

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
средняя школа №4 имени Героя Советского Союза  
А.Б. Михайлова г. Вязьмы Смоленской области**

---

215119 Смоленская область, г. Вязьма, ул. Ленина, 47. Директор – 4 21 42, учительская – 4 21 81.

Рассмотрена  
на заседании методического  
совета протокол № 3  
от «29» августа 2024 г.

Принята  
на заседании  
педагогического совета  
протокол № 8  
от «30» августа 2024 г.

Утверждена  
приказом директора  
№135/01-07  
от «30» августа 2024 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА  
внеурочной деятельности  
«Информатика»  
3-4 классы**

г. Вязьма  
2024 г

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа внеурочной деятельности «Информатика» составлена на основе Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования (ФГОС НОО), основной образовательной программы начального общего образования МБОУ СШ №4 им. Героя Советского Союза А.Б. Михайлова г. Вязьма Смоленской области.

### **Общая характеристика внеурочной деятельности:**

На сегодняшний день компьютерная грамотность нужна любому современному человеку, компьютер используется в самых разных областях: обучение, развлечение, работа, общение и т.д. Чтобы приобрести навыки работы на компьютере, необходимы начальные, базовые знания. Без них любой пользователь персонального компьютера будет чувствовать себя неуверенно, пытаться выполнять действия наугад. Работа такого пользователя очень часто является непродуктивной и приводит к ошибкам.

Ребенок в современном информационном обществе должен уметь работать на компьютере, находить нужную информацию в различных информационных источниках (электронных энциклопедиях, Интернете), обрабатывать ее и использовать приобретенные знания и навыки в жизни.

Учащиеся младших классов проявляют большой интерес к работе на компьютере и обладают психологической готовностью к активной встрече с ним. Общение с компьютером увеличивает потребность в приобретении знаний, продолжении образования.

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.

Программа «Информатика» рассчитана на детей младшего школьного возраста, то есть для учащихся 3-4 классов.

Программа составлена с учетом санитарно-гигиенических требований, возрастных особенностей учащихся младшего школьного возраста и рассчитана на работу в учебном компьютерном классе, в котором должно быть 10-12 учебных мест и одно рабочее место – для преподавателя.

Занятия проводятся по группам, по 1 часу 1 раз в неделю. Во время занятия обязательными являются физкультурные минутки, гимнастика для глаз. Занятия проводятся в нетрадиционной форме с использованием разнообразных дидактических игр.

Срок освоения программы – 2 года.

Объем курса – 68 часов. Каждый год обучения рассчитан на 34 часа.

### **Цель и задачи программы**

**Цель** программы: формирование основ информационно-коммуникационной компетентности (овладение младшими школьниками навыками работы на компьютере, умением работать с различными видами информации и освоение основ проектно-творческой деятельности).

### **Задачи программы:**

- 1.Формировать общеучебные и общекультурные навыки работы с информацией *организовать информационный процесс*).
- 2.Познакомить школьников с видами и основными свойствами информации, научить их приемам организации информации и планирования деятельности.
- 3.Дать школьникам представления о современном информационном обществе, информационной безопасности личности и государства.

4. Дать школьникам первоначальное представление о компьютере и современных информационных и коммуникационных технологиях.
5. Научить учащихся работать с программами WORD, PAINT, POWER POINT, Macromedia\_Flash\_8\_Pro
6. Научить учащихся находить информацию в Интернете и обрабатывать ее.
7. Углубить первоначальные знания и навыки использования компьютера для основной учебной деятельности
8. Развивать творческие и интеллектуальные способности детей, используя знания компьютерных технологий.
9. Приобщить к проектно-творческой деятельности.

## **Содержание курса внеурочной деятельности**

### **3 класс**

#### **Компьютерная графика**

Техника безопасности в кабинете ИИКТ. Введение в компьютерную графику.

Интерфейс графического редактора Paint. Знакомство с инструментами графического редактора.

Фрагмент рисунка. Выделение и перемещение фрагмента рисунка. Сборка рисунка из деталей.

Действия с фрагментами рисунка. Создание рисунка «Открытка для мамы».

#### **Знакомство и работа с текстовым процессором WORD**

Меню, панели инструментов. Правила набора текста. Работа в клавиатурном тренажере.

