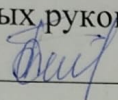


МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Министерство Образования и Науки Карачаево-Черкесской Республики
Администрация Прикубанского муниципального района
МБОУ "СОШ п. Майский"

РАССМОТРЕНО
на заседании МО
классных руководителей

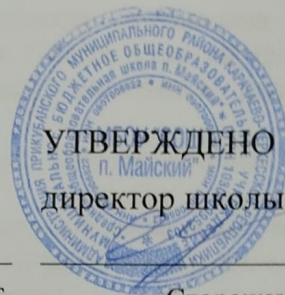


Тоторкулова А.Р.
Протокол № 1 от «30» 08
2023 г.

СОГЛАСОВАНО
с зам директора по ВР



Кожуховская Л.Б.
от «30» 08 2023 г.



УТВЕРЖДЕНО
директор школы

Сторожакова Л.Н.
Приказ № 148-од от «30» 08
2023 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
курса внеурочной деятельности
«Мой любимый компьютер»

учитель : Тоторкулова Асият Руслановна

п. Майский 2023г.

пояснительная записка

Информатика как динамично развивающаяся наука становится одной из тех отраслей знаний, которая призвана готовить современного человека к жизни в новом информационном обществе.

Учебный предмет «Информатика» как самостоятельная дисциплина является образовательным компонентом общего среднего образования. Вместе с тем, он пронизывает содержание многих других предметов и, следовательно, становится дисциплиной обобщающего, методологического плана.

В этой связи особенно актуальными становятся вопросы создания учебных программ для изучения информатики в начальной школе.

Задача обучения информатике в целом - внедрение и использование новых передовых информационных технологий, пробуждение в детях желания экспериментировать, формулировать и проверять гипотезы и учиться на своих ошибках.

Простейшие навыки общения с компьютером должны прививаться именно в младших классах, для того чтобы на предметных уроках в средних классах дети могли сосредоточиться на смысловых аспектах.

С 1 по 3 годы обучения программа «Занимательная информатика. Мой друг – компьютер» представляет собой глубоко методически проработанный пропедевтический развивающий курс, построенный на специально отобранном материале и опирающийся на следующие принципы:

- ✓ системность;
- ✓ гуманизация;
- ✓ междисциплинарная интеграция;
- ✓ дифференциация;
- ✓ дополнительная мотивация через игру.

Учащиеся младших классов испытывают к компьютеру сверхдоверие и обладают психологической готовностью к активной встрече с ним. Общение с компьютером увеличивает потребность в приобретении знаний, продолжении образования.

Данный курс носит пропедевтический характер. К пропедевтическим элементам компьютерной грамотности относится умение работать с прикладным программным обеспечением. Программа курса состоит из четырех ступеней, фактически продолжающих друг друга, но между тем каждая является самостоятельной частью усвоения информатики. Дети, приходя в школу во 2 класс и занимаясь в компьютерном кружке все 3 года, смогут освоить работу в основных прикладных программах, но между тем если ребенок начнет заниматься позже, с 3 или 4 класса, он свободно сможет влиться в коллектив кружка.

Программа курса состоит из 204 часов:

- 2 класс «Юный компьютерный художник» – 68 часов (2 раза в неделю)
- 3 класс «Мастер печатных» - 68 часов (2 раза в неделю);
- 4 класс «Мастер презентации»- 68 часов (2 раза в неделю);

Пояснительная записка

Современное общество предъявляет новые требования к поколению, вступающему в жизнь. Надо обладать умениями и планировать свою деятельность, и находить информацию,

необходимую для решения поставленной задачи, и строить информационную модель исследуемого объекта или процесса, и эффективно использовать новые технологии.

Такие умения необходимы сегодня каждому молодому человеку. Поэтому первой и важнейшей задачей школьного курса информатики является формирование у учащихся соответствующего стиля мышления, и начинать это следует в младших классах.

Развитие детей младшего школьного возраста с помощью работы на компьютерах, как свидетельствует отечественный и зарубежный опыт, является одним из важных направлений современной педагогики. В этой связи актуальными становятся вопросы о формах и методах обучения детей с первого класса.

