

Отдел образования и по делам молодежи администрации
Сернурского муниципального района
МОУ «Куприяновская основная общеобразовательная школа»

Рассмотрена и принята на заседании
педагогического совета
Протокол № 2 от 29.08.2023 г.

Утверждена приказом директора школы
МОУ «Куприяновская основная
общеобразовательная школа»
приказ № 51 от 29.08.2023г.

**Рабочая
программа
внеурочной деятельности
«Путешествие в мир
информатики»
на 2023-2024 учебный год**

**Количество часов: 34 часа
Составитель программы: Иванова Т. И.**

Куприяново, 2023

Пояснительная записка.

Рабочая программа по внеурочной деятельности «Путешествие в мир информатики» адресована обучающимся 4 класса и разработана на основе нормативных документов:

- Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, утверждённого приказом Министерства образования и науки РФ «Об утверждении и введении в действие федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования» от 16.10.2009г. №373.
- Приказа Министерства образования науки РФ от 26 ноября 2010г. №1241 «О внесении изменений в Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования, утверждённый приказом Министерства образования и науки РФ «Об утверждении и введении в действие федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования» от 16.10.2009г. №373.

Рабочая программа кружка «Путешествие в мир информатики» входит во внеурочную деятельность по ***направлению ценности научного знания.***

Актуальность программы

В принятой Министерством образования РФ «Концепции о модификации образования» отмечено, что современные тенденции требуют более раннего внедрения изучения компьютеров и компьютерных технологий в учебный процесс.

На сегодняшний день компьютерная грамотность нужна любому современному человеку, компьютер используется в самых разных областях: обучение, развлечение, работа, общение и т.д. Чтобы приобрести навыки работы на компьютере, необходимы начальные, базовые знания. Без них любой пользователь персонального компьютера будет чувствовать себя неуверенно, пытаться выполнять действия наугад. Работа такого пользователя очень часто является непродуктивной и приводит к ошибкам.

Ребенок в современном информационном обществе должен уметь работать на компьютере, находить нужную информацию в различных информационных источниках (электронных энциклопедиях, Интернете), обрабатывать ее и использовать приобретенные знания и навыки в жизни. Учащиеся младших классов выражают большой интерес к работе на компьютере и обладают психологической готовностью к активной встрече с ним. Общение с компьютером увеличивает потребность в приобретении знаний, продолжении образования.

Работа с **компьютерной графикой** – одно из самых популярных направлений использования персонального компьютера. Диапазон применения компьютерной графики весьма широк. Работа в графическом редакторе выявляет уровень развития образного мышления и помогает его совершенствованию. Универсальность современных графических редакторов делает их вполне уместными для компьютерного проектирования в различных жизненных ситуациях.

Процесс создания компьютерного рисунка значительно отличается от традиционного понятия "рисование". С помощью графического редактора на экране компьютера можно создавать сложные многоцветные композиции, редактировать их, меняя и улучшая, вводить в рисунок различные шрифтовые элементы, получать на основе созданных композиций готовую печатную продукцию. За счет автоматизации выполнения операций создания элементарных форм — эллипсов, прямоугольников, треугольников, а также операций заполнения созданных форм цветом и других средств создания и редактирования рисунка становится возможным создание достаточно сложных изобразительных композиций детьми.

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. Создание на занятиях ситуаций активного поиска, предоставление возможности сделать собственное «открытие», знакомство с оригинальными путями рассуждений, позволят обучающимся реализовать свои возможности, приобрести уверенность в своих силах.

Целью программы «Путешествие в мир информатики» является *развитие интеллектуальных и творческих способностей детей средствами информационных технологий.*

Основные задачи программы:

- овладение основами компьютерной грамотности;

- углубить первоначальные знания и навыки использования компьютера для основной учебной деятельности;
- изучение принципов работы наиболее распространенных операционных систем;
- помощь в изучении принципов работы с основными прикладными программами;
- использование на практике полученных знаний в виде рефератов, докладов, программ, решение поставленных задач.

Данный курс будет носить пропедевтический характер, так как простейшие навыки общения с компьютером должны прививаться именно в младших классах, а уже в среднем звене дети могут сосредоточиться на смысловых аспектах изучаемого материала.

Содержание программы направлено на воспитание интереса к познанию нового, развитию наблюдательности, умения анализировать, рассуждать, доказывать, проявлять интуицию, творчески подходить к решению учебной задачи, отвечает требованию к организации внеурочной деятельности, не требует от учащихся дополнительных знаний. Занятия носят преимущественно практический характер. Дети смогут овладеть элементами компьютерной грамотности, через умение работать с прикладным программным обеспечением. Тематика задач и заданий отражает реальные познавательные интересы детей, содержит полезную и любопытную информацию, интересные факты, способные дать простор воображению.

