над файлами и папками (каталогами). Сменные носители.	1
4.	Создание и представление проекта.	1
2. Редакторы: текст, графика, музыка		9
5.	Создание и хранение информации. Текстовый редактор. Обработка текстов. Выделение, перенос, копирование.	1
6.	Дизайн текста. Выделения, выравнивания. Классификация шрифтов. Размер, курсив, жирность.	1
7.	Построение таблиц. Табличная информация. Средства построения таблиц.	1
8.	Программа для рисования Paint. Инструменты: Карандаш, Кисть, Распылитель, Ластик, Надпись.	1
9.	Устройство и работа цифровой фотокамеры. Цифровая фотография.	1
10.	Устройство и работа сканера, монитора, принтера.	1
11.	Музыкальный редактор.	1
12.	Видеоизображение.	1
13.	Создание и представление графического рисунка.	1
3. Интернет		4

14.	Поисковые системы. Поиск и хранение информации. Поисковые запросы. Безопасность работы в интернет.	1
15.	Поиск изображений. Сохранение найденных изображений. Обработка на компьютере.	1
16.	Работа с электронной почтой, школьным сайтом и использование ресурсов Интернет.	1
17.	Создание и представление графического рисунка.	1
4. Создание текстов		6
18.	Компьютерное письмо. Текстовые редакторы.	1
19.	Правила клавиатурного письма. Основные операции при создании текстов. Классификация ошибок ввода, алгоритмы исправления	1
20.	Дизайн текста. Приёмы редактирования. Панель форматирования.	1
21.	Нумерация страниц. Маркированные и нумерованные списки. Вложенные списки. Оглавление.	1
22.	Клавиатурные тренажёры.	1
23.	Клавиатурные тренажёры.	1
5. Создание печатных публикаций		4
24.	Виды печатных публикаций. Иллюстрации в публикациях.	1
25.	Схемы в публикациях.	1
26.	Таблицы в публикациях.	1
27.	Создание и представление публикации.	1
6. Создание электронных публикаций		5
28.	Виды электронных публикаций. Программы для создания электронных публикаций	1
29.	Гиперссылки в публикациях.	1
30.	Вставка звуков и музыки в электронные публикации	1
31.	Вставка анимации и видео в электронные публикации	1
32.	Создание и представление публикации.	1
7. Логические головоломки.		2
33.	Компьютерные игры и головоломки по учебным предметам.	1
34.	Алгоритмика. Исполнители.	1
итого		34

Методическое и материально техническое обеспечение образовательного процесса:

В основе реализации данной программы лежит системно-деятельностный подход, который предполагает:

- воспитание и развитие качеств личности, отвечающих требованиям информационного общества, инновационной экономики, задачам построения российского гражданского общества на основе принципов толерантности, диалога культур и уважения его многонационального, полилингвального, поликультурного и поликонфессионального состава;

- ориентацию на достижение цели и основного результата образования – развитие личности учащегося на основе освоения универсальных учебных действий, познания и освоения мира;

- признание решающей роли содержания образования, способов организации образовательной деятельности и учебного сотрудничества в достижении целей личностного и социального развития учащихся;

- учёт индивидуальных возрастных, психологических и физиологических особенностей учащихся, роли и значения видов деятельности и форм общения при определении образовательно-воспитательных целей и путей их достижения;

- разнообразие индивидуальных образовательных траекторий и индивидуального развития каждого учащегося (в том числе одарённых детей и детей с ограниченными возможностями здоровья), обеспечивающих рост творческого потенциала, познавательных мотивов, обогащение форм учебного сотрудничества и расширение зоны ближайшего развития.

Материально-техническое обеспечение

1. Оборудование: персональный компьютер учащегося, компьютер учителя, медиапроектор, интерактивная доска.

2. Программные ресурсы:

- 1) операционные системы и служебные инструменты;

- 2) информационная среда школы (сайт школы, среда «Сетевой город. Образование»);
 - 3) текстовый редактор для работы с текстом;
 - 4) графический редактор для обработки растровых и векторных изображений;
 - 5) музыкальный редактор;
 - 6) редактор подготовки презентаций;
 - 7) редактор видео, редактор звука;
 - 8) среды для дистанционного сетевого онлайн- и офлайн-взаимодействия.
3. Используемые мультимедийные продукты:
- 1) Программно-методический комплекс «Роботландия»
 - 2) Программно-методический комплекс «Мир информатики»
 - 3) Клавиатурный тренажер

Научно-методическое обеспечение

1. Горячев А.В. Программа «Информатика и ИКТ (Информационные и коммуникационные технологии)» // Официальный сайт ОС «Школа 2100»: <http://www.school2100.ru/uroki/elementary/inform.php>
2. Дендебер И.А., Извекова Е.В., Васильева Н.И. Фотография и видеосъемка в практике реализации ФГОС на первой и второй ступенях обучения //Школа управления образовательным учреждением. – С.-Пб, 2013.- № 09 (29). – С.51.
3. Лобанов А. Догнать и ... опередить стандарты// Управление школой: Методический журнал для школьной администрации. – Издательский дом Первое сентября , 2013.- № 7-8.- С.57-59.
4. Ярмахов Б. Б. «1 ученик: 1 компьютер» — образовательная модель мобильного обучения в школе.- Москва, 2012.
5. Ярмахов Б. Б., Патаракин Е. Д., Буров В. В., Шустов С. Б. Летний цифровой лагерь: модель 1:1 // Народное образование.-2009.- № 3.