Концепция обучения ориентирована на развитие мышления и творческих способностей младших школьников. Сложность поставленной задачи определяется тем, что, с одной стороны необходимо стремиться к развитию мышления и творческих способностей детей, а с другой стороны - давать им знания о мире современных компьютеров в увлекательной, интересной форме.

Поэтому очень важна роль курса информатики в начальных классах.

Во-первых, для формирования различных видов мышления, в том числе операционного (алгоритмического). Процесс обучения сочетает развитие логического и образного мышления, что возможно благодаря использованию графических и звуковых средств.

Во-вторых, для выполнения практической работы с информацией, для приобретения навыков работы с современным программным обеспечением. Освоение компьютера в начальных классах поможет детям использовать его как инструмент своей деятельности на уроках с применением компьютера.

В-третьих, для представления об универсальных возможностях использования компьютера как средства обучения, вычисления, изображения, редактирования, развлечения и др.

В-четвертых, для формирования интереса и для создания положительных эмоциональных отношений детей к вычислительной технике. Компьютер позволяет превратить урок информатики в интересную игру.

Программа курса ориентирована на большой объем практических, творческих работ с использованием компьютера. Работы с компьютером могут проводиться в следующих формах. Это:

1. **ДЕМОНСТРАЦИОННАЯ** - работу на компьютере выполняет учитель, а учащиеся наблюдают.
2. **ФРОНТАЛЬНАЯ** - недлительная, но синхронная работа учащихся по освоению или закреплению материала под руководством учителя.
3. **САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ** - выполнение самостоятельной работы с компьютером в пределах одного, двух или части урока. Учитель обеспечивает индивидуальный контроль за работой учащихся.
4. **ТВОРЧЕСКИЙ ПРОЕКТ** – выполнение работы в микро группах на протяжении нескольких занятий
5. **РАБОТА КОНСУЛЬТАНТОВ** – Ученик контролирует работу всей группы кружка.

Уроки информатики, их непохожесть на другие уроки несут детям не только приятные минуты совместной творческой игры, но и служат ключом для собственного творчества.

Цель начального курса информатики – не только обеспечить предметную подготовку учащихся, достаточную для продолжения образования в основной школе, но и создать дидактические условия для овладения учащимися универсальными учебными действиями (личностными, познавательными, регулятивными, коммуникативными) в процессе усвоения предметного содержания.

Для достижения этой цели необходимо организовать учебную деятельность учащихся с учётом специфики предмета (информатика), направленную:

1. на формирование познавательного интереса к учебному предмету «Информатики», учитывая потребности детей в познании окружающего мира и научные данные о центральных психологических новообразованиях младшего школьного возраста, формируемых на данной ступени (7,5–11 лет): словесно-логическое мышление, произвольная смысловая память, произвольное внимание, планирование и умение действовать во внутреннем плане, знаково-символическое мышление, с опорой на наглядно-образное и предметно-действенное мышление.

2. на развитие пространственного воображения, потребности и способности к интеллектуальной деятельности; на формирование умений: строить рассуждения, аргументировать высказывания, различать обоснованные и необоснованные суждения, выявлять закономерности, устанавливать причинно-следственные связи, осуществлять анализ математических объектов, выделяя их существенные и несущественные признаки.

3. на овладение в процессе усвоения предметного содержания обобщенными видами деятельности: анализировать, сравнивать, классифицировать объекты, исследовать их структурный состав, описывать ситуации, моделировать, прогнозировать результаты, контролировать правильность и полноту выполнения действий, планировать решение деятельности, объяснять (пояснять, обосновывать) свой способ действия, конструировать и пр.

По каждой теме с учащимися проводятся упражнения в игровой форме, позволяющие судить о том, как усвоен пройденный материал. В течение года (2-3 раза) для учащихся 1-4 годов обучения проводится диагностические тестирование на развитие памяти, внимания, само регуляции.

Тематическое планирование кружка «Юный компьютерный художник» (33 часов – 1 раза в неделю)

ВВЕДЕНИЕ

Процесс создания компьютерного рисунка значительно отличается от традиционного понятия "рисование". С помощью графического редактора на экране компьютера можно создавать сложные многоцветные композиции, редактировать их, меняя и улучшая, вводить в рисунок различные шрифтовые элементы, получать на основе созданных композиций готовую печатную продукцию. За счет автоматизации выполнения операций создания элементарных форм — эллипсов, прямоугольников, треугольников, а также операций заполнения созданных форм цветом и других средств создания и редактирования рисунка становится возможным создание достаточно сложных изобразительных композиций детьми.

