


Муниципальное общеобразовательное учреждение
«Основная общеобразовательная школа с. Чардым
Воскресенского района Саратовской области»

«Согласовано»

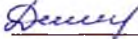
Руководитель МО

 /Денисова И.И./
Ф.И.О.

Протокол № 1
«31» августа 2023 г.

«Согласовано»

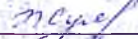
Зам. директора по УВР

 /Денисова И.И./
Ф.И.О.

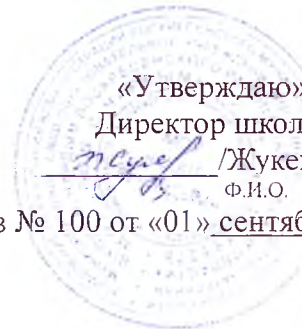
«31» августа 2023 г.

«Утверждаю»

Директор школы

 /Жукевич Г.С./
Ф.И.О.

Приказ № 100 от «01» сентября 2023 г



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА КУРСА
ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
«Увлекательный мир информатики»**

Рассмотрено на заседании
педагогического совета школы
Протокол № 1__ от
«31» августа 2023 г

2023-2024 учебный год

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Актуальность программы.

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 дополнительного образования 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.

.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:

- Формировать общеучебные и общекультурные навыки работы с информацией (формирование умений грамотно пользоваться источниками информации, правильно организовать информационный процесс).
- Познакомить школьников с видами и основными свойствами информации, научить их приемам организации информации и планирования деятельности.
- Дать школьникам представления о современном информационном обществе, информационной безопасности личности и государства.
- Дать школьникам первоначальное представление о компьютере и современных информационных и коммуникационных технологиях.
- Научить учащихся работать с программами WORD, PAINT, POWER POINT.
- Углубить первоначальные знания и навыки использования компьютера для основной учебной деятельности.
- Развивать творческие и интеллектуальные способности детей, используя знания компьютерных технологий.
- Приобщить к проектно-творческой деятельности.
- Сформировать эмоционально-положительное отношение к компьютерам.

Общая характеристика курса внеурочной деятельности

Курс внеурочной деятельности «Увлекательный мир информатики» рассчитан на детей младшего школьного возраста. Курс построен таким образом, чтобы помочь учащимся заинтересоваться информатикой вообще и найти ответы на вопросы, с которыми им приходится сталкиваться в повседневной жизни при работе с большим объемом информации; научиться общаться с компьютером, который ничего не умеет делать, если не умеет человек. Развивает коммуникативные и интеллектуальные способности учащихся. Создает мотивацию для участия во внеклассных мероприятиях. Программа рассчитана на детей 7 – 10 лет.

Целесообразность начала изучения информатики в младших классах, помимо необходимости в условиях информатизации школьного образования широкого использования знаний и умений по информатике в других учебных предметах на более ранней ступени, обусловлена также следующими факторами. Во-первых, положительным опытом обучения информатике детей этого возраста, как в нашей стране, так и за рубежом и, во-

вторых, существенной ролью изучения информатики в развитии мышления, формировании научного мировоззрения школьников именно этой возрастной группы.

Программа представляет собой развивающий курс, построенный на специально отобранном материале и опирающийся на следующие принципы:

системность;

гуманизация;

междисциплинарная интеграция;

дифференциация;

дополнительная мотивация через игру.

Описание места курса в учебном плане школы

Данная рабочая программа разработана на учебный год, из расчёта 1 час в неделю, итого – 34 часа

Планируемые результаты реализации программы внеурочной деятельности

Личностные результаты

внутренняя позиция 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 результаты

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.

Предметные результаты

Обучающиеся должны иметь представление:

о понятии «информация»;

о многообразии источников информации;

о том, как человек воспринимает информацию;

о компьютере, как об универсальной машине, предназначенной для обработки информации;

о названии и назначении основных устройств персонального компьютера (процессор, монитор, клавиатура, мышь, память);

о том, что компьютер обрабатывает информацию по правилам, которые определили люди, а компьютерная программа — набор таких правил;

об алгоритме как последовательности дискретных шагов, направленных на достижение цели;

Содержание курса

Введение

Правила техники безопасности при работе с компьютером и в кабинете информатики.

Знакомство с компьютером

Знакомство с компьютером. Роль компьютера в жизни человека. Диагностика ИК-компетентности учащихся. Основные устройства компьютера, их взаимодействие. Функции и управление компьютерной мышью. Клавиши клавиатуры, значение клавиатуры и ее функции. Элементы операционной системы

Создаем текст

Программа WORD, окно программы, элементы окна, программы, документа.

Ввод текста, непечатаемые знаки, отмена, возврат и повтор действий, параметры шрифта, цвет текста, применение эффектов, текст-объявление. Создание текста поздравительной открытки. Выделение, копирование, перемещение, удаление текста, редактирование текста.

Учимся рисовать

Графический редактор Paint. Панель опций, панель инструментов, палитра, область выделения. Разработка и редактирование изображения. Копирование, печать рисунков.

Создаем презентацию

Программа Power Point, слайд, мультимедийная презентация. Панель инструментов, сохранение документа, завершение работы. Создание презентации, добавление текста, оформление слайда, изменение дизайна

Требования к уровню подготовки обучающихся

Учащиеся должны знать:

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

Учащиеся 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 Word, Paint, , Power Point;
создавать презентацию, используя все возможности Power Point;

Учебно-методическое и материально-техническое обеспечение

Программы: Microsoft Windows (Word, PowerPoint, Paint)

Технические средства: мультимедийный проектор; компьютеры; CD-диски, Интернет; музыкальный центр; фотоаппарат.

Литература для обучающихся:

Зарецкий А.В. Мой друг компьютер. Детская энциклопедия.

Макарова Н.В. «Информатика. Основы компьютерной грамоты. Начальный курс» под ред., Питер, 2004 г.

Интернет – ресурс: www.bezpeka.com/ru – портал БЕЗПЕКА все об информационной безопасности ИНТ

Календарно-тематическое планирование

№ п/п	Тема занятия	Дата проведения	
		план	факт
1	Правила техники безопасности		
2	Компьютер и его составляющие. Первое знакомство. Программы.		
3			
4			
5	Текстовый редактор Word. Первое знакомство. Вызов программы.		
6			
7	Клавиатура. Основные клавиши		
8			
9	Самостоятельная работа		
10	Инструментарий программы. Меню «Файл»		
11	Редактирование текста. Набор текста		
12			
13			
14	Самостоятельная работа.		
15			
16	Графический редактор Paint. Основные возможности. Составление рисунка.		
17			
18			
19	Составляем поздравительную открытку.		
20			
21	Самостоятельная работа.		
22			
23	Графический редактор Paint. рисование «Моя семья»		
24			
25	Графический редактор Paint. рисование «Мой дом»		
26			
27	Выделение, перемещение, отображение, повороты, копирование, вставка объектов.		
28	Самостоятельная работа.		
29	Знакомство с программой PowerPoint.		
30			
31			
32	Составление простейшей презентации.		
33	Творческий Проект. «Это я»		
34			