

Приложение
к Основной образовательной программе
начального общего образования

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа № 16»

Образовательная программа внеурочной деятельности
в рамках реализации ФГОС НОО
«Моя информационная культура»

для 1-4 классов

направление: информационная культура

Составитель: Фадеева Е.Ф.
учитель информатики
высшая квалификационная категория

п. Сосновый Бор
2023 г.

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.

Данная программа внеурочной деятельности дает возможность учащимся приступить к изучению новых информационных технологий с пользой для себя на соответствующем им уровне развития, научиться применять компьютер как средство получения новых знаний.

Программа разработана в соответствии с нормативными документами::

1. Федеральный закон от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
2. ФГОС НОО, утвержден приказом Минобрнауки России от 06.10.2009 № 373
3. ФООП НОО Приказ Министерства просвещения РФ от 16.11.2022 № 992 "Об утверждении федеральной образовательной программы начального общего образования" (Зарегистрирован 22.12.2022 № 71762);
4. Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по основным общеобразовательным программам - образовательным программам начального общего, основного общего и среднего общего образования, утвержденного приказом Министерства Просвещения РФ от 22.03.2021 № 115);
5. Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.09.2017 г. № 09-1672 «О направлении методических рекомендаций по уточнению понятия и содержания внеурочной деятельности в рамках реализации основных общеобразовательных программ, в том числе в части проектной деятельности»
6. «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» 2.4.3648-20 СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»;
7. Приказ Министерства образования и молодежной политики Свердловской области от 30.03.2018 г. № 162-Д «Об утверждении Концепции развития образования на территории Свердловской области на период до 2035 года»;
8. Письмо Министерства образования и науки РФ от 14 декабря 2015 г. № 09-3564 «О внеурочной деятельности и реализации дополнительных общеобразовательных программ» (вместе с "Методическими рекомендациями по организации внеурочной деятельности и реализации дополнительных общеобразовательных программ");
9. Письмо Министерства Просвещения РФ от 07.05.2020 г. № ВБ-976/04 «О реализации курсов внеурочной деятельности, программ воспитания и социализации, дополнительных общеразвивающих программ с использованием дистанционных образовательных технологий»;
10. ООП НОО МБОУ «СОШ № 16»

Актуальность заключается в том, что интерес к изучению информационных 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, школа должна решать новую проблему - подготовить подрастающее поколение к жизни в высокоразвитом информационном обществе.

Педагогическая целесообразность программы объясняется тем, что предлагаемые вопросы связаны с простейшими навыками работы на компьютере, которые можно без особых проблем приобрести в данном возрасте.

Освоение материала в основном происходит в процессе практической деятельности. Педагогическая целесообразность данной образовательной программы внеурочной деятельности обусловлена важностью создания условий для формирования у младших школьников навыков пространственного мышления, которые необходимы для успешного интеллектуального развития ребенка. Предлагаемая система практических заданий и занимательных упражнений позволит формировать, развивать, корректировать у младших школьников пространственные и зрительные представления, наличие которых является показателем школьной зрелости, а также поможет детям легко и радостно включиться в процесс обучения. Девизом данной программы стали такие слова: «Играю – Думаю – Учусь действовать самостоятельно».

Выполнение заданий в рамках программы – процесс творческий, осуществляемый через совместную деятельность педагога и детей, детей друг с другом.

Данная программа обеспечивает развитие универсальных учебных действий:

- обеспечивает ценностно-смысловую ориентацию учащихся и ориентацию в социальных ролях и межличностных отношениях,
- обеспечивает организацию учащимся своей учебной деятельности, включают действия постановки и решения проблем,
- обеспечивает умение слушать и вступать в диалог, участвовать в коллективном обсуждении проблем, интегрироваться в группу сверстников и строить продуктивное взаимодействие и сотрудничество со сверстниками и взрослыми.

Цель программы – создание условий для всестороннего развития и воспитания личности младшего школьника в соответствии с требованиями ФГОС НОО.

Задачи программы:

- Расширить кругозор и познавательные интересы у учащихся, формировать умения применять на практике знания, полученные во время занятий;
- Формировать навыки работы с текстом, создание графических изображений, оперирование информационными моделями: однозначными описаниями предметов, действий и рассуждений на практике;
- Связать обучение с жизнью, сформировать практические навыки работы с компьютером;
- Развивать универсальные учебные действия, такие как: умения учащихся осуществлять целеполагание, планирование, прогнозирование, контроль, коррекцию, оценку, саморегуляцию.

