

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа № 3»
Режевского городского округа

«РАССМОТРЕНО»
на заседании МО
Протокол № 1
от «30» 08 2022 г.

«СОГЛАСОВАНО»
С.В. Шишканова
Заместитель директора по УВР
«30» 08 2022 г.



Рабочая программа
по внеурочной деятельности
«Информатика вокруг нас»
(ФГОС НОО)

2022 – 2023 учебный год

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ПО ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «ИНФОРМАТИКА ВОКРУГ НАС»

НОРМАТИВНОЕ ОСНОВАНИЕ

1. Федеральный закон РФ «Об Образовании в Российской Федерации», № 273-ФЗ, от 29.12.2012;
2. Закон Свердловской области от 15 июля 2013 года №78-ОЗ "Об образовании в Свердловской области»;
3. Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования, утвержденный приказом Минобрнауки РФ от 06.10.2009 №373 (в ред. Приказов Минобрнауки России от 26.11.2010 № 1241, от 22.09.2011 №2357, от 18.12.2012 №1060, от 29.12.2014 №1643, от 18.05.2015 №507, от 31.12.2015 №1576, от 11.12.2020 №712);
4. СанПин 1.2.3.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания», утвержденные Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01. 2021 г. N 2 и санитарными правилами СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», утвержденные постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 г. №28;
5. Приказ МИНПРОСВЕЩЕНИЯ России от 20.05.2020 г. № 254 "Об утверждении федерального перечня учебников, допущенных к использованию при реализации имеющих государственную аккредитацию образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования организациями, осуществляющими образовательную деятельность";
6. Основная образовательная программа начального общего образования МБОУ «СОШ№3».
7. Учебный план МБОУ «СОШ №3».
8. Положение о рабочих программах МБОУ СОШ №3.

МЕСТО КУРСА В УЧЕБНОМ ПЛАНЕ

Срок реализации программы «Информатика вокруг нас» - 1 год. На изучение курса планом внеурочной деятельности предусмотрено 1 час в неделю, 34 часа в год.

Программа данного курса представляет систему интеллектуально-развивающих занятий для учащихся начальных классов. Возраст детей 10-11 лет. Программой предполагается проведение непродолжительных практических работ (20—25 мин.), направленных на отработку отдельных технологических приемов, и практикумов — интегрированных практических работ, ориентированных на получение целостного содержательного результата, осмысленного и интересного для учащихся.

ЦЕЛИ КУРСА «ИНФОРМАТИКА ВОКРУГ НАС»

- формирование умений работать с различными видами информации
- ознакомительное изучение понятий курса школьной информатики
- развитие познавательных, интеллектуальных и творческих способностей учащихся.

Для достижения комплекса поставленных целей в процессе изучения необходимо решить следующие задачи:

- показать учащимся роль информации и информационных процессов в их жизни и в окружающем мире;
- организовать работу в виртуальных лабораториях, направленную на овладение первичными навыками исследовательской деятельности.
- развитие мышления в процессе формирования основных приемов мыслительной деятельности: анализа, синтеза, сравнения, обобщения, классификации, умение выделять главное, доказывать и опровергать, делать несложные выводы.
- развитие психических познавательных процессов: различных видов памяти, внимания, зрительного восприятия, воображения;
- формирование навыков творческого мышления и развитие умения решать нестандартные задачи;
- развитие познавательной активности и самостоятельной мыслительной деятельности учащихся;
- формирование общеучебных умений и навыков на основе средств и методов информатики и ИКТ, в том числе овладение умениями работать с различными видами информации, самостоятельно планировать и осуществлять индивидуальную и коллективную информационную деятельность, представлять и оценивать ее результаты;
- начальное изучение понятий основного курса школьной информатики
- воспитание ответственного и избирательного отношения к информации;

УЧЕБНАЯ ЛИТЕРАТУРА

Средством реализации рабочей программы курса внеурочной деятельности «Информатика вокруг нас» является:

Рудченко Т. А. Информатика. 4 класс: учебник для образовательных организаций. – Москва: Просвещение, 2017. – 104 с.

РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА

В соответствии с ФГОС и общеобразовательной программой образовательной организации МБОУ СОШ №3 планируются следующие результаты:

Личностными результатами изучения курса является формирование следующих умений:

- Определять и высказывать общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы).
- В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, делать выбор, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.
- Понимание роли информационных процессов в современном мире;
- Владение первичными навыками анализа и критичной оценки получаемой информации;

Метапредметные результаты

Регулятивные УУД:

- Определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя.
- Проговаривать последовательность действий.
- Учиться работать по предложенному учителем плану.
- Учиться отличать верно выполненное задание от неверного.
- Учиться совместно с учителем и другими учениками давать эмоциональную оценку деятельности товарищей.

Познавательные УУД:

- Ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя.
- Делать предварительный отбор источников информации: ориентироваться в учебнике (на развороте, в оглавлении, в словаре).
- Добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя свой жизненный опыт и информацию, полученную от учителя.
- Перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всего класса.
- Перерабатывать полученную информацию.
- Преобразовывать информацию из одной формы в другую

Коммуникативные УУД:

- Донести свою позицию до других: оформлять свою мысль в устной и письменной речи (на уровне одного предложения или небольшого текста).
- Слушать и понимать речь других.
- Совместно договариваться о правилах общения и поведения в школе и следовать им.
- Учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика).

Предметными результатами являются формирование следующих умений.

обобщать, делать несложные выводы;

определять последовательность событий;

давать определения тем или иным понятиям;
выявлять закономерности и проводить аналогии.

- формирование информационной и алгоритмической культуры;
- формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации;
- развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;
- развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе;
- развитие умений составить и записать алгоритм для конкретного исполнителя; формирование знаний об алгоритмических конструкциях, логических значениях и операциях;
- формирование умений формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей — таблицы, схемы, графики, диаграммы, с использованием соответствующих программных средств обработки данных;
- формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права.

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО КУРСА

В основе построения курса лежит принцип разнообразия творческо-поисковых задач. В целях развития логического мышления учащимся предлагаются задачи, при решении которых им необходимо самостоятельно производить анализ, синтез, сравнение, строить дедуктивные умозаключения. Способность ребёнка анализировать проявляется при разборе условий задания и требований к нему, а также в умении выделять содержащиеся в условиях задачи данные и их отношения между собой. Способность рассуждать проявляется у детей в их возможности последовательно выводить одну мысль из другой, одни суждения из других.

Задания из области информатики будут перемежаться с заданиями из области русского языка или математики: ребусами, кроссвордами и так далее. Такое чередование заданий способствует развитию гибкости мышления, заставляет находить оригинальные, нестандартные способы выхода из затруднительных ситуаций. Решение логически-поисковых задач опирается на поисковую активность и сообразительность ребёнка.

Задания открывают широкие возможности для развития у учеников наблюдательности, воображения, логического мышления. Очень важно приучать ребят решать и нестандартные задачи, тематика которых не является сама по себе объектом изучения.

Частично-поисковая задача содержит такой вид задания, в процессе выполнения которого учащиеся, как правило, самостоятельно или при незначительной помощи учителя открывают для себя знания и способы их добывания.

В ходе работы учащиеся узнают, что умеет компьютер, научатся вводу информации в память компьютера с помощью клавиатуры. При изучении различных программ смогут различать формы представления информации: текстом, таблицами, изображениями.

Текстовый редактор. Правила ввода текста. Слово, предложение, абзац. Приёмы редактирования (вставка, удаление и замена символов). Фрагмент. Перемещение и удаление фрагментов. Копирование фрагментов. Проверка правописания, расстановка переносов. Форматирование символов (шрифт, размер, начертание, цвет). Форматирование абзацев (выравнивание, отступ первой строки, междустрочный интервал и др.). Создание и форматирование списков.

Компьютерная графика. Простейший графический редактор. Инструменты графического редактора. Инструменты создания простейших графических объектов. Исправление ошибок и внесение изменений. Работа с фрагментами: удаление, перемещение, копирование. Преобразование фрагментов. Устройства ввода графической информации.

Мультимедийная презентация. Описание последовательно развивающихся событий (сюжет). Анимация. Возможности настройки анимации в редакторе презентаций. Создание эффекта движения с помощью смены последовательности рисунков. Создание слайд-шоу в PowerPoint, использование возможностей настройки эффектов анимации, шаблонов для оформления и звуковых эффектов.

