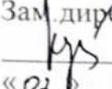


МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«РОЩИНСКАЯ ШКОЛА-ДЕТСКИЙ САД»
ДЖАНКОЙСКОГО РАЙОНА
РЕСПУБЛИКИ КРЫМ

СОГЛАСОВАНО

Зам. директора по ВР

 Ю.В. Кузнецова

«02» 09 2024г.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

курса внеурочной деятельности

«Ступеньки к информатике»

для обучающихся 1-4 классов

Пояснительная записка

Рабочая программа курса внеурочной деятельности «Ступеньки к информатике» разработана на основе:

- ФГОС НОО, утвержденным приказом Минпросвещения от 31.05.2021 № 286;
- ФОП НОО, утвержденной приказом Минпросвещения от 18.05.2023 № 372;
- Письмом Минпросвещения России от 05.07.2022 № ТВ-1290/03 «О направлении методических рекомендаций»;
- Письмом Министерства образования, науки и молодежи Республики Крым от 24.07.2023г. № 3980/01-14;
- Основной образовательной программой начального общего образования МБОУ «Роцинская школа-детский сад» приказ № 288 от 31.08.2023г.

В учебном плане МБОУ «Роцинская школа-детский сад» на изучение курса внеурочной деятельности по информатике «Ступеньки к информатике» в начальной школе отводится в 1 - 4 классе 0,5 часа в неделю, всего за 4 года – 68 часов.

Воспитательный потенциал занятий курса внеурочной деятельности «Ступеньки к информатике» реализуется через:

- развитие высоконравственной личности, разделяющей российские традиционные духовные ценности, обладающей актуальными знаниями и умениями, способной реализовать свой потенциал в условиях современного общества, готовой к мирному созиданию и защите Родины, любящей свой родной край, свою малую Родину – Крым;

- целенаправленное саморазвитие ребенка как уникальной личности, неповторимой индивидуальности, способной проявить свою активность в познании, общении, игре, спорте – то есть в предметно-практической и духовно-нравственной деятельности;

- воспитание школьника как образованного человека, гражданина, патриота, свободную, культурную, гуманную личность, способную к саморазвитию;

- формирование у обучающихся необходимых социальных навыков, которые помогут им лучше ориентироваться в сложном мире человеческих взаимоотношений, эффективнее налаживать коммуникацию с окружающими, увереннее себя чувствовать во взаимодействии с ними, продуктивнее сотрудничать с людьми разных возрастов и разного социального положения, смелее искать и находить выходы из трудных жизненных ситуаций, осмысленнее выбирать свой жизненный путь в сложных поисках счастья для себя и окружающих его людей.

Цели и задачи программы

Цели изучения основ информатики в начальной школе:

1. Формирование навыков решения задач с применением таких подходов к решению, которые наиболее типичны и распространены в информатике:

- применение формальной логики при решении задач: построение выводов применения к известным утверждениям логических операции («если- то», «и», «или», «не» и их комбинаций - «если ... и ..., то...»);
- алгоритмический подход к решению задач
- умение планирования последовательности действий для достижения какой-либо цели, 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: самое важное - объекты, а не действия 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: состоит и что делает (можно с ним делать).

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

3. Формирование навыков решения логических задач и ознакомление с общими приемами решения задач - «как решать задачу, которую раньше не решали» (поиск закономерностей, рассуждения по аналогии, по индукции, правдоподобные догадки, развитие творческого воображения и др.).

Задачи:

– развить умение проведения анализа действительности для построения информационной модели и ее изображения с помощью какого-либо системно - информационного языка;

– расширение кругозора в областях знаний, тесно связанных с информатикой;

– развитие у учащихся навыков решения логических задач и ознакомление с общими приемами решения задач.

Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности

Личностные результаты:

– овладение начальными навыками адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся мире;

– развитие мотивов учебной деятельности;

– развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе;

– развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций.

