

государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
Самарской области
основная общеобразовательная школа пос. Шумовский муниципального района
Большечерниговский Самарской области

Согласовано на заседании Управляющего совета Протокол № <u>1</u> от <u>28.08</u> 2020г. <u>Мокшанова</u> Н.В. Мокшанова	«Утверждаю» Директор школы <u>Т.Н. Волкова</u> Приказ № <u>40</u> от <u>28.08</u> 2020г.
--	---

Рабочая программа внеурочной деятельности
«Юный инфознайка»

Степень обучения, класс: начальное общее образование, 2-4 класс

Рабочую программу составила:

Роголёва Ольга Анатольевна,
учитель математики и информатики
ГБОУ ООШ пос. Шумовский

пос. Шумовский, 2020

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа «Юный инфознайка» по внеурочной деятельности составлена в соответствии с требованиями федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования на основе Программы внеурочной деятельности.1-4 классы. М.В. Васюкова Е.А.Шаповалова.- Волгоград. Учитель 2020.

Актуальность программы внеурочной деятельности «Юный инфознайка» в том, что в настоящее время компьютерная техника и информационные технологии позволяют автоматизировать обработку информации различной структуры. Знания в этой области необходимы практически каждому. Знание основных принципов работы на компьютере не только повышает интеллектуальный уровень обучающихся, но и стимулирует их к дальнейшему самостоятельному изучению информатики и других учебных дисциплин. Поэтому специалистам практически любой отрасли необходимо уметь работать на компьютере, иметь навыки работы с современным программным обеспечением.

Направление программы - **общеинтеллектуальное**. Для подготовки детей к жизни в информационном обществе в первую очередь необходимо развивать логическое мышление, способность к анализу (вычленение структуры объекта, выявление взаимосвязей, осознание принципов организации) и синтезу (создание новых схем, структур, моделей). Психологи утверждают, что основные логические структуры мышления формируются в возрасте 5-11 лет, и запоздалое формирование этого вида мышления протекает с большими трудностями, а часть остаётся незавершённым. Следовательно, обучать детей в этом направлении следует с раннего школьного возраста.

Осваивая компьютер в младших классах, обучающиеся смогут использовать его как инструмент в своей дальнейшей учебной деятельности.

В соответствии с санитарно-гигиеническими нормами занятия предполагают непрерывную работу учащихся за компьютером в течение 10-15 минут. Поэтому каждое занятие делится на две части: 1) дидактические игры и упражнения; 2) работа с обучающими программами на компьютере. Для снятия утомления организуются физкультминутки. Все занятия проводятся через активные (в основном игровые) методы и средства обучения.

Цели программы - обеспечение подготовки обучающихся к решению информационных задач на уроках информатики на различных ступенях общего образования и формирование первоначальных представлений о видах, свойствах информации, способах работы с ней с использованием компьютера, обучающих и развивающих программ.

Задачи программы:

обучающие:

- формировать информационную культуру через практическую работу с обучающими и развивающими программами; умения и навыки работы с информацией, с мышью и клавиатурой при выполнении операций за компьютером; умения составлять алгоритмы при решении игровых ситуативно-образных задач; умение планировать свою деятельность;

- приобретать опыт создания и преобразования текстов, рисунков и других информационных объектов, моделей с помощью компьютера;

развивающие:

- развивать умения работать с обучающими и развивающими компьютерными программами для младших школьников; умение строить простейшие информационные модели и использовать их при изучении других школьных предметов;

- прививать устойчивый познавательный интерес к информационным технологиям;

-развивать у детей познавательные процессы: внимание, воображение, память, мышление;

воспитывающие:

- воспитывать навыки общения, способность к адаптации в быстро

изменяющейся информационной среде.

Реализация этих задач будет способствовать дальнейшему формированию взгляда школьников на мир, раскрытию роли информатики в формировании естественно-научной картины мира, развитию мышления, в том числе формированию алгоритмического стиля мышления, подготовке учеников к жизни в информационном обществе.

С учётом психологических и возрастных особенностей обучающихся 2-4 классов на занятиях внеурочной деятельности используются следующие **формы организации занятий:**

- фронтальная;
- групповая;
- работа в паре;
- индивидуальная.

