

**Красносулинский район, х. Большая Федоровка  
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
Больше-Федоровская средняя общеобразовательная школа**



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА  
курса внеурочной деятельности  
«В мире информатики»**

Направление: социальное направление

Уровень общего образования: начальное общее образование

Класс: 1

Количество часов: 35

Учитель: Ромашкина Наталья Григорьевна

Программа разработана на основе:

- Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования;
- требований к результатам освоения основной образовательной программы начального общего образования МБОУ Больше-Федоровская СОШ;
- авторской программы А.В. Горячева «Информатика в играх и задачах»

**2019-2020 учебный год**

## Пояснительная записка

В настоящее время все большее значение принимает раннее выявление и развитие способностей детей младшего школьного возраста. Чем раньше начинается развитие ребенка, тем органичнее оно проходит, тем легче детям учиться в школе, тем более они подготовлены к решению различных жизненных задач.

В основную образовательную программу в соответствии с ФГОС включена внеурочная деятельность, которая направлена на реализацию индивидуальных потребностей обучающихся школы путем предоставления выбора широкого спектра занятий, направленных на развитие детей. Каждый ребенок, живущий в современном информационном обществе должен уметь работать на компьютере, находить нужную ему информацию в различных информационных источниках, обрабатывать ее, и самое главное (требования ФГОС), использовать свои знания в жизни.

Программа «В мире информатики» предназначена для освоения школьниками навыков пользования компьютером, развития у них логического мышления и творческих способностей. На занятиях ребята учатся общаться, высказывать свое мнение, получают знания о вычислительной технике, о построении простых алгоритмов и моделей, знакомятся с теорией множеств. Дети приобретают навыки работы с доступными программными средствами.

### ***Цели занятий:***

обучающие: развитие логического мышления, создание базы знаний связанной с информатикой, оперативное использование этих знаний для решения любых задач, развитие образного мышления;

воспитывающие: развитие умения работать в группе, самостоятельно оценивать и анализировать свою деятельность и уважительно оценивать и анализировать деятельность других ребят в совместном освоении курса, воспитание положительно окрашенного отношения к сверстникам и взрослым;

развивающие: раскрытие творческих способностей и наклонностей детей, создание мотивации к использованию собственных талантов, интереса к решению учебных и жизненных задач, создание высоких стартовых возможностей для обучения в начальной и средней школе.

### ***Задачи занятий:***

обучающие: приобретение навыков работы с доступными программными средствами, навыков построения простых алгоритмов и моделей, навыков работы с множеством предметов (разбиение на группы с выделением характерных признаков предметов и закономерностей в игровой и бытовой деятельности);

воспитывающие: приобретение навыков контроля и анализа игровой и учебной деятельности, как собственной, так и других ребят, навыков дружелюбного общения со сверстниками и взрослыми;

развивающие: развитие интереса и умения использования своих способностей, умения анализировать ситуацию для построения информационной модели и изображения модели с помощью системного языка (рисунки, схемы, плана решения задачи и т.д.).

**Компьютерный практикум**, направленный на получение навыков работы с клавиатурой и мышкой, предполагает знакомство с программным обеспечением в среде Windows и построен на использовании: программы «Мир информатики» от Кирилла и Мефодия (1 год обучения):

После компьютерного практикума следует минутка релаксации - дети выполняют гимнастические упражнения для глаз и кистей рук.

На каждом занятии обязательно проводится физкультминутка.

В соответствии с годовым учебным графиком МБОУ Больше-Федоровской СОШ на 2019-2020 учебный год данная рабочая программа рассчитана на 33 учебных часа в год (1 час в неделю).

## **I. Планируемые предметные результаты освоения курса** **внеурочной деятельности «В мире информатики»**

### **Предметные:**

развитие у школьников навыков решения задач с применением таких подходов к решению, которые наиболее типичны и распространены в областях деятельности, традиционно относящихся к информатике:

- алгоритмический подход к решению задач – умение планирования последовательности действий для достижения какой-либо цели, а также решения широкого класса задач, для которых ответом является не число или утверждение, а описание последовательности действий;
- системный подход – рассмотрение сложных объектов и явлений в виде набора более простых составных частей, каждая из которых выполняет свою роль для функционирования объекта в целом; рассмотрение влияния изменения в одной составной части на поведение всей системы;
- объектно-ориентированный подход – акцентирование объектов, а не действий, умение объединять отдельные предметы в группу с общим названием, выделять общие признаки предметов этой группы и действия, выполняемые над этими предметами; умение описывать предмет по принципу «из чего состоит и что делает (можно с ним делать)»;

### ***Учащиеся получают первоначальные представления:***

- о правилах поведения в компьютерном классе;
- об основных сферах применения компьютеров;
- о понятие существенный признак предмета;
- о понятие множество;
- о различных формах курсора;
- о назначение клавиш *Enter, Backspace, Пробел*;

