

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ САМАРСКОЙ ОБЛАСТИ СРЕДНЯЯ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №1 «ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ЦЕНТР»
ИМЕНИ ГЕРОЯ СОВЕТСКОГО СОЮЗА В.И. ФОКИНА С. БОЛЬШАЯ
ГЛУШИЦА МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА БОЛЬШЕГЛУШИЦКИЙ
САМАРСКОЙ ОБЛАСТИ

**Рассмотрено на заседании
школьного методического
объединения**
Руководитель м/объединения
_____/А.Ю. Кирилина/
Протокол № 1 от 15.08.2022
г.

«Проверено»
Зам. директора
по учебной работе
_____/Е.В. Писаренко/

**Утверждено приказом
и.о. директора школы
от 02.11.2022 № 402-ОД**
И.о. директора школы
_____/О.А. Соколова/

« 15 » августа 2022 г. « 15 » августа 2022 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
ПО ИНФОРМАЦИОННО-КУЛЬТУРНОМУ НАПРАВЛЕНИЮ
«ИНФОРМАШКА»
ДЛЯ 3 (4) КЛАССА**

Составили:
учителя начальных классов
Кирилина А.Ю., Уразова С.А., Щирова Г.Ю., Луканова С.Е.,
Рыжова В.А., Кривова Е.А., Балашова И.П.,
Давлекамова Е.Д.

с. Большая Глушица
2022-2023 уч. год

Рабочая программа внеурочной деятельности «Информашка».

Пояснительная записка

Программа внеурочной деятельности «Информашка» составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного общеобразовательного стандарта начального общего образования, концепция которой направлена на духовно-нравственное развитие и воспитание личности гражданина России.

Программа внеурочной деятельности «Информашка» является составной частью ООП школы общекультурного направления развития личности.

Программа разработана с учётом особенностей первой ступени общего образования, а также возрастных и психологических особенностей учащихся 4 класса. Программа поможет учащимся освоить азы информатики, расширить горизонты мировоззрения и предусматривает понимание учеником основы работы с информацией.

Актуальность программы

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

Данный курс является пропедевтическим, при его изучении формируются первичные представления об объектах информатики, как естественно-научной дисциплины о закономерностях протекания информационных процессов в системах различной природы, а также о методах и средствах их автоматизации.

Программа предусматривает включение задач и заданий, трудность которых определяется не столько содержанием, сколько новизной и необычностью ситуации. Это способствует появлению личностной компетенции, формированию умения работать в условиях поиска, развитию сообразительности, любознательности.

Направленность программы

Предлагаемая программа по основам компьютерной графики "Информашка" рассчитана на учащихся 4-х классов, имеющих основные навыки работы на компьютере (включение-выключение ПК, работа с мышью и клавиатурой).

Цели программы:

- развитие понимания теоретических основ современной компьютерной науки;
- развитие четкого представления о многообразии программных средств;
- развитие творческих способностей учащихся, творческой активности и направленности;
- развитие у учащихся критичности, самокритичности, мировоззренческих и нравственных свойств, способности логически мыслить.

Задачи программы:

- систематизировать подходы к изучению предмета;
- сформировать у учащихся единую систему понятий, связанных с созданием, получением, обработкой, интерпретацией и хранением информации;
- показать основные приемы эффективного использования информационных ресурсов Интернет;
- сформировать логические связи с другими предметами, входящими в курс начального образования.
- помощь детям в изучении использования компьютера как инструмента для работы в дальнейшем в различных отраслях деятельности;
- помощь в преодолении боязни работы с техникой в т.ч. решение элементарных технических вопросов;
- помощь в изучении принципов работы с основными прикладными программами;
- овладение основами компьютерной грамотности;
- использование на практике полученных знаний в виде рефератов, докладов, программ, решение поставленных задач.

