

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Министерство образования и науки Ростовской области

Отдел образования Администрации Целинского района

МБОУ Плодородная СОШ №16

РАССМОТРЕНО

Руководитель ШМО



Галкина Т.В.

Протокол №1 от «28» 08
2023 г.

СОГЛАСОВАНО

Заместитель дир. по УР



Логвиненко Н.Г.

№1 от «30» 08 2023 г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор школы



Савостина Н.В.

Приказ №74 от «31» 08.2023
г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
«Информатика в картинках»**

Уровень общего образования (класс): начальное общее, 1,2
классы

Направление: Занятия, направленные на удовлетворение интересов и потребностей обучающихся в творческом и физическом развитии, помощь в самореализации, раскрытии и развитии способностей и талантов

Рабочая программа является приложением к основной образовательной программе начального общего образования

с. Плодородное, 2023г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Изучение информационных технологий в начальной школе является неотъемлемой частью современного общего образования и направлено на формирование у подрастающего поколения нового целостного миропонимания и информационного мировоззрения, понимания компьютера как современного средства обработки информации.

Настоящая дополнительная образовательная программа дает возможность учащимся 1-2 классов приступить к изучению новых информационных технологий с пользой для себя на соответствующем им уровне развития, научиться применять компьютер как средство получения новых знаний.

Актуальность настоящей дополнительной образовательной программы заключается в том, что интерес к изучению новых технологий у подрастающего поколения и у родительской общественности появляется в настоящее время 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.

Педагогическая целесообразность программы «Занимательная информатика» состоит в том, чтобы сформировать у подрастающего поколения новые компетенции, необходимые в обществе, использующем современные информационные технологии; позволит обеспечивать динамическое развитие личности ребенка, его нравственное становление; формировать целостное восприятие мира, людей и самого себя, развивать интеллектуальные и творческие способности ребенка в оптимальном возрасте.

Настоящая программа «Занимательная информатика» построена для учащихся любого начального уровня развития, включая «нулевой» и реализуется за счет внеурочной деятельности. В программе осуществлен тщательный отбор и адаптация материала для формирования предварительных знаний, способствующих восприятию основных теоретических понятий в базовом курсе информатики и информационных технологий, в соответствии с возрастными особенностями учащихся, уровнем их знаний на соответствующем уровне и междисциплинарной интеграцией.

Компьютер как техническое средство обучения начинает более широко применяться в учебном процессе. Его применение повышает у учащихся мотивацию к обучению. Научившись работать с универсальными компьютерными программами, учащиеся могут в дальнейшем совершенствовать свои знания и опыт, осваивая специализированные программы для их применения в учебном процессе.

Занятия рисованием на компьютере развивают умение видеть красивое в окружающей жизни. Воспитывается художественное чутье и культура.

Что же такое рисунок? Подобный вопрос может показаться очень простым, даже странным, потому что каждый из нас хотя бы в детстве много или мало, хорошо или плохо рисовал и поэтому, нисколько не задумываясь, ответит: рисунок – это изображение какого – либо предмета или события на бумаге или иной поверхности. Другие, возможно, уточнят это определение и добавят, что рисунок – не любое изображение, а такое, которое сделано с помощью линий, штрихов. Можно также сказать, что рисунок есть один из видов изобразительного искусства.

Поскольку рисунок является частью графики как вида искусства, то нельзя вести более или менее подробный разговор о рисунке, предварительно не уяснив, что такое графика. Плакаты на улицах города, рисунки и эстампы на выставках и салонах, книги, журналы, газеты, без которых немислима жизнь современного человека, этикетки на коробках и банках с продуктами, почтовые марки и значки – все это, вместе взятое, представляют графику в широком смысле слова.

Художественно-эстетическому развитию детей, работающих на компьютере, способствуют текстовый редактор Word, графический редактор Paint, а также освоение основ проектно-творческой деятельности в через приложение Microsoft Office PowerPoint.

Графический редактор – специальная программа, которая позволяет:

- выполнять рисунки на компьютере;
- автоматически строить простейшие изображения (точки, отрезка прямой, окружности, прямоугольника или более сложных графических фигур);
- производить изменение цвета изображения;
- переносить фрагменты изображения из одной части чертежа в другую;
- удалять фрагмента изображения
- выводить рисунки на печать;
- сохранять рисунки на дисках.

