

**МАОУ «Средняя общеобразовательная школа р.п. Соколовый
муниципального образования «Город Саратов»**

Одобрено

руководитель ШМО

классных руководителей

_____ Гущина Л.А.

Протокол №1 от 25.08.23

Согласовано

Заместитель директора по ВР

МАОУ «СОШ р.п. Соколовый»

_____ Гущина Л.А.

23.08.23

Утверждено

Директор МАОУ

«СОШ р.п. Соколовый»

_____ Щеников П.Г.

Приказ №194 от 28.08.23

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат: 3076BCA850E12126D04A27A4902A6F95
Владелец: Щеников Пётр Геннадьевич
Действителен с 14.07.2022 до 07.10.2023

**Рабочая программа внеурочной деятельности
«Компьютер для малышей»
1-4 класс**

Саратов 2023

Пояснительная записка

Общая характеристика программы

Программа «Компьютер для малышей» создана на основе федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования. В соответствии с учебным планом «МАОУ СОШ р.п. Соколовый» на программу «Компьютер для малышей» отводится 1 внеаудиторный час в неделю.

1 год обучения – 33 часа

2-4 год обучения – 34 часа

Программа курса состоит из разделов:

- 1 класс «Юный компьютерный художник»
- 2 класс «Мастер печатных дел»
- 3 класс «Мастер презентации»
- 4 класс «Мастер видеороликов»

Цель программы

Формирование базовых понятий и практических навыков в области информационных технологий.

Задачи программы

- ознакомить с устройством персонального компьютера;
- научить работать на клавиатуре;
- обучить работе с графическим редактором Paint;
- обучить работе с текстовым редактором Word;
- обучить работе с текстовым редактором
- обучить работе с программой подготовки и просмотра презентаций Power Point;
- познакомить с программой для создания и редактирования видео Movie Maker;
- познакомить с сетью Internet.

Предполагаемые результаты реализации программы

Личностные результаты.

К концу обучения в кружке учащиеся должны знать:

- правила техники безопасности;
- правила работы за компьютером;
- назначение и работу графического редактора Paint;
- возможности текстового редактора Word;
- понятие информации, свойства информации;
- назначение и работу программы Power Point;
- назначение и работу программы Movie Maker;
- основные блоки клавиш;
- компьютерные сети;
- устройство персонального компьютера, основные блоки;
- устройства ввода и вывода информации;
- определение файла и файловой системы;
- классификации вирусов;
- способы защиты информации.

должны уметь:

- соблюдать требования безопасности труда и пожарной безопасности;
- включить, выключить компьютер;
- работать с устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, дисководы);
- набирать информацию на русском регистре;

- запустить нужную программу, выбирать пункты меню, правильно закрыть программу;
- работать с программами Paint, Word, Power Point, Movie Maker
- пошагово выполнять алгоритм практического задания;
- осуществлять поиск информации на компьютере;
- осуществлять поиск информации в интернете, выделять из общего списка нужные фрагменты;
- решать логические задачи;
- работать с основными блоками компьютера, и подключать их;
- пользоваться устройствами ввода и вывода информации, подключать их к компьютеру;
- работать с файлами (создавать, сохранять, осуществлять поиск);
- пользоваться антивирусными программами;
- осуществлять отбор нужной информации;

Метапредметными результатами являются:

развитие познавательной, эмоциональной и волевой сфер младшего школьника;
формирование мотивации к изучению предметов естественно-математического цикла.

Учащиеся должны уметь:

- оценивать результаты своей работы
- осуществлять проектную деятельность;
- работать в команде.

Содержание программы

Первый год обучения (33 часа)

Правили поведения и техники безопасности в компьютерном кабинете (1 час)

Знакомство с кабинетом, с правилами поведения в кабинете. Демонстрация возможностей компьютера и непосредственно того, что они будут делать на кружке.

Компьютер и его устройства (3 часа)

Знакомство с компьютером и его основными устройствами, работа в компьютерной программе «Мир информатики»

Графический редактор Paint (29 часов)

Знакомство с графическим редактором, его основными возможностями, инструментарием программы. Составление рисунков на заданные темы. Меню программы.

Второй год обучения (34 часа)

Правили поведения и техники безопасности в компьютерном кабинете (1 час)

Знакомство с кабинетом, с правилами поведения в кабинете. Демонстрация возможностей компьютера и непосредственно того, что они будут делать на кружке.

Компьютер и его устройства (2 часа)

Знакомство с компьютером и его основными устройствами, работа в компьютерной программе «Мир информатики»

Текстовый редактор Word (31 час)

Знакомство с текстовым редактором Word. Меню программы, основные возможности. Составление рефератов, поздравительных открыток, буклетов, брошюр, схем и компьютерных рисунков – схем.

Третий год обучения (34 часа)

Правили поведения и техники безопасности в компьютерном кабинете (1 час)

Знакомство с кабинетом, с правилами поведения в кабинете. Демонстрация возможностей компьютера и непосредственно того, что они будут делать на кружке.

Компьютер и его устройства (2 часа)

Знакомство с компьютером и его основными устройствами, работа в компьютерной программе «Мир информатики»

Редактор Power Point (28 часов)

Знакомство с редактором Power Point, меню программы, создание презентации на заданные темы, использование эффектов анимации, гиперссылки.

Сеть Internet (3 часа)

Четвёртый год обучения (34 часа)

Правила поведения и техники безопасности в компьютерном кабинете (1 час)

Знакомство с кабинетом, с правилами поведения в кабинете. Демонстрация возможностей компьютера и непосредственно того, что они будут делать на кружке.

