

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №174
ЦЕНТРАЛЬНОГО РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА
ИМЕНИ И. К. БЕЛЕЦКОГО

РАЗРАБОТАНА и ПРИНЯТА
Педагогическим советом
Государственного бюджетного
общеобразовательного учреждения
средней общеобразовательной школы № 174
Центрального района Санкт-Петербурга
имени И.К. Белецкого
Протокол от « » августа 2024 г. №

УТВЕРЖДАЮ
Директор
Государственного бюджетного
общеобразовательного учреждения
средней общеобразовательной школы № 174
Центрального района Санкт-Петербурга
имени И.К. Белецкого
_____ О.В. Финагина

Введено в действие с 01.09.2024 г.
приказом от « » 2024 г. №

Рабочая программа курса внеурочной деятельности
«Информатика»
Направление: «Общеинтеллектуальное»
Основное общее образование
3 класс
2024-2025 учебный год

Разработчик:
Кудрявцев Андрей Сергеевич,
учитель информатики

Санкт-Петербург
ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа внеурочной деятельности «Информационная культура» составлена для учащихся 3 классов общеобразовательных школ в соответствии с требованиями федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования.

Программа разработана на основании документов:

1. Закона Российской Федерации от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
2. Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования (утвержден приказом Минобрнауки России от 6 октября 2009 г. № 373, зарегистрирован в Минюсте России 22 декабря 2009 г., регистрационный номер 17785);
3. Сборника программ внеурочной деятельности: 1-4 классы/ под ред. Н. Ф. Виноградовой. – М.: Вентана Граф, 2011 г.
4. Григорьев Д. В., Степанов П. В. Внеурочная деятельность школьников. Методический конструктор. Пособие для учителя. – М.: Просвещение, 2010 г.;

Программа реализует обще интеллектуальное направление во внеурочной деятельности. Она направлена на развитие познавательной активности, художественного творчества детей, пропедевтики основных понятий информатики в игровой, увлекательной форме. Содержание программы отобрано в соответствии с возможностями и способностями детей, обучающихся в 3-4 классах.

Целью программы: «Знакомство с информатикой» является *развитие интеллектуальных и творческих способностей детей средствами информационно-коммуникационных технологий.*

Для достижения поставленной цели в процессе внеурочной деятельности в 3-4 классах необходимо решить следующие задачи:

- развитие умений структурирования информации, выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей — таблицы, схемы, графики, диаграммы, с использованием соответствующих программных средств обработки данных.
 - создание условий для овладения основными универсальными умениями информационного характера: постановка и формулирование проблемы; поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска; структурирование и визуализация информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий; самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера;
 - овладение основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми: умения правильно, четко и однозначно формулировать мысль в понятной собеседнику форме; умения выступать перед аудиторией, представляя ей результаты своей работы с помощью средств ИКТ;
- формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права.

Общая характеристика программы курса внеурочной деятельности

Современный период развития информационного общества характеризуется масштабными изменениями в окружающем мире, влекущими за собой пересмотр социальных требований к образованию, предполагающими его ориентацию на развитие

личности, познавательных и созидательных способностей. Большими возможностями в развитии личностных ресурсов младших школьников обладает пропедевтическая подготовка в области информатики.

В основу программы внеурочной деятельности положен принцип практико-ориентированности, обеспечивающий отбор содержания, направленного на решение простейших практических задач планирования деятельности, поиска нужной информации.

Одним из важнейших изобретений человечества является компьютер. Ни для кого не секрет, что сегодня все больше детей вырастает, так и не познав подлинных возможностей компьютера. Чаще всего дети играют в компьютерные игры, общаются в социальных сетях, просматривают множество бесполезной информации. Таким образом, бесконтрольное времяпрепровождение детей за компьютером способствует искажению представления учащихся об «информационном пространстве» в целом и компьютере, как средстве получения этой информации. В результате компьютер остается для них нереализованным источником знаний. Возникает потребность усилить воздействие компьютера как средства познания окружающего мира, источника знаний и эмоциональных впечатлений, а также важного инструмента для реализации своего творческого потенциала.

