

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Министерство общего и профессионального образования Ростовской области
Муниципальное учреждение Управление образования Миллеровского района
МБОУ Криворожская СОШ

РАССМОТРЕНО

и рекомендовано к утверждению на
заседании педагогического совета
школы
Председатель педагогического
совета

Л. В. Зоренко
Протокол №1 от «25» 08.2023 г.

УТВЕРЖДЕНО

директор школы

Л. В. Зоренко
Приказ № 220 от «25» августа 2023 г.

Рабочая программа
курса внеурочной деятельности
«Моя информационная культура»
для обучающихся 1 класса
на 2023-2024 учебный год

с. Криворожье
2023 г

Пояснительная записка

Программа внеурочной деятельности в 1 классе представляет собой пропедевтический развивающий курс. Изучение вопросов информатики в начальной школе вносит значимый вклад в формирование информационного компонента универсальных учебных действий, выработка которых является одним из приоритетов общего образования. В процессе изучения «Занимательной информатики» у учащихся целенаправленно формируются умения и навыки работы с информацией.

Основная цель изучения курса - это как можно раньше начать формирование молодого поколения, готового жить и творчески работать в современном информационном мире.

Цели изучения курса в 1 классе:

- освоение первоначальных знаний об информационной картине мира и информационных процессах;
- формирование алгоритмического и логического мышления;
- овладение умением использовать компьютерную технику как практический инструмент для работы с информацией в учебной деятельности и повседневной жизни;
- развитие первоначальных способностей ориентироваться в информационных потоках окружающего мира и применять точную и понятную инструкцию при решении учебных задач и в повседневной жизни;
- воспитание интереса к информационной и коммуникативной деятельности, этическим нормам работы с информацией; воспитание бережного отношения к техническим устройствам.

Задачи обучения, связанные с обучением:

- развитие познавательного интереса к предметной области «Информатика»
- познакомить школьников с основными свойствами информации
- научить их приемам организации информации
- формирование универсальных учебных действий
- приобретение знаний, умений и навыков работы с информацией
- формирование умения применять теоретические знания на практике
- дать школьникам первоначальное представление о компьютере и сферах его применения;

развитием:

- памяти, внимания, наблюдательности
- абстрактного и логического мышления
- творческого и рационального подхода к решению задач;

воспитанием

- настойчивости, собранности, организованности, аккуратности
- умения работать в минигруппе, культуры общения, ведения диалога
- бережного отношения к школьному имуществу,
- навыков здорового образа жизни.

Обучение в ОО осуществляется с учетом потребностей, возможностей личности и в зависимости от объема обязательных занятий педагогического работника с учащимися в очной, очно-заочной или заочной формам обучения, в том числе с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий. Допускается сочетание различных форм получения образования и форм обучения.

Согласно плану внеурочной деятельности МБОУ Криворожской СОШ на 2023-2024 уч. год на изучение курса в 1 классе отводится 33 часа (из расчета 1 час в неделю). Учитывая календарный учебный график школы на 2023-2024 уч. год, данная рабочая программа составлена на 31 час. В связи с выходными днями 06.11.2023 г., 08.01.2024г. рабочая программа сокращена на 2 часа за счет уплотнения тем раздела «Компьютерная графика». Содержание рабочей программы реализуется в полном объеме.

Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности

В результате изучения курса в школе у обучающихся 1 класса будут сформированы следующие результаты.

Личностные результаты

Личностные результаты изучения курса характеризуют готовность обучающихся руководствоваться традиционными российскими социокультурными и духовно-нравственными ценностями, принятыми в обществе правилами и нормами поведения и должны отражать приобретение первоначального опыта деятельности обучающихся в части:

Гражданско-патриотического воспитания:

первоначальные представления о человеке как члене общества, о правах и ответственности, уважении и достоинстве человека, о нравственно-этических нормах поведения и правилах межличностных отношений.

Духовно-нравственного воспитания:

проявление культуры общения, уважительного отношения к людям, их взглядам, признанию их индивидуальности;

принятие существующих в обществе нравственно-этических норм поведения и правил межличностных отношений, которые строятся на проявлении гуманизма, сопереживания, уважения и доброжелательности.