Метапредметные результаты:

– освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;

– формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;

– использование знаково-символических средств представления информации для создания моделей изучаемых объектов и процессов, схем решения учебных и практических задач;

– активное использование речевых средств и средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных и познавательных задач;

– использование различных способов поиска (в справочных источниках и открытом учебном информационном пространстве Интернета), сбора, обработки, анализа, организации, передачи и интерпретации информации в соответствии с коммуникативными и познавательными задачами и технологиями учебного предмета, в том числе умение вводить текст с помощью клавиатуры, фиксировать (записывать) в цифровой форме измеряемые величины и анализировать изображения, звуки, готовить своё выступление и выступать с аудио-, видео- и графическим сопровождением;

– осознанно строить речевое высказывание в соответствии с задачами коммуникации и составлять тексты в устной и письменной форме;

– овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации по родовидовым признакам, установления аналогий и причинно-следственных связей, построения рассуждений, отнесения к известным понятиям;

– готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою; излагать своё мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий;

- готовность конструктивно разрешать конфликты посредством учёта интересов сторон и сотрудничества;
- овладение начальными сведениями о сущности и особенностях информационных объектов, процессов и явлений действительности;
- овладение базовыми предметными и межпредметными понятиями, отражающими существенные связи и отношения между объектами и процессами.

В результате изучения курса внеурочной деятельности «Ступеньки к информатике» за четыре года обучения (1, 2, 3, 4 классы) обучающийся научится:

- понимать значение каждого элемента персонального компьютера, уметь их группировать по классам и значению; включать и выключать компьютер; настраивать рабочий стол для работы; изменять размер окна;

- использовать компьютер для решения учебных и простейших практических задач, для этого: иметь начальные навыки использования компьютерной техники, уметь осуществлять простейшие операции с файлами (создание сохранение, поиск, запуск программы); запускать простейшие, широко используемые прикладные программы: текстовый и графический редактор, тренажеры и тесты.

- понимать термины «исполнитель», «состояние исполнителя», «система команд»; понимать различие между непосредственным и программным управлением исполнителем;

- понимать термин «алгоритм»; знать основные свойства алгоритмов (фиксированная система команд, пошаговое выполнение, детерминированность, возможность возникновения отказа при выполнении команды);

- использовать современные гаджеты (смартфон, планшет, графический планшет) в учебных целях.

- работать со стандартными инструментами ОС (ножницы, калькулятор, звукозапись, символы)

Выпускник получит возможность:

- самостоятельно использовать ПК и гаджеты в учебных целях; соблюдать информационную безопасность в сети интернет;

- создавать программы для решения несложных задач, возникающих в процессе учёбы и вне её.

Содержание учебного предмета

1 -2 класс

Общее число часов: 0,5 часа

1. Введение (1 ч.)

Инструктаж по ТБ. Вводный урок. Новые профессии в сфере IT-технологий.

2. Строение ПК (4 ч.)

Мир информации. ПК – мой помощник. Комплектующие ПК. Минимальный набор устройств. Компьютерная мышь: функции и назначение. Курсор. Клавиатура: функции и назначение. Монитор. Способы вывода изображения. Системный блок: комплектующие и способы их подключения. Дополнительные устройства ввода и вывода.

3. Первые шаги (3 ч.)

Включение/выключение компьютера. Интерфейс ОС. Рабочий стол. Перемещение ярлыков. Меню «ПУСК». Основные разделы меню. Панель задач: функции и назначение. Контекстное меню. Функции. Вызов контекстного меню. Персонализация ОС: настройка основных параметров ПК. Панель управления: элементы и их функции. Обобщающий урок.

Практическая часть: Включение и выключение ПК; изменение разрешения монитора; настройка параметров ОС.

Вид деятельности: просмотр презентация; работа с иллюстрациями; работа с наглядным материалом; работа с раздаточным материалом; игры и конкурсы.

4. Графический редактор Paint. (5 ч.)

Графический редактор Paint. Интерфейс программы. Основные инструменты рисования: линии, фигуры. Заливка цветом. Основные инструменты рисования: линии, фигуры. Заливка цветом. Создание рисунка: фон и передний план. Редактирование рисунка. Текст на рисунке. Редактирование рисунка: добавление объектов.