Цели программы

Целью создания настоящего курса является формирования художественной культуры младшего школьника, привития навыков работы с компьютерной графикой и осознания связей и взаимодействия искусства с жизнью (на примере рекламы, телевидения, книжной графики, промграфики и т.п.).

Задачи направлены на

1. воспитание у учащихся эстетического вкуса.
2. развитие художественного вкуса, творческого воображения и мышления учащихся средствами графических изображений.
3. привитие любви к искусству, развитие стремления к познанию посредством компьютерного рисунка.

Содержание курса

Первый год обучения

Правила поведения и техники безопасности в компьютерном кабинете (1 час)

Знакомство с кабинетом, с правилами поведения в кабинете. Демонстрация возможностей компьютера и непосредственно того, что они будут делать на кружке.

Компьютер и его устройства

Знакомство с компьютером и его основными устройствами, работа в компьютерной программе «Мир информатики»

Графический редактор Paint

Знакомство с графическим редактором, его основными возможностями, инструментарием программы. Составление рисунков на заданные темы. Меню программы

№	Тема	Часы	Дата
1.	Правила техники безопасности.	1	8.09
2.	Компьютер и его составляющие. Первое знакомство. Программы.	2	15.12
3.	Графический редактор Paint. Первое знакомство. Вызов программы	2	29.6.05
4.	Инструментарий программы Paint. Меню и палитра инструментов, сохранение выполненной работы в файле, открытие файла для продолжения работы	2	13.20.05
5.	Функция раскрашивания в графическом редакторе.	2	27.10.05
6.	Раскрашивание готовых рисунков.	2	18.25-11
7.	Декоративное рисование (Линии, прорисовка геометрических тел, узоры орнамент, цвет)	2	2, 8-12
8.	Проба пера. Проект. Тематическая композиция (Создание композиций на тему: «Мой дом», «Моя школа»)	2	15.22-12
9.	Функция копирования. Составление рисунков.	2	12, 19-01
10.	Шрифт. Виды шрифтов (начертания, размеры), выбор шрифта, создание надписи, корректировка надписи	2	26-01 2.02
11.	Проект. Книжная графика (книжная обложка, календарь, поздравительная открытка)	2	9, 16-02
12.	Театральная графика (Создание образца занавеса, эскизов костюмов и головных уборов)	2	2, 9-03
13.	Пейзаж. Понятие пейзажа, примеры, понятия (пространство, ближе, дальше, за, около, ритм, размер)	2	7.6.03
14.	Промышленная графика Создание образца упаковки (фантика) конфеты, шоколадки, мороженого, работа с библиотекой символов	3	6, 13, 20-04
15.	Декоративное рисование. Упражнения, повторение и закрепление пройденного материала. Создание коллекции рисунков.	3	17-03 4-05 11-05
16.	Творческий проект		13.05

Тематическое планирование кружка

«Мастер печатных дел»

ВВЕДЕНИЕ

Введение нового средства построения текста на ранних этапах школьного обучения может помочь создать более благоприятные условия для развития самостоятельной письменной речи и коррекции ее недостатков у детей. Однако возникает вполне закономерный вопрос: можно ли научить пользоваться текстовым редактором детей младшего школьного возраста.

Использование компьютерной технологии дает ребенку уникальное преимущество: он может редактировать целостный текст, а не вырванные из него фрагменты, постоянно анализируя, насколько улучшается его сочинение под влиянием каждого внесенного изменения. Традиционно используемые в обучении средства редактирования текста (переписывание и работа над ошибками) не дают ребенку такой возможности. Таким образом, третий аргумент состоит в том, что благодаря компьютерной технологии открывается столь необходимая детям возможность редактировать целостный текст в любом аспекте (по смыслу, структуре, лексико-грамматическому оформлению, стилю и др.). Особенно важно, что применение компьютерной технологии позволяет совершенствовать необходимые для построения текста действия и операции, подчиняя их смысловой работе над текстом.