Место программы в учебном плане

Отличительной особенностью стандартов второго поколения является требование организации внеурочной деятельности учащихся как неотъемлемой части образовательного процесса в школе. Внеурочная деятельность школьников объединяет все виды деятельности (кроме урочной), в которых возможно и целесообразно решение задач их развития, воспитания и социализации. Программа «Информашка» реализуется на занятиях внеурочной деятельности с целью дальнейшего совершенствования образовательного процесса, развития индивидуальных способностей каждого школьника, формирования

коммуникативных качеств. Формы реализации программы общекультурного направления: практические занятия с элементами игр и игровых элементов, практическая, самостоятельная работа, ситуационные игры, проектная деятельность.

Особенности организации внеурочного занятия

Формы и методы содержания обучения информатике по данной программе должно проходить в компьютерном классе с использованием мультимедийного проектора, экрана. Занятия проходят один раз в неделю. Преподавание построено в соответствии с принципами валеологии «не навреди». На каждом занятии обязательно проводится физкультминутка, за компьютером обучающиеся работают 15-20 минут. Сразу после работы за компьютером следует минутка релаксации – обучающиеся выполняют упражнения для глаз и кистей рук.

Формы организации работы с детьми

- ✓ Коллективная и индивидуальная работа;
- ✓ Работа в парах;
- ✓ Работа в малых группах;
- ✓ Практическая работа за компьютером.

Методы обучения

- ✓ Беседа;
- ✓ Игра: познавательная, развивающая;
- ✓ Проектная работа;
- ✓ Практическая работа;
- ✓ Наглядный пример.

Выбор программного средства

Исходя из критериев, предъявляемых к программным средствам, используемым в сфере образования, и специальных требований, касающихся технических возможностей программных продуктов, были выбраны:

- бесплатно-распространяемые программы: растровой графики Paint и Paint.net, редактор для создания анимированных gif-изображений GifAnim, среда программирования Scratch; - лицензионный пакет MS Office 2007.

Требования к личностным, метапредметным и предметным результатам освоения программы

В результате изучения данной программы обучающиеся получают возможность формирования

Личностные результаты

- Определять и высказывать под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы).
- В предложенных педагогом и придуманных самостоятельно ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, делать выбор, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.
- адекватная реакция в проявлениях эмоционально-оценочного отношения к миру (интересы, склонности, предпочтения);
- выражение собственного мнения, позиции; овладение культурой общения и поведения.

Метапредметные результаты

Регулятивные УУД:

- определять и формировать цель деятельности на уроке с помощью учителя;
- проговаривать последовательность действий на уроке; учиться работать по предложенному учителем плану.
- самостоятельно формулировать тему и цели урока;
- составлять план решения учебной проблемы совместно с учителем;
- работать по плану, сверяя свои действия с целью, корректировать свою деятельность;
- в диалоге с учителем вырабатывать критерии оценки и определять степень успешности своей работы и работы других в соответствии с этими критериями.

Познавательные УУД:

- делать выводы в результате совместной работы класса и учителя; преобразовывать информацию из одной формы в другую.
- извлекать информацию, представленную в разных формах (сплошной текст; несплошной текст – иллюстрация, таблица, схема);
- перерабатывать и преобразовывать информацию из одной формы в другую (составлять план, таблицу, схему);
- пользоваться словарями, справочниками;
- осуществлять анализ и синтез;
- устанавливать причинно-следственные связи; строить рассуждения.

Коммуникативные УУД:

- оформлять свои мысли в устной и художественной форме (на уровне предложения, небольшого текста или рисунка);
- слушать и понимать речь других;
- договариваться с одноклассниками совместно с учителем о правилах поведения и общения и следовать им;
- учиться работать в паре, группе; выполнять различные роли (лидера исполнителя).
- оформлять свои мысли в устной и художественной форме с учётом речевой ситуации;
- адекватно использовать речевые средства для решения различных коммуникативных задач;
- владеть монологической и диалогической формами речи;
- высказывать и обосновывать свою точку зрения;
- слушать и слышать других, пытаться принимать иную точку зрения, быть готовым корректировать свою точку зрения;
- договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности; □ умение задавать вопросы.