Программа составлена с учетом санитарно-гигиенических требований, а также возрастных и психологических особенностей младшего школьника и рассчитана на возрастной аспект – 10-11 лет. Программа рассчитана на работу в учебном компьютерном классе. Программа данного кружка реализована в рамках внеурочной деятельности в соответствии с планом внеурочной деятельности МОУ «Куприяновская основная общеобразовательная школа».

Данная программа рассчитана на 34 часа. Занятия проводятся по 1 часу в неделю в течение года. Во время занятия обязательными являются физкультурные минутки, гимнастика для глаз.

Структура курса предполагает изучение теоретического материала, и проведение практических занятий на ПК с целью применения на практике полученных теоретических знаний. Задания подбираются в соответствии с определенными критериями. Задания должны быть содержательными, практически значимыми, интересными для ученика; они должны способствовать развитию пространственного воображения, активизации творческих способностей; заданиям должно быть найдено применение при подготовке документов.

Программа курса ориентирована на большой объем практических, творческих работ с использованием компьютера. Работы с компьютером могут проводиться в следующих формах. Это:

1. **ДЕМОНСТРАЦИОННАЯ** - работу на компьютере выполняет учитель, а учащиеся наблюдают.
2. **ФРОНТАЛЬНАЯ** - недлительная, но синхронная работа учащихся по освоению или закреплению материала под руководством учителя.
3. **САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ** - выполнение самостоятельной работы с компьютером в пределах одного, двух или части урока. Учитель обеспечивает индивидуальный контроль за работой учащихся.
4. **ТВОРЧЕСКИЙ ПРОЕКТ** – выполнение работы индивидуально.

Планируемые результаты реализации программы внеурочной деятельности «Путешествие в мир информатики»

ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

У обучающегося будут сформированы	Обучающийся получит возможность для формирования
Внутренняя позиция школьника	
внутренняя позиция школьника на уровне положительного отношения к	внутренней позиции школьника на уровне положительного отношения к школе,

школе, ориентации на содержательные моменты школьной действительности и принятия образца «хорошего ученика»	<i>понимания необходимости обучения, выраженного в преобладании учебно-познавательных мотивов и предпочтений социального способа оценки знаний</i>
---	--

МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ

Познавательные универсальные действия

Ученик научится	Ученик получит возможность научиться
Умение анализировать объекты с целью выделения признаков	
анализировать объекты с выделением существенных и несущественных признаков	
Умение выбрать основание для сравнения объектов	
сравнивает по заданным критериям два три объекта, выделяя два-три существенных признака	<i>осуществлять сравнение, самостоятельно выбирая основания и критерии</i>
Умение выбрать основание для классификации объектов	
проводит классификацию по заданным критериям	<i>осуществлять классификацию самостоятельно выбирая критерии</i>
Умение доказать свою точку зрения	
строить рассуждения в форме связи простых суждений об объекте, свойствах, связях	<i>строить логические рассуждения, включающие установление причинно-следственных связей</i>
Умение определять последовательность событий	
устанавливать последовательность событий	устанавливать последовательность событий, выявлять недостающие элементы
Умение определять последовательность действий	
определять последовательность выполнения действий, составлять простейшую инструкцию из двух-трех шагов	<i>определять последовательность выполнения действий, составлять инструкцию (алгоритм) к выполненному действию</i>
Умение использовать знаково-символические средства	
использовать знаково-символические средства, в том числе модели и схемы для решения задач	<i>создавать и преобразовывать модели и схемы для решения задач</i>
Умение кодировать и декодировать информацию	
кодировать и декодировать предложенную информацию	<i>кодировать и декодировать свою информацию</i>
Умение понимать информацию, представленную в неявном виде	
понимать информацию, представленную в неявном виде (выделяет общий признак группы элементов, характеризует явление по его описанию).	<i>понимать информацию, представленную в неявном виде (выделяет общий признак группы элементов, характеризует явление по его описанию) и самостоятельно представлять информацию в неявном виде.</i>

Регулятивные универсальные действия

Ученик научится	Ученик получит возможность научиться
Умение принимать и сохранять учебную цель и задачи	
Принимать и сохранять учебные цели и задачи	<i>в сотрудничестве с учителем ставить новые учебные задачи</i>
Умение контролировать свои действия	
осуществлять контроль при наличии	<i>Осуществлять контроль на уровне</i>

