

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области средняя общеобразовательная школа имени Героя России Евгения Александровича Кирюшина с. Большая Раковка муниципального района Красноярский Самарской области

РАССМОТРЕНО:
на заседании ШМС
протокол № 1
от « 22 » 06 2022г.
Руководитель
ШМС _____/Пшенина
М.В/
(ФИО)

ПРОВЕРЕНО:
Зам. директора по УВР
_____/Семиколонова В.В. /
(ФИО)
« 24 » 08 2022г.

УТВЕРЖДАЮ:
Директор школы
_____/Ю.А.Табаков/
(ФИО)
Приказ №130 -од от
31.08.2022 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

ПО ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Направление: информационная культура

Название программы: «В мире информатики»

Класс: 2-4

Количество часов по учебному плану: 102 ч. в год, 1 ч. в неделю.

Составитель: учитель Табаков Ю.А.

Рабочая программа по внеурочной деятельности «В мире информатики» адресована учащимся 2-4 классов и разработана в соответствии с требованиями ФГОС начального общего образования и входит во внеурочную деятельность по социальному направлению развития личности.

Результаты освоения курса внеурочной деятельности

Личностные результаты

У обучающегося будут сформированы	Обучающийся получит возможность для формирования
Внутренняя позиция школьника	
внутренняя позиция школьника на уровне положительного отношения к школе, ориентации на содержательные моменты школьной действительности и принятия образца «хорошего ученика»	внутренней позиции школьника на уровне положительного отношения к школе, понимания необходимости обучения, выраженного в преобладании учебно-познавательных мотивов и предпочтений социального способа оценки знаний
Широкие познавательные интересы, инициатива и любознательность, мотивы познания и творчества; готовность и способность к саморазвитию и реализации творческого потенциала в духовной и предметно-продуктивной деятельности за счет развития их образного, алгоритмического и логического мышления	
Интерес к информатике и ИКТ, стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни	
Основы информационного мировоззрения – научного взгляда на область информационных процессов в живой природе, обществе, технике как одну из важнейших областей современной действительности	
Способность к избирательному отношению к получаемой информации за счет умений ее анализа и критичного оценивания; ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения	
Способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ	

Метапредметные

Познавательные универсальные действия

Обучающийся научится	Обучающийся 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	осуществлять сравнение, самостоятельно выбирая основания и критерии
Умение выбрать основание для классификации объектов	
проводит классификацию по заданным критериям	осуществлять классификацию самостоятельно выбирая критерии
Умение доказать свою точку зрения	
строить рассуждения в форме связи простых суждений об объекте, свойствах, связях	строить логические рассуждения, включающие установление причинно-следственных связей
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	определять последовательность выполнения действий, составлять инструкцию (алгоритм) к выполненному действию
Умение использовать знаково-символические средства	
использовать знаково-символические средства, в том числе модели и схемы для решения задач	создавать и преобразовывать модели и схемы для решения задач
Умение кодировать и декодировать информацию	
кодировать и декодировать предложенную информацию	кодировать и декодировать свою информацию
Умение понимать информацию, представленную в неявном виде	
понимать информацию, представленную в неявном виде (выделяет общий признак группы элементов, характеризует явление по его описанию).	понимать информацию, представленную в неявном виде (выделяет общий признак группы элементов, характеризует явление по его описанию) и самостоятельно представлять информацию в неявном виде.

Регулятивные универсальные действия

Обучающийся научится	Обучающийся получит возможность научиться
Умение принимать и сохранять учебную цель и задачи	
Принимать и сохранять учебные цели и задачи	в сотрудничестве с учителем ставить новые учебные задачи
Умение контролировать свои действия	
осуществлять контроль при наличии эталона	Осуществлять контроль на уровне произвольного внимания
Умения планировать свои действия	

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

Коммуникативные универсальные действия

Обучающийся научится	Обучающийся получит возможность научиться
Умение объяснить свой выбор	
строить понятные для партнера высказывания при объяснении своего выбора	строить понятные для партнера высказывания при объяснении своего выбора и отвечать на поставленные вопросы
Умение задавать вопросы	
формулировать вопросы	формулировать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества с партнером

Предметные результаты

Предметными результатами освоения программы «В мире информатики» являются следующие знания и умения:

Знать:

правила поведения при работе с компьютером
 основные устройства компьютера
 понятие файла

владение понятиями «равно», «не равно», «больше», «меньше», «вверх», «вниз», «вправо», «влево», «действия предметов», «возрастание», «убывание», «множество», «симметрия»

название цветов, форм и размеров предметов

понятие фрагмента рисунка

точные способы построения геометрических фигур

понятие пикселя и пиктограммы

основные способы работы с информацией в программе Paint, Word, Power Point.

