

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области средняя общеобразовательная школа «Образовательный центр»с. Съезжее муниципального района Богатовский Самарской области

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
по внеурочной деятельности
«Моя информационная культура»
(полное наименование)
информационная культура
(направление)
2- 4 классы
(классы)
начальное общее образование
1 год
(срок реализации)

СОСТАВИТЕЛЬ:

учитель начальных классов
Лапшина Тамара Михайловна

ПРОВЕРЕНО

Заместитель директора по УВР:

_____ Артюкова О. В.

Дата: ____ __ 2023 г.

с. Съезжее 2023 г.

Пояснительная записка.

Рабочая программа данного учебного курса внеурочной деятельности разработана в соответствии с требованиями:

1. Федерального закона от 29.12.2012 № 273 «Об образовании в Российской Федерации»;
2. Приказа Минпросвещения от 31.05.2021 № 286 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования»;
3. Методических рекомендаций по использованию и включению в содержание процесса обучения и воспитания государственных символов Российской Федерации, направленных письмом Минпросвещения от 15.04.2022 № СК-295/06;
4. СанПиН 1.2.3685-21;

Цель курса: в начальной школе планируется пропедевтическое изучение основ информатики, приоритетная цель которого – сформировать у школьников первоначальные навыки использования средств информационных и коммуникационных технологий в познавательной и практической деятельности.

Место курса в плане внеурочной деятельности ГБОУ СОШ»ОЦ»

с. Съезжее учебный курс предназначен для обучающихся 2–4-х классов; рассчитан на 1 час в неделю/34 часа в год
Содержание курса внеурочной деятельности.

Курс информатики в начальной школе имеет комплексный характер. В соответствии с первым аспектом информатики осуществляется теоретическая и практическая бес компьютерная подготовка, к которой относится формирование первичных понятий об информационной деятельности человека, об организации общественно значимых информационных ресурсов

(библиотек, архивов и пр.), о нравственных и этических нормах работы с информацией. В соответствии со вторым аспектом информатики осуществляется практическая пользовательская подготовка — формирование первичных представлений о компьютере, в том числе подготовка школьников к учебной деятельности, связанной с использованием информационных и коммуникационных технологий на других предметах.

Таким образом, важнейшим результатом изучения информатики в школе является развитие таких качеств личности, которые отвечают требованиям информационного общества, в частности, приобретение учащимися информационной и коммуникационной компетентности (ИКТ - компетентности).

Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности.

Личностные результаты.

Эти требования достигаются под воздействием применения методики обучения и особых отношений «учитель — ученик»:

- готовность и способность к саморазвитию, сформированность мотивации к обучению и познанию;
- ценностно-смысловые установки обучающихся, отражающие их индивидуально-личностные позиции;
- социальные компетенции;
- личностные качества.

Метапредметные результаты.

Эти требования достигаются при освоении теоретического содержания курса, при решении учебных задач в рабочей тетради и на компьютере, при выполнении проектов во внеурочное время — это освоение УУД:

- познавательных;
- регулятивных;
- коммуникативных;
- овладение межпредметными понятиями (объект, система, действие, алгоритм и др.).

Предметные результаты.

Эти требования достигаются при освоении теоретического содержания курса, при решении учебных задач в рабочей тетради и на компьютере, при выполнении заданий и проектов во внеурочное время.

- овладение простейшими способами представления и статистических данных; формирование представлений о статистических закономерностях в реальном мире и о различных способах их изучения, о простейших вероятностных моделях; развитие умений извлекать информацию, представленную в таблицах, на диаграммах, графиках, описывать и анализировать массивы числовых данных с помощью подходящих статистических характеристик, использовать понимание вероятностных свойств окружающих явлений при принятии решений;
- развитие умений применять изученные понятия, результаты, методы для решения задач практического характера и задач из смежных дисциплин с использованием при необходимости справочных материалов, компьютера, пользоваться оценкой и прикидкой при практических расчётах;
- развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе; развитие умений составить и записать алгоритм для конкретного исполнителя; формирование знаний об алгоритмических конструкциях, логических значениях и операциях; знакомство с одним из языков программирования и основными алгоритмическими структурами—линейной, условной и циклической;
- формирование умений формализации и структурирования информации, 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 и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права.