ФОРМЫ ОРГАНИЗАЦИИ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА

Единицей учебного процесса является урок. В первой части урока проводится объяснение нового материала, а на конец урока планируется компьютерный практикум (практические работы). Работа учеников за компьютером в 4 классах 10-15 минут. Очень важно, чтобы каждый ученик имел доступ к компьютеру и пытался выполнять практические работы по описанию самостоятельно, без посторонней помощи учителя или товарищей.

Формирование пользовательских навыков для введения компьютера в учебную деятельность подкрепляется самостоятельной творческой работой, лично-значимой для обучаемого. Это достигается за счет информационно-предметного практикума, сущность которого состоит в наполнении задач по информатике актуальным предметным содержанием.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ урока	Название раздела, темы	Количество часов	Форма организации учебного занятия	Виды деятельности обучающихся	По плану	По факту	Примечание
---------	------------------------	------------------	------------------------------------	-------------------------------	----------	----------	------------

1	Информация и компьютер	1	Практическая работа	Находить и формулировать решение задачи с помощью простейших моделей (предметных, рисунков, схематических рисунков, схем).			
2	Рисунок: альбом или Paint	1	Творческая лаборатория	Описывать признаки предметов и узнавать предметы по их признакам; Судить о противоположных явлениях;			
3	Текст: тетрадь или Word	1	Познавательная игра	Решать логические задачи на развитие способности рассуждать.			
4	Творческая работа: приглашение на День рождения в Word	1	Познавательная игра.	Доносить свою позицию до других: оформлять свою мысль в устной и письменной речи (на уровне одного предложения или небольшого текста).			
5	Презентация - развитие творческих возможностей	1	Практическая работа	Добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя учебник, свой жизненный опыт и информацию, полученную от учителя.			
6	Компьютерная анимация в презентации	1	Творческая работа	Творческая работа по созданию презентации			
7	Тренировка зрительной памяти. Мемори.	1	Познавательная игра.	Добывать новые знания: находить ответы на вопросы.			

8	Безопасный интернет	1	Исследовательский мини – проект «Поисковые системы»	Выявлять закономерности и проводить аналогии.			
9	Браузеры - возможности	1	Поисковые игры	Добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя интернет, свой жизненный опыт и информацию, полученную от учителя.			
10	Развитие быстроты реакции.	1	Познавательная игра.	Игры на внимание. Игры на скорость. Клавиатурный тренажер			
11	Создание кроссворда в разных программах	1	Исследовательская деятельность	Доносить свою позицию до других: оформлять свою мысль в устной и письменной.			
12	Решение нестандартных задач	1	Интеллектуальные игры	Учиться искать наилучший вариант из предложенных			
13	Тренировка внимания.	1	Познавательная игра.	Игры на внимание.			
14	Тренировка скорости печати	1	Практическая работа	Игры на внимание. Игры на скорость			
15	Тренировка зрительной памяти.	1	Практическая работа в парах.	Игры на запоминание. Мемори			
16	Развитие логического мышления. Обучение поиску закономерностей.	1	Исследовательская работа	Учиться искать наилучший вариант из предложенных			
17	Совершенствование воображения.	1	Творческая мастерская.	Создание мультипликации на основе изученных программ			
18	Развитие быстроты реакции. Совершенствование мыслительных операций.	1	Игры на смекалку	Перерабатывать полученную информацию			

