


МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ЧЕРВИШЕВСКАЯ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ШКОЛА ТЮМЕНСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА

Принята на заседании
педагогического совета № 1
от 30 08 2023 г.
Протокол № 1

Утверждаю директор


Жилякова Н.А.
30 08 2023 г



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности
«Интеллектуальный-компьютерный клуб»

Возраст обучающихся: 8-10 лет
Срок освоения программы: 1 год
Объем программы: 34 часа

Педагог доп. образования: Ярашова Г. Р.

С. Червишево 2023 г

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 ребёнка 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 **общинтеллектуального 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» технического направления с практической ориентацией разработана для учащихся 2 – 4 классов. Количество часов в год:– 34 учебных часа.

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 ребёнка 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 её 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

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.

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

Решать творческие задачи на уровне комбинаций, преобразования, анализа информации при выполнении упражнений на компьютере и компьютерных проектов.

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.

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).

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

Наблюдать за объектами окружающего мира; обнаруживать изменения, происходящие с объектом, и учиться устно и письменно описывать объекты по результатам наблюдений, опытов, работы с информацией.

Соотносить результаты наблюдения с целью, соотносить результаты проведения опыта с целью, т.е. получать ответ на вопрос «Удалось ли достичь поставленной цели?».

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.

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 словарём

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.

Учебно-тематический план

№	Наименование тем	Всего часов	Количество часов		Характеристика деятельности обучающихся
			Теория	Практика	
Введение/Повторение. Компьютер – это интересно (10 ч)					
1	Здравствуй, класс компьютерный. Правила поведения в кабинете информатики	1	1	-	Знакомство с кабинетом информатики. Усвоение правил поведения в компьютерном классе. Включение компьютера.
2	Наш компьютер – верный друг. Компьютеры вокруг нас.	1	1	-	Знакомство с некоторыми возможностями и применениями компьютеров.
3	Основные устройства компьютера. Системный блок и монитор.	1	1	-	Знакомство с основными устройствами компьютера. Назначение системного блока и монитора.
4	Компьютерная мышь. Указатели и стрелка. Щелчок, двойной щелчок.	1	-	1	Формирование представления о назначении компьютерной мыши. Практическая работа с мышью (щелчок, двойной щелчок, перетаскивание мышью).

5	Основные устройства компьютера: клавиатура.	1	0,5	0,5	Формирование представления о назначении клавиатуры. Ввод букв с клавиатуры по определенным правилам.
6	Клавиатурный тренажер.	1	0,5	0,5	Практическая работа с клавиатурным тренажером. Набор текста. Ввод текста заглавных и строчных букв.
7	Клавиатурный тренажер.	1	-	1	Практическая работа с клавиатурным тренажером.
8	Клавиатурный тренажер.	1	-	1	Практическая работа с клавиатурным тренажером.
9	Включение и выключение компьютера. Запуск программы. Завершение выполнения программы.	1	0,5	0,5	Формирование умения включать и выключать компьютер. Практическая работа по запуску программы на выполнение, завершение выполнения работы программы.
10	Включение и выключение компьютера. Запуск программы. Завершение выполнения программы.	1	0,5	0,5	Практическая работа по запуску программы на выполнение, завершение выполнения работы программы.
Информационные технологии (14 ч)					
11	Графика.	1	1	-	Знакомство с возможностями графического редактора. Рисование. Цвета. Графические примитивы. Собрание картинок из кусочков.
12	Графика.	1	-	1	Практическая работа на сбор рисунков из кусочков.

					Головоломки.
13	Раскрашивание компьютерных рисунков.	1	0,5	0,5	Раскрашивание компьютерных рисунков с помощью цвета. Палитра. Готовый набор цветов. Практическая работа по раскрашиванию готовых компьютерных рисунков в соответствии с образцом
14	Раскрашивание компьютерных рисунков.	1	-	1	Практическая работа по раскрашиванию готовых компьютерных рисунков в соответствии с образцом
15	Конструирование из мозаики.	1	1	-	Понятие типового элемента мозаики. Понятие конструирования. Конструирование с помощью меню готовых форм. Создание разных объектов из готовых форм.
16	Конструирование из мозаики.	1	-	1	Практическая работа по конструированию различных графических объектов.
17	Проект «Фантастический зверь»	1		1	Практическая работа по конструированию различных графических объектов.
18	Проект «Фантастический зверь»	1		1	Практическая работа по конструированию различных графических объектов.
19	Информация в нашей жизни.	1	0,5	0,5	Знакомство с понятием информация на основе примеров из жизни. Роль и

					<p>место информации в жизни человека.</p> <p>Практическая работа по поиску информации в окружающем мире: природе, книгах, звуках.</p>
20	Как мы получаем информацию.	1	1		Формирование представления о механизме получения информации из окружающего мира человеком. Знакомство с системой органов чувств человека.
21	Виды информации.	1	1		<p>Знакомство с различными видами информации.</p> <p>Выполнение заданий на определение информации различных видов.</p>
22	Что мы делаем с информацией. Хранение информации.	1	1		Знакомство с основными информационными процессами. Размышления о том, как люди сейчас хранят информацию и как хранили ее раньше.
23	Способы представления и передачи информации.	1	1	-	Формирование представления о способах представления и передачи информации.
24	Способы представления и передачи информации.	1	-	1	Практическая работа на соотнесение текстовой и графической информации.
Введение в логику (10 ч)					
25	Элементы логики.	1	0,5	0,5	Истинное и ложное рассуждение. Логичные

					<p>рассуждения и выводы.</p> <p>Суждение истинное и ложное.</p> <p>Практическая работа на нахождение лишних предметов в группе однородных, предметов с одинаковым значением признака, противоположные по смыслу слова.</p>
26	Элементы логики. Сопоставление.	1	0,5	0,5	<p>Выделение признаков и свойств. Построение отрицательных высказываний.</p> <p>Сравнение предметов или явлений между собой.</p> <p>Практическая работа по определению ложного и истинного высказывания.</p>
27	Множества.	1	1	-	<p>Знакомство с понятием множества, класса. Создание множества из соответствующих элементов.</p>
28	Множества.	1	1	1	<p>Практическая работа по выбору элементов из множества, объединение элементов в множества.</p>
29	План и правила.	1	1	-	<p>Определение правила.</p> <p>Правила гигиены, правила уличного движения.</p> <p>Правильно составленный план.</p>
30	План и правила.	1	-	1	<p>Практическая работа по составлению плана</p>

					путешествия.
31	Исполнитель.	1	1	-	Знакомство с понятием исполнителя. Команда. Система команд для разных исполнителей.
32	Исполнитель.	1	-	1	Практическая работа на нахождение отличий в командах для разных исполнителей.
33	Пример исполнителя.	1	1	-	Исполнитель транспортер. Система его команд. Составление плана для транспортера.
34	Пример исполнителя.	1	-	1	Практическая работа по составлению команд для исполнителя