

**ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №174
ЦЕНТРАЛЬНОГО РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА
ИМЕНИ И. К. БЕЛЕЦКОГО**

РАЗРАБОТАНА и ПРИНЯТА
Педагогическим советом
Государственного бюджетного
общеобразовательного учреждения
средней общеобразовательной школы № 174
Центрального района Санкт-Петербурга
имени И.К. Белецкого
Протокол от « » августа 2024 г. №

УТВЕРЖДАЮ
Директор
Государственного бюджетного
общеобразовательного учреждения
средней общеобразовательной школы № 174
Центрального района Санкт-Петербурга
имени И.К. Белецкого
_____ О.В. Финагина

Введено в действие с 01.09.2024 г.
приказом от « » 2024 г. №

**Рабочая программа курса внеурочной деятельности
«Информатика»
Направление: «Общеинтеллектуальное»
Основное общее образование
1 класс
2024-2025 учебный год**

Разработчик:
Кудрявцев Андрей Сергеевич,
учитель информатики

Санкт-Петербург

Пояснительная записка

Программа внеурочной деятельности в 1 классе «Информационная культура» 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 «Занимательная информатика» - это как можно раньше начать формирование молодого поколения, готового жить и творчески работать в современном информационном мире.

Цели изучения «Информационная культура» 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 плана внеурочной деятельности МБОУ Криворожской СОШ на 2020-2021 уч. год на изучение «Занимательной информатики» в 1 классе отводится 33 часа (из расчета 1 час в неделю). Учитывая календарный учебный график школы на 2020-2021 уч. год, данная рабочая программа составлена на 33 часа. Содержание рабочей программы реализуется в полном объеме.

Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности

Формирование универсальных учебных действий

Личностные

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

Метапредметные

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.

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. Понятие компьютерного меню. Знакомство с назначениями и функциями Главного меню.</p> <p>Технология запуска программ из Главного меню и завершения работы программы. 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. Понятие множества. Общий признак для группы предметов. Поиск “лишнего” предмета в группе предметов. Выделение существенного признака предмета. Выделение существенного признака группы предметов. Выявление закономерностей в расположении предметов.</p> <p>Решение логических задач.</p> <p>Суждение: истинное или ложное. 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. 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.	<p>Компьютерная графика.</p> <p>Что такое компьютерная графика. Основные возможности графического редактора Paint по созданию графических объектов.</p> <p>Интерфейс графического редактора и его основные объекты.</p> <p>Панель Палитра. Панель Инструменты. Настройка инструментов рисования.</p> <p>Создание рисунков с помощью инструментов.</p> <p>Понятие фрагмента рисунка. Технология выделения и перемещения фрагмента рисунка.</p> <p>Примеры создания графического объекта их типовых фрагментов.</p> <p>Практикум по созданию и редактированию графических объектов.</p> <p>Построение геометрических фигур. Использование клавиши Shift при построении прямых, квадратов, окружностей. Понятие пиктограммы.</p>	<p><i>Фронтальные:</i> беседа, рассказ, игра, соревнование.</p> <p><i>Индивидуальные:</i> практикум, создание творческих проектов.</p> <p><i>Групповые:</i> занятия в творческих группах, практикум.</p>	<p>Игровая</p> <p>Познавательная</p> <p>Проблемно-ценностное общение</p> <p>Художественное творчество</p>

Тематическое планирование

№ п/п	Наименование разделов и тем	К-во часов	Сроки изучения	
			по плану	фактически
Учимся работать на компьютере. (9 ч.)				
1	Правила поведения и техника безопасности в кабинете информатики.	1		
2	Применение компьютеров.	1		
3	Компьютер и его основные устройства.	1		
4	Пиктограммы. Мышь.	1		
5	Клавиатура – инструмент писателя.	1		
6	Работа на клавиатуре.	1		
7	Рабочий стол в реальном и виртуальном мире.	1		
8	Меню: возможность выбора.	1		
9	Обобщение по теме «Учимся работать на компьютере».	1		
Информация вокруг нас. Введение в логику. (6 ч.)				
10	Информация.	1		
11	Элементы логики. Суждение: истинное и ложное.	1		
12	Элементы логики. Сопоставление.	1		
13	Множества.	1		
14	Множества. План и правила.	1		
15	Обобщение по теме «Информация вокруг нас. Введение в логику».	1		
Исполнитель. (3 ч.)				
16	Понятие «Исполнитель».	1		
17	Пример исполнителя.	2		
18				
Компьютерная графика. (15 ч.)				
19	Графика.	1		
20	Раскрашивание компьютерных рисунков.	1		
21	Конструирование.	2		
22				
23	Графический редактор Paint.	1		
24	Инструменты для рисования.	2		
25				
26	Команды: <i>Копировать, Вставить</i> .	1		
27	Настройка инструментов.	1		
28	Фрагмент рисунка.	1		
29	Построения с помощью клавиши Shift.	1		
30	Рисование в графическом редакторе <i>Paint</i> .	3		
31				
32				
33	Повторение изученного по теме «Компьютерная графика».	1		
34	Резервный урок	1		

СРЕДСТВА РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ (ТЕХНИЧЕСКИЕ)

Оборудование	Количество	Кабинет
Графическая станция	1	И302
Интерактивная панель	3	М107, М116, И302
Мобильная напольная стойка Digis DSM-P1060CL	1	М107
Зарядный шкаф для ноутбуков	2	М107
Парта 2-х местная не регулируемая с перфорированным экраном	15	М107
Стол учителя 1400*600*H750 с выкатной тумбой.	1	М107
Стул для учителя "Престиж"	1	М107
Средство организации беспроводной сети (Wi-Fi роутер)	3	М107, М116 (2шт)
Стул школьный, не регулируемый бгр.	30	М107
Моноблок RAMEC Tsunami	20	М116
Матрешка Z	8	М116
Набор робототехники RED X MAX	8	М116
Ресурсный набор к Квадрокоптеру: Система навигации в помещении	1	М116
Ресурсный набор к Квадрокоптеру: Бортовая камера OpenMV программируемая	1	М116
Ресурсный набор к Квадрокоптеру: Бортовой модуль навигации GPS/ГЛОНАСС	1	М116
Квадрокоптер	1	М116
Образовательный набор робототехники Promobot Rooby	1	М116
Лабораторный комплекс для изучения 3D моделирования и промышленного дизайна	1	М116
Образовательный набор "Стартовый"	1	М116
Образовательный набор "Умный Дом"	1	М116
Стол для робототехники с тумбой	1	М116
Стол учителя 1400*600*H750 с выкатной тумбой.	1	М116
Стул для учителя "Престиж"	1	М116
Стол трапеция 1-но местный	18	М116
Стул школьный не регулируемый бгр.	35	М116
Стул для учителя "Престиж"	1	М107
Стол учителя 1400*600*H750 с выкатной тумбой.	1	М107
Магнитно-маркерная доска на рельсовом механизме	4	И302
Стул школьный	40	И302
Моноблок	2	М107, М116
Тумба для зоны 3D моделирования	1	М116