### ***Учащиеся получают возможность научиться:***

- выполнять упражнения для снятия утомляемости глаз, рук, мышц шеи и плеч;
- включать и выключать компьютер;
- правильно перемещать мышшь по коврику;
- управлять указателем мыши;
- работать с клавишами управления курсора на клавиатуре;
- открывать обучающую программу;
- осуществлять выход из программы
- точно выполнять действия под диктовку учителя;
- проводить анализ при решении логических задач;
- приводить примеры множеств предметов и располагать их в порядке расширения или в порядке сужения объема понятий;
- находить общий признак для группы предметов;
- выделять существенный признак предмета и группы предметов;
- выявлять закономерности в расположении предметов и продолжать последовательности с учетом выявленных закономерностей;

- предлагать несколько вариантов “лишнего предмета” в группе однородных предметов;
- конструировать фигуру из ее частей по представлению;
- разделять фигуру на заданные части по представлению;
- использовать повороты при решении логических задач и при работе с прикладными программами;
- рисовать в графическом редакторе *Paint*;

#### **Личностные:**

создание у учеников навыков решения логических задач и ознакомление с общими приемами решения задач – «как решать задачу, которую раньше не решали» – с ориентацией на проблемы формализации и создания моделей (поиск закономерностей, рассуждения по аналогии, по индукции, правдоподобные догадки, развитие творческого воображения и др.).

#### **Метапредметные:**

расширение кругозора в областях знаний, тесно связанных с информатикой: знакомство с графами, комбинаторными задачами, логическими играми с выигрышной стратегией («начинают и выигрывают») и некоторыми другими.

#### **Формирование универсальных учебных действий**

На конец 1 года обучения мы можем говорить только о начале формирования результатов освоения материала. В связи с этим можно выделить основные направления по начальному формированию универсальных учебных действий.

#### **Личностные**

- внутренняя позиция школьника на основе положительного отношения к школе;
- принятие образа «хорошего ученика»;
- положительная мотивация и познавательный интерес к изучению информатики;
- способность к самооценке;
- начальные навыки сотрудничества в разных ситуациях;

#### **Познавательные**

- начало формирования навыка поиска необходимой информации для выполнения учебных заданий;
- сбор информации;
- обработка информации (*с помощью ИКТ*);
- анализ информации;
- передача информации (устным, письменным, цифровым способами);
- самостоятельно выделять и формулировать познавательную цель;
- использовать общие приёмы решения задач;
- контролировать и оценивать процесс и результат деятельности;
- моделировать, т.е. выделять и обобщенно фиксировать группы существенных признаков объектов с целью решения конкретных задач.
- подведение под понятие на основе распознавания объектов, выделения существенных признаков;
- синтез;
- сравнение;
- классификация по заданным критериям;
- установление аналогий;
- построение рассуждения.

#### **Регулятивные**

- начальные навыки умения формулировать и удерживать учебную задачу;
- преобразовывать практическую задачу в познавательную;
- ставить новые учебные задачи в сотрудничестве с учителем;

- выбирать действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
- умение выполнять учебные действия в устной форме;
- использовать речь для регуляции своего действия;
- сличать способ действия и его результат с заданным эталоном с целью обнаружения отклонений и отличий от эталона;
- адекватно воспринимать предложения учителей, товарищей, родителей и других людей по исправлению допущенных ошибок;
- выделять и формулировать то, что уже усвоено и что еще нужно усвоить, определять качество и уровня усвоения;

### **Коммуникативные**

*В процессе обучения дети учатся:*

- работать в группе, учитывать мнения партнеров, отличные от собственных;
- ставить вопросы;
- 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;
- формулировать собственное мнение и позицию;
- осуществлять взаимный контроль;
- адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

## **II. Содержание курса внеурочной деятельности** **«В мире информатики»**

### **Наш компьютер – верный друг**

Здравствуй, класс компьютерный. Правила поведения в кабинете информатики. Наш компьютер – верный друг. Основные устройства компьютера: монитор, системный блок, клавиатура, мышь.

### **Информационные технологии**

Графика. Раскрашивание компьютерных рисунков. Конструирование. Графический редактор Paint: запуск программы, основные элементы окна. Использование графических примитивов. Применение инструментов карандаш, ластик, кисть, палитра, линия. Создание, сохранение рисунка.

### **Введение в логику**

Информация вокруг нас. Виды информации. Способы представления и передачи информации. Элементы логики: суждение истинное и ложное, сопоставление. Множества и его элементы. Сравнение множеств. План и правила. Исполнитель. Исполнитель Транспортер.

