**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

**Департамент образования и науки Чукотского автономного округа Управление социальной политики Администрации городского округа Певек**

**МБОУ СШ с.Рыткучи**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| РАССМОТРЕНОРуководитель МО\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Нурова С. Б. | СОГЛАСОВАНОЗам. директора по УВР\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Бирючева О. В. | УТВЕРЖДЕНОДиректор школы\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Сангаджиева Н.Б.Приказ №01-11/94 от «19» июня 2024 г. |

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

**по внеурочной деятельности**

**«С компьютером на Ты» для обучающихся 2-4 классов**

Составитель: Жукова В.В.

Рыткучи , 2024

**Пояснительная записка**

Настоящая программа «Компьютерная грамотность» является программой внеурочной деятельности начального общего образования.

Программа внеурочной деятельности «Компьютерная грамотность составлена на основе авторской программы *Матвеева Н.В.*. «Информатика. Программа для начальной школы: 2-4 классы» / Н.В. Матвеева, М.С. Цветкова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012. – 133 с.

При реализации программы внеурочной деятельности «Компьютерная грамотность» в рамках реализации ФГОС НОО образовательная деятельность, осуществляется в формах, отличных от классно-урочной, и направлена на достижение планируемых результатов освоения основной образовательной программы начального общего образования.

Учитывая особенности ребѐнка в младшем школьном возрасте, основной формой организации является коллективная деятельность, в которой имеют место и прямое обучающее воздействие и организация познавательной поисковой деятельности, и самостоятельные игры детей по выбору или предложению взрослого. Рекомендуется использовать разнообразные игры: дидактические, сюжетно-ролевые, развивающие, подвижные, игры- драматизации. Это будет являться залогом эффективного и прочного усвоения знаний и навыков.

Помимо игровой деятельности очень важно вовлекать ребят в исследовательскую работу. Исследовательская работа помогает развить познавательный интерес ребенка, его мышление, умение обобщать.

***Новизна программы*** заключается в объединении использования игровых элементов и интерактивных мультимедийных технологий, что способствует поддержанию неослабевающего интереса к учебе и использованию приобретенных знаний и навыков.

***Отличительные особенности программы***

Программа строится на основе развивающего обучения в результате социального взаимодействия учащихся между собой и педагогом, а также поэтапного формирования мыслительной деятельности.

Данная программа **общеинтеллектульного направления**.

**Цель данной программы** развитие умений использования современных информационных технологий в образовательном процессе.

**Задачи программы**:

* развитие проектных, исследовательских умений младших школьников; навыков набора текста;
* формирование начального опыта поиска информации в Интернете и фиксации найденной информации;
* развитие умений разработки мультимедийных презентаций и публичных выступлений в ходе их сопровождения; способов обработки

графических информационных объектов (цифровых фотографий, сканированных объектов).

Программа «Компьютерная грамотность» общеинтеллектуального направления с практической ориентацией разработана для учащихся 2 – 4 классов. Количество часов в год: 9 учебных часов.

*Формы* проведения *учебных занятий* подбираются с учетом цели и задач, познавательных интересов, индивидуальных возможностей воспитанников и возраста воспитанников:

* + учебная игра;
	+ ролевая игра;
	+ творческий проект;
	+ конкурс;
	+ тематические задания по подгруппам;
	+ практическое занятие;
	+ выставка;
	+ беседа;
	+ экскурсия.

Система игр и тренингов позволяет в увлекательной для детей форме отработать первоначальные умения системного мышления. Структура учебных занятий проводится по гибкому планированию; т.е. предполагается введение дидактических пауз в зависимости от утомляемости и работоспособности детей, изменения структурных элементов занятия.

Программа характеризуется мотивацией учащегося первого уровня обучения к учебной деятельности. Особо важным является создание условий, при которых ученик имеет возможность занять активную позицию в процессе получения знаний. Педагогу на занятиях отводится направляющая роль. Как результат, у ребѐнка развивается активный интерес к данному предмету.

