

Муниципальное общеобразовательное учреждение  
средняя общеобразовательная школа № 11

СОГЛАСОВАНО  
зам.директора по УВР

\_\_\_\_\_  
Поддячая О.И.

ПРИНЯТО  
на заседании педагогического совета  
школы \_\_\_\_\_ протокол № 1

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА  
«Мегабайт»

Направленность: научно-познавательная

Уровень: начальное образование

Возраст обучающихся: 10-11 лет

Срок реализации : 1 год

Составитель:  
учитель информатики  
Гречнева В.М.

2022-2023 уч.год

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

В принятой Министерством образования РФ «Концепции о модификации образования» отмечено, что современные тенденции требуют более раннего внедрения изучения компьютеров и компьютерных технологий в учебный процесс.

На сегодняшний день компьютерная грамотность нужна любому современному человеку, компьютер используется в самых разных областях: обучение, развлечение, работа, общение и т.д. Чтобы приобрести навыки работы на компьютере, необходимы начальные, базовые знания. Без них любой пользователь персонального компьютера будет чувствовать себя неуверенно, пытаться выполнять действия наугад. Работа такого пользователя очень часто является непродуктивной и приводит к ошибкам.

Внеурочная деятельность может помочь ребятам овладеть компьютером и научить применять свои знания на практике.

Ребенок в современном информационном обществе должен уметь работать на компьютере, находить нужную информацию в различных информационных источниках (электронных энциклопедиях, Интернете), обрабатывать ее и использовать приобретенные знания и навыки в жизни.

Учащиеся младших классов выражают большой интерес к работе на компьютере и обладают психологической готовностью к активной встрече с ним. Общение с компьютером увеличивает потребность в приобретении знаний, продолжении образования.

В младшем школьном возрасте происходит постепенная смена ведущей деятельности, переход от игры к учебе. При этом игра сохраняет свою ведущую роль. Поэтому значительное место на занятиях занимают игры. Возможность опоры на игровую деятельность позволяет сделать интересными и осмысленными любую учебную деятельность. Дети при восприятии материала обращают внимание на яркую подачу его, эмоциональную окраску, в связи с этим основной формой объяснения материала является демонстрация.

Программа «Мегабайт» направлена на формирование умений и навыков работы на компьютере, способности применять их в практической деятельности и повседневной жизни.

Актуальность данной программы заключается в том, что интерес к изучению новых технологий у подрастающего поколения и у родительской общественности появляется в настоящее время уже в дошкольном и раннем школьном возрасте. Поэтому сегодня, выполняя социальный заказ общества, система внеурочной деятельности учащихся должна решать новую проблему - подготовить подрастающее поколение к жизни, творческой и будущей профессиональной деятельности в высокоразвитом информационном обществе.

Программа предназначена для учащихся 4 класса. Программа рассчитана на 35 часов в год с проведением занятий 1 раз в неделю, продолжительность занятия 1 час.

## ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

### Цели программы:

- формирование основ информационно-коммуникационной компетентности (овладение младшими школьниками навыками работы на компьютере, умением работать с различными видами информации и освоение основ проектно-творческой деятельности).

### Задачи программы:

1. Формировать общеучебные и общекультурные навыки работы с информацией (формирование умений грамотно пользоваться источниками информации, правильно организовать информационный процесс).
2. Познакомить школьников с видами и основными свойствами информации, научить их приёмам организации информации и планирования деятельности.
3. Дать школьникам представления о современном информационном обществе, информационной безопасности личности и государства.
4. Дать школьникам первоначальное представление о компьютере и современных информационных и коммуникационных технологиях.
5. Научить учащихся работать с компьютерными программами.
6. Обучить учащихся основам алгоритмизации и программирования.
7. Научить учащихся находить информацию в Интернете и обрабатывать ее.
8. Углубить первоначальные знания и навыки использования компьютера для основной учебной деятельности
9. Развивать творческие и интеллектуальные способности детей, используя знания компьютерных технологий.
10. Приобщить к проектно-творческой деятельности.
11. Формировать эмоционально-положительное отношение к компьютерам.

## СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№	Тема раздела	Количество часов
1.	Введение. Компьютер и безопасность	2
2.	Как устроен компьютер	8
3.	Интернет и его возможности	5
4.	Учимся с компьютером	3
5.	Компьютерные игры	3
6.	Творческий проект «Я хочу вам рассказать»	14
7.	Обобщение курса	1
	ИТОГО	35

## СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА

### **1. Введение. Компьютер и безопасность (2 часа).**

Компьютерная грамотность в современном мире. Компьютер в школе и дома. Правила поведения и техника безопасности при работе на компьютере. Компьютер и здоровье.

### **2. Как устроен компьютер (8 часов).**

Знакомство с компьютером. Основные устройства компьютера, их взаимодействие. Функции и управление компьютерной мышью. Клавиши клавиатуры, значение клавиатуры и ее функции. Работа с клавиатурным тренажером. Зачем нужны сканер и принтер? Печать документа. Устройства для хранения информации. Элементы операционной системы. Работа с окнами Windows.