Формы проведения занятий нестандартные: мини-игры, путешествия, конкурсы, викторины, творческие проекты и т. п.

Основные методы - это познавательные игры: ребусы, кроссворды, электронный тест, различные головоломки, которые, помимо определенной образовательной функции, непосредственно стимулируют интерес обучающихся к изучаемому предмету, побуждают логически рассуждать, развивают речь, воображение, творчество, зрительное внимание, умение мыслить нестандартно, укрепляют память. Использование активных методов и форм обучения позволяет учителю постоянно изменять виды деятельности обучающихся на уроке.

Игровые методы обучения способствуют творческому развитию, развивают мышление и внимание, учат концентрироваться на выполнении заданий, работать в коллективе.

Рабочая программа «Юный инфознайка» предназначена для обучающихся 2-4 классов, обучение которых проводится во внеурочное время в кабинетах информатики и информационных технологий. Кабинет информатики соответствует требованиям материального и программного обеспечения, оборудован согласно правилам пожарной безопасности. Работа с обучающимися компьютерными программами направлена на развитие способностей детей и основана на использовании межпредметных связей.

Программа рассчитана на 34 часа во 2-4 классах.

Содержание программы 2-4 классы

1 час. Введение. Инструктаж по технике безопасности. Правила поведения в кабинете информатики. Работа с программой «Большая детская энциклопедия. Информатика». Гимнастика для глаз. Дидактическая игра «Это должен знать каждый!».

1 час. История развития вычислительной техники. Первые создатели ЭВМ. Работа с программой «Большая детская энциклопедия. Информатика». Гимнастика для глаз. Дидактическая игра «Собери картинку».

Межпредметные связи: уроки здоровья, окружающий мир.

1 час. Как работает компьютер. Работа с обучающей программой «Дракоша и занимательная информатика». Электронные физкультминутки для глаз и шеи. Дидактическая игра "Работа с мышью».

Межпредметные связи: физическая культура, окружающий мир.

3 часа. Алгоритмы. Работа с обучающей программой «Дракоша и занимательная информатика. Электронные физкультминутки для глаз и шеи. Дидактическая игра «Падающие символы»

Межпредметные связи: физическая культура, окружающий мир, математика.

1 час. Сведения об операционной системе. Работа с обучающей программой «Дракоша и занимательная информатика». Электронные физкультминутки для глаз и шеи. Дидактическая игра "Компьютерные вирусы».

Межпредметные связи: физическая культура, окружающий мир.

1 час. Объекты Windows и их свойства. Работа с обучающей программой «Дракоша и занимательная информатика». Гимнастика для глаз и шеи. Дидактическая игра «Поймай мяч»

Межпредметные связи: физическая культура, окружающий мир

1 час. Файлы и папки. Работа с обучающей программой «Дракоша и заннмательная информатика». Файлы. Папки (каталоги). Имя файла. Операции над файлами и папками (каталогами): создание папок, копирование файлов и папок. удаление файлов и каталогов (папок).

1 час. Анатомия окна. главное меню.

3 час. Учимся рисовать. Работа в приложении «Графический редактор Paint»

6 часов. Создаём рисунки. Работа в приложении «Графический редактор Paint». Основные операции при рисовании: рисование и стирание точек, линий, фигур. Заливка цветом Создание рисунка на заданную тему и по выбору. При выполнении проектных заданий ученики учатся придумывать рисунок, предназначенный для какой-либо цели, и создавать его при помощи компьютера. Гимнастика для глаз и шеи.

Метапредметные связи: физическая культура, изобразительное искусство, окружающий мир

3 часа. Учимся печатать. Работа в текстовом редакторе Word Работа на клавиатурном тренажёре. Набор слов, предложений. Изменение шрифта, его размера, цвета. Гимнастика для глаз и шеи.

Метапредметные связи: физическая культура, окружающий мир.

6 часов. Создание текстов. Компьютерное письмо. Текстовые редакторы. Основные операции при создании текстов: набор текста, перемещение курсора, ввод заглавных букв, сохранение, открытие и создание новых текстов, выделение текста, вырезание, копирование и вставка текста. Выбор шрифта, размера, цвета и начертания символов. Гимнастика для рук и шеи.