**II. Требования к уровню подготовки учащихся**

Образовательная деятельность учащихся заключается не только в обучении определенным знаниям, умениям и навыкам, но и в развитии многообразных личностных качеств, формирующихся на занятиях. Важной особенностью внеурочной деятельности является еѐ воспитательная доминанта, поскольку именно в сфере свободного выбора видов деятельности можно рассчитывать на «незаметное», а значит, и более эффективное воспитание. Воспитательные результаты внеурочной деятельности школьников распределяются по трем направлениям.

*Первый уровень результатов* – приобретение школьником социальных знаний.

В результате социального взаимодействия учащихся между собой и педагогом, а также поэтапного формирования мыслительной деятельности гармоничное развитие личности ученика в целом и формирование

информационной культуры в частности опирается на систему знаний. Эта система включает в себя овладение младшими школьниками навыками работы на компьютере, умением работать с различными видами информации и освоение основ проектно-творческой деятельности.

Педагогический контроль знаний, умений и навыков учащихся осуществляется в форме предварительного (определяется начальный уровень усвоения программы), текущего и итогового контроля. Главные требования при выборе формы – она должна быть понятна учащимся первого уровня обучения; отражать реальный уровень их подготовки; не вызывать страха и чувства неуверенности, не формировать у ученика позицию неудачника, не способного достичь определенного успеха.

Для определения уровня усвоения программы применяются различные формы контроля: игры, викторины, кроссворды, самостоятельная работа по определенным заданиям, тестирование, защита проектов.

**Ожидаемые результаты**

Программа обеспечивает достижение выпускниками начальной школы определенных личностных, метапредметных и предметных результатов.

*Личностные результаты*

1. Получать опыт рефлексивной деятельности, выполняя особый класс упражнений и интерактивных заданий. Это происходит при определении способов контроля и оценки собственной деятельности (ответы на вопросы

«Такой ли получен результат?», «Правильно ли я делаю это?»), нахождении ошибок в ходе выполнения упражнения и их исправления.

1. Приобретать опыт сотрудничества при выполнении групповых компьютерных проектов: уметь договариваться, распределять работу между членами группы, оценивать свой личный вклад и общий результат деятельности.

*Метапредметные результаты*

1. Решать творческие задачи на уровне комбинаций, преобразования, анализа информации при выполнении упражнений на компьютере и компьютерных проектов.
2. Самостоятельно составлять план действий (замысел), проявлять оригинальность при решении творческой конструкторской задачи, создавать творческие работы (сообщения, небольшие сочинения, графические работы), разыгрывать воображаемые ситуации, создавая простейшие мультимедийные объекты и презентации, применять простейшие логические выражения типа:

«…и/или…», «если…то…», «не только, но и…» и давать элементарное обоснование высказанного суждения.

1. Овладевать первоначальными умениями передачи, поиска, преобразования, хранения информации, использования компьютера; при выполнении интерактивных компьютерных заданий и развивающих упражнений – поиском (проверкой) необходимой информации в интерактивном

компьютерном словаре, электронном каталоге библиотеки. Одновременно происходит овладение различными способами представления информации, в том числе в табличном виде, упорядочения информации по алфавиту и числовым параметрам (возрастанию и убыванию).

1. Получать опыт организации своей деятельности, выполняя специально разработанные для этого интерактивные задания. Это задания, предусматривающие выполнение инструкций, точное следование образцу и простейшим алгоритмам, самостоятельное установление последовательности действий при выполнении интерактивной учебной задачи, когда требуется ответ на вопрос «В какой последовательности следует это делать, чтобы достичь цели?» .