эталона	<i>произвольного внимания</i>
Умения планировать свои действия	
планировать и выполнять свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации	<i>планировать и выполнять свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации в новом учебном материале</i>
Умения оценивать свои действия	
оценивать правильность выполнения действия на уровне ретроспективной оценки	<i>самостоятельно адекватно оценивать правильность выполнения действия и вносить необходимые коррективы в исполнение как по ходу его реализации, так и в конце действия</i>

Коммуникативные универсальные действия

Ученик научится	Ученик получит возможность научиться
Умение объяснить свой выбор	
строить понятные для партнера высказывания при объяснении своего выбора	<i>строить понятные для партнера высказывания при объяснении своего выбора и отвечать на поставленные вопросы</i>
Умение задавать вопросы	
формулировать вопросы	<i>формулировать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества с партнером</i>
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;	
осуществлять взаимный контроль; адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих	

ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

По окончании обучения учащиеся должны демонстрировать сформированные умения и навыки работы с информацией и применять их в практической деятельности и повседневной жизни.

Владение следующими знаниями	Владение следующими умениями
<ul style="list-style-type: none"> • правила работы за компьютером; • назначение главного меню; • пункты меню; • понятие файла; • понятие фрагмента рисунка, редактора Paint; понятие пикселя и пиктограммы; • понятие конструирования. 	<ul style="list-style-type: none"> • работать мышью; • запускать программу и завершать работу с ней; сохранять и открывать графические файлы; выбирать назначение и возможности графического редактора; • настраивать панель Инструменты; • создавать простейшие точные способы построения геометрических фигур; использовать технологию конструирования из меню готовых форм. • при построении геометрических фигур использовать клавишу shift; • создавать меню типовых элементов мозаики; • создавать и конструировать разнообразные

	графические объекты средствами графического редактора.
--	--

Формы и средства контроля, оценки и фиксации результатов

Форма подведения итогов реализации дополнительной образовательной программы «Первые шаги в мире информатики» – игры, соревнования, конкурсы, защита проекта.

Способы контроля:

- устный опрос;
- проверка самостоятельной работы;
- игры;
- защита проектов.

Система оценивания – безотметочная. Используется только словесная оценка достижений учащихся.

Учебно-тематический план

Наименование раздела	Количество часов
Вводное занятие	1
Основы компьютерной грамотности	4
Знакомство с графическим редактором	7
Редактирование рисунков	6
Точные построения графических объектов	7
Преобразование рисунка	4
Конструирование из мозаики	5
Всего	34

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

1. Вводное занятие. Техника безопасности в компьютерном классе. (1 час)

Правила поведения в компьютерном классе. Права и обязанности учащихся кружка. Задачи кружка. Техника безопасности в компьютерном классе и организация рабочего места.

2. Основы компьютерной грамотности (4 часа)

Знакомство учащихся с возможностями персонального компьютера, применение ПК, его основные устройства. Умение работать компьютерной мышкой, работать на клавиатуре, обучение работать с клавишами управления курсором. Основные устройства компьютера. Компьютерные программы. Операционная система. Рабочий стол. Компьютерная мышь. Клавиатура. Включение и выключение компьютера. Запуск программы. Завершение выполнения программы.

Файлы. Папки (каталоги). Имя файла. Операции над файлами и папками (каталогами): создание папок, копирование файлов и папок, удаление файлов и каталогов (папок).

3. Знакомство с графическим редактором (7 часов)

Что такое компьютерная графика. Основные возможности графического редактора Paint по созданию графических объектов. Панель Палитра. Панель Инструменты. Настройка инструментов рисования. Создание рисунков с помощью инструментов.

4. Редактирование рисунков (6 часов)

Понятие фрагмента рисунка. Технология выделения и перемещения фрагмента рисунка. Сохранение рисунка на диске. Открытие файла с рисунком.

5. Точные построения графических объектов (7 часов)

Геометрические инструменты. Использование клавиши shift при построении прямых, квадратов, окружностей. Редактирование графического объекта по пикселям. Понятие пиктограммы.

6. Преобразование рисунка (4 часа)

Отражения и повороты. Наклоны. Сжатия и растяжения рисунка.

7. Конструирование из мозаики (5 часов)

Понятие типового элемента мозаики. Понятие конструирования. Меню готовых форм – плоских и объемных. Конструирование с помощью меню готовых форм.

