

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Графовская средняя общеобразовательная школа Шебекинского района
Белгородской области»



Г.П. Заболотная
Приказ № 271 от 30.08. 2021 г.

**Рабочая программа
внеурочной деятельности
детского объединения
«Мир информатики»
(3 года обучения)
возраст обучающихся – 2-4 класс**

Графовка, 2021

Программа внеурочной деятельности: «Мир информатики»
программа по конкретному виду внеурочной деятельности,
общеинтеллектуальное направление

Авторы программы: Н.Н.Бабенко
Программа рассмотрена на заседании педагогического совета
от 30.08. 2021 г., протокол № 01

Председатель Г.П.Заболотная

Рабочая программа внеурочной деятельности «Мир информатики» составлена на основе авторской программы внеурочной деятельности «Мир информатика» автора Н.Н.Бабенко, утвержденной муниципальным координационным советом от 27.08.2013 года, Рабочей программы воспитания МБОУ «Графовская СОШ».

Результаты освоения курса внеурочной деятельности

Обучающиеся научатся:

- овладение начальными навыками адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся мире;
- развитие мотивов учебной деятельности;
- развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе;
- развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;
- освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;
- формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
- планирование последовательности шагов алгоритма для достижения цели;
- поиск ошибок в плане действий и внесение в него изменений;
- оценивание получающегося творческого продукта и соотнесение его с изначальным замыслом, выполнение по необходимости коррекции либо продукта, либо замысла.

Обучающиеся получат возможность научиться:

- использование различных способов поиска (в справочных источниках и открытом учебном информационном пространстве сети Интернет), сбора, обработки, анализа, организации, передачи и интерпретации информации в соответствии с коммуникативными и познавательными задачами и технологиями учебного предмета;
- использование средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных, познавательных и творческих задач.
- овладение начальными сведениями о сущности и особенностях информационных объектов, процессов и явлений действительности;
- использование знаково-символических средств представления информации для создания моделей изучаемых объектов и процессов, схем решения учебных и практических задач;
- анализ объектов с целью выделения признаков (существенных, несущественных)
- синтез – составление целого из частей, в том числе самостоятельное достраивание с восполнением недостающих компонентов;
- активное использование речевых средств и средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных и познавательных задач;
- осознанно строить речевое высказывание в соответствии с задачами коммуникации и составлять тексты в устной и письменной формах;
- готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою; излагать своё мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий;
- готовность конструктивно разрешать конфликты посредством учета интересов сторон и сотрудничества;

Личностными результатами изучения курса «Мир информатики» является формирование следующих умений:

- определять и высказывать под руководством учителя самые простые и общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы);
- в предложенной педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, делать выбор, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.

Метапредметными результатами изучения курса «Мир информатики» является формирование следующих универсальных учебных действий (УУД):

- определять и формулировать цель деятельности на занятии с помощью учителя;
- высказывать свое предположение (версию) на основе работы с иллюстрацией, учиться работать по предложенному учителем плану;
- совместно с учителем и другими учениками давать эмоциональную оценку деятельности;
- умение донести свою позицию до других: оформлять свою мысль в устной и письменной речи.
- слушать и понимать речь других;
- выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика)

Предметные результаты:

В результате освоения программы курса учащиеся

должны знать:

- правила техники безопасности;
- основные устройства ПК;
- правила работы за компьютером;
- виды информации и действия с ней;
- назначение и возможности графического редактора Paint;
- возможности текстовых редакторов WordPad, Word.

должны уметь:

- соблюдать требования безопасности труда и пожарной безопасности;
- включить, выключить компьютер;
- работать с устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, дисководы);
- свободно набирать информацию на русском и английском регистре;
- запускать нужные программы, выбирать пункты меню, правильно закрыть программу;
- работать с программами WordPad, Word, Paint;
- составлять и защищать творческие мини-проекты.