Практическая часть: работа с графическим редактором Paint. Создание рисунка. Работа с элементами вставки. Печать изображения.

5. Работа с инструментами. (4 ч.)

Инструмент «Калькулятор». Интерфейс. Инструмент «Ножницы». Интерфейс. Инструмент «Звукозапись». Интерфейс. Текстовый редактор WordPad. Интерфейс программы. Текстовый редактор Блокнот. Интерфейс программы. Работа с клавиатурным тренажером. Работа с тренажером мыши. Обобщающий урок.

3 класс

Общее число часов: 17 часов

1. Введение (1ч.)

Инструктаж по ТБ. Вводный урок. Информация вокруг нас.

2. Файловая система (3ч.)

Файл. Работа с файлами: создание, переименование, копирование, перемещение, удаление, восстановление, подготовка к печати. Файловая система. Проводник. Ярлыки. Значение ярлыков.

Практическая часть: создание и переименование файлов; копирование и перемещение файлов; удаление и восстановление файлов; вывод файлов на печать. Создание ярлыков.

3. Мир электроники (1ч.)

Работа с гаджетами (смартфон, планшет, графический планшет): функции и назначение. Основные возможности и технические характеристики устройства.

Практическая часть: настройка устройства; выход в интернет с помощью смартфона и планшета.

Вид деятельности: просмотр презентация; работа с иллюстрациями; работа с наглядным материалом; работа с раздаточным материалом; игры и конкурсы.

4. Графический редактор Paint. (4ч.)

Графический редактор Paint. Интерфейс программы. Основные инструменты рисования: линии, фигуры. Заливка цветом. Основные инструменты рисования: линии, фигуры. Заливка цветом. Создание рисунка: фон и передний план. Редактирование рисунка. Текст на рисунке. Редактирование рисунка: добавление объектов. Редактирование рисунка: вывод на печать.

Практическая часть: работа с графическим редактором Paint. Создание рисунка. Работа с элементами вставки. Печать изображения.

5. 3D моделирование (4ч.)

Интерфейс Google Sketchup. Основные инструменты. Выбор. Компонент. Ластик. Палитра. Инструменты рисования: Линия, Дуга, От руки, Прямоугольник, Окружность, Многоугольник.

Камера. Вращение. Панорамирование. Лупа. Окно увеличения. Показать все. Предыдущий вид. Следующий вид. Виды.

Вдавить и Вытянуть. Следуй за мной. Контур. Перемещение. Вращение. Масштабирование. Плоские и Криволинейные поверхности. Смягчение и сглаживание ребер.

Практическая часть: работа в среде Google Sketchup. Создание 3-D модели.

6. Работа с инструментами. (4ч.)

Инструмент «Калькулятор». Интерфейс. Инструмент «Ножницы». Интерфейс. Инструмент «Звукозапись». Интерфейс. Текстовый редактор WordPad. Интерфейс программы. Текстовый редактор Блокнот. Интерфейс программы. Работа с клавиатурным тренажером. Работа с тренажером мыши. Решение простых логических задач. Обобщающий урок.

Практическая часть: работа с клавиатурным тренажёром и тренажёром мыши.

Вид деятельности: просмотр презентация; работа с иллюстрациями; работа с наглядным материалом; работа с раздаточным материалом; игры и конкурсы.

4 класс

Общее число часов: 17часов

1. Введение (1ч.)

Инструктаж по ТБ. Вводный урок.

2. Исполнители и алгоритмы (5ч)

Предмет изучения. Понятие «Исполнитель». Примеры Исполнителей. Виды Исполнителей. Среда Исполнителя. Система команд Исполнителя (СКИ). Понятие «алгоритм». Примеры алгоритмов. Какими свойствами должен обладать алгоритм. Каким образом можно представить алгоритм. Составление словесного алгоритма. Виды алгоритмов; линейный, с ветвлением, циклический. Примеры простейших алгоритмов различных конструкций.

Практическая часть: работа с Исполнителями алгоритмов. Создание алгоритмов; решение логических задач.

