

муниципальное общеобразовательное учреждение
«Средняя школа № 60 Красноармейского района Волгограда»

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

Утверждено
на педагогическом совете.
Протокол № ____ от _____ 2023г.
Принято
на заседании МО.
Протокол № ____ от _____ 2023 г.
Руководитель МО



Ляна Викторовна
Бородинова я подтверждаю
этот документ своей
удостоверяющей подписью
МОУ СШ № 60 г.Волгоград

2023-10-28
20:57:46

Введено в действие.
Приказ № ____ от _____ 2023г.
Директор МОУ СШ №60
_____ Бородинова Л.В.

Согласовано
зам. директора по УВР
_____ Бочарова Л.Н.
« » 2023г.

ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «ЮНЫЙ ИНФОРМАТИК»

ВОЗРАСТ: 1, 4 КЛАССЫ

Волгоград
2023 год

Пояснительная записка

Рабочая программа по внеурочной деятельности «Юный Информатик» (1-4 классы) разработана на основе авторской программы "Информатика" Н.В. Матвеевой и др., издательство "БИНОМ. Лаборатория знаний", 2012 г., на основании:

- Федеральный Закон «Об образовании в РФ» № 273-ФЗ;
- приказом Министерства просвещения РФ от 22.03.2021 года №115 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по основным общеобразовательным программам - образовательным программам начального общего, основного общего и среднего общего образования»;
- приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 31.05.2021г. №286 «Об утверждении и введении в действие федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования»;
- постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- санитарными правилами и нормами СанПин 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания», утверждённых постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 №28.

Программа внеурочной деятельности «Юный информатик» реализует общеинтеллектуальное направление.

Актуальность программы.

Федеральный государственный стандарт начального общего образования говорит о формировании ИКТ - компетентности обучающихся не только в рамках предметных областей, но и в области использования современных информационных технологий. Согласно стандарту второго поколения, выпускник начальной школы должен уметь ориентироваться в информационных потоках современного общества, использовать сеть Интернет для поиска необходимой информации, обрабатывать графику, создавать электронные публикации, кратковременные анимационные ролики, презентации проектов.

Кроме того, обучающийся должен уметь применять знания в области информационных технологий в других предметных областях (при оформлении предметных проектов, выполнении исследовательского задания).

В связи с этим возникает необходимость организации внеучебной деятельности по предмету «Информатика и ИКТ» начиная с 1-го класса.

Задачи программы

1. Освоить общие безопасные и эргономичные принципы работы на ПК.
2. Познакомить учащихся с возможностями различных средств ИКТ для использования в обучении, развития собственной познавательной деятельности и общей культуры.
3. Освоить с учащимися первичные навыки обработки и поиска информации при помощи средств ИКТ.
4. Научить вводить различные виды информации в компьютер: текст, звук, изображение, цифровые данные; создавать, редактировать, сохранять и передавать гипермедиа сообщения и объекты.

Основная цель программы:

формирование информационной компетентности и развитие мышления младших школьников.

Назначение программы:

помочь детям узнать основные возможности компьютера и научиться ими пользоваться в повседневной жизни.

Общая характеристика программы по внеурочной деятельности «Юный Информатик» в начальной школе

Обучение информатике в начальной школе нацелено на формирование у младших школьников первоначальных представлений о свойствах информации, способах работы с ней, в частности с использованием компьютера. Более того, информатика как учебный предмет, на котором целенаправленно формируются умения и навыки работы с информацией, может быть одним из ведущих предметов в формировании УУД.

Предлагаемая внеурочная деятельность по информатике опирается на основополагающие принципы общей дидактики: целостность и непрерывность, научность в сочетании с доступностью, практико-ориентированность в сочетании с развивающим обучением. А части решения приоритетной задачи начального образования - формирования УУД - формируются умения строить модели решаемой задачи, решать нестандартные задачи. Развитие творческого потенциала каждого ребенка происходит при формировании навыков планирования в ходе решения различных задач.

В 1 классе ребята получают начальные представления о компьютере, основных устройствах. В игровой форме знакомятся с работой на клавиатуре, с мышью. Учатся создавать графические изображения в простейших графических редакторах.

Во 2 классе дети учатся видеть окружающую действительность с точки зрения информационного подхода. В процессе обучения в мышление и речь учеников постепенно вводятся термины информатики (источник / приемник информации, канал связи, данные и др.). Школьники изучают устройство компьютера, учатся работать с электронными документами.