Уметь:

уверенно и легко владеть компьютером

делать выбор в режиме «меню» и управлять объектами на экране монитора

использовать клавиатуру и мышь при работе с прикладными программами

работать с интерактивной доской

вставлять картинки из файлов

получать различные варианты решения для одной и той же задачи

выделять форму предметов; определять размеры предметов; располагать предметы, объекты, цифры по возрастанию, убыванию; выделять, отображать, сравнивать множества и его элементы; уметь строить симметричные изображения простых геометрических фигур

создавать рисунки в графическом редакторе Paint

уметь составлять презентации в программе Power Point

создавать текстовые документы

печатать текст

редактировать текст

вставлять рисунки, объект WordArt

самостоятельно составлять композиции

видеть ошибки и уметь их исправлять.

Учащиеся должны уметь использовать приобретенные знания и умения в учебной деятельности и повседневной жизни:

готовить сообщения с использованием различных источников информации: книг, прессы, радио, телевидения, устных сообщений и др.

применять точную и понятную инструкцию при решении учебных задач и в повседневной жизни

придерживаться этических правил и норм, применяемых при работе с информацией, применять правила безопасного поведения при работе с компьютером

уметь давать полные ответы и аргументировать свои выводы

Формы организации и виды деятельности

Целесообразно применять общие и специфические методы, связанные с применением средств ИКТ:

Словесные методы обучения (рассказ, объяснение, беседа)

Наглядные методы (наблюдение, демонстрация наглядных пособий, презентаций)

Практические методы (практические компьютерные работы)

Активные методы (метод проблемных ситуаций, метод проектов, ролевые игры и др.)

Формы работы:

Самостоятельная работа (выполняется без непосредственного участия учителя, но по его заданию в специально предоставляемое для этого время)

Индивидуальная практическая работа (разнотипность заданий по уровню сложности, большая самостоятельность, большая опора на учебник и справочный материал, более сложные вопросы к ученику)

Коллективный урок (участие нескольких классов одной параллели: урок-конференция, урок-путешествие)

Групповая форма (деление класса на 2 и более групп)

Парная форма

Критерии и нормы оценки знаний и умений достижений планируемых результатов

Форма проведения занятий – игры, соревнования, конкурсы. Промежуточная аттестация – творческий проект

Способы контроля: устный опрос, проверка самостоятельной работы, игры.

Система оценивания – зачет

Содержание

2 класс «Юный художник»

Тема	Основное содержание
Правила техники безопасности.	Пожарная безопасность, охрана труда, санитарные правила, правила поведения в кабинете.
Компьютер в жизни человека. Знакомство с компьютером. Программы.	Основные устройства компьютера и технические средства, с помощью которых может быть реализован ввод информации (текста, звука, изображения) в компьютер.
Знакомство с графическим редактором Paint.	Интерфейс графического редактора и его основные объекты. Панель палитра. Панель инструменты. Настройка инструментов рисования. Создание рисунков с помощью инструментов.
Работа в программе Paint.	Интерфейс графического редактора.
Функция раскрашивания при помощи графического редактора.	Инструменты рисования.
Графический редактор Paint. Раскрашивание готовых образцов рисунков.	
Графический редактор Paint.(Линии, орнамент, цвет)	Инструменты рисования. Создание рисунков с помощью клавиши Shift.
Проект. (Создание проектов на тему: «Времена года», «Моя семья», «Моя школа», «Моя страна»)	Простейший графический редактор Paint, инструменты создания простейших графических объектов. Исправление ошибок и внесение изменений. Работа с фрагментами: удаление, перемещение, копирование. Преобразование фрагментов.
Копирование. Составление рисунков.	Инструменты рисования. Создание рисунков с помощью инструментов Выделение.
Шрифт. Виды шрифтов.	Графический редактор Paint, Работа с фрагментами. Создание надписей в графическом редакторе.
Проект. Книжная графика.(поздравительная открытка, обложка книги, календарь)	Графический редактор Paint, Работа с фрагментами. Создание надписей в графическом редакторе.

Проект. Театральная графика (образец театрального занавеса, эскизы головных уборов и костюмов)	Простейший графический редактор Paint, инструменты создания простейших графических объектов. Исправление ошибок и внесение изменений. Работа с фрагментами: удаление, перемещение, копирование. Преобразование фрагментов.
Декоративное рисование. Повторение и закрепление пройденного материала.	Простейший графический редактор Paint, инструменты создания простейших графических объектов.

