

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области  
средняя общеобразовательная школа имени  
Героя Советского Союза И.М.Пенькова  
с. Марьевка муниципального района Пестравский Самарской области

**Проверено**

Зам. директора по УВР

\_\_\_\_\_ / Мешалкина И.С.

«30» августа 2023 г.

**Утверждаю**

Директор ГБОУ СОШ с.Марьевка

\_\_\_\_\_ / Внуков В.В.

Приказ № 79/1  
от «30» августа 2023 г.

## **Рабочая программа внеурочной деятельности**

Предмет (курс) « Виртуальный мир и я»

Класс 4

Количество часов по учебному плану: 1 час в неделю, 34 часа в год.

Автор – Бородина Е.А.

**Рассмотрена**

на заседании МО учителей начальных классов

Протокол № 1 от 29 августа 2023г.

Руководитель МО \_\_\_\_\_/Торопова Н.А.

Марьевка 2023 г.

## Пояснительная записка

Программа разработана в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования (далее – Стандарт), а также основной образовательной программой начального общего образования (далее – ООП). Программа разработана с учётом особенностей первой ступени общего образования, а также возрастных и психологических особенностей младшего школьника. При разработке программы учитывался разброс в темпах и направлениях развития детей, индивидуальные различия в их познавательной деятельности, восприятия, внимания, памяти, мышления, моторики и т. п.

Согласно Стандарту и Концепции духовно-нравственного развития учащихся, являющейся «идеологической и методологической основой ФГОС»: *«Внеурочную деятельность следует понимать, как личностно - ориентированное взаимодействие педагога и ребенка, целью которого является обеспечение условий развития ребенка, становление его как личности в школьные годы».*

**Направленность программы.** Общеинтеллектуальная.

**Актуальность и новизна.**

В мире, перенасыщенном информацией она становится бессмысленной. Ценность представляет уже не информация, а знания, полученные в результате ее осмысления и переработки. Для личной и профессиональной социализации человека необходимы новые методы работы с информацией. Выражение «Важна не сумма знаний, а методы их приобретения.» – стало реальностью.

Подрастающее поколение «цифровых аборигенов» воспринимает Интернет как естественное пространство обитания. Они привыкли быть в сети. Умение не просто овладевать информацией, а создавать собственные полезные ресурсы соответствует ориентации ФГОС на становление личностных характеристик выпускника «владеющего основами умения учиться, способного к организации собственной деятельности».

Программа внеурочной деятельности ориентирована на создание дополнительных условий для развития **интересов, склонностей, способностей** школьников и **разумной организации** их свободного **времени**, на создание условий для:

- творческой самореализации ребенка в комфортной развивающей среде, стимулирующей возникновение личностного интереса и позитивного преобразующего отношения к окружающей действительности;
- социального становления личности ребенка в процессе общения и совместной деятельности, активного взаимодействия со сверстниками и педагогом;
- самоопределения учащегося, необходимого для успешной реализации дальнейшей образовательной и творческой созидательной деятельности.

Программа ориентирована на достижение результатов, соответствующих выпускному нормативу ученика начальной школы:

- любознательный, интересующийся, активно познающий мир; владеющий основными умениями учиться;
- любящий родной край и свою страну;
- уважающий и принимающий ценности семьи и общества;
- готовый самостоятельно действовать и отвечать за свои поступки перед семьей и школой;
- доброжелательный, умеющий слушать и слышать партнера, умеющий высказывать свое мнение;
- выполняющий правила здорового и безопасного образа жизни для себя и окружающих.

Внеурочная деятельность «Виртуальный мир и я» организуется в общеинтеллектуальном направлении. Используются такие формы работы как познавательная исследовательская и проектная деятельность под руководством педагога.

**Цель программы «Виртуальный мир и я»:** обеспечить возможность овладения учащимися полезными ресурсами сети Интернет для поиска и обработки

информации, а также для создания на их основе собственных интерактивных продуктов для самообразования, саморазвития, самосовершенствования, творчества. Создать дидактические условия для овладения учащимися универсальными учебными действиями (личностными, познавательными, регулятивными, коммуникативными) в процессе усвоения предметного содержания.