В 3 классе школьники изучают представление и кодирование информации, ее хранение на информационных носителях. Вводится понятие объекта, его свойств и действий с ним. Дается представление о компьютере как системе. Дети осваивают информационные технологии: технологию создания электронного документа, технологию его редактирования, приема/передачи, поиска информации в сети Интернет. Учащиеся знакомятся с современными инструментами работы с информацией (мобильный телефон, электронная книга, фотоаппарат, компьютер и др.), параллельно учатся использовать их в своей учебной деятельности. Понятия вводятся по мере необходимости, чтобы ребенок мог рассуждать о своей информационной деятельности, рассказывать о том, что он делает, различая и называя элементарные технологические операции своими именами.

В 4 классе рассматриваются темы «Мир понятий» и «Мир моделей», формируются представления учащихся о работе с различными научными понятиями, также вводится понятие информационной модели, в том числе компьютерной. Рассматриваются понятия исполнителя и алгоритма действий, формы записи алгоритмов. Дети осваивают понятие управления собой, другими людьми, техническими устройствами (инструментами работы с информацией), ассоциируя себя с управляющим объектом и осознавая, что есть объект управления, осознавая цель и средства управления. Школьники учатся понимать, что средства управления влияют на ожидаемый результат, и что иногда полученный результат не соответствует цели и ожиданиям.

При проведении занятий традиционно используются три формы работы:

1. демонстрационная, когда обучающиеся слушают объяснения педагога и наблюдают за демонстрационным экраном или экранами компьютеров на ученических рабочих местах;
2. фронтальная, когда обучающиеся синхронно работают под управлением педагога;
3. самостоятельная, когда обучающиеся выполняют индивидуальные задания в течение части занятия или нескольких занятий.

Описание места программы в структуре ООП

Данная программа реализует цели и задачи Основной образовательной программы начального общего образования (ООП НОО) МОУ СШ № 60

Красноармейского района Волгограда. Содержание программы соответствует общеинтеллектуальному направлению внеурочной деятельности.

Количество часов, на которое рассчитана программа Данная рабочая программа рассчитана на 67 ч.

1 класс - 33 ч (1 час в неделю)

4класс - 34 ч (1 час в неделю)

Описание ценностных ориентиров содержания программы по внеурочной деятельности «Юный Информатик»

Программа реализуется на основе следующих принципов:

1. Обучение в активной познавательной деятельности. Все темы, учащиеся изучают на практике, выполняя различные творческие задания, «набивая руку» при работе с клавиатурой, общаясь в парах и группах друг с другом.
2. Индивидуальное обучение. Обучение учащихся работе на компьютере дает возможность организовать деятельность учащихся с индивидуальной скоростью и в индивидуальном объеме. Данный принцип реализован через организацию практикума по освоению навыков работы на компьютере.
3. Принцип природосообразности. Основной вид деятельности младших школьников - игра, через нее дети познают окружающий мир, поэтому в занятия включены игровые элементы, способствующие успешному освоению курса.
4. Преемственность. Программа курса построена так, что каждая последующая тема логически связана с предыдущей. Данный принцип учащимся помогает понять важность уже изученного материала и значимость каждого отдельного занятия.
5. Обучение в активной познавательной деятельности. Все темы, учащиеся изучают на практике, выполняя различные творческие задания, «набивая руку» при работе с клавиатурой, общаясь в парах и группах друг с другом.
6. Индивидуальное обучение. Обучение учащихся работе на компьютере дает возможность организовать деятельность учащихся с индивидуальной скоростью и в индивидуальном объеме. Данный принцип реализован через организацию практикума по освоению навыков работы на компьютере.
7. Принцип природосообразности. Основной вид деятельности младших школьников - игра, через нее дети познают окружающий мир, поэтому в занятия включены игровые элементы, способствующие успешному освоению курса.
8. Преемственность. Программа курса построена так, что каждая последующая тема логически связана с предыдущей. Данный принцип учащимся помогает понять важность уже изученного материала и значимость каждого отдельного занятия. Описание ценностных ориентиров содержания учебного предмета.

Содержание учебного предмета направлено на формирование основ компьютерной грамотности и развития личности на базе: развития логического, алгоритмического и системного мышления школьников, которое будет способствовать освоению таких тем, как представление информации в виде схем и таблиц, алгоритмы, элементы формальной логики; формирования навыков формализации и моделирования и других логически сложных разделов информатики; практическая работа на компьютере формирует общее учебное умение, применяемое и на других уроках; накопления опыта в применении компьютера, как инструмента информационной деятельности, подводит школьников (при последующем осмыслении и обобщении этого опыта) к изучению таких тем, как информация и информационные процессы, виды информации, организация и поиск информации и других подобных разделов информатики.

