

МБОУ ОДИНЦОВСКАЯ ГИМНАЗИЯ № 11

РАССМОТРЕНО

ШМО учителей начальных
классов

Корнилова Н.И.
Протокол №1 от «30» 08 2023 г.

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора по
УВР

Власова С.В.
Протокол №1 от «30» 08 2023 г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор МБОУ
Одинцовской гимназии
№11

Драчева Н.Ю.
Приказ №170 от «01» 09 2023 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
«ИНФОЗНАЙКА»

г. Одинцово
2023 - 2024

1. Пояснительная записка

Рабочая программа курса внеурочной деятельности «Инфознайка» составлена на основе авторской программы по «Информатике» для 2-4 классов начальной школы Н. В. Матвеевой, Е. И. Челак Н. К. Конопатовой Л. П. Панкратовой, Н. А. Нуровой.

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 начальных классов приступить к изучению новых информационных технологий с пользой для себя на соответствующем им уровне развития, научиться применять компьютер как средство получения новых знаний.

Педагогическая целесообразность программы «Инфознайка» 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.

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.

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:

- 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;
- 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
- 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.

2. Место курса внеурочной деятельности в учебном плане

Программа реализуется в работе с обучающимися 3 классов из расчета 1 час в неделю, 34 часа в год.

3. Планируемые результаты освоения курса

Личностные результаты освоения курса

- внутренняя позиция школьника на основе положительного отношения к школе;
- принятие образа «хорошего ученика»;
- положительная мотивация и познавательный интерес к изучению курса;
- способность к самооценке;
- начальные навыки сотрудничества в разных ситуациях

Метапредметные результаты

Познавательные

- начало формирования навыка поиска необходимой информации для выполнения учебных заданий;
- сбор информации;
- обработка информации (*с помощью ИКТ*);
- анализ информации;
- передача информации (устным, письменным, цифровым способами);
- самостоятельно выделять и формулировать познавательную цель;
- использовать общие приёмы решения задач;
- контролировать и оценивать процесс и результат деятельности;
- моделировать, т.е. выделять и обобщенно фиксировать группы существенных признаков объектов с целью решения конкретных задач.
- подведение под понятие на основе распознавания объектов, выделения существенных признаков;
- синтез;
- сравнение;
- классификация по заданным критериям;
- установление аналогий;
- построение рассуждения.

Регулятивные

- начальные навыки умения формулировать и удерживать учебную задачу;
- преобразовывать практическую задачу в познавательную;
- ставить новые учебные задачи в сотрудничестве с учителем;
- выбирать действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
- умение выполнять учебные действия в устной форме;
- использовать речь для регуляции своего действия;

- сличать способ действия и его результат с заданным эталоном с целью обнаружения отклонений и отличий от эталона;
- адекватно воспринимать предложения учителей, товарищей, родителей и других людей по исправлению допущенных ошибок;
- выделять и формулировать то, что уже усвоено и что еще нужно усвоить, определять качество и уровня усвоения.

Коммуникативные

- работать в группе, учитывать мнения партнеров, отличные от собственных;
- ставить вопросы;
- обращаться за помощью;
- формулировать свои затруднения;
- предлагать помощь и сотрудничество;
- договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности;
- слушать собеседника;
- договариваться и приходить к общему решению;
- формулировать собственное мнение и позицию;
- осуществлять взаимный контроль;
- адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

Предметные результаты

обучающийся научится:

- 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 Word, Paint, Power Point;
- работать с электронной почтой;
- создавать презентацию, используя все возможности Power Point;
- составлять и защищать творческие мини-проекты.

Обучающийся получит возможность узнать:

- виды информации и действия с ней;
- назначение и возможности графического редактора PAINT;
- возможности текстового редактора WORD;
- назначение и работу программы Power Point;
- понятия локальных и глобальных сетей;
- основы Интернет;
- работу электронной почты.

4. Содержание курса внеурочной деятельности

№	Тематика занятий	Количество часов
1.	Текстовый редактор	12
2.	Графический редактор	7
3.	Устройство компьютера	7
4.	Множества	3
5.	Алгоритмы	4

6.	Повторение	1
----	------------	---

5. Календарно-тематическое планирование

№ урока	Тема раздела/ урока	Кол- во часов	Дата проведения	
			план	факт
Устройства компьютера – 7 часов				
1	Системный блок. Принтер. Наш верный друг – компьютер.	1		
2	Системный блок. Процессор.	1		
3	Системный блок. Память.	1		
4	Системный блок. Устройство хранения информации.	1		
5	Информация и органы чувств.	1		
6	Системный блок. Обобщение.	1		
7	«Чему мы научились?» Обобщение.	1		
Графический редактор – 7 часов				
8	Возможности графического редактора. Рисование.	1		
9	Графический редактор. Рисование.	1		
10	Графический редактор. Палитра цветов.	1		
11	Создание рисунков с помощью инструментов редактора Paint	1		
12	Копирование фрагмента рисунка в редакторе Paint	1		
13	Вставка рисунков из файла. Перемещение рисунков в редакторе Paint	1		
14	Вставка рисунков из файла. Перемещение рисунков в редакторе Paint	1		
Текстовый редактор – 12 часов				
15	Знакомство с текстовым редактором Word Pad.	1		
16	Текстовая информация.	1		
17	Приёмы работы с клавиатурой. Набор и редактирование текста.	1		
18	Правила редактирования текста.	1		
19	Набор текста и его сохранение.	1		
20	Простейшие информационные модели.	1		
21	Информационные модели.	1		
22	Логика. Решение задач с помощью сопоставления.	1		
23	Логика. Элементы сопоставления.	1		
24	Логика. Высказывания	1		
25	Представление информации с помощью таблиц.	1		
26	Представление информации с помощью таблиц. Виды таблиц.	1		
Множества – 3 часа				
27	Множества. Его элементы.	1		
28	Множества. Отношения между множествами.	1		
29	Множества. Обобщение.	1		
Алгоритм – 4 часа				
30	Алгоритм. Виды алгоритмов.	1		

31	Алгоритм как последовательность действий исполнителя.	1		
32	Линейный алгоритм.	1		
33	Способы представления алгоритмов.	1		
Повторение – 1 час				
34	«Чему мы научились?» Обобщение.	1		

6. Формы организации и виды деятельности

Виды деятельности:

- проблемно-ценностное общение;
- художественно-творческое исследование;
- проектная лаборатория;
- групповая работа.

Формы организации занятий

- игра;
- исследование;
- творческий практикум;
- соревнование;
- презентация проекта.