Отличительной особенностью данной программы является то, что курс состоит из 4 параллельно развивающихся содержательно-методических линий:

I. Организационно-рефлексивная: формирование умения учиться в своей полноте (личностное самоопределение в учебном действии, умение выполнять пробное учебное действие, фиксировать затруднение в учебном действии, выявлять его причину, ставить цель, составлять план действий, осуществлять выбор способов и средств достижения цели, реализовывать проект, организовывать свою деятельность по усвоению знаний, проводить самоконтроль и самооценку собственных учебных действий, коррекцию ошибок и т.д.).

II. Коммуникативная: формирование норм поведения в классе, норм общения, норм коммуникативного взаимодействия, волевой саморегуляции и т.д.

III. Познавательная: знакомство с методами познания, методами поиска информации, методами работы с текстами, рисунками, организация саморазвития познавательных процессов, организация своего рабочего места и т.д.

IV. Ценностная: формирование нравственно-этических норм, ценностных ориентиров, норм самовоспитания, здоровьесбережения и т.д.

Количество часов – 1 класс – 17 ч
 2 класс - 17 ч
 3 класс - 34 ч
 4 класс - 34 ч

Формы занятий: занятия по данной программе состоят из теоретической и практической части, причём больше времени занимает практическая часть. Форму занятий можно определить и как самостоятельную деятельность, и как творческую (беседа, практическое выполнение упражнений, использование логических задач, загадок, работа в группах, игры и т.д.).

Планируемые результаты реализации программы

ЛИЧНОСТНЫЕ

У обучающегося будут сформированы	Обучающийся получит возможность для формирования
Внутренняя позиция школьника	
внутренняя позиция школьника на уровне положительного отношения к школе, ориентации на содержательные моменты школьной действительности и принятия образца «хорошего ученика»	<i>внутренней позиции школьника на уровне положительного отношения к школе, понимания необходимости обучения, выраженного в преобладании учебно-познавательных мотивов и предпочтений социального способа оценки знаний</i>

МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ

- Познавательные универсальные действия

Обучающийся научится	Обучающийся получит возможность научиться
Умение анализировать объекты с целью выделения признаков	
анализировать объекты с выделением существенных и несущественных признаков	
Умение выбрать основание для сравнения объектов	
сравнивает по заданным критериям два три объекта, выделяя два-три существенных признака	<i>осуществлять сравнение, самостоятельно выбирая основания и критерии</i>
Умение выбрать основание для классификации объектов	
проводит классификацию по заданным критериям	<i>осуществлять классификацию самостоятельно выбирая критерии</i>
Умение доказать свою точку зрения	
строить рассуждения в форме связи простых суждений об объекте, свойствах, связях	<i>строить логические рассуждения, включающие установление причинно-следственных связей</i>
Умение определять последовательность событий	
устанавливать последовательность событий	<i>устанавливать последовательность событий, выявлять недостающие элементы</i>
Умение определять последовательность действий	
определять последовательность выполнения действий, составлять простейшую инструкцию из двух-трех шагов	<i>определять последовательность выполнения действий, составлять инструкцию (алгоритм) к выполненному действию</i>
Умение использовать знаково-символические средства	
использовать знаково-символические	<i>создавать и преобразовывать модели и схемы</i>

средства, в том числе модели и схемы для решения задач	<i>для решения задач</i>
Умение кодировать и декодировать информацию	
кодировать и декодировать предложенную информацию	<i>кодировать и декодировать свою информацию</i>
Умение понимать информацию, представленную в неявном виде	
понимать информацию, представленную в неявном виде (выделяет общий признак группы элементов, характеризует явление по его описанию).	<i>понимать информацию, представленную в неявном виде (выделяет общий признак группы элементов, характеризует явление по его описанию) и самостоятельно представлять информацию в неявном виде.</i>

-Регулятивные универсальные действия

Обучающийся научится	Обучающийся получит возможность научиться
Умение принимать и сохранять учебную цель и задачи	
Принимать и сохранять учебные цели и задачи	<i>в сотрудничестве с учителем ставить новые учебные задачи</i>
Умение контролировать свои действия	
осуществлять контроль при наличии эталона	<i>Осуществлять контроль на уровне произвольного внимания</i>
Умения планировать свои действия	
планировать и выполнять свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации	<i>планировать и выполнять свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации в новом учебном материале</i>
Умения оценивать свои действия	
оценивать правильность выполнения действия на уровне ретроспективной оценки	<i>самостоятельно адекватно оценивать правильность выполнения действия и вносить необходимые коррективы в исполнение как по ходу его реализации, так и в конце действия</i>

