

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**  
**Министерство образования и науки Курской области**  
**Управление образования администрации**  
**Беловского района Курской области**

**Беловская СОШ**



# **РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

## **курса внеурочной деятельности**

# **«Первые шаги в мире информатики»**

**(НАЧАЛЬНОЕ ОБЩЕЕ ОБРАЗОВАНИЕ)**

сл. Белая, 2023 год

## **Пояснительная записка**

Данная программа внеурочной деятельности составлена для учащихся 1 классов общеобразовательных школ в соответствии с требованиями федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования.

Программа разработана на основании документов:

1. Закона Российской Федерации от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
2. Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования (утвержден приказом Минобрнауки России от 6 октября 2009 г. № 373, зарегистрирован в Минюсте России 22 декабря 2009 г., регистрационный номер 17785);
3. Сборника программ внеурочной деятельности: 1-4 классы/ под ред. Н. Ф. Виноградовой. – М.: Вентана Граф, 2017 г.
4. Григорьев Д. В., Степанов П. В. Внеурочная деятельность школьников. Методический конструктор. Пособие для учителя. – М.: Просвещение, 2017 г.;
5. Инструктивно – методического письма «Об основных направлениях развития воспитания в образовательных учреждениях области в рамках реализации ФГОС на 2012-2013 учебный год».
6. СанПиНа 2.4.2. 2821 – 10 «Санитарно-эпидемиологические требования к условиям и организации обучения в общеобразовательных учреждениях» (утверждены постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 29 декабря 2010 г. № 189, зарегистрированным в Минюсте России 3 марта 2011 г., регистрационный номер 19993);
7. Концепции духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России;
8. Образовательной программы начального общего образования МБОУ «СОШ №4» г. Салавата.

**Направленность** программы «Информатика» – общеинтеллектуальная.

Одним из важнейших изобретений человечества является компьютер. Ни для кого не секрет, что сегодня все больше детей вырастает, так и не познав подлинных возможностей компьютера. Чаще всего дети играют в компьютерные игры, общаются в социальных сетях, просматривают множество бесполезной информации. Таким образом, бесконтрольное времяпрепровождение детей за компьютером способствует искажению представления учащихся об «информационном пространстве» в целом и компьютере, как средстве получения этой информации. В результате компьютер остается для них нереализованным источником знаний. Возникает потребность усилить воздействие компьютера как средства познания окружающего мира, источника знаний и эмоциональных впечатлений, а также важного инструмента для реализации своего творческого потенциала.

### **Новизна программы**

Программа содержит дополнительный изучаемый материал (работа со строками и файлами, рекурсии, олимпиадные задачи), значительно расширяет возможности формирования универсальных учебных и предметных навыков. На обучающем СД диске предложено много тестов для контроля знаний во внеклассной работе. Все поурочные планы представлены в PowerPoint. Их удобно использовать с помощью мультимедийного проектора. Специфика курса состоит в том, что они строятся на уникальной дидактической базе – предметно - практической деятельности, которая является для учащихся необходимым звеном целостного процесса духовного, нравственного и интеллектуального развития.

### **Актуальность**

В современном мире людям приходится иметь дело с огромными потоками самых разнообразных сведений, новостей, данных и сообщений. Учащиеся начальной школы

принимают участие в научно-исследовательских конференциях, где при защите проектов необходимо так преподнести информацию, чтобы слушатели могли понять и оценить её значимость и необходимость. Чтобы донести до окружающих подобную информацию, необходимо создать качественную презентацию, которая поможет продемонстрировать всем заинтересованным лицам свои идеи и достичь, в конечном счете, требуемых результатов.

**Педагогическая целесообразность** начала изучения информатики в младших классах, помимо необходимости в условиях информатизации школьного образования широкого использования знаний и умений по информатике в других учебных предметах на более ранней ступени, обусловлена также следующими факторами. Во-первых, положительным опытом обучения информатике детей этого возраста, как в нашей стране, так и за рубежом и, во-вторых, существенной ролью изучения информатики в развитии мышления, формировании научного мировоззрения школьников именно этой возрастной группы.