Актуальность

В современном мире людям приходится иметь дело с огромными потоками самых разнообразных сведений, новостей, данных и сообщений. Учащиеся начальной школы принимают участие в научно-исследовательских конференциях, где при защите проектов необходимо так преподнести информацию, чтобы слушатели могли понять и оценить её значимость и необходимость. Чтобы донести до окружающих подобную информацию, необходимо создать качественную презентацию, которая поможет продемонстрировать всем заинтересованным лицам свои идеи и достичь, в конечном счете, требуемых результатов.

Личностные и мета предметные результаты освоения курса внеурочной деятельности

Личностные результаты:

- широкие познавательные интересы, инициатива и любознательность, мотивы познания и творчества; готовность и способность обучающихся к саморазвитию и реализации творческого потенциала в духовной и предметно-продуктивной деятельности за счет развития их образного, алгоритмического и логического мышления;
- готовность к повышению своего образовательного уровня в области ИКТ;
- интерес к информатике, стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни.

Мета предметные результаты:

- поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска;
- владение основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми: умение правильно, четко и однозначно сформулировать мысль в понятной собеседнику форме;
- умение осуществлять в коллективе совместную информационную деятельность, в частности при выполнении проекта;
- умение выступать перед аудиторией, представляя ей результаты своей работы с помощью средств ИКТ;

- использование коммуникационных технологий в учебной деятельности и повседневной жизни.

В результате реализации программы внеурочной деятельности, у обучающихся будут формироваться и развиваться необходимые универсальные учебные действия и познавательный интерес к учебному предмету информатика, что заложит основу успешной учебной деятельности в средней и старшей школе.

Срок реализации программы: 1 года.

Программа внеурочной деятельности «Знакомство с информатикой» реализуется в течение двух лет: в 3, 4 классах начальной школы. Программа предусматривает проведение занятий по 1 часу в неделю, 34 часа - в 3 -4 классах. Всего отводится 68 часов.

Формы и методы организации внеурочной деятельности:

Основным методом организации познавательной деятельности обучающихся в курсе внеурочной деятельности является проведение игр, практических работ на компьютерах, ориентированных на овладение способами и методами освоения инструментальных средств для представления полученных решений, что способствует развитию соответствующих навыков информационной деятельности, формированию умений и навыков самостоятельной работы.

Программой предполагается организация проектной деятельности на основе использования средств ИКТ, подведение итогов работы в форме презентаций и защита проектов перед родителями, сверстниками.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

3 класс

Знакомство с персональным компьютером

Техника безопасности и организация рабочего места в кабинете информатики. Человек и компьютер. Основные устройства компьютера и технические средства, с помощью которых может быть реализован ввод информации (текста, звука, изображения) в компьютер.

Знакомство с простейшим графическим редактором

Меню и интерфейс графического редактора. Панель палитра. Панель инструменты. Настройка инструментов рисования. Создание рисунков с помощью инструментов. Создание надписей в графическом редакторе. Создание рисунков с помощью клавиши Shift. Исправление ошибок и внесение изменений. Работа с фрагментами: удаление, перемещение, копирование. Преобразование фрагментов. Объединение фрагментов. Проекты: «Птицы», «Зоопарк», «Цветы для мамы», «Мой край», «Зимние краски», «Поздравительная открытка».

Освоение клавиатурного тренажёра

Интерфейс клавиатурного тренажера. Позиции пальцев. Запуск и выключение учебной программы (компьютерного тренажера). Тренировка набора букв

- "а" и "о",
- "а", "л", "м", "р", "ы",
- "в" и "л",
- "д" и "ы",
- "е" и "н",
- "и" и "т",
- "м" и "ь",
- "п" и "р"

Знакомство с текстовым процессором MS Office Word

Интерфейс текстового процессора. Правила ввода букв, удаления символов. Специальные клавиши для набора заглавных букв, удаления символов, перехода в следующую строку.

Понятие «анаграмма», способы разгадывания анаграмм. Игры:

- «Подбери слова»,
- «Путешествие в мир Анаграмм»,
- «Собери клавиатуру».