- Коммуникативные универсальные действия

Обучающийся научится	Обучающийся получит возможность научиться
Умение объяснить свой выбор	
строить понятные для партнера высказывания при объяснении своего выбора	<i>строить понятные для партнера высказывания при объяснении своего выбора и отвечать на поставленные вопросы</i>
Умение задавать вопросы	
формулировать вопросы	<i>формулировать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества с партнером</i>

ПРЕДМЕТНЫЕ:

- работа с программами по созданию компьютерной графики (TP Paint, MS Word, Power Point);

- умение выбирать и составлять алгоритм действий, выполнять пошаговые действия по заданному алгоритму;
- умение находить приемы решения заданий логического характера, умение использовать знаково-символические средства для решения задач;
- овладение конкретными знаниями по информатике, необходимыми в практической деятельности.

Содержание программы

Устройства ввода информации (клавиатура и мышь). Работа с клавиатурными тренажерами. Назначение графических редакторов. Растровая и векторная графика. Типовые действия с элементами компьютерного рисунка (перемещение, копирование, поворот, отображение, наклон). Инструменты графического редактора. Разработка и создание рисунков в программе Paint.

Работа с текстовым редактором MS Word. Набор, редактирование, форматирование текста. Работа с таблицами, списками. Создание элементарных рисунков с помощью панели рисования.

Работа в программе MS Power Point.

Информация и информационные процессы.

На теоретических занятиях:

- Знакомство с устройствами ввода информации (мышь, клавиатура);
- Возможности ГР Paint, ТР MS Word, MS Power Point.
- основные инструменты, используемые для создания рисунков;
- Правила набора текста;
- Знакомство с технологиями работы по редактированию, форматированию текста;

На практических занятиях:

- создавать и редактировать графический объект;
- осуществлять действия с фрагментом и с рисунком в целом;
- создавать, редактировать и форматировать простейшие текстовые документы
- создавать таблицы, списки, рисунки.
- Создавать презентации в программе MS Power Point.

Контроль и оценка планируемых результатов.

В основу внеурочной деятельности положены ценностные ориентиры, достижение которых определяются воспитательными результатами. Воспитательные результаты внеурочной деятельности оцениваются по трём уровням.

- ***Первый уровень результатов*** — приобретение школьником социальных знаний (об общественных нормах, устройстве общества, о социально одобряемых и неодобряемых формах поведения в обществе и т. п.), первичного понимания социальной реальности и повседневной жизни.
- Для достижения данного уровня результатов особое значение имеет взаимодействие ученика со своими учителями как значимыми для него носителями положительного социального знания и повседневного опыта.
- ***Второй уровень результатов*** — получение школьником опыта переживания и позитивного отношения к базовым ценностям общества (человек, семья, Отечество, природа, мир, знания, труд, культура), ценностного отношения к социальной реальности в целом. Для достижения данного уровня результатов особое значение имеет взаимодействие школьников между собой на уровне класса, школы. Именно в такой близкой социальной среде ребёнок получает (или не получает) первое практическое подтверждение приобретённых социальных знаний, начинает их ценить (или отвергает).

- **Третий уровень результатов** — получение школьником опыта самостоятельного общественного действия. Только в самостоятельном общественном действии, действии в открытом социуме, за пределами дружественной среды школы, для других, зачастую незнакомых людей, которые вовсе не обязательно положительно к нему настроены, юный человек действительно становится (а не просто узнаёт о том, как стать) социальным деятелем, гражданином, свободным человеком. Именно в опыте самостоятельного общественного действия приобретается то мужество, та готовность к поступку, без которых невозможно существование гражданина и гражданского общества.

Материально-техническое и учебно – методическое обеспечение

Компьютерную поддержку рекомендуется осуществлять на протяжении всего обучения в соответствии с планированием курса с помощью электронных средств учебного назначения (ГР Paint; TP MS Word, MS Power Point).