Цель

Содействовать развитию умения редактированию, набору текстов на компьютере и последующее использование этого умения в процессе развития письменной речи, а так же составление рисунков, грамот, похвальных листов, буклетов.

Задачи направлены на

- развитие навыков работы в текстовом редакторе
- овладение навыков набора компьютерного текста
- поддержку мотивации маленьких школьников к совершенствованию своей письменной речи;
- формирование навыка использования полученные знания, умения, навыки в жизни.

В конце изученного курса текстовый редактор учащиеся уже имеют навыки набора текста, его редактирования, могут изменить шрифт, его размер, начертание; применяют различные типы выравнивания абзацев (по правому краю, по левому краю, по центру, по ширине); могут использовать в своей работе объект WordArt а также простейшие автофигуры. Для определения готовности деятельности учащихся в нестандартных (новых) условиях предлагается задача, на реализацию которой детям отводится два урока: оформить поздравительную открытку к произвольному празднику (Новому Году, 23 февраля, 8 марта, Дню Святого Валентина, Дню рождения и др.).

Второй год обучения

Правила поведения и техники безопасности в компьютерном кабинете (1 час)

Знакомство с кабинетом, с правилами поведения в кабинете. Демонстрация возможностей компьютера и непосредственно того, что они будут делать на кружке.

Компьютер и его устройства

Знакомство с компьютером и его основными устройствами, работа в компьютерной программе «Мир информатики»

Графический редактор Paint

Знакомство с графическим редактором, его основными возможностями, инструментарием программы. Составление рисунков на заданные темы. Меню программы.

Текстовый редактор Word

Знакомство с текстовым редактором Word. Меню программы, основные возможности. Составление рефератов, поздравительных открыток, буклетов, брошюр, схем и компьютерных рисунков – схем.

№	Тема	Часы	Дата
1.	Правила техники безопасности	1	
2.	Компьютер и его составляющие. Первое знакомство. Программы.	1	
3.	Текстовый редактор Word . Первое знакомство. Вызов программы.	1	
4.	Клавиатура. Основные клавиши	1	
5.	Работа на клавиатуре	1	
6.	Инструментарий программы. Меню «Файл»	2	
7.	Редактирование текста. Меню «Главная»	2	
8.	Набор текста.	2	
9.	Меню «Вставка». Создание грамоты.	2	
10.	Графический редактор Paint. Основные возможности. Составление рисунка	2	
11.	Меню «Вставка». Составляем поздравительную открытку.	2	
12.	Творческий проект	2	
13.	Оформление сочинения.	2	
14.	Меню «Ссылки». Реферат, правила оформления рефератов.	2	
15.	Оформление буклетов	2	
16.	Создание компьютерного рисунка в текстовом редакторе. Схемы.	2	
17.	Творческий проект	2	
18.	Брошюра. Оформление.	2	
19.	Творческий проект. Оформить брошюру	2	

В современном мире очень часто требуется навык свободно говорить, представлять себя или что-то. Этому нас учит презентации. Презентация – это представление готового продукта. А человек это тоже продукт и от того как мы представим себя нас возьмут на хорошую работу, к нам будут относиться на должном уровне. А компьютерная презентация позволяет подкрепить наше выступление смотримостью информацией. Она является твердой опорой, на которую всегда можно опереться. Младших школьников компьютерная презентация учит структурировать знания, работать с большими объемами информации, не бояться говорить о своих мыслях, защищать свои проекты, но при этом она повышает интерес к предмету, развивает эстетические чувства.

Цель

Целью создания курса является формирование эстетического чувства, привития навыков работы на компьютере, использование полученных знаний на других предметах

Третий год обучения

Правила поведения и техники безопасности в компьютерном кабинете

Знакомство с кабинетом, с правилами поведения в кабинете. Демонстрация возможностей компьютера и непосредственно того, что они будут делать на кружке.

Компьютер и его устройства

Знакомство с компьютером и его основными устройствами, работа в компьютерной программе «Мир информатики»

Графический редактор Paint

Знакомство с графическим редактором, его основными возможностями, инструментарием программы. Составление рисунков на заданные темы. Меню программы.