### **3. Интернет и его возможности (5 часов).**

Информация в деятельности человека. Виды информации. Интернет, его роль в жизни человека. Всемирная Паутина. Web-сайты. Что такое браузер? Правила работы. Поиск информации, поисковые системы. Копирование текста, рисунка, сохранение и редактирование информации. Опасности Интернета. Защита компьютера. Вирусы и антивирусы.

### **4. Учимся с компьютером (3 часа).**

Компьютер – помощник в учебе. Компьютерные энциклопедии. Обучающие программы. Программы-переводчики. Виртуальные музеи и экскурсии.

### **5. Компьютерные игры (3 часа).**

Основные жанры компьютерных игр. Классификация компьютерных игр по количеству игроков. Опасности компьютерных игр. Работа с развивающими компьютерными играми.

### **6. Творческий проект «Я хочу вам рассказать» (14 часов).**

Цели творческого проекта «Я хочу вам рассказать». Выбор темы проекта. Этапы работы над учебным творческим проектом. Прикладные программы компьютера. Графический редактор. Разработка и редактирование изображения для проекта. Текстовый редактор. Работа с текстом: создание, редактирование и форматирование. Таблицы и списки в тексте. Автофигуры, вставка и редактирование рисунков, надписи Word Art. Подбор материала для выполнения проекта. Использование различных источников: книги, газеты, журналы, компьютерные ресурсы, Интернет-ресурсы. Выполнение проекта «Я хочу вам рассказать». Защита творческого проекта.

### **7. Обобщение курса (1 час).**

Систематизация и обобщение знаний полученных во время занятий.

## ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

К личностным результатам освоения информационных и коммуникационных технологий как инструмента в учёбе и повседневной жизни можно отнести:

- критическое отношение к информации и избирательность её восприятия;
- уважение к информации о частной жизни и информационным результатам других людей;
- осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий с жизненными ситуациями;
- начало профессионального самоопределения, ознакомление с миром профессий, связанных с информационными и коммуникационными технологиями.

Метапредметными результатами являются формирование следующих универсальных учебных действий.

### *Регулятивные УУД:*

- планирование последовательности шагов алгоритма для достижения цели;
- поиск ошибок в плане действий и внесение в него изменений.

### *Познавательные УУД:*

- моделирование – преобразование объекта из чувственной формы в модель, где выделены существенные характеристики объекта (пространственно-графическая или знаково-символическая);
- анализ объектов с целью выделения признаков (существенных, несущественных);
- синтез – составление целого из частей, в том числе самостоятельное достраивание с восполнением недостающих компонентов;
- выбор оснований и критериев для сравнения, сериации, классификации объектов;
- подведение под понятие;
- установление причинно-следственных связей;
- построение логической цепи рассуждений.

### *Коммуникативные УУД:*

- аргументирование своей точки зрения на выбор оснований и критериев при выделении признаков, сравнении и классификации объектов;
- выслушивание собеседника и ведение диалога;
- признание возможности существования различных точек зрения и права каждого иметь свою.

Предметными результатами являются формирование следующих знаний и умений. Ожидается, что в результате работы по данной программе учащиеся будут **ЗНАТЬ:**

- правила техники безопасности;
- основные устройства персонального компьютера;

- правила работы за компьютером;
- виды информации и действия с ней;
- назначение основных ресурсов сети Интернет;
- правила поиска информации в Интернете;
- основные правила безопасной работы в Интернете;
- разновидности обучающих программ и компьютерных игр;
- влияние компьютера на здоровье человека;
- назначение и возможности графического редактора;
- возможности текстового редактора;
- этапы работы над учебным творческим проектом.

### **УМЕТЬ:**

- соблюдать требования безопасности труда и пожарной безопасности;
- включать, выключать компьютер;
- работать с устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, принтер, сканер);
- считывать и сохранять информацию на электронных носителях;
- набирать текстовую информацию на русском и английском языке;
- запускать нужные программы, выбирать пункты меню, правильно закрывать программы;
- использовать для подготовки домашнего задания электронные ресурсы;
- работать с текстовыми и графическими редакторами;
- работать с браузерами, искать необходимую информацию в Интернете и сохранять ее;
- создавать документы, объединяющие разные виды информации;
- планировать свои действия, работая с программными продуктами;
- самостоятельно осуществлять творческие учебные проекты;
- составлять и защищать творческие проекты.

## **МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ**

Обеспеченность программы средствами обучения:

Построение занятий предполагается на основе современных педагогических технологий с целью активизации деятельности учащихся через создание проблемных ситуаций, внедрение индивидуальных и групповых способов обучения, разноуровневые и развивающие задания.

Основной формой обучения является учебно-практическая деятельность обучающихся, направленная на освоение различных технологий работы с информацией и компьютером как инструментом обработки информации.

