

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
гимназия №2

РАССМОТРЕНО:

на заседании МО  
протокол № 1

от «27» 08 2022 г.

руководитель МО О.Н.Шевчук

СОГЛАСОВАНО:

заместитель

директора по УВР

от «29» 08 2022 г.

Т.Г. Рябенко

УТВЕРЖДАЮ:

Директор

МБОУ гимназии №2

от «31» 08 2022 г.

И.В. Лемешева



# РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

«Информашка»

(название курса, предмета)

Маркова Е.Н.

1 а, б, в класс

2022-2023 учебный год

**Курс:** внеурочной деятельности «Информашка»

**Направление:** коммуникативно-познавательное

**Год обучения:** 1

**Класс:** 1

**Кол-во часов:** 33 ч.

**В год:** 33 ч., в неделю – 1 час.

**Тип программы:** авторская составленная на основе учебник «Информатика в играх и задачах», 1 класс, Горячев А.В., Горина К.И., Волкова Т.О. и др., изд. «БАЛАСС», 2002 г.

**Составитель:** Маркова Е.Н.

### **Пояснительная записка.**

Рабочая программа по внеурочной деятельности разработана в соответствии с требованиями Федерального государственного стандарта начального общего образования на основании авторской программы А.В. Горячева, К.И. Гориной, Т.О. Волковой, рассчитана на учащихся начальных классов.

Основной целью пропедевтического курса информатики "Информашка" является развитие мыслительных и коммуникативных навыков ребенка, приобретение навыков работы на ПК. В процессе обучения в начальной школе изучаются некоторые вопросы из разделов теоретической и прикладной информатики без компьютера с целью подготовки к ознакомлению с теоретическими основами информатики, развития логического мышления. В задачи пропедевтического курса информатики целесообразно включать приобретение навыков и умений анализировать любые объекты и системы из окружающей нас действительности.

### **Цель курса:**

овладение трудовыми умениями и навыками при работе на компьютере, опытом практической деятельности по созданию информационных объектов, полезных для человека и общества, способами планирования и организации созидательной деятельности на компьютере, умениями использовать компьютерную технику для работы с информацией.

### **Задачи курса:**

- начальное освоение инструментальных компьютерных сред для работы с информацией разного вида (схемы предметов, сочетания различных видов информации в одном информационном объекте);
- создание завершённых проектов с использованием освоенных инструментальных компьютерных сред;

### **Место курса в образовательном процессе**

Программа реализуется в рамках внеурочной деятельности. Занятия курса проводятся с учащимися 1 класса 1 раз в неделю, всего 33 учебных часа.

### **Учебно-методическое обеспечение образовательного процесса**

Клас с	Учебная программа	Учебники: название, автор (авторы)	Методические материалы	Материалы для контроля
1	<b>Программы</b> – Microsoft Windows (Word, PowerPoint, Paint), компьютерная	Учебник «Информатика в играх и задачах», 1 класс, Горячев А.В., Горина К.И., Волкова Т.О. и др., изд. «БАЛАСС», 2002 г.	Методическое пособие к комплекту плакатов «Введение в информатику» Горячев А.В., Горина К.И. и др. Информатика в	ЭОР Единой коллекции к учебнику Н.В. Матвеева и др. «Информатика», ( <a href="http://school-">http://school-</a>

	среда ПервоЛого.		играх и задачах. 1 класс. Методические рекомендации для учителя. М.:«Баласс», 2011 г.	<a href="http://collection.edu.ru/">collection.edu.ru/</a> ) ЭОР на CD- диске к методическому пособию для учителя, Н.В. Матвеева и др.
--	---------------------	--	---	--

### Планируемые результаты освоения учебного курса.

#### Личностные результаты.

- широкие познавательные интересы, инициатива и любознательность, мотивы познания и творчества;
- готовность и способность учащихся к саморазвитию и реализации творческого потенциала;
- готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ;
- интерес к информатике и ИКТ;
- стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;
- основы информационного мировоззрения – научного взгляда на область информационных процессов в живой природе, обществе, технике как одну из важнейших областей современной действительности;
- способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом и личными смыслами, понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества;
- готовность к самостоятельным поступкам и действиям, принятию ответственности за их результаты;
- готовность к осуществлению индивидуальной и коллективной информационной деятельности;
- способность к избирательному отношению к получаемой информации за счет умений ее анализа и критичного оценивания;
- ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;
- развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;
- способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