С точки зрения достижения планируемых результатов обучения наиболее ценными являются следующие **компетенции**, отраженные в содержании курса:

— **наблюдать за объектами** окружающего мира; обнаруживать изменения, происходящие с объектом, и учиться устно и письменно описывать объекты по результатам наблюдений, опытов, работы с информацией;

— **соотносить результаты** наблюдения с целью, соотносить результаты проведения опыта с целью, т. е. получать ответ на вопрос «Удалось ли достичь поставленной цели?»;

— устно и письменно **представлять информацию** о наблюдаемом объекте, т. е. создавать текстовую или графическую модель наблюдаемого объекта с помощью компьютера с использованием текстового или графического редактора;

— **понимать**, что освоение собственно информационных технологий (текстового и графического редакторов) является не самоцелью, а **способом деятельности** в интегративном процессе познания и описания (под описанием понимается создание информационной модели текста, рисунка и др.);

— **выявлять** отдельные признаки, характерные для сопоставляемых объектов; в процессе информационного моделирования и сравнения объектов анализировать результаты сравнения (ответы на вопросы «Чем похожи?», «Чем не похожи?»); объединять предметы по общему признаку (что лишнее, кто лишний, такие же, как..., такой же, как...), различать целое и часть. Создание информационной модели может сопровождаться проведением простейших измерений разными способами. В процессе познания свойств изучаемых объектов осуществляется сложная мыслительная деятельность с использованием уже готовых предметных, знаковых и графических моделей;

— **решать творческие задачи** на уровне комбинаций, преобразования, анализа информации при выполнении упражнений на компьютере и компьютерных проектов;

— **самостоятельно составлять** план действий (замысел), проявлять оригинальность при решении творческой конструкторской задачи, создавать творческие работы (сообщения, небольшие сочинения, графические работы), разыгрывать воображаемые ситуации, создавая простейшие мультимедийные объекты и презентации, применять простейшие логические выражения типа:

«...и/или...», «если... то...», «не только, но и...» и давать элементарное обоснование высказанного суждения;

— **овладевать первоначальными умениями** передачи, поиска, преобразования, хранения информации, использования компьютера; при выполнении интерактивных компьютерных заданий и развивающих упражнений — поиском (проверкой) необходимой информации в интерактивном компьютерном словаре, электронном каталоге библиотеки. Одновременно происходит овладение различными способами представления информации, в том числе в табличном виде, упорядочения информации по алфавиту и числовым параметрам (возрастанию и убыванию);

— **получать опыт организации своей деятельности**, выполняя специально разработанные для этого интерактивные задания. Это задания, предусматривающие выполнение инструкций, точное следование образцу и простейшим алгоритмам, самостоятельное установление последовательности действий при выполнении интерактивной учебной задачи, когда требуется ответ на вопрос «В какой последовательности следует это делать, чтобы достичь цели? »;

— **получать опыт рефлексивной деятельности**, выполняя особый класс упражнений и интерактивных заданий. Это происходит при определении способов контроля и оценки собственной деятельности (ответы на вопросы «Такой ли получен результат?», «Правильно ли я делаю это?»), нахождении ошибок в ходе выполнения упражнения и их исправлении;

— **приобретать опыт сотрудничества** при выполнении групповых компьютерных проектов: уметь договариваться, распределять работу между членами группы, оценивать свой личный вклад и общий результат деятельности.

Тематическое планирование курса внеурочной деятельности.

