

Утверждаю
Директор МБОУ «СШ № 25»
С. В. Бем
(приказ № 115 от 29.05.2023 г.)

Подписано цифровой подписью: Бем
Светлана Владимировна
DN: E=uc_fk@roskazna.ru, S=г. Москва,
ИНН=007710568760, ОГРН=1047797019830,
STREET="Большой Златоустинский переулок, д. 6,
строение 1", L=Москва, C=RU, O=Федеральное
казначейство, CN=Федеральное казначейство

Программа курса внеурочной деятельности
общеинтеллектуальной направленности
«Мир компьютера»
Программа для обучающихся 2-4 классы
Срок освоения — 1 год
(с использованием оборудования центра «Точка роста»)

Информационные технологии, предъявляющие высокие требования к интеллекту работников, занимают лидирующее положение на международном рынке труда. Но если навыки работы с конкретной техникой можно приобрести непосредственно на рабочем месте, то мышление, не развитое в определённые природой сроки, таковым и останется. Опоздание с развитием мышления – это опоздание навсегда. Поэтому для подготовки детей к жизни в современном информационном обществе, в первую очередь необходимо развивать логическое мышление, способности к анализу (вычленению структуры объекта, выявлению взаимосвязей, осознанию принципов организации) и синтезу (созданию новых схем, структур и моделей). Важно отметить, что технология такого обучения должна быть массовой, общедоступной.

Целесообразность начала изучения информатики в младших классах обусловлена следующими факторами. Во-первых, положительным опытом обучения информатике детей этого возраста, как в нашей стране, так и за рубежом. Во-вторых, существенной ролью изучения информатики в развитии мышления, формировании научного мировоззрения школьников именно этой возрастной группы. В-третьих, обучение учащихся работе на компьютере в начальной школе подготовит их к более успешному усвоению курса информатики в старших классах.

Содержание программы отобрано в соответствии с возможностями и способностями учащихся 8-11 лет. Сроки реализации программы: 1 год. Программа реализует общеинтеллектуальное направление во внеурочной деятельности. На реализацию программы отводится 1 час в неделю (одно занятие в неделю по 40 мин), всего 34 часа в год.

Основная цель программы: формирование информационной компетентности и развитие мышления младших школьников.

Назначение программы – помочь детям узнать основные возможности компьютера и научиться ими пользоваться в повседневной жизни.

Задачи программы:

Обучающие:

— Познакомить учащихся с основными компонентами устройства компьютера и принципами работы в текстовом и графическом редакторах.

— Сформировать элементарные навыки работы в текстовом и графическом редакторах.

Развивающие:

— Развивать познавательный интерес младших школьников.

— Развивать творческое воображение, математическое и образное мышление учащихся.

— Развивать умение работать с компьютерными программами и дополнительными источниками информации.

Воспитывающие:

— Воспитывать интерес к занятиям информатикой.

— Воспитывать культуру общения между учащимися.

— Формировать культуру безопасного труда при работе за компьютером.

Формы и методы обучения определены возрастом учащихся. При проведении занятий используются элементы игры, теоретическая работа чередуется с практической, а также используются интерактивные формы обучения.

Программой предусмотрены **методы обучения:** объяснительно-иллюстративные, частично-поисковые (вариативные задания), творческие, практические.

Формы проведения занятий: беседы, игры, практические занятия, самостоятельная работа, конкурсы, выставки.

Программа реализуется на основе следующих принципов:

1. **Обучение в активной познавательной деятельности.** Все темы учащиеся изучают на практике, выполняя различные творческие задания, «набивая руку» при работе с клавиатурой, общаясь в парах и группах друг с другом.

2. **Индивидуальное обучение.** Обучение учащихся работе на компьютере дает возможность организовать деятельность учащихся с индивидуальной скоростью и в индивидуальном объеме. Данный принцип реализован через организацию практикума по освоению навыков работы на компьютере.

3. **Принцип природосообразности.** Основной вид деятельности младших школьников – игра, через нее дети познают окружающий мир, поэтому в занятия включены игровые элементы, способствующие успешному освоению курса.

4. **Преемственность.** Программа курса построена так, что каждая последующая тема логически связана с предыдущей. Данный принцип учащимся помогает понять важность уже изученного материала и значимость каждого отдельного занятия.

Формирование универсальных учебных действий

На конец обучения мы можем говорить только о начале формирования результатов освоения программы. В связи с этим можно выделить основные направления работы учителя по начальному формированию универсальных учебных действий.

Личностные

- внутренняя позиция школьника на основе положительного отношения к школе;
- принятие образа «хорошего ученика»;
- положительная мотивация и познавательный интерес к изучению курса;
- 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);
- 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; слушать собеседника;
- договариваться и приходить к общему решению; осуществлять взаимный контроль;
- адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

Содержание программы

Компьютер – это интересно (10 часов)

Правила поведения в кабинете информатики. Техника безопасности.

Основные устройства компьютера. Процессор. Внутренняя и внешняя память компьютера. Носители информации на жестком диске. Основные характеристики жесткого диска компьютера. Различные виды съемных носителей информации – дискеты, лазерные и оптические диски, flash-карты.

Операционная система. Назначение и основные возможности операционных систем. Различные версии операционных систем. Графический интерфейс системы Windows и его объекты. Рабочий стол.

Файлы и папки. Имя и тип файла. Имя и тип папки. Полное имя файла. Размещение файлов на дисках. Работа с файлами и папками.