Графический редактор Paint является *растровым* редактором, в котором рисунки состоят из отдельных точек – *пикселей*.

Встроенная векторная графика в текстовый редактор Word позволяет создавать рисунки из отдельных графических примитивов (линия, прямоугольник, овал и т.д.).

Офисное приложение Microsoft Office PowerPoint прививает младшим школьникам навыки работы на компьютере, умением работать с различными видами информации и освоение основ проектно-творческой деятельности.

Основой деятельности программы «Занимательная информатика» является освоение детьми компьютера, изготовление поздравительных открыток, приглашений, плакатов, участие в оформлении различных мероприятий, привитие навыков пользования информационными средствами, умением работать с информацией при создании презентаций.

Дополнительная образовательная программа «Занимательная информатика» имеет научно-техническую направленность.

Цель программы: овладение младшими школьниками навыками работы на компьютере, создание условий для формирования художественного вкуса, мышления и творческого развития путем углубленного изучения программы Paint, Word, освоение основ проектно-творческой деятельности в программе Microsoft Office PowerPoint.

Задачи данной образовательной программы:

Обучающая:

- раскрыть роль рисунка, как части графики, в жизни общества;
 - обучить работе с компьютерной программой Paint;
 - сформировать художественные навыки на уровне практического применения.
- освоение первоначальных навыков в работе на компьютере в программе Microsoft Office PowerPoint;

Развивающая:

- развивать художественный вкус и эстетическое восприятие окружающего мира;
- включить учащихся в творческую деятельность;
- овладение умением работать с различными видами информации, в т.ч. графической, текстовой, звуковой, приобщении к проектно-творческой деятельности

Воспитывающая:

- создать комфортную обстановку в творческом коллективе;

Дополнительные задачи программы:

- освоение системы базовых знаний, отражающих вклад информатики в формирование современной научной картины мира, роль информационных процессов в обществе;
- овладение умениями применять, анализировать, преобразовывать информационные модели реальных объектов и процессов, используя при этом информационные и коммуникационные технологии (ИКТ), в том числе при изучении других школьных дисциплин;
- развитие познавательных интересов, интеллектуальных и творческих способностей путем освоения и использования методов информатики и средств ИКТ при изучении различных учебных предметов;
- приобретение опыта использования информационных технологий в индивидуальной и коллективной учебной и познавательной, в том числе проектной деятельности.
- развивать коммуникативную компетентность через парную и групповую работу.

Программа рассчитана на обучение детей 1-2 класса

Условия реализации программы.

Программа предусматривает использование следующих форм работы:

Фронтальная - подача учебного материала всему коллективу учеников

Индивидуальная - самостоятельная работа обучающихся с оказанием учи телем помощи учащимся при возникновении затруднения, не уменьшая активности учеников и содействуя выработки навыков самостоятельной работы.

Групповая - когда учащимся предоставляется возможность самостоятельно но построить свою деятельность на основе принципа взаимозаменяемости, ощутить помощь со стороны друг друга, учесть возможности каждого на конкретном этапе деятельности. Всё это способствует более быстрому и качественному выполнению задания. Особым приёмом при организации групповой формы работы является ориентирование учеников на создание так называемых мини групп или подгрупп с учётом их возраста и опыта работы.

Данная программа рассчитана на 1 час в неделю, 33 часа в год.

**ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ
ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
«ИНФОРМАТИКА В КАРТИНКАХ»**

Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения учебного курса

Личностные результаты

К личностным результатам освоения информационных и коммуникационных технологий как инструмента в учёбе и повседневной жизни можно отнести:

- критическое отношение к информации и избирательность её восприятия;
- уважение к информации о частной жизни и информационным результатам других людей;
- осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий с жизненными ситуациями;
- начало профессионального самоопределения, ознакомление с миром профессий, связанных с информационными и коммуникационными технологиями.

Метапредметные результаты

Регулятивные универсальные учебные действия:

- планирование последовательности шагов алгоритма для достижения цели;
- поиск ошибок в плане действий и внесение в него изменений.

