

муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Школа №46 имени прокурора Куйбышевской области Н.А. Баженова» городского округа Самара

ПРОВЕРЕНО

Зам. директора по УВР

 /Щерба Н.В./

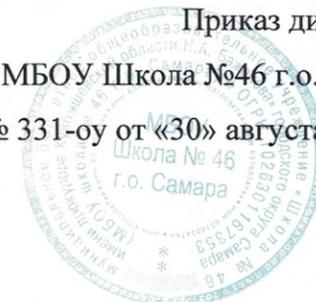
«30» августа 2022 г.

УТВЕРЖДЕНО

Приказ директора

МБОУ Школа №46 г.о. Самара

№ 331-оу от «30» августа 2022 г.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
внеурочной деятельности по информационной культуре

Предмет (курс) «Компьютер – наш друг!» класс(ы) 1-4 классы

Учитель (педагог) Мищенко Н.А. (1-А), Лысова И.А. (1-Б), Понедельник Е.П. (1-В), Щерба Н.В. (1-Г), Мищенко Н.А. (2-А), Лысова И.А. (2-Б), Леухина А.О. (2-В), Шереметьева Т.Ю. (3-А), Абузярова И.Г. (3-Б), Теряева Н.А. (3-В), Ларюшина Т.В. (4-А), Суденко С.И. (4-Б), Понедельник Е.П. (4-В)

Количество часов по учебному плану 135 в год 33 (в 1 классе), 34 (во 2-4 классах), в неделю 1

Составлено в соответствии с программой по новым ФГОС третьего поколения

Рассмотрено на заседании МО учителей начальных классов

Протокол №1 от «26» августа 2022 г.

Председатель МО Понедельник Е.П. /  /

2022-2023 уч.г.

Пояснительная записка

Использование компьютеров в учебной и внеурочной деятельности школы выглядит очень естественным с точки зрения ребенка и является одним из эффективных способов повышения мотивации и индивидуализации его учения, развития творческих способностей и создания благополучного эмоционального фона.

Компьютер естественно вписывается в жизнь школы и является еще одним эффективным техническим средством, при помощи которого можно значительно разнообразить процесс обучения. Каждое занятие вызывает у детей эмоциональный подъем, даже отстающие ученики охотно работают с компьютером, а неудачный ход игры вследствие пробелов в знаниях побуждает часть из них обращаться за помощью к учителю или самостоятельно добиваться знаний в игре. С другой стороны этот метод обучения очень привлекателен и для учителей: помогает им лучше оценить способности и знания ребенка, понять его, побуждает искать новые нетрадиционные формы и методы обучения. Это большая область для проявления творческих способностей для многих: учителей, методистов, психологов, всех, кто хочет и умеет работать, может понять сегодняшних детей, и их запросы и интересы, кто любит и отдает им себя.

Резюме

Программа “Компьютер – наш друг” представляет среду для изучения универсальных компьютерных технологий (графический, текстовые редакторы, электронные книги и игры на развитие логического мышления, памяти, воображения, используемых для накопления навыков работы с информацией различных видов) Теоретические знания для младших классов даются на занятиях в виде беседы с демонстрацией на компьютере или при использовании наглядных пособий.

В программе “Компьютер – мой друг” и назначение, и оформление программы, и их последовательность подчинены одной цели - обеспечить эффективный дидактический инструментарий для решения основных задач курса.

Включение компьютерной обучающей программы в процесс обучения младших школьников позволяет повысить эффективность обучения. Компьютерная программа для детей младшего возраста – это, прежде всего, обучающие игры, в которых активно используются зрительные образы, а также активные формы работы самого ребенка, так как в начальной школе игровая форма деятельности является ведущей и имеет для детей огромное значение. Занятие информационной технологии у младших школьников подобно другому занятию в начальной школе использует многочисленные формы: беседу, опрос, игры, конкурсы. Однако каждая из традиционных форм проведения занятия кроме своего частного назначения, предусмотренного планом занятия, служит подготовкой к кульминационному моменту занятия - компьютерному упражнению или творческой работе.

