

Муниципальное общеобразовательное учреждение
«Уфтюжская основная общеобразовательная школа»

«Рассмотрено»

Руководитель МО

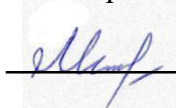
 /Круглова Т.В.

Протокол №1

от 27. 08. 2024 г.

«Согласовано»

Зам. директора по УВР

 /Малёнкина Л.В.

«Утверждаю»

Директор МОУ «Уфтюжская
основная общеобразовательная
школа»

 К. Р. Курелина
Приказ № 51-од от 27.08.2024



Рабочая программа внеурочной деятельности
«Информатика»

Направление: информационная культура
для 3-4 классов

С. Бережное
2024 год

Пояснительная записка

Рабочая программа разработана в соответствии с Федеральными государственными образовательными стандартами на основе авторской программы по информатике и ИКТ для начальной школы автора А.В.Горячева

Цель программы:

формирование основ информационно-коммуникационной компетентности (овладение младшими школьниками навыками работы на компьютере, умением работать с различными видами информации и освоение основ проектно-творческой деятельности).

Задачи программы:

1. Обучающие:

Сформировать общеучебные и общекультурные навыки работы с информацией (*формирование умений грамотно пользоваться источниками информации, правильно организовать информационный процесс*)

Познакомить школьников с видами и основными свойствами информации, научить их приёмам организации информации и планирования деятельности.

Дать школьникам первоначальное представление о компьютере и современных информационных и коммуникационных технологиях. Научить учащихся работать с программами PAINТ, OpenOffice, с графической средой ЛогоМиры 3.0

Обучить учащихся основам алгоритмизации и программирования, научить учащихся находить информацию в Интернете и обрабатывать ее.

Углубить первоначальные знания и навыки использования компьютера для основной учебной деятельности.

Приобщить к проектно-творческой деятельности.

2. Развивающие:

Развивать творческие и интеллектуальные способности детей, используя знания компьютерных технологий.

Развивать творческое воображение, внимание, наблюдательность, логическое мышление при самостоятельной работе по теме.

Формировать эмоционально-положительное отношение к компьютерам.

3. Воспитывающие

Способствовать расширению кругозора учащихся; Воспитывать чувство коллективизма.

Воспитать чувство личной ответственности, чувство партнёрства со сверстниками и с руководителями.

Виды деятельности

Познавательная

Игровая

Проблемно-ценностное общение

Формы организации занятий подбираются с учетом цели и задач, познавательных интересов, индивидуальных возможностей и возраста учащихся:

1. учебная игра;
2. ролевая игра;
3. творческий проект;
4. конкурс;
5. тематические задания по подгруппам;
6. практическое занятие;
7. беседа;
8. рассказ;
9. работа в парах;
10. работа малыми группами;
11. презентации;

Содержание программы по годам обучения

3 класс

Модуль «Создание рисунков». Графический редактор Paint»

Компьютерная графика. Примеры графических редакторов. Панель инструментов графического редактора. Основные операции при рисовании: рисование и стирание точек, линий, фигур. Заливка цветом. Другие операции.

Модуль «Работа в программе ПервоЛого»

Интерфейс программы ПервоЛого и его основные объекты: Рабочее поле, Поле команд, Инструментальное меню, Черепашка. Понятие команды в среде ПервоЛого. Команды управления движением Черепашки. Входные параметры команды. Рисование фигур с помощью Черепашки. Микромир. Организация движения Черепашки: Освоение технологии работы с Полем форм. Заполнение Рабочего поля оттисками форм. Создание декораций микромира, используя Поле форм и графический редактор. Личная карточка Черепашки. Как задать ее движение. Моделирование прямолинейного движения объектов с разными скоростями.

4 класс

Модуль «Создание текстов»

Компьютерное письмо. Клавиатурные тренажёры. Текстовые редакторы. Примеры клавиатурных тренажеров и текстовых редакторов. Правила клавиатурного письма. Основные операции при создании текстов: набор текста, перемещение курсора, ввод прописных букв, ввод букв латинского алфавита, сохранение текстового документа, открытие документа, создание нового документа, выделение текста, вырезание,

копирование и вставка текста. Оформление текста. Выбор шрифта, размера, цвета и начертания символов. Организация текста. Заголовок, подзаголовок, основной текст. Выравнивание абзацев.

Модуль «Создание электронных презентаций»

Электронные презентации. Программа для создания электронных презентаций.

