

Муниципальное общеобразовательное учреждение
средняя школа с. Лава

СОГЛАСОВАНО
Заместитель директора по УВР
 Миронова Е.Б.
Протокол №1
от «29» августа 2024 г.

УТВЕРЖДЕНО
Директор школы
 Швецова Т.Е.
Приказ № 107
от «30» августа 2024 г.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

«Юный информатик»

для обучающихся 1-4 классов

село Лава 2024 год

1. Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения программы

С учетом специфики интеграции учебного предмета в образовательный план конкретизируются цели выбранного курса «Информатика» в рамках той или иной образовательной области для достижения личностных, метапредметных и предметных результатов.

Личностные результаты.

Эти требования достигаются под воздействием применения методики обучения и особых отношений «учитель — ученик»:

- готовность и способность к саморазвитию, сформированность мотивации к обучению и познанию;
- ценностно-смысловые установки обучающихся, отражающие их индивидуально-личностные позиции;
- социальные компетенции;
- личностные качества

Метапредметные результаты.

Эти требования достигаются при освоении теоретического содержания курса, при решении учебных задач в рабочей тетради и на компьютере, при выполнении проектов во внеурочное время — это освоение УУД:

- познавательных;
- регулятивных;
- коммуникативных;
- овладение межпредметными понятиями (объект, система, действие, алгоритм и др.)

Предметные результаты.

Эти требования достигаются при освоении теоретического содержания курса, при решении учебных задач в рабочей тетради и на компьютере, при выполнении заданий и проектов во внеурочное время.

Предметные результаты освоения учебного предмета «Информатика»:

- овладение простейшими способами представления и статистических данных; формирование представлений о статистических закономерностях в реальном мире и о различных способах их изучения, о простейших вероятностных моделях; развитие умений извлекать информацию, представленную в таблицах, на диаграммах, графиках, описывать и анализировать массивы числовых данных с помощью подходящих статистических характеристик, использовать понимание вероятностных свойств окружающих явлений при принятии решений;
- развитие умений применять изученные понятия, результаты, методы для решения задач практического характера и задач из смежных дисциплин с использованием при необходимости справочных материалов, компьютера, пользоваться оценкой и прикидкой при практических расчётах;
- развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе; развитие умений составить и записать алгоритм для конкретного исполнителя; формирование знаний об алгоритмических конструкциях, логических значениях и операциях;

знакомство с одним из языков программирования и основными алгоритмическими структурами—линейной, условной и циклической;

- формирование умений формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей – таблицы, схемы, графики, диаграммы, с использованием соответствующих программных средств обработки данных;

- формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права.

С точки зрения достижения планируемых результатов обучения наиболее ценными являются следующие компетенции, отраженные в содержании курса:

— наблюдать за объектами окружающего мира;

— обнаруживать изменения, происходящие с объектом, и учиться устно и письменно описывать объекты по результатам наблюдений, опытов, работы с информацией; — соотносить результаты наблюдения с целью, соотносить результаты проведения опыта с целью, т. е. получать ответ на вопрос «Удалось ли достичь поставленной цели?»;

— устно и письменно представлять информацию о наблюдаемом объекте, т. е. создавать текстовую или графическую модель наблюдаемого объекта с помощью компьютера с использованием текстового или графического редактора; — понимать, что освоение собственно информационных технологий (текстового и графического редакторов) является не самоцелью, а способом деятельности в интегративном процессе познания и описания (под описанием понимается создание информационной модели текста, рисунка и др.);

— выявлять отдельные признаки, характерные для сопоставляемых объектов; в процессе информационного моделирования и сравнения объектов анализировать результаты сравнения (ответы на вопросы «Чем похожи?», «Чем не похожи?»);