Принципы, положенные в основу курса – принцип развивающего обучения, индивидуализация и дифференциация обучения, наглядность, доступность подачи информации, принцип последовательности – от простого к сложному, введение игрового элемента в процесс обучения, – обязательные атрибуты каждого занятия. Стимулируется самостоятельность и активность каждого учащегося, им предлагаются задания, направленные на развитие памяти, внимания и логического мышления. Привлечение компьютера рассматривается не как самоцель, а как способ активизации творческого развития личности.

В состав программы вошли упражнения, предназначенные для учащихся 1-4 классов. Они распределены по классам по предмету “Русский язык”

Введение компьютера в ткань традиционного педагогического процесса в начальных классах позволяет переложить на него часть дидактической нагрузки, делая этим процесс обучения более интересным, разнообразным и интенсивным. Компьютер не заменяет традиционное занятие, а только дополняет его.

Обучение младших школьников с компьютерной поддержкой регулируется требованиями - гигиеническими и учебными. Для размещения компьютерных классов следует выбирать такие помещения, которые ориентированы на север и северо-восток и оборудованы регулирующими устройствами типа жалюзи, занавесей, внешних козырьков и др. Размещать компьютерные классы в цокольных и подвальных помещениях недопустимо. Поверхность пола должна быть удобной для очистки и влажной уборки. Очень важно гигиенически грамотно разместить рабочие места в компьютерном классе. Компьютер лучше расположить так, чтобы свет на экран падал слева. Несмотря на то, что экран светится, занятия должны проходить не в темном, а в хорошо освещенном помещении. Расстановка

рабочих столов должна обеспечить расстояние между боковыми поверхностями монитора не менее 1,2 м.

При использовании одного кабинета информатики для учащихся разного возраста наиболее трудно решается проблема подбора мебели в соответствии с ростом младших школьников. В этом случае рабочие места целесообразно оснащать подставками для ног. Размер учебной мебели (стол и стул) должен соответствовать росту ребенка. Расстояние от глаз до экрана компьютера должно быть не менее 50 см. Одновременно за компьютером должен заниматься один ребенок, т. к. для сидящего условия рассматривания изображения на экране резко ухудшаются.

Перед началом и после каждого учебного занятия компьютерные классы должны быть проветрены, что обеспечит улучшение качественного состава воздуха. Влажную уборку в компьютерных классах следует проводить ежедневно.

При общении детей к компьютеру следует начинать с обучения правилам безопасного использования, которые должны соблюдаться не только в школе, но и дома.

Для профилактики зрительного и общего утомления на занятиях необходимо соблюдать следующие рекомендации:

- Оптимальная продолжительность непрерывных занятий с компьютером для учащихся в начальных классах должна быть не более 10 минут.

- С целью профилактики зрительного утомления детей после работы на ПК рекомендуется проводить комплекс упражнений для глаз, которые выполняются сидя или стоя, отвернувшись от экрана при ритмичном дыхании с максимальной амплитудой движений глаз.

Примерный комплекс упражнений для глаз.

1. Закрывать глаза, сильно напрягая глазные мышцы, на счет 1-4, затем раскрыть глаза, расслабить мышцы глаз, посмотреть вдаль. (повторить 4-5 раз)

2. Посмотреть на переносицу и задержать взор на счет 1-4. До усталости глаза не доводить, затем открыть глаза, посмотреть вдаль на счет 1-6. (повторить 4-5 раз)

3. Не поворачивая головы, посмотреть направо и зафиксировать взгляд на счет 1-4, затем посмотреть вдаль прямо на счет 1-6. Аналогичным образом проводятся упражнения, но с фиксацией взгляда влево, вверх и вниз. (повторить 3-4 раза)

4. Перевести взгляд быстро по диагонали: направо вверх – налево вниз, потом прямо вдоль на счет 1-6. (повторить 4-5 раз)

Проведение гимнастики для глаз не исключает проведение физкультминутки. Регулярное проведение упражнений для глаз и физкультминуток эффективно снижает зрительное и статическое напряжение.