Порядок действий при создании электронной презентации. Подготовка презентаций.

Планируемые результаты

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:

- освоение способов решения проблем творческого характера в жизненных ситуациях;
- формирование умений ставить цель — создание творческой работы, планировать достижение этой цели, создавать вспомогательные эскизы в процессе работы;
- оценивание получающегося творческого продукта и соотнесение его с изначальным замыслом, выполнение по необходимости коррекции либо продукта, либо замысла.

—

Познавательные универсальные учебные действия:

- поиск информации в индивидуальных информационных архивах учащегося, информационной среде образовательного учреждения, в федеральных хранилищах информационных образовательных ресурсов;

использование средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных, познавательных и творческих задач.

Коммуникативные универсальные учебные действия:

создание гипермедиа сообщений, включающих текст, набираемый на клавиатуре, цифровые данные, неподвижные и движущиеся, записанные и созданные изображения и звуки, ссылки между элементами сообщения;

- подготовка выступления с аудиовизуальной поддержкой.

Предполагаемые результаты реализации программы

Учебные результаты:

1. Школьник сможет приобрести следующие знания:

- О правильном и безопасном поведении в компьютерном классе;
- Об основных устройствах компьютера;
- О том, что такое полное имя файла;
- О командах, которые может выполнять Черепашка в среде ЛогоМиры;
- О том, как вводить последовательности команд, в результате которых получаются проекты рисования
- О назначении команд в меню Поля форм;
- Об особенностях среды LOGO и действующего в этой среде исполнителя Черепашки;

О командах управления пером.

2. Школьник сможет приобрести следующие умения:

пользоваться мышью и клавиатурой;

запускать компьютерные программы и завершать работу с ними.

Выполнять основные операции при рисовании с помощью одной из компьютерных программ;

сохранять созданные рисунки и вносить в них изменения.

выполнять основные операции при создании движущихся изображений

с

помощью одной из программ;

сохранять созданные движущиеся изображения и вносить в них изменения

выполнять сохранять созданный проект и вносить в него изменения.

- набирать текст на клавиатуре;
- сохранять набранные тексты, открывать ранее сохранённые текстовые документы и редактировать их;

копировать, вставлять и удалять фрагменты текста;

- устанавливать шрифт текста, цвет, размер и начертание букв.
- подбирать подходящее шрифтовое оформление для разных частей текстового документа;
- вставлять изображения в печатную публикацию;
- составлять печатные публикации, предназначенные для какой-либо цели, и создавать их при помощи компьютера.
- создавать электронные презентации, предназначенные для какой-либо цели, и оформлять их, используя тексты, изображения, анимацию.

- искать, находить и сохранять тексты, найденные с помощью поисковых систем;

искать, находить и сохранять изображения, найденные с помощью поисковых систем.

- открывать программу ПервоЛого;
- работать в графическом редакторе ПервоЛого
- перемещать Черепашку по рабочему полю в разных направлениях.разрабатывать программы для рисования

- различных фигур;
- работать с Полем форм;
- переодевать Черепашку в разные формы и оставлять оттиски;
- Перемещать Черепашку по Рабочему полю;
- управлять Черепашкой из поля команд
- развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе;
- формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации; развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;
- формирование умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей — таблицы, схемы, графики, диаграммы, с использованием соответствующих программных средств обработки данных;
- формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами.

Воспитательные результаты:

1. *Школьник сможет приобрести следующие социально значимые знания:* формирование представления об основных изучаемых понятиях: информация, алгоритм, модель — и их свойствах;
2. *У школьника могут быть развиты следующие социально значимые отношения:*
 - наличие представлений об информации как важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества; понимание роли информационных процессов в современном мире;
 - владение первичными навыками анализа и критичной оценки получаемой информации;
 - развитие способности увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом, понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества; готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ.
3. *Школьник сможет приобрести опыт следующих социально значимых действий:*
 - опыт публичного выступления по проблемным вопросам;
 - опыт интервьюирования и проведения опросов общественного мнения;
 - опыт общения с представителями других социальных групп;
 - опыт организации совместной деятельности с другими детьми.
 - овладение умениями организации собственной деятельности;
 - способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

4. Основные разделы программы

«Знакомство с компьютером: файлы и папки (каталоги)».

«Создание текстов».

«Создание печатных публикаций».

«Создание электронных публикаций».

«Поиск информации».