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№ п/п	Название темы	Требования к уровню подготовки учащихся	Формирование универсальных учебных действий	Дата проведения
I Вводное занятие. Техника безопасности в компьютерном классе. (1 час)				
1	Техника безопасности и охрана труда при работе на ПК. Соблюдение норм личной гигиены	Иметь представление об информации и информатике. Знать и соблюдать ТБ и гигиены в работе со средствами ИКТ. Знать требования к организации компьютерного рабочего места.	<p>Личностные</p> <p>1. Положительная мотивация и познавательный интерес к изучению данной темы;</p> <p>Познавательные</p> <p>1. Передача информации (устным, письменным, цифровым способами);</p> <p>2. Самостоятельно выделять и формулировать познавательную цель.</p> <p>Регулятивные</p> <p>1. Начальные навыки умения формулировать и удерживать учебную задачу;</p> <p>2. Использовать речь для регуляции своего действия.</p> <p>Коммуникативные</p> <p>1. Слушать собеседника.</p>	
II. Раздел. Компьютерная грамотность (4 часа)				
2	Компьютер – универсальная машина для работы с информацией. Основные устройства компьютера. Программы и документы.	Знать основные устройства компьютера и их функции; выделять программное и аппаратное обеспечение компьютера.	<p>Личностные</p> <p>1. Внутренняя позиция школьника на основе положительного отношения к школе;</p> <p>2. Положительная мотивация и познавательный интерес к изучению данной темы;</p>	
3	Рабочий стол в реальном и виртуальном мире. Компьютерная помощница - мышь.	Знать элементы рабочего стола. Уметь перемещать объекты оперировать с окнами.	<p>3. Начальные навыки сотрудничества в разных ситуациях.</p> <p>Познавательные</p> <p>1. Начало формирования навыка поиска необходимой информации для выполнения учебных заданий;</p>	
4	Клавиатура - инструмент писателя. Набор и редактирование текста.	Знать группы клавиш на клавиатуре, их назначение. Уметь набирать слова, используя клавиатуру.	<p>2. Анализ информации;</p> <p>3. Передача информации (устным, письменным, цифровым способами);</p> <p>4. Самостоятельно выделять и</p>	

5	Файлы и папки. Основные правила работы с файлами. Меню: возможность выбора. Начните работу с нажатия кнопки Пуск.	Создавать, переименовывать, перемещать, копировать и удалять файлы Иметь представление о структуре главного меню. Уметь запускать и закрывать программы и приложения.	формулировать познавательную цель. Регулятивные 1. Начальные навыки умения формулировать и удерживать учебную задачу; 2. Умение выполнять учебные действия в устной форме; 3. Использовать речь для регуляции своего действия. Коммуникативные 1. Ставить вопросы; 1. Слушать собеседника; 2. Формулировать собственное мнение и позицию; 3. Адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.	
III раздел. Знакомство с графическим редактором (7 часов)				
6	Назначение графического редактора Paint. Компьютерная графика	Иметь представление о компьютерной графике: графическом изображении, рисунке. Знать алгоритм запуска графического редактора Paint. Ориентироваться в интерфейсе программы Paint. Учащиеся должны уметь пользоваться кнопками на панели инструментов, создавать элементарные рисунки, сохранять и открывать документ.	Личностные 1. Положительная мотивация и познавательный интерес к изучению темы «Графический редактор» 2. Начальные навыки сотрудничества в разных ситуациях. Познавательные Самостоятельно выделять и формулировать познавательную цель. Регулятивные 1. Выбирать действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации; 2. Умение выполнять учебные действия в устной форме; 3. Использовать речь для регуляции своего действия; 4. Выделять и формулировать то, что уже усвоено и что еще нужно усвоить, определять качество и уровня усвоения;	
7	Инструменты рисования. Настройка инструментов			
8	Использование клавиши Ctrl			
9	Панель Палитра. Изменение Палитры			
10	Свободное рисование			
11	Редактирование компьютерного рисунка			
12	Практическая работа по теме: «Освоение среды графического редактора Paint»			

			Коммуникативные 1. Ставить вопросы; 2. Формулировать свои затруднения.	
IV раздел. Редактирование рисунков (6 часов)				
13	Понятие фрагмента рисунка	Знать понятие фрагмент рисунка, форматы графических файлов уметь создавать и редактировать изображения, используя операции с фрагментами.	Личностные 1. Положительная мотивация и познавательный интерес к изучению курса «Графический редактор Paint» 3. Способность к самооценке; 4. Начальные навыки сотрудничества в разных ситуациях. Метапредметные Познавательные 1. Начало формирования навыка поиска необходимой информации для выполнения учебных заданий; 2. Самостоятельно выделять и формулировать познавательную цель. Регулятивные 1. Ставить новые учебные задачи в сотрудничестве с учителем; 2. Выбирать действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации; 3. Использовать речь для регуляции своего действия; 4. Выделять и формулировать то, что уже усвоено и что еще нужно усвоить, определять качество и уровня усвоения; Коммуникативные В процессе обучения дети учатся: организовывать и планировать учебное сотрудничество с учителем.	
14	Выделение, перенос, копирование			
15	Понятие файла. Сохранение созданного рисунка			
16	Форматы рисунков. Открытие сохраненного рисунка			
17	Сборка рисунка из деталей			
18	Практическая работа по теме: «Редактирование рисунков»			
V раздел. Точные построения графических объектов (7 часов)				