№ п/п	Наименование темы	Кол-во часов	Основное содержание
2-4 класс (34 часа)			
1.	Компьютер и его основные устройства.	6	Техника безопасности и организация рабочего места в кабинете информатики. Человек и компьютер. Устройство управления – мышь. Общие сведения. Главная и второстепенная кнопка. Перетаскивание объектов. Стандартные элементы интерфейса. Колесо прокрутки.
2.	Графический редактор Paint.	14	Знакомство с программой Paint. Структура окна программы. Инструменты для рисования. Ластик. Геометрические фигуры редактора. Заливка. Использование инструментов “Линия” “Кривая 1 линия”. Выделение и копирование фрагментов изображения. Отражение и поворот выделенных фрагментов. Работа с текстом.

3.	Текстовый процессор Open Office Writer .	13	Знакомство с текстовым процессором Open Office Writer. Структура окна. Набор и редактирование текста. Сохранение файла. Форматирование текста. Графические объекты. Создание схем. Создание простых таблиц. Вставка изображений.
----	--	----	--

Календарно-тематическое планирование.

1

2-4 класс.

№ п/п	Тема занятия	Форма проведения занятия	Кол-во часов	ЦОР/ЭОР	План	Факт
1.	Техника безопасности и организация рабочего места в кабинете информатики. Человек и компьютер.	Знакомство с правилами поведения.	1	https://uchi.ru https://resh.edu.ru/		
2.	Устройство управления – мышь. Общие сведения.	Практическая работа.	1	https://education.yandex.ru/		
3.	Устройство управления – мышь. Главная и второстепенная кнопка.	Практическая работа.	1	https://infourok.ru/		
4.	Устройство управления – мышь. Перетаскивание объектов.	Практическая работа.	1	https://siriusolymp.ru/		
5.	Стандартные элементы интерфейса. Колесо прокрутки.	Практическая работа.	1	http://school-collection.edu.ru/		
6.	Итоговый урок по 1 разделу.	Игра.	1			
7.	Знакомство с программой Paint. Структура окна программы. Инструменты для рисования. Ластик.	Знакомство с графическим редактором.	1			

8.	Геометрические фигуры редактора. Заливка.	Работа графическим редактором.	с	1		
9.	Использование инструментов «Линия», «Кривая линия».	Работа графическим редактором.	с	1		
10.	Выделение и копирование фрагментов изображения.	Работа графическим редактором.	с	1		
11.	Отражение и поворот выделенных фрагментов.	Работа графическим редактором.	с	1		
12.	Работа с текстом.	Работа с текстовым редактором.		1		
13.	Итоговый проект «Новогодняя сказка. Елка».	Проект.		1		
14.	Итоговый проект «Новогодняя сказка. Дед Мороз».	Проект.		1		
15.	Итоговый проект «Новогодняя сказка. Снегурочка».	Проект.		1		
16.	Итоговый проект «Новогодняя сказка. Снеговик».	Проект.		1		
17.	Итоговый проект «Новогодняя сказка. Кролик».	Проект.		1		
18.	Итоговый проект «Новогодняя сказка».	Проект.		1		
19.	Создание фона, объединение фрагментов в единый рисунок.	Работа графическим редактором.	с	1		
20.	Защита проекта «Новогодняя сказка».	Проект.		1		

21.	Знакомство с текстовым процессором Open Office Writer. Структура окна.	Работа с текстовым редактором.	1		
22.	Набор и редактирование текста. Сохранение файла.	Работа с текстовым редактором.	1		
23.	Форматирование текста.	Работа с текстовым редактором.	1		
24.	Графические объекты. Создание схем.	Работа с графическим редактором.	1		
25.	Создание простых таблиц.	Работа с графическим редактором.	1		
26.	Вставка изображений.	Работа с графическим редактором.	1		
27.	Проект «9 мая». Создание текстовой части.	Проект.	1		
28.	Проект «9 мая». Создание таблицы.	Проект.	1		
29.	Проект «9 мая». Создание и вставка рисунка.	Проект.	1		
30.	Проект «9 мая». Резерв.	Проект.	1		
31.	Защита проекта «9 мая».	Проект.	1		
32-34	Творческая работа	Творческая работа.	1		