**Задачи программы «Виртуальный мир и я»:** внедрение и использование новых передовых информационных технологий, создание собственных интерактивных продуктов (упражнений, плакатов, книг, кроссвордов, рисунков), пробуждение в детях желания экспериментировать, формулировать и проверять гипотезы и учиться на своих ошибках.

Программа предусматривает интеграцию учебной и внеурочной деятельности. Созданные интерактивные упражнения применимы на соответствующих уроках для всего класса или адресно для конкретного ученика.

Программа ориентирована на большой объем практических, творческих работ с использованием компьютера и Интернета.

### **Место предмета в учебном плане.**

Программа соответствует федеральному компоненту государственного образовательного стандарта второго поколения и представляет собой вариант программы организации внеурочной деятельности учащихся. Рассчитана программа на 34 учебных часов. В соответствии с расписанием уроков ГБОУ СОШ с. Марьевка на 2023-2024 учебный год .

### **Формы работы:**

1. **ДЕМОНСТРАЦИОННАЯ** - работу на компьютере выполняет учитель, а учащиеся наблюдают.
2. **ФРОНТАЛЬНАЯ** - недлительная, но синхронная работа учащихся по освоению или закреплению материала под руководством учителя.
3. **САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ** - выполнение самостоятельной работы с компьютером в пределах одного, двух или части занятия. Учитель обеспечивает индивидуальный контроль за работой учащихся.

4. **ТВОРЧЕСКИЙ ПРОЕКТ** – выполнение работы в микрогруппах на протяжении нескольких занятий.
5. **РАБОТА КОНСУЛЬТАНТОВ** – ученик контролирует работу всей группы кружка.

### **Примерная структура занятия**

1. Организационный момент (2-3 мин)
2. Объяснение нового материала с демонстрацией (10 мин)
3. Работа за компьютером (10-15 мин)
4. Физминутка для глаз (2-3 мин)
5. Работа за компьютером (5-10 мин)
6. Подведение итогов (2 мин)

### **СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ**

**Правила техники безопасности.** Правила поведения в кабинете информатики. Усвоение правил техники безопасности при работе с ноутбуком. Соблюдение осторожности при хранении и переноске ноутбука. Организация рабочего места.

**Компьютер и его составляющие.** Работа с обучающей программой. Включение и выключение ноутбука.

**Что такое Интернет. Интернет полезный и вредный.** Прохождение игры проекта «Разбираем Интернет». Освоение правил безопасности при работе в Сети.

**Создание интерактивных упражнений.** Освоение сайта LearningApps.org. Создание тестов и викторин. Создание упражнений на установление соответствий. Создание упражнений на восстановление порядка, упражнений на заполнение недостающих слов, фрагментов текста. Создание кроссвордов. Создание онлайн-игр.

**Создание рисунков.** Освоение сайта Newart.ru. Творческие работы. Создание рисунков разных жанров и стилей по выбору обучающихся.

**Создание 3D книг.** Освоение сервиса Zooburst.com. Создание 3D книг по заранее придуманным сюжетам.

**Создание коллажей.** Освоение сервиса Fotor.com. Создание коллажей из картинок и фотографий для последующего их применения как основы для интерактивных плакатов.

**Создание интерактивных плакатов.** Освоение сервиса ThingLink.com. Создание интерактивных плакатов на свободную и заданную тему.

**Создание открыток, анимаций, мемов.** Освоение сервиса Imagechef.com. Творческие работы по желанию обучающихся. Создание мемов на основе правил русского языка.

**Создание кроссвордов.** Освоение сервиса Фабрика кроссвордов. Создание кроссвордов по заранее подготовленным темам.

**Создание Google презентаций.** Создание презентации на заданную тему с использованием текстового материала и изображений.

**Создание презентаций.** Создание презентаций с помощью программы PowerPoint. Знакомство с сервисом для хранения презентаций Slideboom.