#### Метапредметные результаты:

- развитие познавательной, эмоциональной и волевой сфер младшего школьника;
  - формирование мотивации к изучению предметов естественно-математического цикла.
- уметь:*
- принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств её осуществления;
  - решать проблемы творческого характера;
  - планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
  - определять наиболее эффективные способы достижения результата;
  - понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха;
  - оценивать результаты своей работы;
  - осуществлять проектную деятельность;
  - работать в паре, команде;
  - 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;
- работать в информационной среде начального общего образования;
- использовать средства информационных и коммуникационных технологий (ИКТ) для решения познавательных задач.
- использовать знания о компьютере и навыки работы с ним в повседневной жизни;

### **Предметные результаты.**

Инициативность, самостоятельность в поиске решений, способность анализировать проблему, корректировать ход решения проблемы; умение находить, анализировать и перерабатывать информацию из разных источников, способность к дивергентному мышлению; навыки сотрудничества.

### **Содержание учебного курса.**

Изучение программного материала начинается с 1 класса на доступном младшим школьникам уровне, преимущественно в виде учебных игр и в процессе практической деятельности. Программа кружка кроме непосредственно исследовательской деятельности включает в себя работу по развитию творческого мышления и воображения школьников, поскольку проектная и, особенно, исследовательская деятельность предполагают наличие гибкости мышления, умение импровизировать, возможность творческого подхода к исследуемой проблеме.

Большой интерес на занятиях вызывает использование игровых приемов. Игры проводятся с целью проверки усвоения терминов, понятий и в качестве психологической разгрузки, предлагаются специально составленные кроссворды, используются словесные игры, загадки. Для концентрации внимания на различных этапах занятия привлекаются презентации, электронно образовательные ресурсы, цифровые образовательные ресурсы. Постоянный поиск новых форм и методов организации учебного и воспитательного процесса позволяет делать работу с детьми более разнообразной, эмоционально и информационно насыщенной.

Подобраны такие формы проведения занятий, которые соответствуют возрастным особенностям младших школьников. Тематика уроков здоровьесбережения, построенная согласно данной программе, тесно связана с повседневной деятельностью детей и построена так, чтобы ребенок без особых усилий, но последовательно и постоянно овладевал необходимыми знаниями и умением их применять в своей жизни и общении с окружающими. В школе есть все условия и место для проведения курса – кабинет информатики. Организация учебных занятий предполагает, что любое занятие для детей должно стать уроком радости, открывающим каждому ребёнку его собственную индивидуальность и резервные возможности организма, которые обеспечивают повышение уровней работоспособности и адаптивности. Он не должен быть уроком «заучивания», на котором вместо достижения оздоровительного эффекта создаётся только дополнительная нагрузка.

Критерием успеха пропедевтического, подготовительного курса информатики можно считать сравнительную эффективность изучения школьниками основного курса. Особое значение пропедевтического изучения информатики в начальной школе связано с наличием в курсе информатики логически сложных разделов, требующих для успешного освоения развитого логического, алгоритмического, системного мышления.

Внутренняя структура задач освоения информационных и коммуникационных технологий допускает модульную организацию программы.

Предлагается следующий набор учебных блоков:

**Раздел I. Вводные занятия. Информационные технологии, информация.**

**Раздел II.** Компьютер. Организация хранения информации в компьютере. Организация системы файлов и папок, именование файлов и папок. Распечатка файла. Информация в компьютере.

**Раздел III.** 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.) и изобретаем узоры. Работа на заданную или выбранную тему. Выполнение рисунка по сказке.

**Раздел IV.** Развивающие игры. Тренажёры (математика, информатика).

Учебные модули не привязаны к конкретному программному обеспечению. В каждом модуле возможно использование одной из нескольких компьютерных программ, позволяющих реализовывать изучаемую технологию. Выбор программы осуществляет учитель. Такой подход не только дает свободу выбора учителя в выборе инструментальной программы, но и позволяет создавать у учеников определённый кругозор.

