

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Министерство образования и науки Самарской области

ГБОУ СОШ пос. Новый Кутулук

РАССМОТРЕНО
МО учителей начальных классов

Руководитель МО
_____ Угарова Т.Н.

Протокол №1
от "29" августа 2022 г.

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора по УВР
_____ Хамина Н. С.

Протокол №1
от " 29" августа 2022г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор
_____ Колосова Н. М.

Приказ №108/1-од
от "29" августа 2022 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
курса внеурочной деятельности
«Пользователь ПК»
для 2-4 классов
начального общего образования

Составитель: Колосов А.Ю.

пос. Новый Кутулук, 2022

1. Пояснительная записка

Данная программа внеурочной деятельности составлена для учащихся 2-4 классов общеобразовательных школ в соответствии с требованиями федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования.

Одним из важнейших изобретений человечества является компьютер. Ни для кого не секрет, что сегодня все больше детей вырастает, так и не познав подлинных возможностей компьютера. Чаще всего дети играют в компьютерные игры, общаются в социальных сетях, просматривают множество бесполезной информации. Таким образом, бесконтрольное времяпрепровождение детей за компьютером способствует искажению представления учащихся об «информационном пространстве» в целом и компьютере, как средстве получения этой информации. В результате компьютер остается для них нереализованным источником знаний. Возникает потребность усилить воздействие компьютера как средства познания окружающего мира, источника знаний и эмоциональных впечатлений, а также важного инструмента для реализации своего творческого потенциала.

2. Общая характеристика курса

Внеурочная воспитательная работа обладает некоторыми преимуществами по сравнению с учебной, так как организуется на добровольных началах и имеет большие возможности для организации различных видов деятельности, позволяя использовать в оптимальном сочетании традиционные и инновационные формы и методы работы.

Программа построена таким образом, чтобы в процессе воспитания и привития интереса к компьютеру осуществлялось комплексное воздействие на интеллектуальную, эмоциональную и волевую сферы ребенка.

Данная программа помогает ознакомить ребенка с информационными технологиями. Параллельно с овладением знаниями родного языка учиться осуществлять набор уже изученных букв, тренируя память и анализируя образы

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.

Целью обучения по программе «Пользователь ПК» является развитие интеллектуальных и творческих способностей детей средствами информационных технологий.

Задачи обучения:

- познакомить школьников с устройством ввода информации - клавиатурой;
- 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, Калькулятор;
- углубить первоначальные знания и навыки использования компьютера для основной учебной деятельности;
- развить творческие и интеллектуальные способности детей, используя знания компьютерных технологий.
- сформировать эмоционально-положительное отношение к компьютерам.

Программные средства, используемые в программе, обладают разнообразными графическими возможностями, понятным даже первокласснику интерфейсом. Эти программы русифицированы, что позволяет легко и быстро их освоить. Так как программы строятся по логическим законам, возможна организация разнообразной интересной деятельности с четким переходом от одного вида работы к другому, с конкретными указаниями, на что обратить внимание. При этом будет развиваться произвольное внимание детей. Несмотря на общие возрастные особенности, каждый ребенок индивидуален в своем развитии, поэтому программа предусматривает индивидуальный подход к каждому ребенку

3. Описание места курса в учебном плане

Сроки реализации программы и распределение часов по годам обучения: представленная программа организации работы «Пользователь ПК» реализуется в течение трёх лет: в 2, 3, 4 классах начальной школы. Программа предусматривает работу: 68 часов в 2, 3, 4 классах (2 часа в неделю, итого 204 часа).

Формы организации внеурочной деятельности

В процессе обучения используются следующие формы занятий:

- вводное занятие
- комбинированное учебное занятие,
- занятие-презентация,
- экскурсия, виртуальная экскурсия,
- демонстрация,
- игры
- проектная деятельность

2. Календарно-тематическое планирование

Тема	Количество часов	
	Теория	Практика
Первый год обучения 2 класс		
1. Инструктаж по ТБ. Правила поведения на уроке информатики.	1	0
2-3. Что умеет делать компьютер? Компьютер – помощник человека.	2	0
4-5. Системный блок.	2	0
6-7. Работа с мышью	0	2
8-11. Работа на компьютерной клавиатуре. Упражнения из серии «Ловкие руки»	1	3
12-14. Хранение информации на компьютере.	2	1
15-18. Файлы и папки	2	2
19-24 Знакомство со стандартной программой «Калькулятор»	1	5
25-30. Развивающие игры	1	5
31-35. Знакомство с медиапродукцией	2	2
Итого		35

Второй год обучения 3 класс		
1. Инструктаж по ТБ. Правила поведения на уроке информатики.	1	0
2. Что умеет делать компьютер? Компьютер – помощник человека.	1	0
3. Системный блок. Работа с мышью	1	0
4-16. Текстовый редактор WORD	3	10
17-18. Работа на компьютерной клавиатуре. Упражнения из серии «Ловкие руки»	1	1
19-20. Хранение информации на компьютере.	1	1
21-22. Файлы и папки	1	1
23-32. Текстовый редактор WORD	2	8
33-35. Развивающие игры	0	3
Итого		35