— объединять предметы по общему признаку (что лишнее, кто лишний, такие же, как..., такой же, как...), различать целое и часть. Создание информационной модели может сопровождаться проведением простейших измерений разными способами. В процессе познания свойств изучаемых объектов осуществляется сложная мыслительная деятельность с использованием уже готовых предметных, знаковых и графических моделей; — решать творческие задачи на уровне комбинаций, преобразования, анализа информации при выполнении упражнений на компьютере и компьютерных проектов;

— самостоятельно составлять план действий (замысел), проявлять оригинальность при решении творческой конструкторской задачи, создавать творческие работы (сообщения, небольшие сочинения, графические работы), разыгрывать воображаемые ситуации, создавая простейшие мультимедийные объекты и презентации, применять простейшие логические выражения типа: «...и/или...», «если... то...», «не только, но и...» и давать элементарное обоснование высказанного суждения;

— овладевать первоначальными умениями передачи, поиска, преобразования, хранения информации, использования компьютера; при выполнении интерактивных компьютерных заданий и развивающих

упражнений — поиском (проверкой) необходимой информации в интерактивном компьютерном словаре, электронном каталоге библиотеки. Одновременно происходит овладение различными способами представления информации, в том числе в табличном виде, упорядочения информации по алфавиту и числовым параметрам (возрастанию и убыванию);

— получать опыт организации своей деятельности, выполняя специально разработанные для этого интерактивные задания. Это задания, предусматривающие выполнение инструкций, точное следование образцу и простейшим алгоритмам, самостоятельное установление последовательности действий при выполнении интерактивной учебной задачи, когда требуется ответ на вопрос «В какой последовательности следует это делать, чтобы достичь цели? »;

— получать опыт рефлексивной деятельности, выполняя особый класс упражнений и интерактивных заданий. Это происходит при определении способов контроля и оценки собственной деятельности (ответы на вопросы «Такой ли получен результат?», «Правильно ли я делаю это?»), нахождении ошибок в ходе выполнения упражнения и их исправлении;

— приобретать опыт сотрудничества при выполнении групповых компьютерных проектов: уметь договариваться, распределять работу между членами группы, оценивать свой личный вклад и общий результат деятельности. Соответствие возрастным особенностям учащихся достигалось:

— учетом индивидуальных интеллектуальных различий учащихся в образовательном процессе через сочетания типологически ориентированных форм представления содержания учебных материалов во всех компонентах УМК;

— оптимальным сочетанием вербального (словесно-семантического), образного (визуально-пространственного) и формального (символического) способов изложения учебных материалов без нарушения единства и целостности представления учебной темы;

— учетом разнообразия познавательных стилей учащихся через обеспечение необходимым учебным материалом всех возможных видов учебной деятельности.

Кроме того, соответствие возрастным особенностям учащихся достигалось через развитие операционно-деятельностного компонента учебников, включающих в себя задания, формирующие исследовательские и проектные умения. Так, в частности, осуществляется формирование и развитие умений:

— наблюдать и описывать объекты;

— анализировать данные об объектах (предметах, процессах и явлениях);

— выделять свойства объектов;

— обобщать необходимые данные;

— формулировать проблему;

— выдвигать и проверять гипотезу;

— синтезировать получаемые знания в форме математических и информационных моделей;

— самостоятельно осуществлять планирование и прогнозирование своих практических действий и др.

В результате всего вышеперечисленного происходит развитие системы УУД, которые, согласно ФГОС, являются основой создания учебных курсов.

2. Содержание программы внеурочной деятельности

Изучение курса информатики начинается с первичных знаний о компьютере и современных информационных и коммуникационных технологиях. Знакомятся с устройством компьютера и его основными функциями. Осваивают создание электронного рисунка по средствам работы в графическом редакторе Paint, а так же приобретают первый опыт работы в текстовом редакторе и др.

Раздел 1. Введение в ИКТ.

«Что такое информатика»
«Зачем нужна информатика»
«Правила безопасности на занятиях информатики»
«Компьютер - это»
«Откуда берется информация»
«Как легко найти информацию»
Техника безопасности при работе с компьютерами.
Компьютер в жизни человека.