Практические работы:

1. Работа с компьютерной мышью.
2. Работа с клавиатурным тренажером.
3. Работа в операционной системе Windows. Работа с файлами и папками.

Логика (4 часа)

Логика. Суждения. Суждение истинное и ложное. Слова-кванторы.

Множества и их элементы. Отношения между множествами. Отношения «больше», «меньше», «ближе», «дальше», «выше», «ниже» и другие.

Модель. Виды моделей. Простейшие модели. Представление моделей на компьютере. Моделирование.

Практические работы:

1. Определение истинного и ложного суждения. Работа со словами-кванторами.
2. Работа с множествами.
3. Представление моделей на компьютере.

Текстовый редактор (10 часов)

Компьютерное письмо. Клавиатурный тренажер. Текстовые редакторы. Интерфейс текстового процессора Word. Назначение и основные возможности.

Открытие, создание и сохранение текстовых документов. Правила клавиатурного письма. Основные операции при создании текстов: набор текста, перемещение курсора, ввод прописных букв, ввод букв латинского алфавита. Ввод и редактирование текстовых документов. Орфографический контроль текста.

Работа с фрагментами текста. Копирование, удаление фрагментов текста.

Форматирование символов. Тип и размер шрифта. Начертание. Форматирование абзацев. Выравнивание абзацев по левому краю, по правому краю, по центру, по ширине страницы. Междустрочный интервал.

Вставка рисунков в текстовый документ. Рисование в текстовом редакторе. Панель рисования. Создание списков в текстовом редакторе. Создание и редактирование таблиц. Создание диаграмм в текстовом редакторе.

Подготовка документа к печати. Вывод текста на принтер. Итоговая практическая работа.

Практические работы:

- Работа с клавиатурным тренажером.
- Работа по набору текста, содержащего заглавные и строчные русские и латинские буквы, цифры и специальные символы.
- Работа по набору текста
- Исправление ошибок в тексте
- Создание документа с помощью копирования фрагментов текста. Создание текста с элементами форматирования.
- Добавление рисунков в текстовый документ. Создание схемы в текстовом редакторе.
- Создание текстового документа, содержащего списки. Создание и редактирование таблиц.
- Создание диаграмм в текстовом редакторе. Печать текстового документа
- Итоговая практическая работа.

Графический редактор (9 часов)

Рисунки в жизни людей. Компьютерные рисунки. Графические редакторы. Назначение графических редакторов. Палитра цветов. Инструменты графического

редактора: Карандаш, Кисть, Распылитель, Ластик, Заливка, Линия, Прямоугольник, скругленный прямоугольник, Эллипс, Кривая, Многоугольник, Надпись.

Масштаб. Обработка отдельных пикселей.

Работа с фрагментами изображений. Перемещение выделенных фрагментов.

Копирование фрагментов изображения.

Итоговая практическая работа.

Практические работы:

— Раскрашивание рисунков.

— Создание компьютерного рисунка с помощью инструментов Карандаш, Кисть, Распылитель.

— Раскрашивание компьютерных рисунков.

— Создание компьютерного рисунка с помощью инструмента Линия.

— Создание компьютерного рисунка с помощью инструментов Прямоугольник,

— Скругленный прямоугольник.

— Создание компьютерного рисунка с помощью инструмента Эллипс. Создание компьютерного рисунка с помощью инструмента Кривая.

— Создание компьютерного рисунка с помощью инструмента Многоугольник.

Ввод текста в графическом редакторе.

— Работа с пазлами.

— Сбор компьютерного рисунка.

— Копирование фрагментов изображения. Итоговая практическая работа.

Календарно-тематическое планирование

№п/п	Наименование разделов, тем	Количество часов
	<i>Компьютер – это интересно</i>	10
	Правила поведения в кабинете информатики. Техника безопасности.	1
	Основные устройства компьютера. Процессор.	1
	Внутренняя и внешняя память компьютера.	1
	Носители информации на жестком диске.	1
	Дискеты, диски и flash-память.	1
	Операционная система.	1
	Графический интерфейс системы Windows и его объекты. Рабочий стол.	1
	Файлы и папки.	1
	Работа с файлами и папками.	2
	<i>Логика</i>	4
	Логика. Суждения	1
	Слова-кванторы.	1
	Множества и их элементы.	1
	Модель. Виды моделей.	1
	<i>Текстовый редактор</i>	10
	Компьютерное письмо. Клавиатурный тренажер.	1
	Текстовые редакторы. Интерфейс текстового	1
	Открытие, создание и сохранение текстовых документов.	1
	Правила клавиатурного письма. Основные операции при создании текстов.	1
	Ввод и редактирование текстовых документов	1
	Работа с фрагментами текста (копирование, вставка)	1
	Форматирование абзацев	1
	Вставка рисунков в текст	1
	Создание списков текстовом редакторе	1
	Создание таблиц	1
	<i>Графический редактор</i>	9
	Рисунки в жизни людей. Графические редакторы.	1
	Палитра. Раскрашивание рисунков.	1
	Инструменты Карандаш, Кисть, Распылитель	1
	Контуры. Инструмент Заливка.	1
	Инструменты Прямоугольник, Скругленный прямоугольник.	1
	Масштаб. Обработка отдельных пикселей	1
	Работа с фрагментами изображений.	1
	Перемещение выделенных фрагментов. Работа с фоном.	1

	Копирование фрагментов изображения.	1
	<i>Обобщение и систематизацию знаний по темам</i>	1