Третий год обучения 4 класс		
1. Инструктаж по ТБ. Работа с ПК и введение в информатику.	1	0
2. Компьютер и программное обеспечение.	1	0
3. Графический редактор PAINT	1	0
4. Текстовый редактор Microsoft Word (работа с текстом)	0	1
5-6. Работа с таблицами	1	1
7. Работа с текстовым редактором Microsoft Word (Word Art)	0	1
8-9. Создание презентаций с помощью Power Point	0	2
10. Элементарные вычисления на калькуляторе	0	1
11-15. Работа в текстовом процессоре WORD	1	4
16-17. Решение головоломок (логических задач)	1	1
18-20. Разработка простейших компьютерных программ	0	3
21-23. Работа на клавиатурном тренажере	0	3
24-27. Мультимедийная информация и ее применение в обучении	1	3
28-35. Сетевые технологии. Интернет	2	5
Итого		35

3. Личностные метапредметные и предметные результаты изучения курса

Личностные результаты.

К концу обучения учащиеся должны знать:

- правила техники безопасности;
- правила работы за компьютером;
- назначение и работу графического редактора PAINT;
- назначение и работу стандартных программ «Блокнот» и «Калькулятор»;
- возможности текстового редактора WORD;
- понятие информации, свойства информации;
- назначение и работу программы Power Point;
- Основные блоки клавиш;
- Компьютерные сети;
- информационные процессы;
- понятие информации, свойства информации;
- типы моделей;
- основные понятия логики;
- устройство персонального компьютера, основные блоки;
- устройства ввода и вывода информации;
- основные операционные системы и их отличия;
- определение файла и файловой системы;
- классификации вирусов;
- способы защиты информации;
- понятие алгоритм;
- свойства алгоритмов.

4. Описание материально-технического обеспечения образовательного процесса

№ п/п	Наименование объектов и средств материально-технического обеспечения	Кол-во
1. Библиотечный фонд (книгопечатная продукция)		
1.	Борман Дж. Компьютерная энциклопедия для школьников и их родителей. – СПб., 1996.	1
1.	Кершан Б. и др. Основы компьютерной грамотности. - М.: Мир, 1989.	1
1.	Шафрин Ю.А. Информационные технологии: В 2 ч. Ч.2: Офисная технология и информационные системы. - М.: Лаборатория Базовых Знаний, 1999. - с.336.	1
1.	Психогимнастика в тренинге / Под ред. Н.Ю. Хрящевой. СПб.: Ювента, Институт тренинга, 1999.	1
1.	Бородин М. Н. Информатика. Программы для общеобразовательных учреждений. М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2010.	1
1.	Матвеева Н. В. Информатика и ИКТ. 3 класс – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний. 2011 г.	1
1.	Матвеева Н. В. Информатика и ИКТ. 4 класс – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний. 2011 г.	1
1.	Соболев А. Игры с Чипом. М.: Детская литература, 1991	1
1.	Успенская Л.П., Успенский М.Б. Учитесь правильно говорить: Книга для учащихся: Ч. 1. М.: Просвещение, 1993.	1
1.	Златопольский Д. М. Занимательная информатика. М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2011.	1

1. Печатные пособия		
1.	Набор плакатов	1 компл.
1. Технические средства обучения		
1.	Компьютер	1
1.	Проектор	1
1.	Экран	1
1. Мультимедийные средства обучения		
1.	CD, DVD	Комплект
1. Оборудование класса		
1.	Стенд для размещения творческих работ учащихся	1
1.	Компьютерный стол учительский	1
1.	Компьютерные столы для учащихся	11

5. Планируемые результаты изучения курса

должны уметь:

- соблюдать требования безопасности труда и пожарной безопасности;
- включить, выключить компьютер;
- работать с устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, дисководы);
- набирать информацию на русском регистре;
- запустить нужную программу, выбирать пункты меню, правильно закрыть программу.
- работать с программами WORD, PAINT, Блокнот, Калькулятор
- работать со стандартными приложениями Windows;
- Создавать презентации;
- пошагово выполнять алгоритм практического задания ;
- осуществлять поиск информации на компьютере;
- осуществлять поиск информации в интернете, выделять из общего списка нужные фрагменты;
- работать с программами Power Point, Черепашка, Чертежник.
- работать с разными видами информации
- строить суждения;
- решать логические задачи;
- находить сходства и отличия реальных объектов и их моделей;
- работать с основными блоками компьютера, и подключать их;
- пользоваться устройствами ввода и вывода информации, подключать их к компьютеру;
- запускать операционные системы Windows. Linux. Mac OS ;
- работать с файлами (создавать, сохранять, осуществлять поиск);
- пользоваться антивирусными программами;
- осуществлять ручной поиск вредоносных программ

- распознавать некоторые вирусы
- составлять алгоритмы;
- реализовывать алгоритмы
- решать задачи с использованием блок-схем
- осуществлять отбор нужной информации.

Метапредметными результатами являются: развитие познавательной, эмоциональной и волевой сфер младшего школьника; формирование мотивации к изучению предметов естественно-математического цикла.

уметь:

- оценивать результаты своей работы
- осуществлять проектную деятельность;
- работать в команде