19	Геометрические инструменты	Знать точные способы построения геометрических фигур; понятие пикселя и пиктограммы; уметь использовать при построении геометрических фигур клавишу shift; редактировать графический объект по пикселям.	<p>Личностные Формирование устойчивой мотивации к обучению; навыков организации и анализа своей деятельности, самоанализа и самокоррекции учебной деятельности.</p> <p>Метапредметные Регулятивные: учиться <i>планировать</i> учебную деятельность на уроке; <i>высказывать</i> свою версию, пытаться предлагать способ её проверки (на основе продуктивных заданий в учебнике)</p> <p>Познавательные: добывать новые знания: <i>находить</i> необходимую информацию, как в учебнике, так и в предложенных учителем словарях, справочниках и интернет-ресурсах;</p> <p>Коммуникативные: доносить свою позицию до других: <i>оформлять</i> свою мысль в устной и письменной речи (на уровне предложения или небольшого текста); слушать и понимать <i>речь других</i></p>	
20	Инструменты рисования линий. Построение линий			
21	Построение фигур			
22	Что такое пиксель и пиктограмма			
23	Изменение масштаба просмотра рисунков			
24	Редактирование рисунков по пикселям. Создание пиктограммы			
25	Практическая работа по теме: «Точные построения графических объектов»			
VI раздел. Преобразование рисунка (4 часа)				
26	Выполнение команд наклона, отражения и поворота	Знать возможности меню «Правка», алгоритм задания симметрии и наклона, отражения объекта. Учащиеся должны уметь выделять, перемещать, копировать, изменять размеры объекта, осуществлять поворот объекта на заданный угол, создавать надписи в графическом объекте	<p>Личностные Формирование навыков осознанного выбора наиболее эффективного способа решения</p> <p>Коммуникативные : организовывать и планировать учебное сотрудничество с учителем и одноклассниками.</p> <p>Регулятивные: определять последовательность промежуточных целей с учетом конечного результата, составлять план последовательности действий.</p> <p>Познавательные: уметь осуществлять анализ объектов, самостоятельно искать и отбирать необходимую информацию.</p>	
27	Растяжение и сжатие			
28	Исполнение надписи			
29	Практическая работа по теме: «Преобразование рисунка»			

VII раздел. Конструирование из мозаики (5 часов)				
30	Меню готовых форм	Знать технологию конструирования из меню готовых форм. Уметь создавать детали мозаики и использовать их для создания рисунков; создавать меню типовых элементов мозаики; создавать и конструировать разнообразные графические объекты средствами графического редактора.	<p>Личностные Выражают положительное отношение к процессу познания; адекватно оценивают свою учебную деятельность; применяют правила делового сотрудничества</p> <p>Коммуникативные: представлять конкретное содержание и сообщать его в письменной и устной форме; уметь (или развивать способность) с помощью вопросов добывать недостающую информацию.</p> <p>Регулятивные: ставить учебную задачу на основе соотнесения того, что уже известно, усвоено, и того, что ещё неизвестно; самостоятельно формулировать познавательную цель и строить действия в соответствии с ней.</p> <p>Познавательные: проводить анализ способов решения задач</p>	
31	Конструирование из кубиков			
32	Композиция из кубиков			
33	Практическая работа по теме: «Конструирование из мозаики»			
34	Обобщающее занятие			

Материально-техническое, учебно-методическое и информационное обеспечение образовательного процесса

Технические средства обучения

Для выполнения программы в классе имеется необходимое информационно-техническое обеспечение: наличие Интернета, компьютерная и мультимедийная техника

Аппаратные средства

1. Персональный компьютер - рабочее место учителя и учащихся
2. Мультимедиапроектор
3. Принтер
4. Источник бесперебойного питания
5. Устройства вывода звуковой информации (наушники, колонки, микрофон)
6. Устройства для ручного ввода текстовой информации и манипулирования экранными объектами (клавиатура и мышь)
7. Сканер
8. Внешний накопитель информации (или флэш-память)

Программные средства

1. Операционная система.
2. Файловый менеджер (в составе операционной системы или др.).
3. Антивирусная программа.
4. Клавиатурный тренажер.
5. Мультимедиа-проигрыватель (входит в состав операционных систем)
6. Браузер (входит в состав операционных систем или др.)