Редактирование текста: выделение текста, копирование перемещение текста.

Оформление текста: применение шрифтов и их атрибутов.

Оформление текста: выделение текста цветом.

Выравнивание текста, использование отступа, межстрочный интервал.

Нумерация и маркеры. Изменение формата нумерации и маркировки.

Вставка специальных символов, даты и времени.

Работа с колонками: оформление газетных колонок.

Работа с таблицами: создание таблиц, ввод текста, форматирование текста, изменение направления текста.

Изменение структуры таблицы: добавление и удаление строк и столбцов, изменение ширины, столбцов и ячеек, объединение и разбивка ячеек.

Форматирование таблиц: добавление границ и заливки.

Используем элементы рисования: вставка картинок, рисунков.

Используем элементы рисования: объект Word Art.

Создание рисунков с помощью панели рисования.

#### **Работа с мультимедийной информацией в редакторе презентаций Microsoft Office PowerPoint.**

Интерфейс Microsoft Office PowerPoint. Планирование презентации. Создание презентации.

Разметка и оформление слайда.

#### 4 класс

##### **Работа с графической информацией.**

Использование графических файлов для создания рисунков и фона, вставка фона для листа из файла. Работа на сканере. Обучение сканированию рисунка. Использование графических файлов в проекте. Разработка проекта “Новогодняя открытка”.

##### **Работа со звуковой информацией.**

Запись звука, вставка звука из файла, прослушивание звуковой информации; создание мелодии, вставка музыки из файла, воспроизведение музыки.

##### **Создание простейших мультимедийных проектов.**

Создание мультимедийных проектов: “Деревенский пейзаж”, “Подводный мир”, “Скачки”, “Космос”, “Домик в деревне”, “Регулируемый перекресток”, “Игра хоккей”, “Фигурное катание”; кнопки, оглавление альбома, сохранение альбома.

##### **Разработка индивидуального творческого мультимедийного проекта.**

Индивидуальная работа по разработке творческого мультимедийного проекта.

##### **Конкурс творческих проектов в среде ПервоЛого.**

Защита творческих проектов на конкурсе, награждение победителей дипломами, грамотами, ценными подарками.

### Планируемые результаты Мониторинговая карта планируемых результатов освоения программы ВД "Информатика с компьютером".

Критерии	Показатели	Инструментарий
<b>Личностные результаты :</b> Нравственно-этическое оценивание. Самоопределение и смыслообразование.  <b>( базовая ценность- нравственный выбор)</b>	<b>Воспитательные результаты 1 уровня</b>  Учащийся начальной школы будет знать и применять правила поведения в компьютерном классе и этические нормы работы с информацией коллективного пользования и личной информацией учащегося. Ученик сможет находить ответы на вопросы: «Какой смысл имеет для меня учение? Какой смысл имеет использование современных информационных технологий в процессе обучения в школе и в условиях самообразования?»  <b>Воспитательные результаты 2 уровня</b> Ученик сможет выделять нравственный аспект поведения при работе с любой информацией и при использовании компьютерной техники коллективного пользования. У него будет сформировано отношение к компьютеру как к инструменту, позволяющему учиться самостоятельно.	Методика «Беседа о школе» (Модифицированный вариант Т.А. Нежной, Д.Б. Эльконина, А.Л. Венгера).