После 10 минут непрерывных занятий за ПК необходимо сделать перерыв для проведения физкультминутки и гимнастики для глаз. Несомненно, что утомление зависит от характера компьютерных занятий. Продолжительное сидение за ПК может привести к перенапряжению нервной системы, сна, ухудшению самочувствия, утомлению глаз.

1 раз в четверть необходимо проводить с учащимися беседу (инструктаж) по правилам поведения в компьютерном классе.

Примерные правила поведения учащихся в компьютерном классе.

1) Входить и выходить из класса можно только с разрешения учителя.

2) Требуется занимать только то рабочее место, которое закреплено учителем за учениками, группой в целом.

3) Включать или выключать компьютер и подключенные к нему устройства учащимся не разрешается.

4) Подключение к работе компакт-дисков учебного назначения осуществляется учителем.

Учителю необходимо придерживаться **рекомендаций** по организации учебной деятельности учащихся на занятиях:

А) В целях экономии времени материалы, размещенные в интернете, могут быть подготовлены учителем заранее и могут использоваться на уроке уже как материалы, размещенные на диске.

Б) Занятие необходимо начинать с организационной минутки, напоминая детям правила поведения в кабинете.

В) Оборудование компьютерного рабочего места должно соответствовать санитарным нормам и правилам.

Г) Расстановка компьютерных столов должна производиться таким образом, чтобы все токоведущие части устройства и разъемы были обращены к стене помещения.

Д) Для профилактики травматизма детей электропроводка должна быть оборудована специальными коробками, розетки должны располагаться за вертикальной стенкой компьютерного стола.

Е) Кабинет должен быть оборудован устройством отключения электропитания.

Цели и задачи программы.

Занятия курса “Компьютер – наш друг” рассчитаны на 4 года обучения. Программа **предусматривает** формирование первичных элементов, информационной культуры и получение первоначальных практических умений и навыков работы на компьютере, необходимых в дальнейшей учебной деятельности младших школьников.

Цель предусматривает решение следующих **задач**:

- дать учащимся общее представление об информационной картине мира, способах получения хранения обработки и передачи информации человеком.
- способствовать развитию внимания, памяти, логического мышления.
- выработать навыки культурно-продуктивного общения.
- научить использованию компьютера для получения новых знаний.

Средства достижения.

- использование проверочных тестов для закрепления пройденного материала
- проведение творческих работ стимулирующих интерес и активность ребят
- применение наглядных пособий и электронных развивающих книг и игр
- включение игровых и конкурсных элементов в ходе занятия

Учащиеся должны знать.

- Правила ТБ при работе с компьютером.
- Понятия “информация”, “компьютер”, “программа”, “меню”, “рабочий стол”, значок “графический редактор”.
- что устройствами информации являются клавиатура и манипулятор “мышь”
- основные инструменты текстового редактора
- основные инструменты графического редактора

Учащиеся должны уметь.

- пользоваться буквенными и цифровыми блоками клавиатуры
- использовать манипулятор “мышь”
- работать с командами открыть и закрыть меню- файл
- создавать и редактировать простые графические и текстовые изображения с использованием инструментального меню

После прохождения курса учащиеся 1-2 классов должны знать и уметь:

1. Иметь начальные сведения о ПК и устройствах входящих в его состав.
2. Составлять меню и модели к упражнениям.
3. Иметь определенные навыки работы на клавиатуре и с мышью.
4. Знать основные приемы решения упражнений на логическое мышление.
5. Группировать предметы по одному признаку.
6. Рисовать фигуры, раскрашивать их, рисовать простые рисунки на компьютере.
7. Уметь классифицировать предметы, выделять общий признак, находить недостающие предметы путем зрительного и мыслительного анализа.