### ***Формы организации учебных занятий, основные виды учебной деятельности***

<b><i>Формы организации учебных занятий</i></b>	<b><i>Основные виды учебной деятельности</i></b>
Путешествие Заочная экскурсия Ролевая игра Мини-игры	По форме организации: работают в группах, в парах, работают индивидуально. По форме выполнения задания: слушают, пишут, читают, объясняют, наблюдают, строят модель (рисунки,), отвечают,

Занятия-сказки	комментируют, проговаривают вслух («про себя»), оценивают. По характеру познавательной деятельности (активности): действуют по образцу; планируют деятельность; переносят знания, умения в новую ситуацию; По видам мыслительной деятельности: рассуждают самостоятельно формулируют правило. По видам учебной деятельности: определяют способ выполнения учебного задания; планируют этапы и последовательность выполнения учебного задания;
----------------	--

### **3. Календарно-тематическое планирование**

<i>дата</i>	<i>№</i>	<i>Тема занятия</i>	<i>Практическое занятие</i>
<b>Наш компьютер – верный друг (9 ч)</b>			
5.09	<b>1</b>	Здравствуй, класс компьютерный. Правила поведения в кабинете информатики.	«Мир информатики. 1 класс» «Правила поведения в кабинете информатики»
12.09	<b>2</b>	Наш компьютер – верный друг.	«Мир информатики. 1 класс» Применение компьютера
19.09	<b>3</b>	Основные устройства компьютера: клавиатура.	«Мир информатики. 1 класс» Клавиатура, работа на клавиатуре. Задание 1-4
26.09	<b>4</b>	Основные устройства компьютера: Работа на клавиатуре.	«Мир информатики. 1 класс» Клавиатура, работа на клавиатуре». Задание 5-9
3.10	<b>5</b>	Основные устройства компьютера: мышь. Пиктограммы.	«Мир информатики. 1 класс» «Компьютер и его основные устройства» «Мышь. Пиктограммы» Задания 1-4
10.10	<b>6</b>	Основные устройства компьютера: мышь. Пиктограммы.	Мир информатики. 1 класс» «Компьютер и его основные устройства» «Мышь. Пиктограммы» Задания 5-7
17.10	<b>7</b>	Основные устройства компьютера: мышь. Основные правила пользования компьютерной мышью.	Рисование «мышки» на бумаге.
24.10	<b>8</b>	Основные устройства компьютера: монитор.	
7.11	<b>9</b>	Основные устройства компьютера: монитор, системный блок.	Конструирование устройств компьютера на бумаге.
<b>Информационные технологии (12 ч)</b>			
14.11	<b>10</b>	Графика. Раскрашивание компьютерных рисунков.	Мир Информатики 1 класс» Собери картинку
21.11	<b>11</b>	Графика. Раскрашивание компьютерных рисунков.	«Мир Информатики 1 класс» Раскрашивание компьютерных рисунков. Задание 1-4
28.11	<b>12</b>	Графика. Раскрашивание компьютерных рисунков.	«Мир Информатики 1 класс» Раскрашивание компьютерных рисунков. Задание 5-8
5.12	<b>13</b>	Конструирование.	Конструирование объектов на бумаге из геометрических фигур: круг, квадрат, прямоугольник, треугольник.

12.12	14	Конструирование.	«Мир Информатики 1 класс» Конструирование. Задание 1-4
19.12	15	Графический редактор Paint: запуск программы, основные элементы окна.	Рисование в графическом редакторе <i>Paint</i> . (Рисунок «Снеговик»).
26.12	16	Использование графических примитивов.	Рисование в графическом редакторе <i>Paint</i> . (Рисунок «Слоник»).
16.01	17	Применение инструментов карандаш, ластик, кисть, палитра, линия.	Рисование в графическом редакторе <i>Paint</i> . (Рисунок «Цветы»).
23.01	18	Создание, сохранение рисунка.	Рисование в графическом редакторе <i>Paint</i> . (Рисунок «Цыплёнок»).
30.01	19	Создание, сохранение рисунка.	Рисование в графическом редакторе <i>Paint</i> . (Рисунок «Машина»)
6.02	20	Создание, сохранение рисунка.	Рисование в графическом редакторе <i>Paint</i> . (Рисунок «Бабочка»)
13.02	21	Проект «Фантастический зверь»	Изображение фантастического животного.
<b>Введение в логику (12 ч)</b>			
20.02	22	Информация вокруг нас. Виды информации.	
27.02	23	Способы представления и передачи информации.	«Мир Информатики. 1 класс». Способы представления и передачи информации. Задания 1-4
5.03 12.03	24 25	Элементы логики: суждение истинное и ложное.	«Мир Информатики. 1 класс». Элементы логики. Суждение: истинное и ложное. Задания 1-3
19.03	26	Элементы логики: сопоставление.	«Мир Информатики. 1 класс». Элементы логики. Сопоставление. Задания 1-4
2.04 9.04	27 28	Множества и его элементы.	«Мир Информатики 1 класс». Множества. Задания 1-3
16.04	29	Сравнение множеств.	«Мир Информатики 1 класс». Множества. Задания 4-5
23.04	30	План и правила.	
30.04 7.05	31 32	Исполнитель. Исполнитель Транспортер.	«Мир Информатики. 1 класс». Исполнитель Транспортер. Задание 1-2
14.05 21.05	33 34	Исполнитель. Исполнитель Транспортер.	«Мир Информатики. 1 класс». Исполнитель Транспортер. Задание 3-4
28.05	35	Итоговое занятие.	

«**Согласовано**»

на заседании МС

протокол № 1 от 30.08.2019г.

 /Н.В. Гондусова/

«**Согласовано**»

зам.директора по УВР

 /Н.В. Гондусова/

30.08.2019 г.