Содержание курса внеурочной деятельности 2-й класс

Знакомство с компьютером (8 ч.)

Безопасность в компьютерном классе. Сказка «Компьютерная школа». Человек и компьютер. Основные устройства компьютера. Компьютерная помощница—мышь. Наш помощник – клавиатура. Знакомство с операционной системой: рабочий стол в реальном и виртуальном мире; компьютерное меню; компьютерное окно; файлы и папки.

Виды информации и действия с ней (7 ч.)

Человек и информация. Виды информации по способу восприятия. Источники и приемники информации. Носители информации. Получение информации. Представление информации. Виды информации по способу представления. Кодирование и декодирование информации. Хранение информации. Обработка информации. Игра «Информация и мы».

Простейшая технология работы с текстом (5 ч.)

Знакомство с текстовым редактором WordPad. Набор и редактирование текста. Сохранение текстового документа. Действия с фрагментом текста. Форматирование текста. Представление о составном документе.

Вычисления на компьютере с помощью калькулятора (1 ч.)

Вычисления на компьютере с помощью калькулятора.

Учимся рисовать с помощью компьютера (13 ч.)

Графический редактор Paint. Назначение, возможности, местоположение. Инструменты для рисования. Компьютерная графика. Создание компьютерного рисунка. Настройка инструментов. Редактирование компьютерного рисунка. Фрагмент рисунка. Сборка рисунка из деталей. Как сохранить созданный рисунок. Как открыть рисунок, сохраненный на диске. Построения с помощью клавиши Shift. Эллипс и окружность. Что такое пиксель. Что такое пиктограмма. Проект «Сказочное существо». Игра «Путешествие в страну Зазеркалье».

3-й класс

Повторение (4 ч.)

Техника безопасности при работе за компьютером. Человек в мире информации. Виды информации. Действия с информацией. Компьютер как система.

Создаем текст с помощью текстового процессора Word / Writer (10 ч.)

Знакомство с текстовым процессором Word / Writer. Набор и редактирование текста. Оформление текста-объявления, текста поздравительной открытки. Работа с фрагментами текста. Вставка и редактирование рисунков. Надписи Word Art. Проект «Моя любимая сказка».

Компьютерная графика (9 ч.)

Конструирование из мозаики. Набор деталей мозаики. Меню готовых форм. Конструирование из кубиков. Моделирование окружающего мира. Учебные модели. Эскиз ткани. Проект «Наша школа».

Алгоритмика (3 ч.)

Что такое алгоритм? Виды алгоритмов. Исполнитель алгоритма. Игра «Кто исполнитель?»

Работа в объектно-ориентированной среде программирования ЛогоМиры / Logo (8 ч.)

Знакомство со средой Лого Миры / Logo. Пробы пера. Первые точки. Черепашка меняет облик. Учим черепашку двигаться. Создание декораций микромира. Микромир наполняется обитателями. Черепашка идет по компасу. Создание мини-проектов в среде ЛогоМиры / Logo.

4-й класс

Повторение (3 ч.)

Техника безопасности при работе за компьютером. Компьютер как система. Информация и ее виды. Действия с информацией. Алгоритм. Виды алгоритмов.

Интернет и его возможности (7 ч.)

Интернет и его роль в жизни человека. Поисковые системы. Поиск информации в интернете. Работа с информацией, полученной через интернет. Как защитить компьютер.

Компьютерные игры (3 ч.)

Основные жанры и классификация компьютерных игр. Развивающие компьютерные игры. Игра «Юные информатики».

Создаем презентацию в программе Power Point / Impress (8 ч.)

Знакомство с программой Power Point / Impress. Создание и дизайн слайда. Вставка фигур, рисунков. Настройка анимации. Создание презентации на заданную тему.

Работа над созданием мультимедийных проектов (13 ч.)

Работа с текстом. Работа с графической информацией. Работа со звуковой информацией. Создание простейших мультимедийных проектов. Разработка индивидуальных творческих мультимедийных проектов.