1 класс
1 час в неделю 34 часа в год

№ п/п	Содержание темы	кол-во часов	Наглядные пособия	Рекомендации к д\з
1	Техника безопасности	1	инструкции	
2	Что такое компьютер?	1	инструкции	
3	Из каких блоков состоит ПК? А) основные блоки ПК Б) дополнительные устройства	2	компьютер	Нарисовать компьютер
4	Как работает компьютер?	1		
5	Клавиши и кнопки на ПК.	1		
6	Поговорим о меню.	1		
7	Составление меню.	2	карточки	
8	Включение-выключение компьютера	1		
9	Конструирование буквы из элементов букв.	2	Карточки буквы	
10	Строим дом из гласных и согласных Сказка о гласных и согласных звуках	2	Набор геом фигур из букв	Написать гласные
11	Распредели по корзинам звуки и буквы	1	Набор фруктов из звуков и букв	Написать гласные
12	Строим свою школу из твердых и мягких согласных	2	Набор геом фигур из букв	Написать согласные
13	Найди лишнее (гласные, согласные звуки и буквы)	1	Карточки буквы	Покажи лишнее
14	Найди пару (парные звонкие и глухие согласные). Стих-е о звонких и глухих	1	Карточки буквы	Парные согласные
15	Работа с цветком, закрашивание клеток. (разбор слов схематически)	2	Карточки	Разбор слов
16	Исправь допущенные ошибки (ча-ща, чу-щу, жи-ши, ЧК, чн, оло, оро.)	2	Карточки	Придумать слова с о
17	Перенос слов (с ь, й односложные слова)	1	Карточки	Перенос слов
18	Она, оно, он, Какой? Какая? Какое? (распредели слова)	2	Карточки	Придумать слова
19	Учимся решать кроссворды	2	кроссворды	Придумать
20	Учимся решать ребусы, шарады	2	Ребусы шарады	Придумать
21	Работа с обучающими игровыми развивающими программами	2	программы	
22	Зачетный урок	2	Карточки тесты	

2 класс
1 час в неделю 34 часа в год

№ п\п	Содержание темы	кол-во часов	Наглядные пособия	Рекомендации к д\з
1	Техника безопасности	1	инструкции	
2	Компьютерные термины	1	инструкции	
3	Составление меню	2	карточки	Сост распис урв
4	Рисование на уроке	2		нарис ть устр-ва ПК
5	Гласные буквы Е Е Ю Я	2	карточки	упражнение
6	Согласные звуки и буквы	2	карточки	упражнение
7	Согласный звук и буква й	1	карточки	упражнение
8	Шипящие согласные ж ш щ ч	1	карточки	упражнение
9	Сами подписываем тетради на ПК	1	тетради	
10	Работа с цветом закрашивание клеток (фонетический разбор)	2	карточки	Разбор слов
11	Изучаем алфавит на ПК	2	алфавит	выучить
12	Сказка о безударных гласных. Игры по теме блг	2	карточки	упражнение
13	Словарные слова (игры по теме)	1	карточки	упражнение
14	Сказка о словообразовании	1		
15	Корень слова	2	сказка шарады	упражнение
16	Приставки	1	сказка шарады	упражнение
17	Суффиксы	1	сказка шарады	упражнение
18	Окончание	1	Сказка шарады	упражнение
19	Учимся решать кроссворды	2	кроссворды	Придумать
20	Учимся решать ребусы, шарады	2	ребусы шарады	Придумать
21	Работа с обучающими игровыми развивающими программами	2	программы	
22	Зачетный урок	2	карточки тесты	

После прохождения курса учащиеся 3-4 классов должны знать и уметь:

1. Знать основные способы работы с информацией, приводить примеры информационных процессов,
2. Уметь пользоваться игровыми программами.
3. Иметь представление об алгоритме как последовательности действий, которые приводят к решению задач.
4. Приобрести навыки нестандартного мышления и самостоятельного творчества.
5. Знать назначение (перевод) функции самых главных клавиш на клавиатуре.
6. Составлять несложные тексты на ПК.
7. Выполнять несложные рисунки на ПК.