Игра «Весёлые художники»

Перечень учебно-методического обеспечения программы внеурочной деятельности

Литература

1. Программы по учебным предметам . базисный план внеурочной деятельности 1-4 кл.: в 2 ч./Сост.Р.Г.Чуракова- М.: Академкнига/ Учебник,2011.-ч.1:240 с. (Проект «Перспективная начальная школа»)
2. Примерные программы по учебным предметам. Начальная школа. В 2 ч. Ч.1.- 4-е изд., перераб.-М.:Просвещение, 2010.- 400с.- (Стандарты второго поколения).
3. **Интернет-ресурсы:**
http://oieverova.ucoz.ru/load/uchebnaja_rabota/uchebnye_programmy_umk_quot_pnsh_quot/23
<http://www.akademkniga.ru>
<http://school-collection.edu.ru/catalog/res/0c53c235-feac-4b77-beda-16fc1b500f86/?>)
4. Проектирование основной образовательной программы образовательного учреждения/ Под ред. Р.Г. Чураковой - М.: Академкнига/Учебник.
5. **Учебно-методическая литература 3 класс**
6. Бененсон Е.П., Паутова А.Г. Информатика. 3 класс: Учебник в 2-х ч. – М.: Академкнига/Учебник.
7. Бененсон Е.П., Паутова А.Г. Информатика 3 класс: Методическое пособие для учителя. – М.: Академкнига/Учебник.
8. Паутова А.Г. Информатика. 3 класс: Комплект компьютерных программ. Методическое пособие + СД. – М.: Академкнига/Учебник.

Материально-техническое обеспечение

Помещение кабинета информатики, его оборудование (мебель и средства ИКТ) удовлетворяют требованиям действующих Санитарно-эпидемиологических правил и нормативов (СанПиН 2.4.2.2821-10, СанПиН 2.2.2/2.4.1340-03).

В кабинете информатики установлен компьютерный класс: 1 рабочее место преподавателя и 11 рабочих мест учащихся, снабженных стандартным комплектом: системный блок, монитор, устройства ввода текстовой информации и манипулирования экранными объектами (клавиатура и мышь), привод для чтения и записи компакт-дисков, аудио/видео входы/выходы. Все компьютеры подключены к внутри школьной сети и глобальной сети Интернет.

Планируемые результаты

Данная программа направлена на достижение первого уровня воспитательных результатов.

По окончании курса внеурочной деятельности «Знакомство с информатикой» у обучающихся будет сформирован познавательный интерес к предмету информатика. Развитие творческого интереса учащихся, их самореализации через создание собственного компьютерного продукта. Популяризация детского компьютерного творчества и привлечение подрастающего поколения к решению актуальных проблем современного общества.

Календарно-тематическое планирование 3 класс

№ п/п	Тема	Программный продукт / ЭОР
1	Техника безопасности при работе с компьютерами.	Презентация ТБ
2	Человек и компьютер.	Презентация «Устройство ПК» <i>Презентация «Компьютер на службе у человека»</i>
3	Инструменты для рисования.	Презентация «Инструменты графического редактора Paint», Программное приложение Paint
4	Освоение среды графического редактора Paint.	Программное приложение Paint
5	Сохранение рисунка на диске. Открытие файла с рисунком	Программное приложение Paint. Презентация «Как сохранять и открывать рисунки»
6	Построения с помощью клавиши Shift.	Программное приложение Paint.
7	Работа с фрагментами рисунков.	Программное приложение Paint.
8	Проект «Птицы»	Программное приложение Paint.
9	Проект «Зоопарк»	
10	Проект «Зоопарк»	
11	Проект «Цветы для мамы»	
12	Проект «Цветы для мамы»	
13	Проект «Мой край». Ландшафт. Животные.	
14	Проект «Мой край». Объединение фрагментов.	
15	Проект «Мой край». Объединение фрагментов.	
16	Проект «Зимние краски».	
17	Проект «Зимние краски».	
18	Проект «Поздравительная открытка»	Программное приложение Paint. Презентация «Создание надписей в Paint»