Формы внеурочной деятельности предусматривают активность и самостоятельность обучающихся; сочетают индивидуальную и групповую работу; обеспечивают гибкий режим занятий (продолжительность, последовательность), переменный состав обучающихся, проектную и исследовательскую деятельность (в т.ч. экспедиции, практики), экскурсии (в музеи, парки, на предприятия и др.), походы, деловые игры, беседы, рассказы, мини-спектакли и др.

Способами проверки результативности освоения рабочей программы ВД являются опрос, собеседование, тестирование, наблюдение за обучающимися, викторины, соревнования, выставки, праздники и др.

Тематическое планирование с указанием количества часов, отводимых на освоение каждой темы, с учетом Рабочей программы воспитания

2 класс

№ п/п	Темы	Количество часов			Реализация модуля «Внеурочная деятельность» Рабочей программы воспитания
		Все го	Тео-рия	Прак-тика	
1.	Знакомство с компьютером	8	1	7	Раскрытие творческого, умственного потенциала школьников, развитие у них навыков конструктивного общения, умений работать в команде. Вовлечение школьников в интересную и полезную для них деятельность, которая предоставит им возможность самореализоваться в ней, приобрести социально значимые знания, развить в себе важные для своего личностного развития социально значимые отношения, получить опыт участия в социально значимых делах. Развитие коммуникативных компетенций школьников, воспитание у них культуры общения, развитие умений слушать и слышать других, уважать чужое мнение и отстаивать свое собственное, терпимо относиться к разнообразию взглядов людей.
2.	Виды информации и действия с ней.	7	2	5	
3.	Простейшая технология работы с текстом	5	1	4	
4.	Вычисления на компьютере с помощью калькулятора	1	-	1	
5.	Учимся рисовать с помощью компьютера	13	1	12	
	Итого	34	5	29	

3 класс

№ п/п	Темы	Количество часов			Реализация модуля «Внеурочная деятельность» Рабочей программы воспитания
		Все го	Тео-рия	Прак-тика	
1.	Повторение	4	1	3	Раскрытие творческого, умственного потенциала

2.	Создаем текст с помощью текстового процессора Word	10	2	8	школьников, развитие у них навыков конструктивного общения, умений работать в команде. Вовлечение школьников в интересную и полезную для них деятельность, которая предоставит им возможность самореализоваться в ней, приобрести социально значимые знания, развить в себе важные для своего личностного развития социально значимые отношения, получить опыт участия в социально значимых делах. Развитие коммуникативных компетенций школьников, воспитание у них культуры общения, развитие умений слушать и слышать других, уважать чужое мнение и отстаивать свое собственное, терпимо относиться к разнообразию взглядов людей.
3.	Компьютерная графика	9	1	8	
4.	Работа в объектно-ориентированной среде программирования ЛогоМиры / Logo	8	1	7	
5.	Алгоритмика	3	1	2	
	Итого	34	6	28	

4 класс

№ п/п	Темы	Количество часов			Реализация модуля «Внеурочная деятельность» Рабочей программы воспитания
		Всего	Теория	Практика	
1.	Повторение	3	1	2	Раскрытие творческого, умственного потенциала школьников, развитие у них навыков конструктивного общения, умений работать в команде. Вовлечение школьников в интересную и полезную для них деятельность, которая предоставит им возможность самореализоваться в ней, приобрести социально значимые знания, развить в себе важные для своего личностного развития социально значимые отношения, получить опыт участия в социально значимых делах. Развитие коммуникативных компетенций школьников, воспитание у них культуры общения, развитие умений слушать и слышать других, уважать чужое мнение и отстаивать свое собственное, терпимо относиться к разнообразию взглядов людей.
2.	Интернет и его возможности	7	2	5	
3.	Компьютерные игры	3	0,5	2,5	
4.	Создаем презентацию	8	1	7	
5.	Работа над созданием мультимедийных проектов	13	1	12	
	Итого	34	5,5	28,5	