3. Графические редакторы. (2ч.)

Графический редактор Paint. Интерфейс программы. Основные инструменты рисования: линии, фигуры. Заливка цветом. Основные инструменты рисования: линии, фигуры. Заливка цветом. Создание рисунка: фон и передний план. Редактирование рисунка. Текст на рисунке. Редактирование рисунка: добавление объектов. Редактирование рисунка: вывод на печать.

Практическая часть: работа с графическим редактором Paint. Создание рисунка. Работа с элементами вставки. Печать изображения.

4. 3D моделирование (4ч.)

Интерфейс Google Sketchup. Основные инструменты. Выбор. Компонент. Ластик. Палитра. Инструменты рисования: Линия, Дуга, От руки, Прямоугольник, Окружность, Многоугольник.

Камера. Вращение. Панорамирование. Лупа. Окно увеличения. Показать все. Предыдущий вид. Следующий вид. Виды.

Вдавить и Вытянуть. Следуй за мной. Контур. Перемещение. Вращение. Масштабирование. Плоские и Криволинейные поверхности. Смягчение и сглаживание ребер.

Практическая часть: работа в среде Google Sketchup. Создание 3-D модели.

5. Работа с инструментами. (3ч.)

Инструмент «Калькулятор». Интерфейс. Инструмент «Ножницы». Интерфейс.

Инструмент «Звукозапись». Интерфейс. Текстовый редактор WordPad. Интерфейс программы. Текстовый редактор Блокнот. Интерфейс программы. Работа с клавиатурным тренажером. Работа с тренажером мыши. Решение простых логических задач. Обобщающий урок.

Практическая часть: работа с клавиатурным тренажёром и тренажёром мыши.

Вид деятельности: просмотр презентация; работа с иллюстрациями; работа с наглядным материалом; работа с раздаточным материалом; игры и конкурсы.

6. Базовая технология создания презентаций (2ч.)

Выделение этапов создания презентаций. Создание фона, создание текста, вставка рисунков в презентацию, создание анимации текста, настройка анимации рисунков, запуск и отладка презентации. Постановка задачи на конкретном примере. Выделение объектов. Создание слайдов согласно сценарию. Работа с сортировщиком слайдов.

Практическая часть: работа с Microsoft Power Point.

Вид деятельности: просмотр готовой презентации; работа с в программе Microsoft Power Point; создание презентации.

Тематическое планирование

По курсу «Ступеньки к информатике»

- Класс 1-2
- Количество часов по учебному плану
- Всего 17 часов; в неделю 0,5 ч.

№	Наименование разделов	Формы организации учебных занятий
1.	Введение (1 час)	Знакомство с программой
2.	Строение ПК (4 часа)	Практическое занятие
3.	Первые шаги (3 часа)	Практическое занятие

4.	Графический редактор Paint (5 часов)	Практическое занятие
5.	Работа с инструментами (4 часа)	Практическое занятие

Тематическое планирование

По курсу «Ступеньки к информатике»

Класс 3

Количество часов по учебному плану

Всего 17 часов; в неделю 0,5 ч.

№	Наименование разделов	Формы организации учебных занятий
1. 1	Введение (1)	Практическое занятие
2. 2	Файловая система(3)	Практическое занятие
3. 3	Мир электроники(1)	Практическое занятие
4. 4	Графический редактор Pain(4)	Практическое занятие
5.	3D моделирование(4)	Практическое занятие
6. 5	Работа с инструментами(4)	Практическое занятие

Тематическое планирование

По курсу «Ступеньки к информатике»

Класс 4

Количество часов по учебному плану

Всего 17 часов; в неделю 0,5 ч.

№	Наименование разделов	Формы организации учебных занятий
1.	Введение (1)	Практическое занятие
2.	Исполнители и алгоритмы(5)	Практическое занятие
3.	Графические редакторы (2)	Практическое занятие
4.	3D моделирование(4)	Практическое занятие
5.	Работа с инструментами(3)	Практическое занятие
6.	Базовая технология создания презентаций (2)	Практическое занятие