#### **Психолого-педагогические принципы:**

- Принцип индивидуального подхода к ребенку любого возраста на основе безоговорочного признания его уникальности и ценности.
- Принцип гуманистичности, предполагает отбор и использование гуманных, личностно-ориентированных, основанных на общечеловеческих ценностях методов психологического взаимодействия. Данный принцип основан на идее педоцентризма, которая подразумевает постановку во главу угла психологического сопровождения ребенка, полное его принятие и позицию фасилитации педагога и психолога.
- Принцип превентивности: обеспечение перехода от принципа «скорой помощи» (реагирования на уже возникшие проблемы) к предупреждению возникновения проблемных ситуаций.
- Принцип научности отражает важнейший выбор практических психологов в пользу современных научных методов диагностики, коррекции развития личности школьников. Реализация данного принципа предполагает участие субъектов психологического сопровождения в опытно-экспериментальной работе, а также в создании и апробировании самостоятельно создаваемых методик диагностики и коррекции.
- Принцип комплексности подразумевает организацию различных специалистов, всех участников учебно-воспитательного процесса в решении задач сопровождения: классных руководителей, учителей, педагога-психолога, социального педагога, учителя-логопеда, администрации и др.;
- Принцип «на стороне ребенка»: во главе угла ставятся интересы ребенка, обеспечивается защита его прав при учете позиций других участников учебно-воспитательного процесса;
- Принцип активной позиции ребенка, при котором главным становится не решить проблемы за ребенка, но научить его решать проблемы самостоятельно, создать способности для становления способности ребенка к саморазвитию;
- Принципы коллегиальности и диалогового взаимодействия обуславливают совместную деятельность субъектов психологического сопровождения в рамках единой системы ценностей на основе взаимного уважения и коллегиального обсуждения проблем, возникающих в ходе реализации программ.
- Принцип системности предполагает, что психологическое сопровождение носит непрерывный характер и выстраивается как системная деятельность, в основе которой лежит внутренняя непротиворечивость, опора на современные достижения в области социальных наук, взаимосвязь и взаимообусловленность отдельных компонентов.

- Принцип рациональности лежит в основе использования форм и методов психологического взаимодействия и обуславливает необходимость их отбора с учетом оптимальной сложности, информативности и пользы для ребенка.

Внеурочная воспитательная работа обладает некоторыми преимуществами по сравнению с учебной, так как организуется на добровольных началах и имеет большие возможности для организации различных видов деятельности, позволяя использовать в оптимальном сочетании традиционные и инновационные формы и методы работы.

Программа построена таким образом, чтобы в процессе воспитания и привития интереса к компьютеру осуществлялось комплексное воздействие на интеллектуальную, эмоциональную и волевую сферы ребенка.

Данная программа помогает ознакомить ребенка с информационными технологиями. Параллельно с овладением знаниями родного языка учиться осуществлять набор уже изученных букв, тренируя память и анализируя образы

В младшем школьном возрасте происходит постепенная смена ведущей деятельности, переход от игры к учебе. Дети при восприятии материала обращают внимание на яркую подачу его, эмоциональную окраску, в связи с этим основной формой объяснения материала является демонстрация.

**Целью обучения** по программе «Информатика» является *развитие интеллектуальных и творческих способностей детей средствами информационных технологий.*

**Задачи обучения:**

- познакомить школьников с устройством ввода информации - клавиатурой;
- дать школьникам представления о современном информационном обществе, информационной безопасности личности и государства;
- дать школьникам первоначальное представление о компьютере и современных информационных и коммуникационных технологиях;
- научить учащихся работать с программами WORD, PAINT, Калькулятор;
- углубить первоначальные знания и навыки использования компьютера для основной учебной деятельности;
- развить творческие и интеллектуальные способности детей, используя знания компьютерных технологий.
- сформировать эмоционально-положительное отношение к компьютерам.

Программные средства, используемые в программе, обладают разнообразными графическими возможностями, понятным даже первокласснику интерфейсом. Эти программы русифицированы, что позволяет легко и быстро их освоить. Так как программы строятся по логическим законам, возможна организация разнообразной интересной деятельности с четким переходом от одного вида работы к другому, с конкретными указаниями, на что обратить внимание. При этом будет развиваться произвольное внимание детей. Несмотря на общие возрастные особенности, каждый ребенок индивидуален в своем развитии, поэтому программа предусматривает индивидуальный подход к каждому ребенку.

