

Управление образованием
администрации муниципального образования Тбилисский район

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа № 7»
имени Грановского Юрия Антоновича

Принята на заседании
педагогического совета

от «27» августа 2021 г.

Протокол № 1

УТВЕРЖДАЮ

Директор МБОУ «СОШ №7»

им. Ю.А. Грановского

А. М. Ковалев

«30» августа 2021 г



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ**

«В мире информатики»

для 1 класса

Центр «Точка роста»

Срок реализации программы: 1 год (36 часов)

Составитель:

Педагог дополнительного образования

Ковалева Ю.В.

ст. Тбилисская, 2021

Программа построена таким образом, чтобы в процессе воспитания и привития интереса к компьютеру осуществлялось комплексное воздействие на интеллектуальную, эмоциональную и волевою сферы ребенка.

Данная программа помогает ознакомить ребенка с информационными технологиями. Параллельно с овладением знаниями родного языка учиться осуществлять набор уже изученных букв, тренируя память и анализируя образы

В младшем школьном возрасте происходит постепенная смена ведущей деятельности, переход от игры к учебе. Дети при восприятии материала обращают внимание на яркую подачу его, эмоциональную окраску, в связи с этим основной формой объяснения материала является демонстрация.

Целью обучения по программе «Информатика» является *развитие интеллектуальных и творческих способностей детей средствами информационных технологий.*

Задачи обучения:

- формирование системного, объектно-ориентированного теоретического мышления;
- формирование умения описывать объекты реальной и виртуальной действительности на основе различных способов представления информации;
- овладение приемами и способами информационной деятельности;
- формирование начальных навыков использования компьютерной техники и современных информационных технологий для решения практических задач.

Программные средства, используемые в программе, обладают разнообразными графическими возможностями, понятным даже первокласснику интерфейсом. Эти программы русифицированы, что позволяет легко и быстро их освоить. Так как программы строятся по логическим законам, возможна организация разнообразной интересной деятельности с четким переходом от одного вида работы к другому, с конкретными указаниями, на что обратить внимание. При этом будет развиваться произвольное внимание детей. Несмотря на общие возрастные особенности, каждый ребенок индивидуален в своем развитии, поэтому программа предусматривает индивидуальный подход к каждому ребенку.

Общая характеристика курса «В мире информатики»

Основной целью изучения информатики в начальной школе является формирование у учащихся основ ИКТ-компетентности, многие компоненты которой входят в структуру УУД. Это и задаёт основные ценностные ориентиры содержания данного курса. С точки зрения достижения метапредметных результатов обучения, а также продолжения образования на более высоких ступенях (в том числе обучения информатике в среднем и старшем звене) наиболее ценными являются следующие компетенции, отражённые в содержании курса:

- *основы логической и алгоритмической компетентности*, в частности овладение основами логического и алгоритмического мышления, умением действовать в соответствии с алгоритмом и строить простейшие алгоритмы;
- *основы информационной грамотности*, в частности овладение способами и приёмами поиска, получения, представления информации, в том числе информации, данной в различных видах: текст, таблица, диаграмма, цепочка, совокупность;
- *основы ИКТ - квалификации*, в частности овладение основами применения компьютеров (и других средств ИКТ) для решения информационных задач;
- *основы коммуникационной компетентности*. В рамках данного учебного предмета наиболее активно формируются стороны коммуникационной компетентности, связанные с приёмом и передачей информации. Сюда же относятся аспекты языковой

компетентности, которые связаны с овладением системой информационных понятий, использованием языка для приёма и передачи информации.

Обучение информатике в начальной школе способствует формированию общеучебных умений, что в новом образовательном стандарте конкретизировано термином «универсальные учебные действия» (УУД). Под универсальными учебными действиями понимаются обобщенные способы действий, открывающие возможность широкой ориентации учащихся как в различных предметных областях, так и в строении самой учебной деятельности, включая осознание учащимися ее целей, ценностно-смысловых и операциональных характеристик.

Формирование УУД происходит на любом занятии в начальной школе, но особенностью курса «Информатика» является целенаправленность формирования именно этих умений. К общим учебным умениям, навыкам и способам деятельности, которые формируются и развиваются в рамках курса «Информатика», относятся познавательная, организационная и рефлексивная деятельность.

Кроме формирования и развития УУД, на занятиях курса «Информатика» дети учатся:

1. Наблюдать за объектами окружающего мира; *обнаруживать изменения*, происходящие с объектом и по результатам *наблюдений, опытов, работы с информацией* учатся устно и письменно описывать объекты наблюдения.

2. Соотносить результаты наблюдения *с целью*, соотносить результаты проведения опыта с целью, то есть получать ответ на вопрос «Удалось ли достичь поставленной цели?».

3. Письменно представлять информацию о наблюдаемом объекте, т.е. создавать текстовую или графическую модель наблюдаемого объекта с помощью компьютера с использованием текстового или графического редактора.

4. Понимать, что освоение собственно информационных технологий (текстового и графического редакторов) не является самоцелью, а является способом деятельности в интегративном процессе познания и описания (под описанием понимается создание *информационной модели*: текста, рисунка и пр.).

5. В процессе *информационного моделирования и сравнения* объектов выявлять отдельные *признаки*, характерные для сопоставляемых предметов; анализировать результаты сравнения (ответ 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.

6. При выполнении упражнений на компьютере и компьютерных проектов решать творческие задачи на уровне комбинаций, преобразования, анализа информации: 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 элементарное обоснование высказанного *суждения*.

7. При выполнении интерактивных компьютерных заданий и развивающих упражнений овладевать первоначальными умениями *передачи, поиска, преобразования, хранения информации, использования компьютера*; поиском (проверкой) необходимой информации в интерактивном компьютерном *словаре, электронном каталоге библиотеки*. Одновременно происходит овладение различными способами представления информации,

в том числе в *табличном виде*, упорядочение информации по алфавиту и числовым параметрам (возрастанию и убыванию).