Результаты освоения программы по внеурочной деятельности

Уровень проявления

1 уровень

2 уровень

3 уровень

Личностные

- > знает о правилах общения в группе и правилах общения в сети Интернет
- > знает упражнения для расслабления при работе за компьютером
- > доброжелательно реагирует на обращение другого человека при работе за компьютером
- > выполняет упражнения для расслабления при работе за компьютером
- > предложение помощи при возникновении трудностей у другого ученика при работе за компьютером
- > может составить комплекс упражнений и провести занятие с группой

Метапредметные

- > знает, как и когда применить ИКТ при возникновении проблемы
- > может выбрать тему проекта
- > знает, где найти и как использовать необходимые ресурсы для решения проблемы
- > может разработать задачи для создания проекта
- > Применяет ИКТ при помощи в решении проблемы, возникающих у других учащихся
- > создает проект при выполнении поставленных задач

Предметные

- > знает правила поведения в компьютерном классе
- > знает, для чего нужны основные устройства компьютера;
- > знает определение основных объектов рабочего стола компьютера (файлы, папки)
- > знает, как находить и сохранять объекты с помощью поисковых систем;
- > Знает программные продукты для обработки текстовой информации
- > Знает программные продукты для работы с графической информацией
- > Знает программные продукты для создания презентации
- > Знает программные продукты для создания анимационных фильмов
- > соблюдает правила поведения в компьютерном классе
- > умеет применять по назначению основные устройства компьютера
- > умеет создавать файлы различных типов, папки.
- > умеет находить информацию с помощью поисковых систем;
- > Умеет обрабатывать искомую текстовую информацию в специализированных продуктах
- > Умеет обрабатывать графические изображения в специализированных пакетах
- > Умеет создавать мультимедийные презентации
- > Умеет создавать небольшие анимационные ролики
- > следит за соблюдением правил поведения в компьютерном классе
- > умеет находить, копировать и перемещать папки и файлы, редактировать тексты и графические рисунки
- > сохраняет и использует информацию для решения учебных задач
- > Использует текстовые процессоры для решения учебных задач
- > Использует графические редакторы для решения учебных задач
- > Использует полученные знания при решении учебных задач

- > Использует программы для работы с анимацией при решении поставленных учебных задач

Содержание программы по внеурочной деятельности.

Первый год обучения (33 ч)

Компьютер. Операционная система. (11 ч.)

Правила поведения и техника безопасности в кабинете ИВТ. Что умеет делать компьютер? Основные элементы персонального компьютера.

Включение и выключение компьютера. Понятие и назначение курсора. Управление мышью. Упражнения для развития движений мышью.

Клавиатура. Упражнения с клавиатурой.

Работа с пакетом образовательных игр «Сборник обучающих игр» (Gcompris). (14 ч.)

Упражнения на чтение. Упражнения по математике. Математические игры на развитие памяти. Упражнения - головоломки. Упражнения-исследования. Упражнения на развитие внимания. Упражнения на развитие логического мышления.

Программа для рисования TuxPaint. (6 ч.)

Знакомство с инструментами рисования. Упражнение «Раскрась картинку».

Рисование в программе.

Четвертый год обучения. (34 ч.)

Компьютер, информация, операционная система. (4 ч.)

Правила поведения и техника безопасности в кабинете ИВТ. Виды информации. Информационные процессы (получение, хранение, обработка, передача). Компьютер - универсальное устройство для работы с информацией.

Технология обработки текстовой информации. (12 ч.)

Повторение основных правил набора текста. Редактирование текста. Действия с фрагментами текста. Форматирование символов. Вставка в текстовый документ таблицы. Редактирование и форматирование таблицы. Вставка в текстовый документ фигурных надписей. Дизайн текстового документа (создание рамок, применение заливки).

Создание компьютерных презентаций (17 ч.)

Понятие мультимедийной презентации. Назначение и функциональные возможности программы Open Office Impress. Знакомство с интерфейсом программы. Добавление новых слайдов в презентацию. Выбор макета. Дизайн слайда. Ввод и редактирование текста. Вставка в слайд таблицы. Настройка анимационных эффектов. Настройка времени показа презентации. Переход между слайдами с помощью гиперссылок. Подготовка презентации к показу.

Обобщающее занятие. (1 ч.)