Программа «Информатика малышам» составлена с учетом санитарно-гигиенических требований, возрастных особенностей учащихся младшего школьного возраста и рассчитана на работу в учебном компьютерном классе, в котором должно быть 10-12 учебных мест и одно рабочее место – для преподавателя.

## 2. Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности.

### **Личностные результаты:**

- определять и высказывать под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы);
- адекватно воспринимать причину своего успеха/неуспеха;
- самостоятельно и творчески реализовывать собственные замыслы;
- оценивать жизненные ситуации (поступки, явления, события) с точки зрения собственных ощущений (явления, события), в предложенных ситуациях отмечать конкретные поступки, которые можно оценить как хорошие или плохие;
- называть и объяснять свои чувства и ощущения, объяснять своё отношение к поступкам с позиции общечеловеческих нравственных ценностей;
- учиться объяснять свое несогласие и пытаться договориться;
- учиться выражать свои мысли, аргументировать;
- овладевать креативными навыками, действуя в нестандартной ситуации.

### **Метапредметные результаты:**

#### *Регулятивные УУД:*

- работать по предложенным инструкциям;
- определять и формулировать цель деятельности на занятии с помощью учителя;
- высказывать своё предположение (версию) на основе работы с иллюстрацией;
- работать по предложенному учителем плану;
- понимать причины своего успеха/неуспеха и находить способы выхода из этой ситуации;
- излагать мысли в четкой логической последовательности;
- отстаивать свою точку зрения, анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путем логических рассуждений;
- решать проблемы творческого характера; учиться отличать факты от домыслов;
- овладевать способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности;
- формировать умение оценивать свои действия в соответствии с поставленной задачей;
- совместно с учителем и другими учениками давать эмоциональную оценку деятельности товарищей.

#### *Познавательные УУД:*

- строить суждения в простой форме;
- конструировать по условиям, заданным взрослым, по образцу, по чертежу, по заданной схеме и самостоятельно строить схему;
- ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного;
- перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всего класса, сравнивать и группировать предметы и их образы;
- делать предварительный отбор источников информации, читать и пересказывать текст;
- добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя свой жизненный опыт и информацию, полученную от учителя;
- преобразовывать информацию из одной формы в другую: составлять математические рассказы и задачи на основе простейших математических моделей (предметных, рисунков, схематических рисунков, схем);
- находить и формулировать решение задачи с помощью простейших моделей (предметных, рисунков, схематических рисунков, схем).

#### *Коммуникативные УУД:*

- работать в паре и в коллективе;
- эффективно распределять обязанности;

- выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика);
- доносить свою позицию до других: оформлять свою мысль в устной и письменной речи (на уровне одного предложения или небольшого текста);
- адекватно использовать речевые средства;
- отстаивать при необходимости свою точку зрения;
- слушать и понимать речь других;
- учиться давать оценку и самооценку своей деятельности и других;
- формировать мотивацию к работе на результат;
- учиться конструктивно разрешать конфликт посредством сотрудничества или компромисса;
- совместно договариваться о правилах общения и поведения в школе и следовать им.

### **Предметные результаты.**

#### ***К концу обучения учащиеся должны знать:***

- правила техники безопасности;
- правила работы за компьютером;
- назначение и работу графического редактора PAINТ;
- назначение и работу стандартных программ «Блокнот» и «Калькулятор».

#### ***должны уметь:***

- соблюдать требования безопасности труда и пожарной безопасности;
- включить, выключить компьютер;
- работать с устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, дисководы);
- набирать информацию на русском регистре;
- запустить нужную программу, выбирать пункты меню, правильно закрыть программу.
- работать с программами WORD, PAINТ, Блокнот, Калькулятор.

### 3. Содержание изучаемого курса.

#### 1 класс

**Вводные знания.** Информационные технологии, информация.

**Информация вокруг нас.** Организация хранения информации в компьютере. Знакомство с информацией в программе «Роботландия». Информация в компьютере. Диски. Дискеты.