	<p><b>Воспитательные результаты</b> <b>3 уровня</b></p> <p>Ученик научится самостоятельно соблюдать правил работы с файлами в корпоративной сети, правила поведения в компьютерном классе, цель которых – сохранение школьного имущества и здоровья одноклассников. Учащийся начальной школы получит представление о месте информационных технологий в современном обществе, профессиональном использование информационных технологий, осознает их практическую значимость.</p>	
<b>Метапредметные результаты</b>	<p>Познавательные УУД: <b>Ученик научится:</b></p> <p>-представлять в тетради и на экране компьютера одну и ту же информацию об объекте различными способами: в виде текста, рисунка, таблицы, числами;</p> <p>-кодировать информацию различными способами и декодировать ее, пользуясь кодовой таблицей соответствия;</p> <p>-одновременно анализировать несколько разнородных информационных объектов (рисунок, текст, таблица, схема) с целью выделения информации, необходимой для решения учебной задачи;</p> <p>-создавать информационные объекты на компьютере с использованием готовых файлов с рисунками и текстами, а также с добавлением недостающих по замыслу ученика элементов</p>	<p>Методики «Простые аналогии», «Схематизация», «Гайнственное письмо» (Венгер Л.А.).</p>
<b>Прогнозируемый эффект (на уровне НОО)</b>	<p><b>Ученик получит возможность научиться:</b></p> <p>По окончании обучения учащиеся должны демонстрировать сформированные умения и навыки работы на компьютере и применять их в практической деятельности и повседневной жизни.</p>	
	<p>Регулятивные УУД: <b>Ученик научится</b></p> <p>осуществлять итоговый и пошаговый контроль выполнения учебного задания по переходу информационной обучающей среды из начального состояния в конечное;</p> <p>сличать результат действий с эталоном (целью), вносить коррективы в действия в случае расхождения результата решения задачи с ранее поставленной целью;</p> <p>оценивать результат своей работы с помощью тестовых компьютерных программ.</p>	<p>Методика "Корректурная проба"</p>

<b>Прогнозируемый эффект (на уровне НОО)</b>	<b>Ученик получит возможность научиться:</b> В диалоге с учителем вырабатывать критерии оценки и определять степень успешности выполнения своей работы и работы всех, исходя из имеющихся критериев.	
	Коммуникативные УУД: <b>Ученик научится:</b> взаимодействовать (сотрудничать) в паре, в группе; участвовать в диалоге; слушать и понимать других, высказывать свою точку зрения; оформлять свои мысли в устной речи с учетом своих учебных и жизненных речевых ситуаций.	Методика «Дорога к дому» (модифицированный вариант методики «Архитектор-строитель»).
<b>Прогнозируемый эффект (на уровне НОО)</b>	<b>Ученик получит возможность научиться:</b> Донести свою позицию до других: <i>оформлять</i> свои мысли в устной и письменной речи с учётом своих учебных и жизненных речевых ситуаций.	

### УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

Класс	Темы	Количество часов		
		Всего часов	Теория	Практика
<b>3</b>	Введение	<i>1</i>	<i>1</i>	-
	Работа с мышью	<i>4</i>	<i>1</i>	<i>3</i>
	Программа WORD	<i>15</i>	<i>2</i>	<i>13</i>
	Программа Power Point	<i>7</i>	<i>1,5</i>	<i>5,5</i>
	Интернет и его возможности	<i>6</i>	<i>1,5</i>	<i>4,5</i>
	Повторение изученного	<i>1</i>	-	<i>1</i>
	<b>Итого:</b>	<i>34</i>	<i>7</i>	<i>27</i>
<b>4</b>	Вводное занятие.	<i>1</i>	<i>1</i>	-
	Программа WORD	<i>6</i>	<i>1</i>	<i>5</i>
	Программа Power Point	<i>5</i>	<i>1</i>	<i>4</i>
	Программа Macromedia_Flash_8_Pro	<i>5</i>	<i>1</i>	<i>4</i>
	Создание простейших мультфильмов	<i>8</i>	<i>2</i>	<i>6</i>
	Интернет и его возможности	<i>7</i>	<i>2</i>	<i>5</i>
	Повторение изученного	<i>2</i>	-	<i>2</i>
<b>Итого:</b>	<i>34</i>	<i>8</i>	<i>26</i>	

## **Материально-техническое обеспечение**

**Программы** – Microsoft Windows (Word, PowerPoint, Paint), компьютерная среда ПервоЛого.

**Технические средства** - мультимедийный проектор; компьютеры; CD-диски.

### **Рекомендуемая литература.**

1. Борман Дж. Компьютерная энциклопедия для школьников и их родителей. – СПб., 1996.
2. Гигиенические требования к использованию ПК в начальной школе// Начальная школа, 2002. - № 5. – с. 19 - 21.
3. Концепция модернизации российского образования на период до 2010 года (Приложение к приказу Минобрнауки России от 11.02.2002 № 393)
4. Федеральный компонент государственного стандарта общего образования. Начальное общее образование./ Министерство образования Российской Федерации. – Москва, 2004
5. Федеральный компонент государственного стандарта общего образования. Стандарт начального общего образования по технологии// Начальная школа, 2004. - № 9,10