**Тематическое планирование с определением основных видов деятельности обучающихся
(1 класс)**

№ п/п	Тема	Кол-во часов	Дата план	Дата факт
1	Первый раз в компьютерном классе. Правила поведения и техника безопасности в кабинете ИВТ.	1		
2	Знакомство с компьютером. Что умеет делать компьютер?	1		
3	Знакомство с компьютером. Из чего состоит компьютер? Включение и выключение компьютера.	1		
4	Знакомство с рабочим столом. Понятие и назначение курсора. Знакомство с мышью.	1		
5	Освоение приемов работы с мышью. Упражнения для развития движений мышью: перемещение мышки.	1		
6	Управление мышью. Упражнения для развития движений мышью: щелканье мышкой.	1		
7	Управление мышью. Упражнение «Щелкайте и рисуйте».	1		
8	Знакомство с клавиатурой. Упражнения с клавиатурой: «Числа на кубиках»	1		
9	Упражнения с клавиатурой: «Падающие буквы».	1		
10	Упражнения с клавиатурой: «Падающие слова».	1		
11	Обобщение и повторение пройденного.	1		
12	Упражнения на чтение: «Пропущенная буква».	1		
13	Упражнения на чтение: «Практика чтения»	1		
14	Упражнения по математике: «Счет предметов, «Числа на парах кубиков»	1		
15	Упражнения на сложение и вычитание в виде игры «Волшебная шляпа»	1		
16	Упражнение по математике: «Порядок чисел»	1		
17	Упражнение по математике: «Практика использования денег»	1		
18	Математические игры на развитие памяти.	1		
19	Упражнения-головоломки. Головоломка Танграмм.	1		
20	Упражнения-головоломки. Построй аналогичную модель.	1		
21	Упражнения-головоломки. Упрощенная Ханойская башня.	1		
22	Упражнения - исследования. Чтение названия цветов.	1		
23	Упражнения-исследования. Изучение часов. Понимание времени на часах.	1		
24	Алгоритм. Нахождение логической последовательности расположения предметов.	1		
25	Упражнения на развитие внимания. Игры в парочки с числами.	1		
26	Упражнения на развитие внимания. Найди отличие.	1		
27	Знакомство с программой для рисования TuxPaint.	1		
28	Знакомство с программой для рисования TuxPaint.	1		
29	Работа в программе TuxPaint. Упражнение «Раскрась картинку»	1		
30	Работа в программе TuxPaint. Упражнение «Раскрась картинку»	1		
31	Рисование в программе TuxPaint.	1		
32	Рисование в программе TuxPaint.	1		
33	Рисование в программе TuxPaint.	1		

Тематическое планирование с определением основных видов деятельности обучающихся
(4 класс)

№ п/ п	Тема	Кол- во часов	Дата план	Дата факт
1	Правила поведения и техника безопасности в кабинете ИВТ.	1		
2	Виды информации.	1		
3	Информационные процессы.	1		
4	Компьютер - устройство для работы с информацией.	1		
5	Ввод и редактирование текста.	1		
6	Действия с фрагментами текста.	1		
7	Форматирование символов.	1		
8	Вставка в текстовый документ таблицы. Редактирование таблицы.	1		
9	Редактирование таблицы.	1		
10	Изменение положения текста в таблице.	1		
11	Графическое оформление таблицы.	1		
12	Вставка в текстовый документ фигурных надписей.	1		
13	Дизайн текстового документа.(Создание рамок, применение заливки)	1		
14	Создание «Почетной грамоты».	1		
15	Создание открытки «приглашение».	1		
16	Создание открытки к Новому году.	1		
17	Создание компьютерных презентаций. Понятие компьютерной презентации.	1		
18	Знакомство с интерфейсом программы Open Office Impress.	1		
19	Добавление новых слайдов. Макет презентации.	1		
20	Дизайн слайда.	1		
21	Ввод и редактирование текста.	1		
22	Вставка в слайд рисунков, схем.	1		
23	Вставка в слайд таблицы.	1		
24	Настройка анимационных эффектов.	1		
25	Настройка анимационных эффектов.	1		
26	Настройка времени показа презентации.	1		
27	Переход между слайдами с помощью гиперссылок.	1		
28	Подготовка презентации к показу.	1		
29	Создание презентации «Геометрические фигуры»	1		
30	Разработка и создание собственной презентации.	1		
31	Разработка и создание собственной презентации.	1		
32	Разработка и создание собственной презентации.	1		
33	Демонстрация и защита презентации.			
34	Обобщающее занятие. Подведение итогов.	1		

Литература для педагогов:

- ,
- Информатика: Учебник для 4 класса / Н.В. Матвеева, Е.Н. Челак, Н.К.
- Информационная культура. 1 класс / Ю.А. Первин. - Самара,
- Могилев А.В. и др. «Мир информатики. Базовое учебное пособие для учащихся начальной школы. 1 год обучения». А - Ассоциация «XXI век»
- С.Н.Тур, Т.П.Бокучаева Первые шаги в мире информатики Методическое пособие для учителей 1-4 классов - издательство Санкт-Петербург «БХВ - Петербург»

Электронное сопровождение:

- Сайт президента России для детей школьного возраста
- «Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов» • тест-онлайн скорости печати

Программные средства

1. Операционная система.
2. Файловый менеджер (в составе операционной системы или др.). Антивирусная программа.
3. Программа-архиватор.
4. Клавиатурный тренажер.
5. Интегрированное офисное приложение, включающее текстовый редактор, растровый и векторный графические редакторы, программу разработки презентаций и электронные таблицы.
6. Система оптического распознавания текста.