Раздел 2. Математика и компьютер.

Знакомство с компьютером. Компьютер и его устройства.
Компьютерная мышь. Включение и выключение компьютера.
Знакомство с клавиатурой. Основные клавиши. Работа с клавиатурным тренажером.

Раздел 3. Графический редактор PAINT

Знакомство с программой - графический редактор Paint.
Работа с программой Paint.
Основные элементы окна Paint.
Основные операции при рисовании: рисование и стирание точек, линий, фигур.
Заливка цветом.
Вставка графического объекта.
Графический редактор Paint. Раскрашивание готовых образцов рисунков.
Редактирование рисунка. Фрагмент рисунка. Сборка рисунка из деталей.
Копирование. Составление рисунков.

Раздел 4. Графический редактор Word.

Работа в программе Word. Работа с клавиатурным тренажером
Шрифт. Виды шрифтов.
Набор текста. Редактирование текста. Форматирование текста.

Раздел 5. Документы и способы их создания

Обучающие и развивающие игры.

Обучающие и развивающие игры.

Знакомство редактором презентаций Power Point.

Использование сети Internet с целью поиска информации для составления презентации.

Конкурс компьютерных рисунков.

Конкурс компьютерных рисунков.

Тестирование по теме: «Компьютер»

Проект. Создание рисунка на тему «Моя малая родина»

Проект. Создание рисунка на тему «Моя семья».

Проект. Создание рисунка на тему «Главные символы страны».

Проект. Создание рисунка на тему «9 Мая».

Итоговое повторение пройденного курса

3. Календарно – тематическое планирование

№ урока п/п	№ урока в теме	Наименование темы занятий
Раздел 1. Введение в ИКТ.		
1	1	«Что такое информатика»
2	2	«Зачем нужна информатика»
3	3	«Правила безопасности на занятиях информатики»
4	4	«Компьютер - это»
5	5	«Откуда берется информация»
6	6	«Как легко найти информацию»
7	7	Техника безопасности при работе с компьютерами.
8	8	Компьютер в жизни человека.
Раздел 2. Математика и компьютер.		
9	1	Знакомство с компьютером. Компьютер и его устройства.
10	2	Компьютерная мышь. Включение и выключение компьютера.
11	3	Знакомство с клавиатурой. Основные клавиши. Работа с клавиатурным тренажером.
Раздел 3. Графический редактор PAINT		
12	1	Знакомство с программой - графический редактор Paint.
13	2	Работа с программой Paint.
14	3	Основные элементы окна Paint.
15	4	Основные операции при рисовании: рисование и стирание точек, линий, фигур.
16	5	Заливка цветом. Вставка графического объекта.
17	6	Графический редактор Paint. Раскрашивание готовых образцов рисунков.
18	7	Редактирование рисунка. Фрагмент рисунка. Сборка рисунка из деталей.
19	8	Копирование. Составление рисунков.
Раздел 4. Графический редактор Word.		
20	1	Работа в программе Word. Работа с клавиатурным тренажером
21	2	Шрифт. Виды шрифтов.
22	3	Набор текста. Редактирование текста. Форматирование текста.
Раздел 5. Документы и способы их создания		
23	1	Обучающие и развивающие игры.
24	2	Обучающие и развивающие игры.
25	3	Знакомство редактором презентаций Power Point.
26	4	Использование сети Internet с целью поиска информации для составления презентации.
27	5	Конкурс компьютерных рисунков.

28	6	Конкурс компьютерных рисунков.
29	7	Тестирование по теме: «Компьютер»
30	8	Проект. Создание рисунка на тему «Моя малая родина»
31	9	Проект. Создание рисунка на тему «Моя семья».
32	10	Проект. Создание рисунка на тему «Главные символы страны».
33	11	Проект. Создание рисунка на тему «9 Мая».
34	12	Итоговое повторение пройденного курса