**Графический редактор PAINT.** Назначение, запуск/ закрытие, структура окна. Создание, хранение и считывание документа. Выполнение рисунка с помощью графических примитивов. Цвет в графике. Изменение рисунка (перенос, растяжение / сжатие, удаление и т.д.). Изобретаем узоры. Работа на заданную или выбранную тему. Выполнение рисунка по стихотворению «У лукоморья дуб зеленый».

**Знакомство со стандартными программами. «Блокнот».** Назначение программы. Структура окна. Работа с текстом. Набор текста и редактирование. Копирование, перемещение текста. Исправление ошибок.

**Знакомство со стандартными программами. «Калькулятор».** Назначение программы. Структура окна. Виды калькулятора. Работа с простейшими арифметическими действиями. Решение задач.

**Текстовый редактор WORD.** Назначение, запуск/ закрытие, структура окна. Основные объекты редактора (символ, слово, строка, предложение, абзац). Создание, хранение и считывание документа. Основные операции с текстом. Внесение исправлений в текст. Проверка орфографии. Форматирование текста (изменение шрифтов, оформление абзаца). Сохранение файла на дискету и загрузка с дискеты. Режим вставки (символов, рисунков). Рисунок в WORD. Параметры страницы. Оформление текстов с помощью WORDART. Таблицы. Составление кроссвордов. Поиск и исправление ошибок. Копирование и перемещение текста. Творческая работа. Забавное рисование из знаков препинания. Итоговая работа по WORD.

**Развивающие игры.** Игры на внимательность (поиск предметов) Стратегические игры. Выигрышная стратегия. Построения дерева игры.

**Знакомство с медиапродукцией.** Демонстрация видеофрагментов с использованием медиадисков. Демонстрация мультфильмов, сказок (диск «Никита»).

№ п/п	Раздел	Общее количество часов	Теория	Практика	Форма занятий	Виды деятельности обучающихся
1	Вводное занятие.	1	1	0	<ul style="list-style-type: none"> <li>вводное занятие</li> </ul>	Ознакомление с правилами поведения во время занятий в кружке. Посещение кабинета информатики. Участие в беседе, обсуждение. Распознавание источника информации.
2	Информация вокруг нас.	1	1	0	<ul style="list-style-type: none"> <li>комбинированное учебное занятие,</li> <li>занятие-презентация,</li> </ul>	Участие в беседе, обсуждение. Кодирование информации.

					<ul style="list-style-type: none"> <li>• демонстрация,</li> <li>• игры,</li> </ul> проектная деятельность.	Перевод текстовой информации в графическую.
<b>3</b>	Графический редактор PAINT.	<b>5</b>	<b>1</b>	<b>4</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• комбинированное учебное занятие,</li> <li>• занятие-презентация,</li> <li>• экскурсия, виртуальная экскурсия,</li> <li>• демонстрация,</li> <li>• игры,</li> </ul> проектная деятельность.	Участие в беседе, обсуждение. Кодирование информации с помощью чисел и знаков. Знакомство с вычислительными устройствами: абак, счеты, арифмометр, калькулятор, компьютер.
<b>4</b>	Знакомство со стандартными программами. «Блокнот».	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>0</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• комбинированное учебное занятие,</li> <li>• занятие-презентация,</li> <li>• экскурсия, виртуальная экскурсия,</li> <li>• демонстрация,</li> <li>• игры,</li> </ul> проектная деятельность.	Участие в беседе, обсуждение. Обработка и передача данных. Составление опорных схем.
<b>5</b>	Знакомство со стандартными программами. «Калькулятор».	<b>3</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• комбинированное учебное занятие,</li> <li>• занятие-презентация,</li> <li>• экскурсия, виртуальная экскурсия,</li> <li>• демонстрация,</li> <li>• игры,</li> </ul> проектная деятельность.	Участие в интеллектуальной игре.
<b>6</b>	Текстовый редактор WORD.	<b>14</b>	<b>2</b>	<b>12</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• комбинированное учебное занятие,</li> <li>• занятие-презентация,</li> <li>• экскурсия, виртуальная</li> </ul>	Участие в беседе, обсуждение. Обработка и передача данных. Составление