**Повторение. Закрепление.** Повторение изученного за год. Выпуск брошюры «Полезный Интернет» для учителей и учеников.

**Зачетная работа.** Самостоятельное создание интерактивного продукта по выбору.

**Резерв.**

**В результате освоения программы у учащихся должны быть сформированы универсальные учебные действия:**

#### **Личностные**

- внутренняя позиция школьника на основе положительного отношения к школе;
- принятие образа «хорошего ученика»;
- положительная мотивация и познавательный интерес к учебному и творческому труду;
- способность к самооценке своей деятельности и результатов своего труда;

- начальные навыки сотрудничества в разных ситуациях;

## **Метапредметные**

### **Познавательные**

- начало формирования навыка поиска необходимой информации для выполнения учебных заданий;
- сбор информации;
- обработка информации;
- анализ информации;
- передача информации через создание интерактивного продукта;
- самостоятельное выделение и формулирование познавательной цели;
- использование общих приёмов решения поставленной задачи;
- контролирование и оценивание процесса и результата деятельности;

### **Регулятивные**

- начальные навыки умения формулировать и удерживать учебную задачу;
- преобразовывать практическую задачу в познавательную;
- ставить новые учебные задачи в сотрудничестве с учителем;
- выбирать действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
- умение выполнять учебные действия;
- использовать речь для регуляции своего действия;
- сличать способ действия и его результат с заданным эталоном с целью обнаружения отклонений и отличий от эталона;
- адекватно воспринимать предложения учителя, товарищей, родителей и других людей по исправлению допущенных ошибок;

выделять и формулировать то, что уже усвоено и что еще нужно усвоить, определять качество и уровня усвоения;

### **Коммуникативные**

**В процессе обучения дети учатся:**

- работать в группе, учитывать мнения партнеров, отличные от собственных;

- ставить вопросы;
- обращаться за помощью;
- формулировать свои затруднения;
- предлагать помощь и сотрудничество;
- договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности;
- слушать собеседника;
- договариваться и приходить к общему решению;
- формулировать собственное мнение и позицию;

осуществлять взаимный контроль;

- адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

## Тематическое планирование 4 класс

№	Название темы	Вид деятельности	ЦОр	Количество часов
1	Правила техники безопасности.	беседа	<a href="https://infourok.ru/prezentaciya-tehnika-bezopasnosti-pri-rabote-na-kompyutere-1897045.html">https://infourok.ru/prezentaciya-tehnika-bezopasnosti-pri-rabote-na-kompyutere-1897045.html</a>	1
2	Компьютер и его составляющие. Первое знакомство.	беседа	<a href="https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/informatika/2011/12/07/pervoe-znakomstvo-s-kompyuterom">https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/informatika/2011/12/07/pervoe-znakomstvo-s-kompyuterom</a>	1
3	Что такое Интернет. Интернет полезный и вредный. Игра «Разбираем Интернет»	беседа	<a href="https://infourok.ru/prezentaciya-cto-takoe-internet-1082398.html">https://infourok.ru/prezentaciya-cto-takoe-internet-1082398.html</a>	1
4-6	Создание интерактивных приложений на LearningApps.org. Тесты и викторины, упражнения на установление соответствий, «шкалы времени» и упражнения на восстановление порядка, упражнения на заполнение недостающих слов, фрагментов текста, кроссворды, онлайн-игры.	практическая работа	<a href="https://learningapps.org/">https://learningapps.org/</a>	3
7	Создание рисунков .	практическая работа	<a href="http://www.newart.ru">http://www.newart.ru</a>	1
8-9	Создание 3Д книг на Zooburst.com	практическая работа	<a href="http://www.zooburst.com/">http://www.zooburst.com/</a>	2
10	Создание рисунков .	практическая работа	<a href="http://www.newart.ru/">http://www.newart.ru/</a>	1

11-12	Создание коллажей на Fotor.com	самостоятельная работа	<a href="http://www.fotor.com/ru">http://www.fotor.com/ru</a>	2
13	Создание интерактивных плакатов на ThingLink.com	работа в группах	<a href="https://www.thinglink.com/">https://www.thinglink.com/</a>	1
14	Создание открыток, анимаций, мемов на Imagechef.com	практическая работа	<a href="http://www.imagechef.com/">http://www.imagechef.com/</a>	1
15-16	Создание кроссвордов на сайте Фабрика кроссвордов	создание кроссворда	<a href="https://multiurok.ru/files/instruktsiia-po-rabote-s-servisom-fabrika-krossvor.html">https://multiurok.ru/files/instruktsiia-po-rabote-s-servisom-fabrika-krossvor.html</a>	2
17-18	Создание Google презентаций	создание презентации	<a href="https://ocomp.info/kak-sdelat-prezentatsiu.html">https://ocomp.info/kak-sdelat-prezentatsiu.html</a>	2
19-21	Создание презентаций. Знакомство с сервисом для хранения презентаций	практическая работа	<a href="http://www.imagechef.com/">http://www.imagechef.com/</a>	3
22-25	Работа над проектом «Интернет в моей жизни»	работа над проектом		4
26-27	Защита проектов «Интернет в моей жизни»	защита проекта		2
28-34	Развлечения и игры в интернете.	игра		6