Метапредметные связи: физическая культура, окружающий мир, русский язык.

2 часа. Поиск информации в сети Интернет. Способы компьютерного поиска информации: поиск файлов с помощью файловых менеджеров. Поиск изображений. Сохранение найденных изображений . Гимнастика для глаз, рук и шеи. Дидактическая игра «Собери картинки»

Мета предметные связи: физическая культура, окружающий мир.

3 часа. Создание печатных публикаций. Печатные публикации. Виды печатных публикаций . Приглашение. Печать текста с вставленным графическим объектом. Гимнастика для глаз, рук и шеи. Дидактические игры: «Вставь пропущенное слово», «Распредели названия по корзинам», «Вставь нужные слова».

Метапредметные связи: физическая культура, окружающий мир, русский язык.

1 час. Итоговое занятие - выставка творческих работ обучающихся.

Планируемые результаты и формы контроля

Воспитательные результаты внеурочной деятельности школьников распределяются 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 (в основном в дополнительном образовании) как значимыми для него носителями положительного социального знания и повседневного опыта. Например, в беседе о здоровом образе жизни ребёнок не только воспринимает информацию от педагога, но и невольно сравнивает её с образом самого педагога. Информации будет больше доверия, если сам педагог культивирует здоровый образ жизни.

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, то есть в защищенной, дружественной среде. Именно в такой близкой социальной среде ребёнок получает первое практическое подтверждение приобретённых социальных знаний и начинает их ценить.

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 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.

Очевидно, что для достижения данного уровня результатов особое значение имеет взаимодействие школьника с социальными субъектами за пределами школы, в открытой общественной среде.

Достижение трёх уровней результатов внеурочной деятельности увеличивает вероятность появления *эффектов* воспитания и социализации детей. У учеников могут быть сформированы коммуникативная, этическая, социальная, гражданская компетентности и социокультурная идентичность в её этническом и других аспектах.

При организации внеурочной деятельности младших школьников необходимо учитывать, что, поступив в 1 класс, дети особенно восприимчивы к новому социальному знанию, стремятся понять новую для них школьную реальность. Педагог должен поддержать эту тенденцию, обеспечить используемыми формами внеурочной деятельности достижение ребенком *первого уровня результатов*.

Последовательное восхождение от результатов первого к результатам второго уровня на протяжении трёх лет обучения в школе создаёт у младшего школьника к 4 классу реальную возможность выхода в пространство общественного действия (то есть достижение *третьего уровня результатов*). Такой выход для ученика начальной школы должен быть обязательно оформлен как выход в дружественную среду. Свойственные современной социальной ситуации конфликтность и неопределённость должны быть в известной степени ограничены.

В результате внеурочной деятельности по программе «Юный инфознайка» у младших школьников **будут сформированы личностные, регулятивные, познавательные и коммуникативные универсальные учебные действия** как основа умения учиться.

В сфере личностных универсальных учебных действий будут сформированы:

- внутренняя позиция обучающегося, адекватная мотивация учебной деятельности, включая учебные и познавательные мотивы, ориентация на моральные нормы и их выполнение;

- познавательный интерес к новому учебному материалу и способам решения новой задачи;

- ориентация на понимание причин успеха в учебной деятельности, в том числе на самоанализ и самоконтроль результата, на анализ соответствия результатов требованиям конкретной задачи, на понимание предложений и оценок учителей, товарищей;

- способность к самооценке на основе критериев успешности учебной деятельности;

- установка на здоровый образ жизни.

В сфере регулятивных универсальных учебных действий дети овладеют всеми типами учебных действий, направленных на организацию своей работы в образовательном учреждении и вне её, включая способность принимать и сохранять учебную цель и задачу, планировать её реализацию, контролировать и оценивать свои действия, вносить соответствующие коррективы в их выполнение;

- адекватно воспринимать предложения и оценку учителей, товарищей, родителей и других людей;

- различать способ и результат действия;

В сфере познавательных универсальных учебных действий обучающиеся научатся воспринимать и анализировать сообщения и важнейшие их компоненты - тексты, использовать знаково-символические средства, в том числе овладеют действием моделирования, а также широким спектром логических действий и операций, включая общие приёмы решения задач.