19	Развитие умения решать нестандартные задачи	1	Практическое моделирование.	Выявлять закономерности и проводить аналогии.			
20	Тренировка внимания.	1	Занимательные задания и игры	Игры на внимание			
21	Тренировка слуховой памяти.	1	Познавательная игра.	Игры на внимание и запоминание			
22	Совершенствование мыслительных операций.	1	Практическая работа.	Слушать и понимать речь других			
23	Тренировка зрительной памяти.	1	Занятие - практикум	Читать и пересказывать текст			
24	Развитие логического мышления. Обучение поиску закономерностей.	1	Занятие - соревнование	Выявлять закономерности и проводить аналогии.			
25	Совершенствование воображения.	1	Логические игры и головоломки	Преобразовывать информацию из одной формы в другую			
26	Развитие быстроты реакции.	1	Занимательные задания и игры	Игры на внимание. Игры на скорость			
27	Считаем на компьютере	1	Турнир эрудитов.	Счёт в калькуляторе, Excel			
28	Тренировка внимания.	1	Интеллектуальные игры	Слушать и понимать речь других.			
29	Совершенствование мыслительных операций	1	Занятие практикум	Находить и формулировать решение задачи с помощью простейших моделей			
30	Ребусы, составляем и решаем	1	Логические игры	Составление ребусов			
31	Решение задач на логику	1	Логические игры и головоломки	Решение головоломок			
32	Защита информации - как, зачем и почему	1	Творческая лаборатория	Находить и формулировать решение задачи с помощью простейших моделей			

33	Развитие логического мышления. Обучение поиску закономерностей.	1	Занятие - соревнование	Соревноваться в смекалке и логике.			
34	Конкурс эрудитов	1	Праздник	Участие в составлении и проведении праздника.			

Описание материально-технического обеспечения образовательного процесса

№ п/п	Наименование объектов и средств материально-технического обеспечения	
1. Перечень учебно-методического обеспечения		
1.	Рудченко Т.А. Информатика. 4 класс. Учебное пособие для общеобраз. учреждений/Т.А. Рудченко, А.Л.Семенов. М.: Просвещение: Институт новых технологий, 2015.-104с.	
2. Цифровые образовательные ресурсы		
1.	http://school-informatica.ru	
2.	http://school-collection.edu.ru	
3.	http://inf777.narod.ru	
4.	http://portal.krsnet.ru	
5.	http://klyaksa.net	
3. Технические средства обучения		
1.	Компьютер – рабочее место учащегося	10
2.	Проектор	1
3.	Принтер	1
4.	Устройства вывода звуковой информации (колонки)	1
4. Экранно-звуковые пособия		
1.	Презентации (ЦОР)	
2.	Музыкальные физминутки.	

КОРРЕКЦИЯ ПРОГРАММЫ ДЛЯ УЧАЩИХСЯ VII ВИДА

Учебная деятельность учеников с задержкой психического развития (ЗПР) имеет ряд отличительных признаков: это не умение самостоятельно организовать свою деятельность при выполнении задания, включающих несколько операций и контролировать свою действия;

затруднения при самостоятельном выполнении отдельных операций: анализа и анализируемого наблюдения, классификации. Учащиеся испытывают трудности при применении рациональных способов работы. Учебная и мыслительная деятельность учащихся характеризуется инертностью и малоподвижностью.

В связи с этим, в работе с учащимися применяются следующие формы обучения:

- учебно-плановая (фронтальная, групповая, парная и индивидуальная, работа по алгоритму);
- внеплановая (консультации);
- вспомогательная (группы выравнивания).

В условиях компьютерного урока управлять деятельностью учащихся достаточно сложно: ситуация за каждым компьютером практически уникальна, поэтому привлекаются к обучению сильные учащиеся, используются программные средства и информационные ресурсы.

Информатика сформировала новый вид индивидуальной формы обучения: один на один с компьютером. Работая один на один с компьютером (а точнее, с обучающей программой), учащийся в своем темпе овладевает знаниями, сам выбирает индивидуальный маршрут изучения учебного материала в рамках заданной темы урока.

Применение комбинированных уроков имеет разнообразную структуру и обладает рядом достоинств:

- обеспечивают многократную смену видов деятельности;
- создают условия для быстрого применения новых знаний;
- обеспечивают обратную связь и управление педагогическим процессом;
- реализуют индивидуальный подход в обучении.

В работе с учащимися используется метод эмоционального стимулирования - создание ситуаций успеха в обучении.

Приемы для создания ситуации успеха:

1. Подбор для учеников не одного, а небольшого ряда заданий нарастающей сложности.
2. Дифференцированная помощь учащимся в выполнении учебных заданий одной и той же сложности.

Для активизации познавательной деятельности учащихся используют метод стимулирования занимательным содержанием (игры, путешествия, интегрированные уроки, соревнования).