Познавательные универсальные учебные действия:

- моделирование – преобразование объекта из чувственной формы в модель, где выделены существенные характеристики объекта (пространственно-графическая или знаково-символическая);
- анализ объектов с целью выделения признаков (существенных, несущественных);
- синтез – составление целого из частей, в том числе самостоятельное достраивание с восполнением недостающих компонентов;
- выбор оснований и критериев для сравнения, сериации, классификации объектов;
- подведение под понятие;
- установление причинно-следственных связей;
- построение логической цепи рассуждений.

Коммуникативные универсальные учебные действия:

- аргументирование своей точки зрения на выбор оснований и критериев при выделении признаков, сравнении и классификации объектов;
- выслушивание собеседника и ведение диалога;
- признание возможности существования различных точек зрения и права каждого иметь свою.

2-й класс

В результате изучения материала учащиеся *должны уметь*:

- предлагать несколько вариантов лишнего предмета в группе однородных;
- выделять группы однородных предметов среди разнородных и давать названия этим группам;
- разбивать предложенное множество фигур (рисунков) на два подмножества по значениям разных признаков;
- находить закономерности в расположении фигур по значению двух признаков;
- приводить примеры последовательности действий в быту, в сказках;
- точно выполнять действия под диктовку учителя;
- отличать высказывания от других предложений, приводить примеры высказываний, определять истинные и ложные высказывания.

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «ИНФОРМАТИКА В КАРТИНКАХ»

1- 2-й класс (33 ч)

План действий и его описание

Последовательность действий. Последовательность состояний в природе. Выполнение последовательности действий. Составление линейных планов действий. Поиск ошибок в последовательности действий.

Отличительные признаки предметов

Выделение признаков предметов. Узнавание предметов по заданным признакам. Сравнение двух или более предметов. Разделение предметов на группы в соответствии с указанными признаками.

Логические рассуждения

Истинность и ложность высказываний. Логические рассуждения и выводы. Поиск путей на простейших графах, подсчет вариантов. Высказывания и множества. Построение отрицания простых высказываний.

Приемы построения и описание моделей

Кодирование. Простые игры с выигрышной стратегией. Поиск закономерностей.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№	Темы разделов	Кол-во часов
1	План действий и его описание	9
2	Отличительные признаки и составные части предметов	7
3	Множества	11
4	Логические рассуждения	6
	ИТОГО	33

КАЛЕНДАРНО - ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ урока	Дата проведения	Тема урока	Количество часов
		Раздел: План действий и его описание	9
1	04.09	Признаки предметов	1
2	11.09	Описание предметов	1
3	18.09	Состав предметов	1
4	25.09	Действия предметов	1
5	02.10	Симметрия	1
6	09.10	Координатная сетка	1
7	16.10	Повторение по теме «План действий». Самостоятельная работа	1
8	23.10	Повторение пройденного материала	1
9	13.11	Повторение пройденного материала	1
		Раздел: Отличительные признаки	7

		предметов	
10	20.11	Действия предметов	1
11	27.11	Обратные действия	1
12	04.12	Последовательность событий	1
13	11.12	Алгоритм	1
14	18.12	Ветвление	1
15	25.12	Повторение. Самостоятельная работа по теме «Отличительные признаки предметов»	1
16	15.01	Повторение.	1
		Раздел: Множества	11
17	22.01	Множество. Элементы множества	1
18	29.01	Способы задания множеств	1
19	05.02	Сравнение множеств	1
20	12.02	Отображение множеств	1
21	19.02	Кодирование	1
22	26.02	Вложение множеств	1
23	04.03	Пересечение множеств	1
24	11.03	Объединение множеств	1
25	25.03	Повторение. Самостоятельная работа по теме «Множества»	1
26	01.04	Повторение по теме «Множества»	1
		Раздел: Логические рассуждения	7
27	08.04	Высказывание. Понятие <i>Истина и Ложь</i>	1
28	15.04	Отрицание	1
29	22.04	Высказывания со связками <i>и, или</i>	1
30	27.04	Графы. Деревья.	1
31	06.05	Комбинаторика. Повторение	1
32	13.05	Самостоятельная работа	1
33	20.05	Повторение пройденного материала	1