Для работы в компьютерном классе на занятиях используется следующее оборудование:

- персональный компьютер; ноутбук
- мультимедийный проектор;

Методические пособия:

1. Информатика: учебник для 2 кл, в 2 ч. Матвеева Н.В.Бином. Лаборатория знаний, 2012
2. Мир информатики: Базовое учебное пособие под ред. Могилёва А.В. Смоленск: Ассоциация XXI век, 2004, 2 класс
3. Мир информатики: Базовое учебное пособие под ред. Могилёва А.В. Смоленск: Ассоциация XXI век, 2005, 3 класс
4. Мир информатики: Базовое учебное пособие под ред. Могилёва А.В. Смоленск: Ассоциация XXI век, 2005, 4 класс

Электронные пособия:

- 1.Мир информатики (6-9 лет), «Кирилл и Мефодий», 2003
- 2.Мир информатики (8-11 лет), «Кирилл и Мефодий», 2003

КАЛЕНДАРНО – ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

1 класс

№ п/п	Тема занятия	кол-во часов	Дата
	Знакомство с компьютером (6 час)		
1	Введение. Техника безопасности и организация рабочего места. Роль компьютера в жизни человека.	1	
2,3	Основные устройства компьютера.	2	
4	Управляем мышью.	1	
5,6	Наш помощник- клавиатура.	2	
	Учимся рисовать (8час)		
7,8	Графический редактор Paint. Работа с инструментами редактора.	2	
9-12	Разработка и редактирование изображения.	4	
13	Перемещение элементов рисунка	1	
14	Копирование элементов рисунка	1	
	Создаем текст (3 час)		
15,16	Знакомство с программой Блокнот. Набор текста.	2	
17	Работа с фрагментами текста.	1	

2 класс

№ п/п	Тема занятия	кол-во часов	Дата
1	Введение. Техника безопасности и организация рабочего места.	1	
2	Устройства ввода-вывода информации..	1	
3	Компьютерный помощник – мышь.	1	
4,5	Графический редактор Paint. Работа с инструментами редактора.	2	
6	Операции: перемещение, копирование элементов рисунка	1	
7-8	Разработка и редактирование изображения. Проект «Мультипликационный герой»	2	
9-10	Проект «Сказочное существо»	2	
11-12	Знакомство с программой WORD. Набор текста.	2	
13-14	Редактирование и форматирование текста.	2	
15-16	Работа с фрагментами текста.	2	
17	Повторение. Обобщение.	1	

3 класс

№ п/п	Тема занятия	кол-во часов	Дата
1	Введение. Техника безопасности и организация рабочего места.	1	
2,3	Графический редактор Paint. Работа с инструментами редактора.	2	
4,5	Разработка и редактирование изображения.	2	
6	Перемещение элементов рисунка	2	
7	Копирование элементов рисунка	1	
8	TP WORD. Интерфейс.	1	
9,10	Набор текста.	2	
11,12	Редактирование и форматирование текста.	2	
13,14	Работа с фрагментами текста.	2	
15	Панель инструментов в TP WORD	1	
16,17	Рисование графическими примитивами	2	
18, 19	Представление информации в форме таблиц.	2	
20, 21	Диаграммы	2	
22	Вставка рисунков из каталога клипов	1	
23	Программа Power Point	1	
24-26	Создание презентации	3	
27-28	Анимация	2	
29	Демонстрация. Слайд – шоу.	1	
30	Программа Калькулятор.	1	
31	Интернет.	1	
32,33	Поиск информации.	2	
34	Что такое электронная почта.	1	

4 класс

№ п/п	Тема занятия	кол-во часов	Дата
1	Введение. Техника безопасности и организация рабочего места.	1	
2	Человек и информация	1	
3	Источники информации	1	
4	Приёмники информации	1	
5	Компьютер и его части	1	
6,7	ГР Paint. Инструменты редактора. Редактирование изображения.	2	
8,9	Перемещение, копирование элементов рисунка	2	
10-11	TP Word Набор текста.	2	
12	Нумерация и маркеры.	1	
13	Вставка специальных символов	1	
14-17	Работа с таблицами: создание таблиц, ввод текста, форматирование текста, изменение направления текста	4	
18	Вставка и редактирование рисунков	1	
19	Надписи Word Art.	1	
20	Программа Power Point.	1	

21,22	Проект «Моя любимая игра»	2	
23	Создание презентации	1	
24	Анимация	1	
25	Представление проекта	1	
26,27	Носители информации	2	
28,29	Кодирование информации	2	
30,31	Письменные источники информации	2	
32,33	Языки людей, языки программирования	2	
34	Обобщение. Повторение	1	