Особое внимание обращается на обеспечение безопасности труда обучающихся при выполнении различных работ, а том числе на соблюдение правил электробезопасности.

Для проведения занятий имеется оборудованный компьютерный класс с выходом в Интернет и необходимое программное обеспечение:

- текстовый редактор;
- графический редактор;
- клавиатурные тренажеры;
- браузер и поисковые системы;
- компьютерные энциклопедии и обучающие программы
- серия обучающих игр для детей.

Программа «Мегабайт» составлена с учетом санитарно-гигиенических требований, возрастных особенностей учащихся младшего школьного возраста. Во время занятия обязательно проводятся физкультурные минутки, гимнастика для глаз.

### СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования / Министерство образования и науки РФ.
2. Борман Дж. Компьютерная энциклопедия для школьников и их родителей. – СПб., 2006.
3. Гигиенические требования к использованию ПК в начальной школе// Начальная школа, 2002. - № 5. – с. 19 - 21.
4. Завьялова О.А. Воспитание ценностных основ информационной культуры младших школьников// Начальная школа, 2005. - № 11. – с. 120-126.
5. <http://nsportal.ru/shkola/informatika-i-ikt/library/2012/03/11/programma-vneurochnoy-deyatelnosti-po-informatike>
6. Максимова Л. Г. Социально-культурологический подход в преподавании пропедевтического курса информатики// Информатика и образование. – М. 2008. № 12 С. 25-27.
7. З. Малых Т.А. Наши дети во всемирной паутине Интернета // Начальная школа плюс До и После. – М. 2007, № 7. С. 8-11.

**КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ  
ЗАНЯТИЙ КУРСА «МЕГАБАЙТ»**

№	Тема	Кол-во	Дата	Примечание
<b>1 четверть</b>				
	<b>1. Введение. Компьютер и безопасность</b>	<b>2</b>		
1.	Компьютерная грамотность в современном мире. Компьютер в школе и дома.			
2.	Правила поведения и техника безопасности при работе на компьютере. Компьютер и здоровье.			
	<b>2. Как устроен компьютер</b>	<b>8</b>		
3.	Знакомство с компьютером. Основные устройства компьютера, их взаимодействие.			
4.	Функции и управление компьютерной мышью.			
5.	Клавиши клавиатуры, значение клавиатуры и ее функции.			
6.	Работа с клавиатурным тренажером.			
7.	Зачем нужны сканер и принтер? Печать документа.			
8.	Устройства для хранения информации.			
9.	Элементы операционной системы.			
<b>2 четверть</b>				
9.	Работа с окнами Windows.			
	<b>3. Интернет и его возможности</b>	<b>5</b>		
10.	Информация в деятельности человека. Виды информации.			
11.	Интернет, его роль в жизни человека. Всемирная Паутина.			
12.	Web-сайты. Что такое браузер? Правила работы.			
13.	Поиск информации, поисковые системы. Копирование текста, рисунка, сохранение и редактирование информации.			
14.	Опасности Интернета. Защита компьютера. Вирусы и антивирусы.			
	<b>4. Учимся с компьютером</b>	<b>3</b>		
15.	Компьютер – помощник в учебе. Компьютерные энциклопедии.			
16.	Обучающие программы. Программы-переводчики.			



<b>3 четверть</b>				
17.	Виртуальные музеи и экскурсии.			
	<b>5. Компьютерные игры</b>	<b>3</b>		
18.	Основные жанры компьютерных игр. Классификация компьютерных игр по количеству игроков.			
19.	Опасности компьютерных игр.			
20.	Работа с развивающими компьютерными играми.			
	<b>6. Творческий проект «Я хочу вам рассказать»</b>	<b>14</b>		
21.	Цели творческого проекта «Я хочу вам рассказать». Выбор темы проекта.			
22.	Этапы работы над учебным творческим проектом.			
23.	Прикладные программы компьютера. Графический редактор.			
24.	Разработка и редактирование изображения для проекта.			
25.	Текстовый редактор. Работа с текстом: создание, редактирование и форматирование.			
26.	Таблицы и списки в тексте. Автофигуры, вставка и редактирование рисунков, надписи Word Art.			
<b>4 четверть</b>				
27.	Подбор материала для выполнения проекта. Использование различных источников: книги, газеты, журналы, компьютерные ресурсы, Интернет-ресурсы.			
28.	Подбор материала для выполнения проекта.			
29.	Выполнение проекта «Я хочу вам рассказать».			
30.	Выполнение проекта «Я хочу вам рассказать».			
31.	Выполнение проекта «Я хочу вам рассказать».			
32.	Выполнение проекта «Я хочу вам рассказать».			
33.	Защита творческого проекта.			
34.	Защита творческого проекта.			
	<b>7. Обобщение курса</b>	<b>1</b>		
35.	Систематизация и обобщение знаний полученных во время занятий.			