Компьютер и его устройства (2 часа)

Знакомство с компьютером и его основными устройствами, работа в компьютерной программе «Мир информатики»

Программа Movie Maker (28 часов)

Знакомство с программой Movie Maker, меню программы, создание видеороликов на заданные темы.

Сеть Internet (3 часа)

Тематическое планирование

№	Тема занятия	Часы
	1 класс	
1	Правила техники безопасности.	1
2,3	Компьютер и его составляющие. Первое знакомство. Программы.	2
4	Графический редактор Paint. Первое знакомство. Вызов программы	1
5,6,7	Инструментарий программы Paint. Меню и палитра инструментов, сохранение выполненной работы в файле, открытие файла для продолжения работы	3
8,9	Функция раскрашивания в графическом редакторе.	2
10,11	Раскрашивание готовых рисунков.	2
12,13,14	Декоративное рисование (Линии, прорисовка геометрических тел, узоры орнамент, цвет)	3
15,16,17, 18	Проба пера. Проект. Тематическая композиция (Создание композиций на тему: «Моя дом», «Моя школа»)	4
19,20	Функция копирования. Составление рисунков.	2
21,22	Шрифт. Виды шрифтов (начертания, размеры), выбор шрифта, создание надписи, корректировка надписи	2
23,24	Проект. Книжная графика (книжная обложка, календарь, поздравительная открытка)	2
25,26	Театральная графика (Создание образца занавеса, эскизов костюмов и головных уборов)	2
27,28	Пейзаж. Понятие пейзажа, примеры, понятия (пространство, ближе, дальше, за, около, ритм, размер)	2
29,30,31	Промышленная графика Создание образца упаковки (фантика) конфеты, шоколадки, мороженого, работа с библиотекой символов	3
32,33	Декоративное рисование. Упражнения, повторение и закрепление пройденного материала. Создание коллекции рисунков.	2

	2 класс	
1	Правила техники безопасности	1
2,3	Компьютер и его составляющие. Первое знакомство. Программы.	2
4,5,6	Текстовый редактор Word. Первое знакомство. Вызов программы.	3
7,8	Клавиатура. Основные клавиши. Работа с клавиатурным тренажёром	2
9	Инструментарий программы. Меню «Файл»	1
10,11	Редактирование текста. Меню «Главная»	2
12,13	Набор текста.	2
14,15	Меню «Вставка». Создание грамоты.	2
16,17,18	Меню «Вставка». Составляем поздравительную открытку.	3
19,20	Оформление сочинения.	2
21,22,23	Меню «Ссылки». Реферат, правила оформления рефератов.	3
24,25,26	Оформление буклетов	3
27	Создание компьютерного рисунка в текстовом редакторе. Схемы.	1
28-29	Брошюра. Оформление.	2
30-34	Творческий проект. Оформить брошюру.	5
	3 класс	
1	Техника безопасности	1
2,3	Компьютер и его составляющие. Первое знакомство. Программы.	2
4	Знакомство с программой PowerPoint	1
5,6	Основные возможности программы PowerPoint	2
7,8	Составление простейшей презентации	2
9,10,11	Творческий проект «Это я»	3
12,13	Добавление в презентацию картинок, арт текстов.	2
15,16,17	Творческий проект «Мой класс»	3
18,19	Добавление эффектов анимации в презентацию	2
20,21,22, 23,24	Творческий проект «Моя семья»	5
25,26	Составление презентации с вложениями. Гипперссылки.	2
27,28,29	Поиск информации для презентации в Интернет	3
30,31,32, 33,34	Творческий проект «Мой посёлок»	5
	4 класс	
1	Техника безопасности	1
2	Знакомство с программой Movie Maker	1
3,4	Основные возможности программы Movie Maker	2
5,6, 7, 8	Выбор темы. Подбор материала	4
9, 10	Поиск информации для видеоролика в Интернет	2
11,12,13, 14	Творческий проект «Поздравляю!»	4
15,16	Выбор темы. Подбор материала	2
17, 18	Поиск информации для видеоролика в Интернет	2
19,20,21, 22	Творческий проект «Как прекрасен этот мир»	4
23, 24	Выбор темы. Подбор материала	2
25, 26	Поиск информации для видеоролика в Интернет	2
27,28,29, 30	Творческий проект «Наш любимый класс»	4
31,32, 33	Презентация готовых работ	3
34	Подведём итоги	1

Программное обеспечение:

- Операционная система MSWindows 2007, 2010
- Графический редактор MSPaint или PaintBrush
- Текстовый редактор MSWord 2010
- Компьютерная программа МИР ИНФОРМАТИКИ
- Редактор PowerPoint 2010

Литература для обучающихся

- «Компьютер для детей», Москва, АСТ-Пресс, 2018 год
- И.Л.Никольская, Л.И.Тигранова «Гимнастика для ума», Москва, «Просвещение. Учебная литература», 2017 год
- Сборник «Задачи для развития логики».

▪ *Литература для учителя*

- Программы общеобразовательных учреждений. Информатика 1-11 классы, Москва, «Просвещение», 2018 год
- С.Н.Тур, Т.П.Бокучава «Первые шаги в мире информатики». Методическое пособие для учителей 1-4 классов. Санкт-Петербург, 2017 год
- Информатика. Дидактические материалы для организации тематического контроля по информатике в начальной школе. Москва, «Бином. Лаборатория знаний», 2016