*Предметные результаты*

1. Наблюдать за объектами окружающего мира; обнаруживать изменения, происходящие с объектом, и учиться устно и письменно описывать объекты по результатам наблюдений, опытов, работы с информацией.
2. Соотносить результаты наблюдения с целью, соотносить результаты проведения опыта с целью, т.е. получать ответ на вопрос «Удалось ли достичь поставленной цели?».
3. Устно и письменно представлять информацию о наблюдаемом объекте, т.е. создавать текстовую или графическую модель наблюдаемого объекта с помощью компьютера с использованием текстового или графического редактора.
4. Понимать, что освоение собственно информационных технологий (текстового и графического редакторов) является не самоцелью, а способом деятельности в интегративном процессе познания и описания (под описанием понимается создание информационной модели текста, рисунка и др.).

Основные виды учебной деятельности:

1. – чтение текста
2. – выполнение заданий и упражнений (информационных задач)
3. – наблюдение за объектом изучения (компьютером)
4. – компьютерный практикум (работа с электронным пособием)
5. – работа со словарѐм
6. – эвристическая беседа
7. – физкультурные минутки и «компьютерные» эстафеты

По окончании обучения учащиеся должны демонстрировать сформированные умения и навыки работы с информацией и применять их в практической деятельности и повседневной жизни.

**2 класс**

**Учебно-тематический план**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № | Наименование тем | Характеристика деятельностиобучающихся |
| **Введение. Компьютер – это интересно (9 ч)** |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1 | Здравствуй, класс компьютерный. Правила поведения в кабинете информатики | Знакомство с кабинетом информатики. Усвоение правил поведения вкомпьютерном классе. Включение компьютера. |
| 2 | Наш компьютер – верный друг.Компьютеры вокруг нас. | Знакомство с некоторыми возможностями иприменениями компьютеров. |
| 3 | Основные устройствакомпьютера. Системный блок и монитор. | Знакомство с основными устройствами компьютера.Назначение системного блокаи монитора. |
| 4 | Компьютерная мышь. Указатели и стрелка.Щелчок, двойной щелчок. | Формирование представления о назначении компьютерной мыши. Практическая работа с мышью (щелчок, двойнойщелчок, перетаскивание мышью). |
| 5 | Основные устройства компьютера:клавиатура. | Формирование представленияо назначении клавиатуры. Ввод букв с клавиатуры поопределенным правилам. |
| 6 | Клавиатурный тренажер. | Практическая работа склавиатурным тренажером. Набор текста.Ввод текста заглавных и строчных букв. |
| 9 | Включение и выключениекомпьютера. Запускпрограммы. Завершение выполнения программы. | Формирование умениявключать и выключатькомпьютер. Практическаяработа по запуску программы на выполнение, завершениевыполнения работыпрограммы. |

**3 класс**

**Учебно-тематический план**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № | Наименование тем | Характеристика деятельностиобучающихся |
| ***Повторение .Введение в логикую*** |
| 1 | Компьютер. Устройство системного блока. | Повторение основных устройств компьютера. Назначение и составсистемного блока. |
| 2 | Информация иинформационные процессы. | Закрепление знаний учащихся о понятиях информация,информационные процессы, |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | способах получения информации человеком.Практическая работа подешифровке информации. |
| 3 | Модель. Простейшиеинформационные модели. | Знакомство с понятиями модель и моделирования. Простейшие модели.Представление моделей на компьютере. |
| 4 | Логика. Сопоставление. | Выделение признаков и свойств. Построение отрицательныхвысказываний.Практическая работа на определение истинного и ложного суждения. |
| 5 | Решение задач с помощьюсопоставления. | Решение логических задач спомощью сопоставления. |
| 6 | Представление информации с помощью таблиц. Поиск информации в таблице. | Формирование понятия информационной таблицы.Практическая работа по осуществлению поиска винформационной таблице. |
| 7 | Множество и его элементы. | Формирование понятий множество, элементы множества. Создание множеств изсоответствующих элементов.Практическая работа по выбору элементов из множества. |
| 8 | Сравнение множеств. | Сравнение множеств.Практическая работа на сравнение различныхмножеств по количеству их элементов. |
| 9 | Операции над множествами. | Знакомство с основными операциями надмножествами: объединение, пересечение, вложенность, независимость. Выполнение различных операций над множествами. |

