

Муниципальное казённое общеобразовательное учреждение

«Центр образования № 14»

(МКОУ «Центр образования №14»)

«Согласовано»
Педагогическим советом
МКОУ «Центр образования №14»
Протокол №1
от «30» августа 2024 г

«Утверждено»
Приказом директора
МКОУ «Центр образования №14»

Н.В.Кулешова
Приказ № 75-д
от 30» августа 2024 г.

Рабочая программа по внеурочной деятельности

«Занимательная информатика»

Класс: 3

Разработана:
Панкратовым И. И.,
учителем информатики

2024 г

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА.

Трудно назвать другую сферу человеческой деятельности, которая развивалась бы столь стремительно и породила такое разнообразие подходов к изучению материала, как информатизация и компьютеризация общества. Проникновение компьютеров во все сферы жизни общества (термины «Word», «Excel», «Internet» стали такими же обыденными, как «телефон» или «шахматы») убеждает в том, что культура общения с компьютером становится частью общей культуры человека. В последнее время компьютер часто рассматривается не как некоторое устройство, позволяющее организовать конкретную практическую деятельность на более высоком профессиональном уровне, а как один из путей повышения эффективности профессиональной деятельности за счёт более полного и широкого применения возможностей различных программ и систем. Их использование стало обязательным элементом практически для представителей всех профессий. Поэтому содержание данной Программы представляется весьма **актуальным**.

Педагогическая целесообразность Программы представлена тем, что позволяет воспитанникам научиться профессиональным практическим приёмам работы на компьютере, получить пользовательские навыки использования оргтехники и мультимедийного оборудования.

Данная Программа ориентирована на создание условий для развития личности обучающегося; развитие мотивации личности к познанию и творчеству; обеспечение эмоционального благополучия учащихся; приобщение обучающихся к общечеловеческим ценностям; профилактику асоциального поведения; создание условий для социального, культурного самоопределения личности; интеллектуальное и духовное развитие детей; укрепление психического и физического здоровья.

Основная цель обучения – овладение учащимися навыками и умениями работы на персональном компьютере.

Для достижения цели Программы необходимо выполнить следующие **задачи**:

1. Обучить навыкам и умениям разработки и хранения документов на персональном компьютере.
2. Развить творческий потенциал и рациональный подход к решению задач; способствовать развитию абстрактного и логического мышления, памяти, внимания и наблюдательности. Развить лидерские, творческие, коммуникативные способности воспитанников.
3. Воспитать собранность, организованность, аккуратность, умение работать в мини-группе, культуру общения, бережное отношение к имуществу Учреждения.

Программа рассчитана на 1 год обучения, для учащихся 3 класса, т.к. именно в этом возрасте необходимо заинтересовать детей изучением информатики вообще и помочь найти ответы на вопросы, с которыми младшим школьникам приходится сталкиваться в повседневной жизни. На первом году обучения учащиеся получают начальные знания и навыки пользования компьютером, а также создаются условия мотивации для участия во внеклассных мероприятиях.

ЛИЧНОСТНЫЕ, МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ И ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ.

В результате изучения данной программы на ступени начального общего образования начинается формирование навыков, необходимых для жизни и работы в современном высокотехнологичном обществе. Учащиеся приобретут опыт работы с мультимедийными информационными объектами, в которых объединяются текст, наглядно-графические изображения, цифровые данные, неподвижные и движущиеся изображения, звук, ссылки и базы данных и которые могут передаваться как устно, так и с помощью телекоммуникационных технологий или размещаться в Интернете.

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 гипермедиасообщений, включающих текст, набираемый на клавиатуре, цифровые данные, неподвижные и движущиеся, записанные и созданные изображения и звуки.
подготовка выступления с аудиовизуальной поддержкой.

Предметные результаты:

корректно начинать и завершать работу на персональном компьютере;
работать с наглядно представленными на экране информационными объектами, применяя мышь и клавиатуру;
изображать геометрические фигуры в цвете с помощью графического редактора;
различать виды информации;
решать логические задачи;
решать задачи нахождение множества;
решать задачи по обобщению предметов;
представлять различные виды моделей.

СОДЕРЖАНИЕ.

(34ч)

1. Техника безопасности и правила поведения в компьютерном классе – 1 ч.

Правила поведения в компьютерном классе. Общие требования техники безопасности при работе с персональным компьютером

2. Области применения персональных компьютеров – 1 ч.

Сферы применения персональных компьютеров. Перспективы развития компьютерной техники.

3. Компьютер и его основные устройства – 1 ч.

Основная конфигурация персональных компьютеров. Основная конфигурация персональных компьютеров.

4. Клавиатура, работа на клавиатуре – 6 ч.

Состав и функции клавиатуры. Основные группы клавиш клавиатуры.

Порядок расположения пальцев рук при работе на клавиатуре. Изучение клавиатурных комбинаций. Набор текста. Печать на скорость.

5. Мышь. Пиктограммы – 1 ч.

Назначение манипулятора – мышь. Выбор пиктограмм с помощью мыши.

6. Графика. Графический редактор Paint – 8 ч.

Основы обработки графических изображений. Назначение и возможности графического редактора Paint. Структура окна Paint. Атрибуты изображения.

Сохранение и загрузка изображения. Техника создания изображения, изменение размеров. Рисование простых и сложных геометрических фигур. Рисование сложных геометрических фигур.