Эстетического воспитания:

использование полученных знаний в продуктивной и преобразующей деятельности, в разных видах художественной деятельности.

Физического воспитания, формирования культуры здоровья и эмоционального благополучия:

соблюдение правил организации здорового и безопасного (для себя и других людей) образа жизни; выполнение правил безопасного поведения в окружающей среде (в том числе информационной);

бережное отношение к физическому и психическому здоровью.

Трудового воспитания:

осознание ценности трудовой деятельности в жизни человека и общества, ответственное потребление и бережное отношение к результатам труда, навыки участия в различных видах трудовой деятельности, интерес к различным профессиям.

Экологического воспитания:

проявление бережного отношения к природе;

неприятие действий, приносящих вред природе.

Ценности научного познания:

формирование первоначальных представлений о научной картине мира;

осознание ценности познания, проявление познавательного интереса, активности, инициативности, любознательности и самостоятельности в обогащении своих знаний, в том числе с использованием различных информационных средств.

Метапредметные результаты

Универсальные познавательные учебные действия:

базовые логические действия:

сравнивать объекты, устанавливать основания для сравнения, устанавливать аналогии;

объединять части объекта (объекты) по определённому признаку;

определять существенный признак для классификации, классифицировать предложенные объекты;

находить закономерности и противоречия в рассматриваемых фактах, данных

и наблюдениях на основе предложенного педагогическим работником алгоритма;
выявлять недостаток информации для решения учебной (практической) задачи на основе предложенного алгоритма;
устанавливать причинно-следственные связи в ситуациях, поддающихся непосредственному наблюдению или знакомых по опыту, делать выводы;
базовые исследовательские действия:
определять разрыв между реальным и желательным состоянием объекта (ситуации) на основе предложенных педагогическим работником вопросов;
с помощью педагогического работника формулировать цель, планировать изменения объекта, ситуации;
сравнивать несколько вариантов решения задачи, выбирать наиболее подходящий (на основе предложенных критериев);
проводить по предложенному плану опыт, несложное исследование по установлению особенностей объекта изучения и связей между объектами (часть — целое, причина — следствие);
формулировать выводы и подкреплять их доказательствами на основе результатов проведённого наблюдения (опыта, измерения, классификации, сравнения, исследования);
прогнозировать возможное развитие процессов, событий и их последствия в аналогичных или сходных ситуациях;
работа с информацией:
выбирать источник получения информации;
согласно заданному алгоритму находить в предложенном источнике информацию, представленную в явном виде;
распознавать достоверную и недостоверную информацию самостоятельно или на основании предложенного педагогическим работником способа её проверки;
соблюдать с помощью взрослых (педагогических работников, родителей (законных представителей) несовершеннолетних обучающихся) правила информационной безопасности при поиске информации в сети Интернет;
анализировать и создавать текстовую, видео-, графическую, звуковую информацию в соответствии с учебной задачей;
самостоятельно создавать схемы, таблицы для представления информации.

Универсальные коммуникативные учебные действия:

общение:
воспринимать и формулировать суждения, выражать эмоции в соответствии с целями и условиями общения в знакомой среде;
проявлять уважительное отношение к собеседнику, соблюдать правила ведения диалога и дискуссии;
признавать возможность существования разных точек зрения;
корректно и аргументированно высказывать своё мнение;
строить речевое высказывание в соответствии с поставленной задачей;
создавать устные и письменные тексты (описание, рассуждение, повествование);
готовить небольшие публичные выступления;
подбирать иллюстративный материал (рисунки, фото, плакаты) к тексту выступления;
совместная деятельность:
формулировать краткосрочные и долгосрочные цели (индивидуальные с учётом участия в коллективных задачах) в стандартной (типовой) ситуации на основе предложенного формата планирования, распределения промежуточных шагов и сроков;
оценивать свой вклад в общий результат.

Универсальные регулятивные учебные действия:

самоорганизация:
планировать действия по решению учебной задачи для получения результата;
выстраивать последовательность выбранных действий;

самоконтроль;
устанавливать причины успеха/неудач учебной деятельности;
корректировать свои учебные действия для преодоления ошибок.