Предметные результаты

- описывать признаки предметов и узнавать предметы по их признакам;
- выделять существенные признаки предметов;
- сравнивать между собой предметы, явления;
- обобщать, делать несложные выводы;
- классифицировать явления, предметы;
- выполнять основные операции по работе с текстовой информацией: создание, редактирование, форматирование;
- выполнять основные операции при рисовании с помощью одной из компьютерных программ;
- сохранять созданный документ (текстовый, графический и др.) и вносить в него изменения;
- давать определения тем или иным понятиям;
- выявлять закономерности и проводить аналогии;
- уметь проводить анализ при решении логических задач и задач на внимание;
- иметь понятие о множестве;
- уметь проводить примеры множеств предметов и располагать их в порядке расширения или в порядке сужения объёма понятий, сравнивать множества;

- уметь находить общий признак предмета и группы предметов;
- уметь конструировать фигуру из её частей;
- уметь находить истинное и ложное суждение;
- уметь классифицировать предметы по нескольким свойствам.

Ожидаемые результаты программы

В ходе реализации программы «Первые шаги в информатику» будет обеспечено достижение обучающимися следующих результатов:

Первый уровень результатов — приобретение обучающимися:

- первоначальных знаний работы на компьютере;
- текстового документа: создание документа, редактирование текста, работа с фрагментом текста (копирование, вставка, перенос);
- понимания построения графического рисунка: создавать рисунки с помощью компьютера; применять набор основных инструментов и операций, применяемых при рисовании на компьютере;
- понимания построения алгоритма решения логической задачи.

Второй уровень результатов — получение обучающимися опыта работы на компьютере:

- создавать компьютерные документы разными способами (текстовые документы, презентации, растровая и векторная графика, сканирование, обработка фотографий и изображений, алгоритмы и простые программы);
- работать с набором основных инструментов, применяемых при создании учебных проектов.

Контроль и оценка планируемых результатов

Для отслеживания результатов предусматриваются следующие **формы контроля**:

- **Стартовый**, позволяющий определить исходные знания обучающихся (собеседование).
- **Текущий, в форме наблюдения**:
 - прогностический, то есть проигрывание всех операций учебного действия до начала его реального выполнения;
 - пооперационный, то есть контроль за правильностью, полнотой и последовательностью выполнения операций, входящих в состав действия;
 - рефлексивный, контроль, обращенный на ориентировочную основу, «план» действия и опирающийся на понимание принципов его построения;

- контроль по результату, который проводится после осуществления учебного действия методом сравнения фактических результатов или выполненных операций с образцом.

Итоговый контроль в формах

- практические работы;
- творческие работы обучающихся;
- презентация своей работы.

- **Самооценка и самоконтроль** определение учеником границ своего «знания - незнания», своих потенциальных возможностей, а также осознание тех проблем, которые ещё предстоит решить в ходе осуществления деятельности.

Содержательный контроль и оценка результатов обучающихся предусматривает выявление индивидуальной динамики качества усвоения программы ребёнком и не допускает сравнения его с другими детьми. **Результаты проверки** фиксируются в рамках накопительной системы, создание портфолио учащегося.

Для оценки эффективности занятий можно использовать следующие показатели:

- степень помощи, которую оказывает учитель обучающимся при выполнении заданий: чем помощь учителя меньше, тем выше самостоятельность учеников и, следовательно, выше развивающий эффект занятий;
- поведение обучающихся на занятиях: живость, активность, заинтересованность школьников обеспечивают положительные результаты занятий;
- косвенным показателем эффективности данных занятий может быть использование работ, выполненных на компьютере по разным школьным дисциплинам.

Задания по проверке достижений

На первом занятии каждой темы учащимся выдается индивидуальное творческое задание, работа над которым осуществляется обучаемым самостоятельно в ходе освоения курса. На основе выполненной самостоятельной творческой работы, в которой актуализируются знания и практические умения, полученные за весь период изучения курса, преподаватель осуществляет проверку достижений учащихся.