### Учебно-методическое и материально-техническое обеспечение курса

#### Литература:

1. В мире информации работаем с информационными источниками 1,2,3,4 класс Программа по внеурочной деятельности/ автор составитель С.А.Шейкина; под редакцией Е.С. Галанжиной. -М.:Планета,
2. В мире информации работаем с информационными источниками 1,2,3,4 класс Программа по внеурочной деятельности/ автор составитель С.А.Шейкина; под редакцией Е.С. Галанжиной. -М.:Планета, 2019

3. Рабочая тетрадь: В мире информации. Работаем с информационными источниками. 1,2, 3, 4 класс: Тетрадь для обучающихся / Автор-составитель С.А. Шейкина; под редакцией Е.С.Галанжиной. - М.: Планета, 2020

#### 4. Мультимедийное обеспечение:

компьютер

проектор

множительная техника

интерактивная доска

#### Список используемых ресурсов

**Slideboom** - сохраняет анимацию и гиперссылки в презентации. Большой объем - бесплатно можно разместить 100 презентаций по 100 мегабайт.

Сервис предназначен для публикации, хранения презентаций и обмена ими с другими пользователями. Можно загружать, просматривать, встраивать код и скачивать презентации. <http://www.slideboom.com/>

**LearningApps** - очень интересный сервис! Это интерактивный конструктор для разработки заданий в разных режимах – «Пазлы», «Установи последовательность», «Викторина с выбором правильного ответа» и др. Основная идея упражнений заключается в том, что ученики могут проверить и закрепить свои знания в привлекательной для них игровой форме. Ресурс позволяет организовать дистанционное обучение за счет создания виртуальных классов из своих реальных учеников. Ученики в своем аккаунте могут выполнять задания дома и на уроке. Учитель из своего аккаунта, может корректировать задания аккаунтов учеников. Эту работу можно проводить и на уроках, и во внеурочное время.

<http://learningapps.org>

**Фабрика кроссвордов.** Этот сервис поможет без труда составлять кроссворды. Здесь для составления кроссвордов вам надо лишь выделять мышкой в рабочей области место для очередного слова и выбирать автоматически подобранные слова

из словаря. Также вы можете задавать свои слова. Для каждого слова вам нужно придумать определение. Кроссворд можно сохранить, а можно и распечатать. Кроссворд сохраняется онлайн. Ссылку на составленный кроссворд вы можете отправить ученикам для разгадывания. Скачивать и регистрироваться не нужно.

<http://puzzlecup.com/crossword-ru/>

**ImageChef** - творческая работа с фотографиями, клипартом. Поэтический калейдоскоп - один из инструментов сервиса ImageChef. Он позволяет объединить текст с изображением и представить свои любимые стихотворения. <http://www.imagechef.com/>

**ThingLink** - сервис для создания интерактивных плакатов <http://thinglink.com/>

**ZooBurst** – с помощью этого сервиса можно создавать интересные интерактивные 3D-книги. Работать с сервисом несложно. В книгу можно вставлять картинки, текст, ссылки на интернет ресурсы. Большие возможности имеет и фоновое решение книги: изменение цвета, вставка фоновых рисунков. При просмотре книгу можно поворачивать в трёхмерном пространстве, что создаёт дополнительный эффект и привлекательность, особенно для младших школьников. <http://www.zooburst.com/>

**Google slide** – применяется при необходимости публикации материалов на веб-странице, быстрой доставки материалов коллегам и ученикам. При необходимости быстрой проверки выполненного задания и его комментирования в режиме реального времени, обсуждения выполненной работы. <https://docs.google.com/presentation/>

**Fotor** – фоторедактор, не требующий регистрации и оплаты. Позволяет создавать разнообразные и интересные фотоколлажи. <http://www.fotor.com/>