8. Получать опыт организации своей деятельности, выполняя специально разработанные для этого интерактивные задания. Это такие задания: 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?»).

9. Получать опыт рефлексивной деятельности, выполняя особый класс упражнений и интерактивных заданий. Это происходит при определении способов *контроля и оценки собственной деятельности* (ответ на вопросы «Такой ли получен результат?», «Правильно ли я делаю это?»); *нахождение ошибок* в ходе выполнения упражнения и их *исправление*. Приобретать опыт сотрудничества при выполнении групповых компьютерных проектов: умение договариваться, распределять работу между членами группы, оценивать свой личный вклад и общий результат деятельности.

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.

Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения курса «В мире информатики»

Особенностью курса «Информатика» является целенаправленность формирования именно УУД. К общим учебным умениям, навыкам и способам деятельности, которые формируются и развиваются в рамках курса «Информатика», относятся познавательная, организационная и рефлексивная деятельность.

Достижение «умения учиться» предполагает полноценное освоение всех компонентов учебной деятельности, которые включают:

- 1) учебные мотивы;
- 2) учебную цель;
- 3) учебную задачу;
- 4) учебные действия и операции (ориентировка, преобразование материала, контроль и оценка);
- 5) метапредметные учебные действия (умственные действия учащихся, направленные на анализ и управление своей познавательной деятельностью, будь то определение стратегии решения математической задачи, запоминание фактического материала по истории или планирование совместного с другими учащимися лабораторного эксперимента по физике или химии).

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

1 класс: в результате изученного материала учащиеся должны уметь:

- называть основные устройства компьютера;
- выполнять простые действия с мышкой;
- выполнять десятипальцевый метод печати;
- знать инструменты для рисования графическим редактором;
- выполнять основные правила сборки компьютерного рисунка из фрагментов;
- выполнять редактирование рисунка;
- выполнять открытие и сохранение рисунка.

Содержание курса

1 класс

№ п.п	Название темы (содержание занятия)	Содержание материала (знания, умения)
1. Устройство компьютера - 17 ч		
1.1	Правила поведения и техника безопасности в компьютерном классе (1 ч)	Знать основные правила поведения и техники безопасности в кабинете информатики
1.2	Устройство компьютера: Работа с мышкой.(2 ч)	Знать основные устройства компьютера; Уметь работать с мышкой
1.3	Обучающие и развивающие игры. Работа с мышкой.(1 ч)	Уметь работать с мышкой
1.4	Устройство компьютера: Монитор.	Знать назначение монитора; Уметь работать с мышкой
1.5	Устройство компьютера: Системный блок. (1 ч)	Знать что системный блок – главный компонент компьютера
1.6	Обучающие и развивающие игры.	Уметь работать с мышкой
1.7	Устройство компьютера: Клавиатура. (1 ч)	Знать что такое клавиатура; Уметь работать на клавиатурном тренажере
1.8	Десятипальцевый метод печати: клавиши среднего ряда. (1 ч)	Знать основные правила десятипальцевого метода печати; Уметь работать с клавишами среднего ряда
1.9	Клавиатурный тренажер. Игры. (1 ч)	Уметь работать с клавишами среднего ряда
1.10	Десятипальцевый метод печати: клавиши верхнего ряда. (1 ч)	Знать основные правила десятипальцевого метода печати; Уметь работать с клавишами верхнего ряда
1.11	Клавиатурный тренажер. Игры. (1 ч)	Уметь работать с клавишами верхнего ряда
1.12	Десятипальцевый метод печати: клавиши нижнего ряда. (1 ч)	Знать основные правила десятипальцевого метода печати; Уметь работать с клавишами нижнего ряда
1.13	Клавиатурный тренажер. Игры.(1 ч)	Уметь работать с клавишами верхнего ряда
1.14	Десятипальцевый метод печати: клавиши нижнего ряда. (1 ч)	Знать основные правила десятипальцевого метода печати; Уметь работать с клавишами нижнего ряда
1.15	Клавиатурный тренажер. Игры. (2 ч)	Уметь работать с клавишами верхнего ряда
1.16	Обучающие и развивающие игры. 2 ч)	Уметь работать с клавишами верхнего, среднего и нижнего рядами
2. Компьютерная графика – 19 ч		
2.1	Конструирование. (1 ч)	знать что такое конструирование
2.2	<i>Компьютерные игры по конструированию.</i> (2 ч)	<i>Уметь работать с конструированием</i>
2.3	Работа с графикой: компьютерные раскраски. (2 ч)	Знать что такое компьютерная графика; Уметь работать с графиком
2.4	Компьютерная графика. Инструменты для рисования. (1 ч)	Знать основные инструменты для рисования графических редакторов
2.5	Создание компьютерного рисунка. (2 ч)	Уметь создавать графические рисунки
2.6	Настройка инструментов. (1 ч)	Уметь настраивать инструменты в графическом редакторе
2.7	Обучающие и развивающие игры. (1 ч)	Уметь работать с графическим редактором
2.8	Редактирование рисунка. (1 ч)	Уметь редактировать рисунок

2.9	Фрагмент рисунка. Сборка рисунка из деталей. (2 ч)	Знать основные правила сборки компьютерного рисунка из фрагментов
2.10	Сохранение и открытие рисунка. (1 ч)	Уметь открывать и сохранять рисунок
2.11	Что такое пиксель? (1 ч)	Знать что такое пиксель
2.12	Обучающие и развивающие игры. (3 ч)	Развивать умения работать на компьютере
		Итого по программе : 36 ч