На последнем занятии проводится подведение итогов, где учащиеся делают короткие сообщения с демонстрацией своих работ. По результатам изучения курса организуется выставка лучших работ.

Содержание программы

В соответствии с общеобразовательной программой в основе программы курса информатики лежит системно-деятельностный подход, который заключается в вовлечении обучающегося в учебную деятельность, формировании компетентности учащегося в рамках курса. Он реализуется не только за счёт подбора содержания образования, но и за счёт определения наиболее оптимальных видов деятельности учащихся. Ориентация курса на системно-деятельностный подход позволяет учесть индивидуальные особенности учащихся, построить индивидуальные образовательные траектории для каждого обучающегося.

Содержание программы направлено на воспитание интереса к познанию нового, развитию наблюдательности, умения анализировать, рассуждать, доказывать, проявлять интуицию, творчески подходить к решению учебной задачи. Содержание может быть использовано для показа учащимся возможностей применения тех знаний и умений, которыми они овладевают на уроках.

Программа разработана с учётом особенностей первой ступени общего образования, а также возрастных и психологических особенностей младшего школьника и рассчитана на возрастной аспект – 9-10 лет, представляет систему интеллектуально развивающих занятий для учащихся начальных классов. Данная программа рассчитана на 34 часа.

Учебно-тематический план

№ п/п	Название темы	Дата по плану	Дата фактически	Примечание
1.	Вводное занятие. Правила поведения и техники безопасности			
2.	Правила жизни людей в мире информации. Знакомство с компьютером. Создание и сохранение папок и документов			
3.	Различные способы передачи информации (буква, пиктограмма, иероглиф, рисунок).			
Работа в текстовом редакторе MS Word				

4.	Создание текстового документа. Способы редактирования текста.			
5.	Редактирование текста: выделение текста, копирование и перемещение текста.			
6.	Оформление текста: применение шрифтов и их атрибутов. Оформление текста: выделение текста цветом.			
7.	Проверка орфографии и грамматики.			
8.	Использование элементов рисования (автофигуры, рисунки, клипы).			
9.	Создание мини-проекта «Поздравительная открытка «С днем рождения».			
10.	Работа с таблицами: создание таблиц, ввод текста, форматирование текста, изменение направления текста.			
11.	Форматирование таблиц: добавление границ и заливки.			
12.	Создание проекта «Расписание уроков».			
Работа с графическим редактором Paint.net				
13.	Графическая система компьютера			
14.	Знакомство с графическим редактором. Инструменты графического редактора			
15.	Операции выделения, переноса и копирования в графическом редакторе			
16.	Преобразование рисунка. Проект «Зима»			
17.	Построение линий и фигур.			
18.	Создание анимированного изображения. Проект «Зимняя прогулка»			
Работа с векторным графическим редактором				
19.	Знакомство с векторным графическим редактором. Инструменты			
20.	Основы векторного редактирования			

21.	Конструирование векторного рисунка. Проект «Зимний пейзаж»			
22.	Проект «Открытие для мамы»			
Алгоритмика				
23.	Что такое алгоритм			
24.	Исполнители алгоритма			
25.	Программа для исполнителя			
26.	Знакомство с программой Скретч. Спрайты			
27.	Знакомство со средой Скретч. Создание и редактирование спрайтов и фонов для сцены.			
28.	Управление спрайтами: команды идти, повернуться на угол, опустить перо, поднять перо, очистить.			
29.	Координатная плоскость. Точка отсчёта, оси координат, единица измерения расстояния, абсцисса и ордината.			
30.	Навигация в среде Скретч. Определение координат спрайта. Команда идти в точку с заданными координатами.			
31.	Понятие цикла. Команда повторить. Рисование узоров и орнаментов			
32.	Спрайты меняют костюмы. Анимация. Создание проектов «Осьминог», «Девочка, прыгающая на скакалке» и «Бегущий человек».			
33.	Работа над итоговым творческим проектом			
34.	Защита творческого проекта			