Изучение каждого блока (кроме блока I и II) предполагает выполнение небольших проектных заданий, реализуемых с помощью изучаемых технологий. Выбор учащимся задания происходит в начале изучения модуля после знакомства учеников с предлагаемым набором ситуаций, требующих выполнения проектного задания.

### Календарно – тематическое планирование.

№ урока	Тема урока	Кол -во часо в	Тип урока	Вид кон троля	Основные виды учебной деятельности	Дата по плану	Дата по факту
1.	Компьютер и безопасность.	1	ОНЗ	Т	Формирование установки на безопасный, здоровый образ жизни, наличие мотивации к творческому труду Готовность слушать собеседника и вести диалог, излагать своё мнение.	01.09- 03.09	
2.	Компьютер и безопасность.	1	ОНЗ	Т	Формирование установки на безопасный, здоровый образ жизни, наличие мотивации к творческому труду Готовность слушать собеседника и вести диалог, излагать своё мнение.	05.09- 10.09	
3.	Компьютеры вокруг нас. Компьютеры в школе. Правила поведения в компьютерном классе.	1	ОНЗ	Т	Ребята знакомятся с кабинетом, с правилами работы. Учатся работать на интерактивной доске.	12.09- 17.09	
4.	Основные устройства компьютера. Компьютерные программы.	1	ОНЗ	Т	Учащиеся знакомятся с основными устройствами компьютера.  Учащиеся выполняют задание на интерактивной доске (он-лайн)	19.09- 24.09	
5.	Компьютерная мышь.	1	ОНЗ	Т	Ребята знакомятся с «мышью». Работают с обучающей программой.	26.09- 01.10	
6.	Клавиатура.	1	ОНЗ	Т	Ребята знакомятся с «Клавиатурой». Работают на клавиатурном тренажере.	03.10- 08.10	

7.	Включение и выключение компьютера. Запуск программы. Завершение выполнения программы.	1	ОНЗ	Т	Учащиеся смотреть ЦОР по данной теме. Выполняют практическую работу.	10.10-15.10	
8.	Компьютерная графика. Примеры графических редакторов.	1	ОНЗ	Т	Учащиеся слушают рассказ учителя, сопровождающийся презентацией. Приводят примеры графических редакторов.	17.10-22.10	
9.	Панель инструментов графического редактора.	1	ОНЗ	Т	Учащиеся в ходе выполнения практического задания знакомятся с панелью инструментов.	24.10-29.10	
10.	Основные операции при рисовании: рисование и стирание точек, линий, фигур. Заливка цветом. Другие операции	1	ОНЗ	Т	Учащиеся знакомятся с основными операциями при рисовании.	07.11-12.11	
11.	Редактирование компьютерного рисунка. Первые картины.	1	ОНЗ	Т	Учащиеся знакомятся с основными приемами редактирования рисунка. Придумывают и рисуют свою первую картину.	14.11-19.11	
12.	Настройка инструментов. Пейзаж.	1	ОНЗ	Т	Учащиеся слушают объяснение учителя, учатся выполнять настройку инструментов. Рисуют пейзаж.	21.11-26.11	
13.	Фрагмент рисунка.	1	ОНЗ	Т	Знакомятся с понятием фрагмент рисунка, учатся его выделять.	28.11-03.12	
14.	Сборка рисунка из деталей. Создание рисунка «Зимний сюжет».	1	ОНЗ	Т	Учащиеся создают рисунок Зимний пейзаж, выполняя сборку из готовых деталей.	05.12-10.12	