7. Раскрашивание компьютерных рисунков – 2ч.

Выбор цвета при раскрашивании компьютерного рисунка. Раскрашивание по образцу.

8. Конструирование – 2 ч.

Составление изображения из геометрических фигур. Конструирование различных предметов.

9. Информация: виды, способы представления – 2 ч.

Определение информации. Компьютер и информация. Восприятие информации и способы её представления.

10. Логика. Решение логических задач – 2 ч.

Понятие логики. Элементы логики. Суждение: истинное и ложное. Сопоставление.

11. Алгоритмы и исполнители – 6 ч.

Понятие алгоритма. Формирование навыков алгоритмического мышления. Алгоритмический язык. Исполнители алгоритмов. Способы записи алгоритмов. Составление простейших алгоритмов: «Приготовление домашнего задания», «Режим дня школьника», «Смена времён года», «Моя семья».

12. Игровые занятия- 3 ч.

«Мир мозаики», «Арифметика», «Цветочная история. Приключения феи», «Пиратский ребус».

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ С УКАЗАНИЕМ КОЛИЧЕСТВА ЧАСОВ

№ п/п	Тема раздела	Количество часов
1	Техника безопасности и правила поведения в компьютерном классе	1
2	Области применения персональных компьютеров	1
3	Компьютер и его основные устройства	1
4	Клавиатура, работа на клавиатуре	5
5	Мышь. Пиктограммы	1
6	Графика. Графический редактор Paint	8
8	Конструирование	2
9	Информация: виды, способы представления	2
10	Логика. Решение логических задач	2
11	Алгоритмы и исполнители	6
12	Игровые занятия	3

КАЛЕНДАРНО- ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ п/п	Тема	Количество часов	Дата
	Техника безопасности и правила поведения в компьютерном классе	1	
1	Правила поведения в компьютерном классе. Общие требования техники безопасности при работе с персональным компьютером		
	Области применения персональных компьютеров	1	
2	Сферы применения персональных компьютеров. Перспективы развития компьютерной техники.		
	Компьютер и его основные устройства	1	
3	Основная конфигурация персональных компьютеров. Основная конфигурация персональных компьютеров		
	Клавиатура, работа на клавиатуре	5	
4	Состав и функции клавиатуры.		
5	Основные группы клавиш клавиатуры.		
6	Порядок расположения пальцев рук при работе на клавиатуре.		
7	Изучение клавиатурных комбинаций.		
8	Набор текста. Печать на скорость.		
	Мышь. Пиктограммы	1	
9	Назначение манипулятора – мышь. Выбор пиктограмм с помощью мыши.		
10	Игровое занятие «Мир мозаики»	1	
	Графика. Графический редактор Paint	8	
11	Основы обработки графических изображений.		
12	Назначение и возможности графического редактора Paint.		
13	Структура окна Paint		
14	. Атрибуты изображения.		
15	Сохранение и загрузка изображения.		
16	Техника создания изображения, изменение размеров.		
17	Рисование простых геометрических фигур.		
18	Рисование сложных геометрических фигур.		
	Раскрашивание компьютерных рисунков	2	
19	Выбор цвета при раскрашивании компьютерного рисунка.		
20	Раскрашивание по образцу.		
	Конструирование	2	
21	Составление изображения из геометрических фигур.		
22	Конструирование различных предметов.		
	Информация: виды, способы представления	2	
23	Определение информации. Компьютер и информация.		
24	Восприятие информации и способы её представления.		
25	Игровое занятие «Арифметика», «Цветочная история. Приключения феи»	1	
	Логика. Решение логических задач	2	
26	Понятие логики. Элементы логики.		
27	Суждение: истинное и ложное. Сопоставление.		
	Алгоритмы и исполнители	6	
28	Понятие алгоритма. Формирование навыков алгоритмического		

	мышления.		
29	Алгоритмический язык. Исполнители алгоритмов.		
30	Способы записи алгоритмов. Составление простейших алгоритмов: «Приготовление домашнего задания»,		
31	Составление простейших алгоритмов: «Режим дня школьника»		
32	Составление простейших алгоритмов: «Моя семья».		
33	Составление простейших алгоритмов: «Смена времён года»		
34	Игровое занятие «Пиратский ребус».	1	

СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Горячев А.В. Программа «Информатика и ИКТ (Информационные и коммуникационные технологии)» // Официальный сайт ОС «Школа 2100»: <http://www.school2100.ru/uroki/elementary/inform.php>
2. Дендебер И.А., Извекова Е.В., Васильева Н.И. Фотография и видеосъемка в практике реализации ФГОС на первой и второй ступенях обучения //Школа управления образовательным учреждением. – С.-Пб, 2013.- № 09 (29). – С.51.
3. Лобанов А. Догнать и ... опередить стандарты// Управление школой: Методический журнал для школьной администрации. – Издательский дом Первое сентября , 2013.- № 7-8.- С.57-59.
4. Ярмахов Б. Б. «1 ученик : 1 компьютер» — образовательная модель мобильного обучения в школе. Москва, 2012.
5. Ярмахов Б. Б., Патаракин Е. Д., Буров В. В., Шустов С. Б. Летний цифровой лагерь: модель 1:1 / Народное образование, 2009.- № 3.