					экскурсия, • демонстрация, • игры, проектная деятельность.	опорных схем.
7	Развивающие игры.	5	5	0	• комбинированное учебное занятие, • занятие-презентация, • экскурсия, виртуальная экскурсия, • демонстрация, • игры, проектная деятельность.	Участие в развивающей игре.
8	Знакомство с медиапродукцией.	2	1	1	• комбинированное учебное занятие, • занятие-презентация, • экскурсия, виртуальная экскурсия, • демонстрация, • игры, проектная деятельность.	Участие в беседе, обсуждение. Кодирование информации с помощью чисел и знаков. Знакомство с вычислительными устройствами: абак, счеты, арифмометр, калькулятор, компьютер.
	<b>ИТОГО</b>	<b>33ч.</b>				

#### 4. Тематическое планирование

№ п/п	Тема занятия	Кол-во часов	Дата проведения		Примечание
			План	Факт	
<b>Вводные знания. (2ч)</b>					
1.	Вводный инструктаж по технике безопасности.	1	07.09		
2.	Информационные технологии, информация.	1	14.09		
<b>Информация вокруг нас. (4 ч)</b>					
3.	Организация хранения информации в компьютере.	1	21.09		
4.	Знакомство с информацией в программе «Роботландия».	1	05.10		
5.	Информация в компьютере.	1	12.10		

6.	Диски. Дискеты.	1	19.10		
<b>Графический редактор PAINT. (8ч)</b>					
7.	Назначение, запуск/ закрытие, структура окна.	1	02.11		
8.	Создание, хранение и считывание документа.	1	09.11		
9.	Выполнение рисунка с помощью графических примитивов.	1	16.11		
10.	Цвет в графике.	1	23.11		
11.	Изменение рисунка (перенос, растяжение / сжатие, удаление и т.д.).	1	30.11		
12.	Изобретаем узоры.	1	07.12		
13.	Работа на заданную или выбранную тему.	1	14.12		
14.	Выполнение рисунка по стихотворению «У лукоморья дуб зеленый».	1	21.12		
<b>Знакомство со стандартными программами. «Блокнот». (4ч)</b>					
15.	Назначение программы.	1	28.12		
16.	Структура окна.	1	11.01		
17.	Работа с текстом. Набор текста и редактирование. Копирование, перемещение текста.	1	18.01		
18.	Исправление ошибок.	1	25.01		
<b>Знакомство со стандартными программами. «Калькулятор». (3ч)</b>					
19.	Назначение программы. Структура окна. Виды калькулятора	1	01.02		
20.	Работа с простейшими арифметическими действиями.	1	08.02		
21.	Решение задач.	1	15.02		
<b>Текстовый редактор WORD. (10ч)</b>					
22.	Назначение, запуск/ закрытие, структура окна.		01.03		
23.	Основные объекты редактора (символ, слово, строка, предложение, абзац). Создание, хранение и считывание документа.	1	08.03		
24.	Основные операции с текстом. Внесение исправлений в текст. Проверка орфографии. Форматирование текста (изменение шрифтов, оформление абзаца).	1	15.03		
25.	Сохранение файла на дискету и загрузка с дискеты.	1	22.03		
26.	Режим вставки (символов, рисунков). Рисунок в WORD.	1	29.03		
27.	Оформление текстов с помощью	1	05.04		

	WORDART. Таблицы.				
28.	Параметры страницы.	1	19.04		
29.	Составление кроссвордов.	1	26.04		
30.	Копирование и перемещение текста.	1	03.05		
31.	Творческая работа Забавное рисование из знаков препинания. Итоговая работа по WORD.	1	10.05		
<b>Развивающие игры. (1ч)</b>					
32.	Игры на внимательность (поиск предметов) Стратегические игры. Выигрышная стратегия. Построения древа игры.	1	17.05		
<b>Знакомство с медиапродукцией. (1ч)</b>					
33.	Демонстрация видеофрагментов с использованием медиадисков. Демонстрация мультфильмов, сказок (диск «Никита»).	1	24.05		
<b>ИТОГО:</b>		<b>33ч.</b>			