Текстовый редактор Word

Знакомство с текстовым редактором Word. Меню программы, основные возможности. Составление рефератов, поздравительных открыток, буклетов, брошюр, схем и компьютерных рисунков – схем.

Редактор Power Point

Знакомство с редактором Power Point, меню программы, создание презентации на заданные темы, использование эффектов анимации, гиперссылки.

№	Тема	Часы	Дата
1.	Техника безопасности	1	8.09
2.	Компьютер и его составляющие. Первое знакомство. Программы.	2	15.09 22.09
3.	Знакомство с программой PowerPoint	2	29.09 6.10
4.	Основные возможности программы PowerPoint	2	13.10 20.10
5.	Составление простейшей презентации	2	27.10 14.11
6.	Творческий Проект. «Это я»	3	
7.	Работа с текстом.	2	24.11
8.	Знакомство с текстовым редактором Word	2	01.12 08.12
9.	Знакомство с графическим редактором Paint	2	15.12 22.12
10.	Добавление в презентацию картинок, арт текстов.	2	18.01 14.01
11.	Творческий проект. «Мой класс»	3	26.01 1.9-02
12.	Добавление эффектов анимации в презентацию	2	18.02 2.03
13.	Творческий Проект. «Моя семья»	2	9.03 13.03
14.	Составление презентации с вложениями. Гиперссылки.	2	30.03 6.04
15.	Творческий Проект.	4	13,20,27,11-05 18.05,25.05

Формирование универсальных учебных действий

На конец обучения мы можем говорить только о начале формирования результатов освоения программы по курсу «Первые шаги в мире информатики». 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 «Первые шаги в мире информатики»;
- 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);
- 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.

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;

УЧЕБНО - ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ п/п	Тема	Кол. час	Дата
Модуль № 1. Редакторы: текст, графика.			
Знакомство с компьютером			
1	Техника безопасности при работе с компьютером. Основные устройства компьютера. Операционная система. Рабочий стол. Файлы. Папки (каталоги). Операции над файлами и папками (каталогами). Сменные носители.	1	
Редакторы: текст, графика.			
2	Создание и хранение информации. Текстовый редактор. Обработка текстов. Выделение, перенос, копирование.	1	
3	Дизайн текста. Выделения, выравнивания. Классификация шрифтов. Размер, курсив, жирность. Набор текста.	1	
4	Построение таблиц. Табличная информация. Средства построения таблиц.	2	
5	Вставка таблиц в текст. Их виды и изменение.	1	
6	Вставка картинок и рисунков в текст. Использование Word Art в названиях. Изменение размера, цвета.	1	
7	Создание и представление проекта.	2	Итого: 9ч
Модуль №2. Редактор рисования Paint.			
Редактор рисования Paint.			
1	Программа для рисования Paint. Инструменты: Карандаш, Кисть, Распылитель, Ластик, Надпись.	1	
2	Рисование картинок с помощью карандаша, кисти и ластика. Заливка.	1	
3	Автофигуры. Заливка. Рисование с помощью автофигур.	1	
4	Инструменты ввода текста.	1	
5	Вставка готовых рисунков и их оформление.	2	
6	Создание и представление проекта	2	
		Итого: 8ч	
Модуль №3. Создание презентаций Microsoft PowerPoint.			
1	Презентации. Программы для создания презентаций.	1	27.01
2	Вставка рисунков и картинок в презентацию.	1	03.02
3	Анимация в презентации.	1	05.02
4	Вставка текстовой информации на слайд.	1	10.02
5	Вставка звуков и музыки в презентацию.	2	13.03
6	Вставка анимации и видео в презентацию.	1	10.03
7	Цифровая фотография. Вставка фото в презентацию.	1	17.03
8	Создание и представление проекта.	2	31.04-04
		Итого: 10ч	
Модуль №4. Интернет.			
1-2	Поисковые системы. Поиск и хранение информации. Поисковые запросы. Безопасность работы в интернет.	2	28.04
3-4	Поиск изображений. Сохранение найденных изображений. Обработка на компьютере.	2	28.04
5-6	Работа с электронной почтой, школьным сайтом и использование ресурсов Интернет.	2	12.05
7	Создание и представление проекта.	1	19.05
		Итого: 7ч	