5. У школьника могут быть развиты следующие социально значимые отношения:

— наличие представлений об информации как важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества; понимание роли информационных процессов в современном мире;

— владение первичными навыками анализа и критичной оценки получаемой информации;

— развитие способности увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом, понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества; готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ.

6. Школьник сможет приобрести опыт следующих социально значимых действий:

— опыт публичного выступления по проблемным вопросам;

— опыт интервьюирования и проведения опросов общественного мнения;

— опыт общения с представителями других социальных групп;

— опыт организации совместной деятельности с другими детьми.

— овладение умениями организации собственной деятельности;

— способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

7. Основные разделы программы

«Знакомство с компьютером: файлы и папки (каталоги)».

«Создание текстов».

«Создание печатных публикаций».

«Создание электронных публикаций».

«Поиск информации».

Тематическое планирование 3 класс			
№ урока	Тема	Количество часов	Вид и форма проведения занятий
	<i>Модуль «Создание рисунков». Графический редактор Paint</i>	6	
1.	Правила поведения и ТБ в компьютерном классе. Графический редактор Paint. Первое знакомство. Вызов программы	1.	Беседа Выполнение заданий и упражнений по алгоритму физкультурные минутки
2.	Инструментарий программы Paint. Меню и палитра инструментов, сохранение выполненной работы в файле, открытие файла для продолжения работы Основные операции при рисовании	1.	выполнение заданий и упражнений физкультурные минутки
3	Рисование и стирание точек. Рисование линий. Рисование фигур.	1.	выполнение заданий и упражнений беседа физкультурные минутки
4.	Заливка цветом. Сохранение и редактирование рисунков.	1.	выполнение заданий и упражнений беседа физкультурные минутки и компьютерный практикум
5.	Шрифт. Виды шрифтов (начертания, размеры), выбор шрифта, создание надписи, корректировка надписи	1.	выполнение заданий и упражнений (информационных задач) физкультурные минутки

6.	Декоративное рисование Упражнения, повторение и закрепление пройденного материала. Создание коллекции рисунков.	1.	Творческие проекты
	<i>Модуль «Работа в программе ПервоЛого»</i>	11	
7.	Знакомство программой ПервоЛого. Панель рисования. Сохранение проекта под именем...	1.	выполнение заданий и упражнений анализ первоисточников
8.	Использование коллекций рисунков для фона.	1.	выполнение заданий и упражнений
9.	Печать текста. Создание текстовых окон. Текст и форматирование текстовых окон.	1.	компьютерный практикум физкультурные минутки
10.	Создание черепашки. Смена форм черепашки.	1.	компьютерный практикум физкультурные минутки
11.	Изменение размера черепашки.	1.	компьютерный практикум физкультурные минутки
12.	Исходная форма черепашки. Состояния черепашки.	1.	выполнение заданий и упражнений
13-16.	Работа над проектом «Мой мультфильм на компьютере»	4.	Работа над проектом
17.	Представление собственных работ «Мой мультфильм на компьютере»	1.	Конкурс знаний, умений и творчества

Тематическое планирование 4 класс			
№ урока	Тема	Количество часов	Вид и форма проведения занятий
	<i>Модуль «Создание текстов».</i>	5	
1. 2.	Техника безопасности при работе в компьютерном классе. Текстовые редакторы. Примеры клавиатурных тренажеров и текстовых редакторов. Правила клавиатурного письма. Клавиатурные тренажеры. Основные операции при создании текстов:	2	Теоретическое занятие. Беседа «Полное имя файла» Практическое занятие
3-4.	Набор текста, форматирование, сохранение текстового документа,	2	Тренировка на клавиатурном тренажёре. Выполнение заданий и упражнений
5.	Открытие документа, создание нового документа, Выделение текста, вырезание, копирование и вставка текста. Оформление текста.	1	Тренировка на клавиатурном тренажере Практическая работа по заданиям
	<i>Модуль «Создание электронных презентаций».</i>	10.	
6.	Компьютерные презентации. Знакомство с интерфейсом программы OpenOffice.	1.	Беседа, практикум по алгоритму, самостоятельная работа.
7-9.	Порядок действий при создании презентаций. Вставка текста, изображений. Переходы слайдов. Анимация.	3.	Беседа, практикум по алгоритму, самостоятельная работа.
10-15.	Создание презентаций по самостоятельно выбранной	4.	Практическая работа

	теме.		
16-17.	Презентация творческих проектов.	2.	Презентация готовых работ.