19	Проект «Поздравительная открытка»	
20	Знакомство с клавишами компьютерной клавиатуры.	Презентация «Знакомство с клавиатурой». Презентация "Клавиатурный тренажёр (инструкция пользователя)" (http://files.school-collection.edu.ru/dlrstore/bc8def76-a270-4084-90ae-e39a9e1fbf1c/2_1.pps)
21	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "а" и "о". Игра «Тренируем пальчики».	Клавиатурный тренажёр для букв "а" и "о" (38053) (http://school-collection.edu.ru/catalog/res/0c53c235-feac-4b77-beda-16fc1b500f86/?)
22	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "а", "л", "м", "р", "ы". Игра «Тренируем пальчики».	Клавиатурный тренажёр для букв "а", "л", "м", "р", "ы" (N 38054) (http://school-collection.edu.ru/catalog/res/0d0eaa12-3ba7-4ac3-ac51-a1ac75abf459/?)
23	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "в" и "л". Игра «Тренируем пальчики».	Клавиатурный тренажёр для букв "в" и "л" (N 38055) (http://school-collection.edu.ru/catalog/res/0e54ccc1-da49-4ae2-87b6-00cc0535ee5d/?)
24	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "д" и "ы". Игра «Тренируем пальчики».	Клавиатурный тренажёр для букв "д" и "ы" (N 184062) (http://school-collection.edu.ru/catalog/res/bf5a23b2-686f-4f2f-8e95-a01807c8b1d6/?)
25	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "е" и "н". Игра «Тренируем пальчики».	Клавиатурный тренажёр для букв "е" и "н" (N 184023) (http://school-collection.edu.ru/catalog/res/5b8b5682-1ff7-4dfd-9e5d-0c76f206d1a8/?)
26	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "и" и "т". Игра «Тренируем пальчики».	Клавиатурный тренажёр для букв "и" и "т" (N 184024) (http://school-collection.edu.ru/catalog/res/5df49e8d-4201-4fa7-8664-3f7d26852080/?)
27	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "м" и "ь". Игра «Тренируем пальчики».	Клавиатурный тренажёр для букв "м" и "ь" (N 184055) (http://school-collection.edu.ru/catalog/res/816702de-7a60-4a31-a917-62b8dd03ed60/?)
28	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "п" и "р" и	Клавиатурный тренажёр для букв "п" и "р" (N 184057) (http://school-collection.edu.ru/catalog/res/a6a1ff3f-e257-49cb-97d9-c98ffa35e93c/?)

	"р". Игра «Тренируем пальчики».	
29	Игра «Подбери слова»	Файлы - заготовки к занятию \, выполненные в MS Office Word
30	Игра «Путешествие в мир Анаграмм»	Презентация «Путешествие в мир Анаграмм», файлы - заготовки к занятию \, выполненные в MS Office Word
31	Игра «Собери клавиатуру»	Презентация «Где место клавише?»
32	Игра «Весёлые художники»	MS Office Word, графический редактор Paint. Презентация к игре.
33	Игра «Весёлые художники»	MS Office Word, графический редактор Paint. Презентация к игре.
34	Резервный урок	

СРЕДСТВА РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ (ТЕХНИЧЕСКИЕ)

Оборудование	Количество	Кабинет
Графическая станция	1	И302
Интерактивная панель	3	М107, М116, И302
Мобильная напольная стойка Digis DSM-R1060CL	1	М107
Зарядный шкаф для ноутбуков	2	М107
Парта 2-х местная не регулируемая с перфорированным экраном	15	М107
Стол учителя 1400*600*H750 с выкатной тумбой.	1	М107
Стул для учителя "Престиж"	1	М107
Средство организации беспроводной сети (Wi-Fi роутер)	3	М107, М116 (2шт)
Стул школьный, не регулируемый бгр.	30	М107
Моноблок RAMEC Tsunami	20	М116
Матрешка Z	8	М116
Набор робототехники RED X MAX	8	М116
Ресурсный набор к Квадрокоптеру: Система навигации в помещении	1	М116
Ресурсный набор к Квадрокоптеру: Бортовая камера OpenMV программируемая	1	М116
Ресурсный набор к Квадрокоптеру: Бортовой модуль навигации GPS/ГЛОНАСС	1	М116
Квадрокоптер	1	М116
Образовательный набор робототехники Promobot Rooby	1	М116
Лабораторный комплекс для изучения 3D моделирования и промышленного дизайна	1	М116
Образовательный набор "Стартовый"	1	М116
Образовательный набор "Умный Дом"	1	М116
Стол для робототехники с тумбой	1	М116
Стол учителя 1400*600*H750 с выкатной	1	М116

тумбой.		
Стул для учителя "Престиж"	1	M116
Стол трапеция 1-но местный	18	M116
Стул школьный не регулируемый бгр.	35	M116
Стул для учителя "Престиж"	1	M107
Стол учителя 1400*600*H750 с выкатной тумбой.	1	M107
Магнитно-маркерная доска на рельсовом механизме	4	И302
Стул школьный	40	И302
Моноблок	2	M107, M116
Тумба для зоны 3D моделирования	1	M116