Обучающийся научится (или получит возможность научиться):

- осуществлять поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий с использованием учебной литературы, энциклопедий, справочников (включая электронные, цифровые), в открытом информационном пространстве, в том числе контролируемом пространстве Интернета;

- осуществлять анализ объектов с выделением существенных и несущественных признаков;

- проводить сравнение и классификацию по заданным критериям;

- устанавливать причинно-следственные связи в изучаемом круге явлений;

- строить рассуждения в форме связи простых суждений об объекте, его строении, свойствах и связях;

- устанавливать аналогии;

- владеть рядом общих приёмов решения задач.

В сфере коммуникативных универсальных учебных действий ученики приобретут умения учитывать позицию собеседника (партнёра), организовывать и осуществлять сотрудничество и кооперацию с учителем и сверстниками, адекватно воспринимать и передавать информацию, отображать предметное содержание и условия деятельности в сообщениях, важнейшими компонентами которых являются тексты.

Ученик научится (или получит возможность научиться):

- адекватно использовать коммуникативные (прежде всего речевые) средства для решения различных коммуникативных задач, строить монологическое высказывание (в том числе сопровождая его аудиовизуальной поддержкой), владеть диалогической формой коммуникации, используя в том числе средства и инструменты ИКТ;

- допускать возможность существования у людей различных точек зрения, в том числе не совпадающих с его собственной, и ориентироваться на позицию партнёра в общении и взаимодействии;

- учитывать разные мнения и стремиться к координации различных позиций в сотрудничестве;

- формулировать собственное мнение и позицию;

- договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов;

- задавать вопросы;

- контролировать действия партнёра;

- использовать речь для регуляции своего действия;

- адекватно использовать речевые средства для решения различных коммуникативных задач.

Предполагаемым результатом внеурочной деятельности по программе «Юный инфознайка» должна стать положительная динамика личностного развития каждого ребёнка, которая определяется расширением круга УУД, повышением уровня интеллектуального и эмоционального развития, коммуникативной и творческой активности.

Тематическое планирование

N п/п	Тема программы	Количество часов
1.	Введение. Инструктаж по технике безопасности.	1
2.	История развития вычислительной техники. Первые создатели ЭВМ.	1
3.	Как работает компьютер.	1
4.	Алгоритмы.	3
5.	Сведения об операционной системе.	1
6.	Объекты Windows и их свойства.	1
7.	Файлы и папки.	1
8.	Анатомия окна. главное меню.	1
9.	Учимся рисовать.	3
10.	Создаём рисунки.	6
11.	Учимся печатать.	3
12.	Создание текстов. Компьютерное письмо.	6
13.	Поиск информации в сети Интернет.	2
14.	Создание печатных публикаций.	3
15.	Итоговое занятие - выставка творческих работ обучающихся.	1

Литература

1. Программы внеурочной деятельности. 1-4 классы. М.В. Васюкова Е.А.Шаповалова.- Волгоград. Учитель 2020.
2. Тур, С. Н. Первые шаги в мире информатики : метод, пособие для учителей 1-4 классов /С. Н. Тур, Т. П. Бокучава. - СПб. БХВ-Петербург, 2011
3. Григорьев, Д. В. Внеурочная деятельность школьников : методический конструктор : пособие для учителя / Д. В. Григорьев, П. В. Степанов. - М. : Просвещение, 2011.

Материально-техническое обеспечение образовательного процесса

1. Компьютеры (по количеству обучающихся).
2. Звуковые колонки.
3. Экран (интерактивная доска).
4. Проектор.
5. Разноцветные маркеры.
6. Тетрадь ученическая, 12 листов.
7. CD-диски:
 - «Дракоша и занимательная информатика», издательство «Медиа-Сервис».
 - «Информатика», 2 класс. БИНОМ. Лаборатория знаний, 2011;
 - «Мир информатики», 1-2-й год обучения, разработчик «Кирилл и Мефодий»;
 - «Большая детская энциклопедия. Информатика», издатель ИДДК.