15.	Построение с помощью клавиши Shift. Создание фигуры «Кубик».	1	ОНЗ	Т	Учащиеся знакомятся с основными приемами построения с помощью клавиши Shift. Создают фигуру Кубик.	12.12-17.12	
16.	Эллипс и окружность. Узор из кругов.	1	ОНЗ	Т	Учащиеся знакомятся с основными приемами построения эллипса и окружности. Выполняют узор из кругов.	19.12-24.12	
17.	Повторяющиеся элементы вокруг нас. Создание рисунка «Ветка рябины», «Виноградная гроздь»	1	ОНЗ	Т	Смотрят презентацию «Повторяющиеся элементы вокруг нас», обсуждают и приводят свои примеры. Создают рисунок с повторяющимися элементами.	09.01-14.01	
18.	Конструирование из мозаики. Создание набора деталей мозаики.	1	ОНЗ	Т	Ребята знакомятся с основными приемами создания набора деталей мозаики.	16.01-21.01	
19.	Создание фигур из элементов мозаики.	1	ОНЗ	Т	Ребята знакомятся с основными приемами конструирования из мозаики.	23.01-28.01	
20.	Создание рисунка на темы: «Домик в деревне»	1	Р	Т	Учащиеся выполняют любой рисунок из предложенных тем. Оформляют выставку.	30.01-04.02	
21.	Создание рисунка на темы: «Подводный мир»	1	Р	Т	Учащиеся выполняют любой рисунок из предложенных тем. Оформляют выставку.	06.02-11.02	
22.	Создание рисунка на темы: «Мое хобби».	1	Р	Т	Учащиеся выполняют любой рисунок из предложенных тем. Оформляют выставку.	13.02-18.02	
24.	Игра «Шифровщик».	1	Р	Т	Обучающиеся демонстрируют знания и умения по данному разделу	20.02-25.02	
25.	Игра «Дерево».	1	Р	Т	Владеют понятиями «дерево», «следующий», «предыдущий», «вершина дерева»	27.02-04.03	



26.	Игра «Растим дерево».	1	Р	Т	Умеют использовать дерево для перебора всех вариантов, классификации, описания	06.03-11.03	
27.	Игра «Оживи картинку».	1	Р	Т	Представлять информацию в виде базы данных, обмениваться информацией при помощи компьютерного ресурса. <i>Работать в компьютерной среде:</i> изготавливать при помощи компьютерного ресурса базы данных свой рисунок-анимационный.	13.03-18.03	
28.	Игра «Раскрашу всё!»	1	Р	Т	Раскрашивать картинки и фигурки в отсутствие ограничений и по правилу раскрашивания. <i>Работать в компьютерной адаптированной среде:</i> использовать инструмент «заливка» в компьютерных задачах	20.03-25.03	
29.	Предметы и их свойства.	1	Р	Т	Могут выделить существенные и второстепенные признаки предметов, классифицировать предметы по предложенному признаку. Знают название размеров предметов (больше, меньше, высокий, низкий, длинный, короткий и т.д.), умеют выделить размер, сравнить и проклассифицировать предметы по заданному признаку, обосновать свой выбор; находить предметы с одинаковым значением признака, находить закономерности в расположении предметов по значению одного признака;	03.04-08.04	

30.	Признаки предметов.	1	Р	Т	Знают цвета, умеют выделить цвет, сравнить и проклассифицировать предметы, обосновать свой выбор; находить предметы с одинаковым значением признака, находить закономерности в расположении фигур по значению одного признака; находить лишний предмет в группе однородных	10.04-15.04	
31.	Описание предметов.	1	Р	Т	Знают названия предметов, обобщающие слова; знают признаки предметов; могут определить название предмета по предложенным признакам	17.04-22.04	
32.	Игра «Информашкин в компьютерной школе»	1	Р	Т	Выявление уровня сформированности личностных и метапредметных УУД. Анализ полученных результатов	24.04-29.04	
33.	Игра «Информашкин в компьютерной школе»	1	Р	Т	Выявление уровня сформированности личностных и метапредметных УУД. Анализ полученных результатов	02.05-06.05	

### Пакет оценочных средств и критерии оценивания по курсу.

Виды контроля	Содержание	Методы	сроки контроля
Вводный	Области интересов и склонностей.	Беседы, наблюдение, тестирование, анкетирование, просмотр творческих работ учащихся.	первый месяц обучения
Текущий	Освоение учебного материала по темам, разделам	Творческие и практические задания, выполнение образцов, упражнения.	по каждой теме

	Оценка самостоятельности, возможностей, способность к самоконтролю	Наблюдение	1 раз в месяц
Коррекция	Успешность выполнения учащимися задач учебно-тематического плана	Индивидуальные занятия, помощь в самореализации, самоконтроле	В течение года
Итоговый	Контроль выполнения поставленных задач. Уровень творческого роста.	Создание проектов.	В конце года.