Предметные

- Знать правила поведения в компьютерном классе;
- Знать основные сферы применения компьютеров;
- Уметь точно выполнять действия под диктовку учителя;
- Знать назначение основных устройств компьютера;
- Знать правила работы за компьютером;
- Знать назначение Рабочего стола;
- Знать назначение компьютерного меню и Главного меню;
- Знать назначение основных клавиш на клавиатуре.
- Уметь проводить анализ при решении логических задач;
- Иметь понятие о множестве;
- Уметь приводить примеры множеств предметов;
- Уметь находить общий признак для группы предметов;
- Знать понятие существенного признака предмета;
- Уметь выделять существенный признак предмета и группы предметов;
- Уметь выявлять закономерности в расположении предметов и продолжать последовательности с учетом выявленных закономерностей;
- Уметь предлагать несколько вариантов “лишнего предмета” в группе однородных предметов;
- Уметь использовать повороты при решении логических задач и при работе с прикладными программами;
- Знать назначение основных клавиш Enter, Backspace, Пробел;
- Использовать клавиатуру и мышь при работе с прикладными программами;
- Уметь управлять объектами на экране монитора.
- Знать назначение и возможности графического редактора;
- Знать назначение объектов интерфейса графического редактора.
- Уметь рисовать в графическом редакторе *Paint*.
- Уметь настраивать панель Инструменты;
- Уметь создавать простейшие рисунки с помощью инструментов.
- Знать понятие фрагмента рисунка;
- Уметь выделять и перемещать фрагмент рисунка;
- Уметь создавать графический объект из типовых фрагментов;
- Уметь использовать при построении геометрических фигур клавишу Shift.

Содержание курса внеурочной деятельности

№ п/п	Содержание	Формы организации	Виды деятельности
1.	<p>Учимся работать на компьютере.</p> <p>Знакомство с кабинетом, с правилами поведения в кабинете. Знакомство с компьютером. Демонстрация возможностей персональных компьютеров. Рабочий стол. Назначение основных устройств компьютера. Правила работы за компьютером.</p> <p>Сопоставление роли и назначения компьютерного и реального рабочего стола. Назначение объектов компьютерного Рабочего стола.</p> <p>Освоение приемов работы с мышью.</p> <p>Понятие компьютерного меню.</p> <p>Знакомство с назначениями и функциями Главного меню.</p> <p>Технология запуска программ из Главного меню и завершения работы программы.</p> <p>Освоение клавиатуры. Назначение основных клавиш.</p>	<p><i>Фронтальные:</i> беседа, рассказ, игра.</p> <p><i>Индивидуальные:</i> практикум, создание творческих проектов.</p> <p><i>Групповые:</i> занятия в творческих группах, создание творческих проектов, практикум.</p>	<p>Игровая Познавательная Проблемно-ценностное общение</p>
2.	<p>Информация вокруг нас. Введение в логику</p> <p>Решение задач на развитие внимания.</p> <p>Понятие множества. Общий признак для группы предметов. Поиск “лишнего” предмета в группе предметов. Выделение существенного признака предмета.</p> <p>Выделение существенного признака группы предметов. Выявление закономерностей в расположении предметов.</p> <p>Решение логических задач.</p> <p>Суждение: истинное или ложное.</p> <p>Сопоставление.</p> <p>План и правила.</p>	<p><i>Фронтальные:</i> беседа, рассказ, игра.</p> <p><i>Индивидуальные:</i> практикум, решение логических задач, создание творческих проектов, индивидуальные исследования</p> <p><i>Групповые:</i> занятия в творческих группах, практикум, групповые исследования.</p>	<p>Игровая Познавательная Проблемно-ценностное общение</p>
3.	<p>Исполнитель.</p> <p>Понятие исполнителя.</p> <p>Примеры исполнителей из окружающей жизни.</p>	<p><i>Фронтальные:</i> беседа, рассказ, игра, соревнование.</p> <p><i>Индивидуальные:</i> практикум, решение логических задач, индивидуальные исследования</p>	<p>Познавательная Игровая</p>