3 класс «Учимся печатать»

Тема	Основное содержание
Правила техники безопасности.	Пожарная безопасность, охрана труда, санитарные правила, правила поведения в кабинете.
Компьютер в жизни человека. Знакомство с компьютером. Программы.	Основные устройства компьютера и технические средства, с помощью которых может быть реализован ввод информации (текста, звука, изображения) в компьютер.
Знакомство с текстовым редактором Word.	Правила ввода и удаления символов. Создание отступов, колонок. Изменение начертания и цвета текста.
Работа в программе Word. Работа с клавиатурным тренажером.	Вводить информацию в компьютер с помощью клавиатуры, мыши и других технических средств.
Меню «Файл»	Правила ввода и удаления символов. Создание отступов, колонок. Изменение начертания и цвета текста. Вставка геометрических фигур.
Меню «Главная» Редактирование текста.	
Набор текста.	
Меню «Вставка» Создание пригласительной открытки.	Обучение вставке графических объектов (геометрических фигур) в текст. Грамотное управление текстовым процессором.
Оформление реферата.	Правила ввода и удаления символов. Создание отступов, колонок. Изменение начертания и цвета текста. Форматирование текста.
Меню «Ссылки»	Грамотное управление текстовым процессором.
Создание компьютерного рисунка в текстовом редакторе.	Обучение вставке графических объектов (геометрических фигур) в текст.

	Грамотное управление текстовым процессором.
Творческий проект. Оформление брошюры.	Создание отступов, колонок. Изменение начертания и цвета текста. Форматирование текста. Грамотное управление текстовым процессором.

4 класс «Мастер презентации»

Тема	Основное содержание
Правила техники безопасности.	Пожарная безопасность, охрана труда, санитарные правила, правила поведения в кабинете.
Компьютер в жизни человека. Знакомство с компьютером. Программы.	Основные устройства компьютера и технические средства, с помощью которых может быть реализован ввод информации (текста, звука, изображения) в компьютер.
Знакомство редактором презентаций Power Point.	Интерфейс MSOfficePowerPoint.
Работа в программе Power Point.	Изучение меню программы. Сопоставление с ранее изученными программными средствами пакета MSOffice. Изучение возможностей, применимых исключительно к данной программе.
Правила составления презентации.	Технология создания слайдов, дублирования выделенных слайдов. Знакомство с макетами слайдов.
Творческий проект «Я»	Введение в проект. постановка проблемных вопросов. Составление плана проектной работы. Обобщение результатов. Создание проектных продуктов. Сообщение результатов. Обсуждение проектных работ.
Возможности программы Power Point(добавление картинок, арт текстов).	Проведение аналогии форматирования текста с MSOffice Word. Знакомство с объектами WordArt. Аналогия форматирования текста с Word.

	Работа с графическими изображениями.
Творческий проект «Моя семья»	<p>Введение в проект.</p> <p>постановка проблемных вопросов.</p> <p>Составление плана проектной работы.</p> <p>Обобщение результатов.</p> <p>Создание проектных продуктов.</p> <p>Сообщение результатов.</p> <p>Обсуждение проектных работ.</p>
Возможности программы Power Point(добавление эффектов анимации).	<p>Знакомство с понятием «анимация».</p> <p>Применение анимационных эффектов к объектам, размещенным на слайдах</p>
Творческий проект «Моё село»	<p>Введение в проект.</p> <p>постановка проблемных вопросов.</p> <p>Составление плана проектной работы.</p> <p>Обобщение результатов.</p> <p>Создание проектных продуктов.</p> <p>Сообщение результатов.</p> <p>Обсуждение проектных работ.</p>
<p>Использование сети Internet с целью поиска информации для составления презентации.</p> <p>Презентации с вложениями.</p> <p>Гиперссылки.</p>	Работа с информацией, полученной через интернет.
Творческий проект «Моя страна».	<p>Введение в проект.</p> <p>постановка проблемных вопросов.</p> <p>Составление плана проектной работы.</p> <p>Обобщение результатов.</p> <p>Создание проектных продуктов.</p> <p>Сообщение результатов.</p> <p>Обсуждение проектных работ.</p>

Тематическое планирование

Основные разделы содержания	Количество часов		
	2 класс	3 класс	4 класс
Правила поведения и техника безопасности при работе с компьютером	1	1	1
Компьютер и его устройство. Программы.	2	2	2
Графический редактор Paint. Составление рисунков на заданные темы	31	0	0
Текстовый редактор Word	0	31	0
Редактор презентаций Power Point	0	0	31
Итого	34	34	34