**4 класс**

**Учебно-тематический план**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № | Наименование тем | Характеристика деятельности |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | обучающихся |
| ***Компьютер – это интересно 9 часов*** |
| 1 | Правила поведения в кабинете информатики. Техника безопасности. | Усвоение правил поведения в компьютерном классе.Восстановление навыков работы с клавиатурой и мышью. |
| 2 | Основные устройства компьютера. Процессор. | Повторение основных устройств компьютера.Назначение и состав системного блока. Процессор и его основныехарактеристики. |
| 3 | Внутренняя и внешняя память компьютера. | Знакомство с понятиями внутренней и внешней памяти компьютера. Ихсходство и различия. |
| 4 | Носители информации на жестком диске. | Формированиепредставлений о носителях информации на жестком диске. Основныехарактеристики жесткого диска компьютера. |
| 5 | Дискеты, диски и flash- память. | Знакомство с различными видами съемных носителей информации – дискеты,лазерные и оптические диски, flash-карты. |
| 6 | Операционная система. | Формирование представлений обоперационной системе.Назначение и основные возможности операционных систем. Различные версииоперационных систем. |
| 7 | Графический интерфейс системы Windows и его объекты. Рабочий стол. | Знакомство с операционной системой Windows.Графический интерфейс операционной системы Windows. Рабочий стол. Объекты Рабочего стола Windows. |
| 8 | Файлы и папки. | Знакомство с понятиями файл и папка. Имя и тип файла. Имя и тип папки. Полное имя файла.Размещение файлов на дисках. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 9 | Работа с файлами и папками. | Рассмотрение основных операций над файлами и папками - создание,переименование,копирование, перемещение, удаление и т.д. Практическая работа с файлами и папками. |

**Список используемой литературы**

1. Образовательная система «Школа 2100». Федеральный государственный стандарт. Примерная основная образовательная программа. В 2-х книгах. Книга 2. Программы отдельных предметов (курсов) для начальной школы/Под научной редакцией Д.И. Фельдштейна – Изд. 2-е, испр. – М.: Баласс, 2011. – 432 с. (Образовательная система «Школа 2100»).
2. Хуторской А.В. Информатика и ИКТ в начальной школе: методическоепособие. М.: БИНОМ, 2012.
3. Бородин, М. Н. Программы для общеобразовательных учреждений [Текст]: Информатика. 2-11 классы / Составитель М. Н. Бородин. – 4-е изд. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2007. – 448 с.
4. Ковалько В. И. Здоровьесберегающие технологии: школьник и компьютер: 1-4 классы [Текст]/В. И. Ковалько. – М.: ВАКО, 2007. – 304 с.

**Электронные образовательные ресурсы**

1. [http://www.standart.edu.ru](http://www.standart.edu.ru/) – Официальный сайт ФГОС
2. [http://www.edu.ru](http://www.edu.ru/) – Федеральный портал «Российское образование»
3. <http://mon.gov.ru/> – Министерство образования и науки

РоссийскойФедерации

1. [http://www.ed.gov.ru](http://www.ed.gov.ru/) – Документы и материалы деятельности федеральногоагентства по образованию
2. [http://www.teacher.fio.ru](http://www.teacher.fio.ru/) – Каталог учебных и методических материалов покурсу информатики
3. [http://www.infoznaika.ru](http://www.infoznaika.ru/) – Всероссийская олимпиада «Инфознайка» 1 – 11классы
4. <http://school-collection.edu.ru/> – Единая коллекция

цифровыхобразовательных

ресурсов (ЦОР)

1. <http://fcior.edu.ru/> – Федеральный центр информационно- образовательныхресурсов (ФЦИОР)
2. <http://www.ict.edu.ru/> – Информационно-коммуникационные технологии вобразовании