		<i>Групповые:</i> занятия в творческих группах, практикум, групповые исследования.	
4.	Компьютерная графика. Что такое компьютерная графика. Основные возможности графического редактора Paint по созданию графических объектов. Интерфейс графического редактора и его основные объекты. Панель Палитра. Панель Инструменты. Настройка инструментов рисования. Создание рисунков с помощью инструментов. Понятие фрагмента рисунка. Технология выделения и перемещения фрагмента рисунка. Примеры создания графического объекта их типовых фрагментов. Практикум по созданию и редактированию графических объектов. Построение геометрических фигур. Использование клавиши Shift при построении прямых, квадратов, окружностей. Понятие пиктограммы.	<i>Фронтальные:</i> беседа, рассказ, игра, соревнование. <i>Индивидуальные:</i> практикум, создание творческих проектов. <i>Групповые:</i> занятия в творческих группах, практикум.	Игровая Познавательная Проблемно-ценностное общение Художественное творчество

Тематическое планирование

№ п/п	Наименование разделов и тем	Форма проведения занятия	К-во часов	Сроки изучения		Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
				по плану	факти- чески	
	Учимся работать на компьютере. (9 ч.)					
1/1	Правила поведения и техника безопасности в кабинете информатики.	беседа, игра	1	04.09		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor1.phpm
2/2	Применение компьютеров.	беседа, игра	1	11.09		
3/3	Компьютер и его основные устройства.	беседа, рассказ, практикум	1	18.09		
4/4	Пиктограммы. Мышь.	практикум, конкурс	1	25.09		https://smallgames.ws/9509-mir-informatiki-1-2-god-obucheniya.html https://lbz.ru/files/5798/
5/5	Клавиатура – инструмент писателя.	беседа, практикум	1	02.10		
6/6	Работа на клавиатуре.	практикум	1	09.10		
7/7	Рабочий стол в реальном и виртуальном мире.	работа в парах	1	16.10		
8/8	Меню: возможность выбора.	беседа, практикум	1	23.10		
9/9	Обобщение по теме «Учимся работать на компьютере».	игра	1	13.11		
	Информация вокруг нас. Введение в логику. (6 ч.)					
1/10	Информация.	беседа, игра	1	20.11		https://smallgames.ws/9509-mir-informatiki-1-2-god-obucheniya.html
2/11	Элементы логики. Суждение: истинное и ложное.	беседа, практикум	1	27.11		
3/12	Элементы логики. Сопоставление.	беседа, практикум	1	04.12		
4/13	Множества.	игра	1	11.12		
5/14	Множества. План и правила.	игра	1	18.12		
6/15	Обобщение по теме «Информация вокруг нас. Введение в логику».	игра	1	25.12		

	Исполнитель. (3 ч.)					
1/16	Понятие «Исполнитель».	беседа, практикум	1	15.01		http://school-collection.edu.ru/catalog/rubr/?subject[0]=19
2/17 3/18	Пример исполнителя.	конкурс	2	22.01 29.01		
	Компьютерная графика. (14 ч.)					
1/19	Графика.	беседа, практикум	1	05.02		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor1.phpm
2/20	Раскрашивание компьютерных рисунков.	конкурс	1	12.02		https://smallgames.ws/9509-mir-informatiki-1-2-god-obucheniya.html
3/21 4/22	Конструирование.	создание творческих проектов	2	26.02 04.03		
5/23	Графический редактор Paint.	беседа, практикум	1	11.03		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor1.phpm
6/24 7/25	Инструменты для рисования.	работа в творческих группах	2	18.03 08.04		
8/26	Команды: <i>Копировать, Вставить.</i>	практикум	1	15.04		
9/27	Настройка инструментов.	практикум	1	22.04		
10/28	Фрагмент рисунка.	практикум	1	27.04		
11/29	Построения с помощью клавиши Shift.	работа в творческих группах	1	06.05		
12/30	Рисование в графическом редакторе <i>Paint</i> .	работа в творческих группах	1	13.05		
13/31	Повторение изученного по теме «Компьютерная графика».	создание творческих проектов	1	20.05		