3 класс
1 час в неделю 34 часа в год

№ п\п	Содержание темы	кол-во часов	Наглядные пособия	Рекомендации к д\з
1	Техника безопасности	1	инструкции	
2	Компьютерные термины(повторение)	1	инструкции	
3	Составление меню	1	карточки	Составить распис ур-в Режим дня
4	Рисование на уроке	2	рисунки	нарисовать устр-ва ПК
5	Работа с цветом, закрашивание	2	карточки	упражнение
6	Сказка о безударных гласных	2	карточки	упражнение
7	Словарные слова (игры по теме)	1	карточки	упражнение
8	Имя существительное	2	карточки	упражнение
9	Ь после шипящего в именах суц-х	1	карточки	упражнение
10	Имя прилагательное	2	карточки	упражнение
11	Глагол	2	алфавит	выучить
12	Антонимы, синонимы, омонимы.	2	загадки	выучить
13	Сказка о словообразовании	1	карточки	упражнение
14	Сами подписываем открытки на ПК	1	открытки	
15	Корень слова	2	Сказка, шарады	упражнение
16	Приставки	1	Сказка, шарады	упражнение
17	Суффиксы	1	Сказка, шарады	упражнение
18	Окончание	1	Сказка, шарады	упражнение
19	Учимся решать кроссворды	2	кроссворды	Придумать
20	Учимся решать ребусы, шарады	2	ребусы, шарады	Придумать
21	Работа с обучающими игровыми развивающими программами	2	программы	
22	Зачетный урок	2	карточки тесты	

4 класс
1 час в неделю 34 часа в год

№ п\п	Содержание темы	кол-во часов	Наглядные пособия	Рекомендации к д\з
1	Техника безопасности	1	инструкции	
2	Информация. информац процессы	1	инструкции	
3	Работа по составлению алгоритмов	2	карточки	составить алг по теме “Я иду в школу”
4	Запишем алгоритм на компьютере	2	рисунки	упражнение
5	Рисование на уроке	2	карточки	упражнение
6	Изучаем самые главные клавиши на ПК	2	Справочный материал	упражнение
7	Учимся решать кроссворды	2	кроссворды	Придумать
8	Учимся решать ребусы, шарады	2	ребусы шарады	Придумать
9	Работа с обучающими игровыми развивающими программами	2	программы	
10	Склонение	1	сказка	упражнение
11	Спряжение	1		выучить
12	Лабораторная работа № 1	1		
13	Лабораторная работа № 1	1		упражнение
14	Работа на тренажере клавиатуры	2		
15	Диктант	2		упражнение
16	Изучаем рабочий стол	2		упражнение
17	Windows -это окна. Работа с окнами	2		упражнение
18	Внешний вид окна	2		упражнение
19	Работа с мышью	2	мышь	
20	Зачетный урок	2	карточки тесты	

Материально-техническое обеспечение образовательного процесса

1. Авторская программа внеурочной деятельности А. Г. Макеевой В. А. Самкова, Е. М. Клемяшова «Мы –твой друзья» для 1-4 классов.
2. Книга для учителя «Мы –твой друзья» для 1-4 классов авторов А. Г. Макеевой В. А. Самкова, Е. М. Клемяшова
3. Рабочая тетрадь «Мы –твой друзья» для 1-4 классов автора А. Г. Макеевой
4. Классная доска с набором приспособлений для крепления таблиц, постеров и картинок.
5. Мультимедийный проектор. Экспозиционный экран. Компьютер.
6. Видеофильмы, соответствующие содержанию обучения.
7. Слайды, соответствующие содержанию обучения.
8. Мультимедийные образовательные ресурсы, соответствующие содержанию обучения.
9. Печатная продукция: Научно-популярные, художественные книги для чтения (в соответствии с основным содержанием обучения).
10. Детская справочная литература (справочники, энциклопедии) об окружающем мире (природе, труде людей и пр.)