

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
города Ульяновска «Средняя школа №73 имени П.С. Дейнекина»

РАССМОТРЕНО
На заседании Педагогического Совета
Протокол № 1
От 26.08.2021 г
Председатель
_____ И.А.Черепанова

Утверждаю
Директор МБОУ СШ 73
им.П.С.Дейнекина
г.Ульяновска
_____ Т.В.Евстигнеева
Приказ № 242-о от 01.09.2021г

Рабочая программа курса внеурочной деятельности «Занимательная информатика» (общеинтеллектуальное направление)

Возраст детей – 7-8 лет (1 класс)

Срок реализации программы – 1 год

Автор программы: Бровина Л.Г.

г. Ульяновск

Год создания программы – 2021 г.

Согласовано
заместитель директора
МБОУ СШ № 73
имени П.С.Дейнекина по ВР
_____ А.Ю.Лыкова
« ____ » _____ 2021 г.

Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности.

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 программы внеурочной деятельности. 1 класс.

Содержание курса	Формы организации и виды деятельности
Учимся работать на компьютере. (9 часов)	занятия в творческих группах, создание творческих проектов, практикум.
Информация вокруг нас. Введение в логику. (6 ч.)	практикум, решение логических задач, создание творческих проектов,
Исполнитель. (2 ч.)	занятия в творческих группах, практикум, групповые исследования.
Компьютерная графика. (14 ч.)	беседа, рассказ, игра, соревнование, практикум, создание творческих проектов.
Итого 32 часа.	

Тематическое планирование курса внеурочной деятельности, в том числе с учетом рабочей программы воспитания. 1 класс.

№п/п	Название темы	Ключевые воспитательные задачи	Количество часов
1	Правила поведения и техника безопасности в кабинете информатики.	Проводится с целью совершенствования навыков общения.	1
2	Применение компьютеров.	Проводится с целью создания условий для реальной самооценки учащихся, реализации его как личности	1
3	Компьютер и его основные устройства.	Проводится с целью воспитания уважения к чужому труду и проявления учениками заботы	1
4	Пиктограммы. Мышь.	Проводится с целью воспитания уважения к чужому труду и проявления учениками заботы друг о друге.	1
5	Клавиатура – инструмент писателя.	Проводится с целью создания условий для реальной самооценки учащихся, реализации его как личности.	1
6	Работа на клавиатуре.	Проводится с целью воспитания уважения к чужому труду и проявления учениками заботы друг о друге.	1
7	Рабочий стол в реальном и виртуальном мире.	Проводится с целью воспитания культуры учебного труда, навыков самообразования, экономного расходования времени.	1
8	Меню: возможность выбора.	Проводится с целью воспитания культуры учебного труда, навыков самообразования, экономного расходования времени.	1
9	Обобщение по теме «Учимся работать на компьютере».	Проводится с целью воспитания культуры учебного труда, навыков самообразования, экономного расходования времени.	1

10	Информация.	Проводится с целью ответственного отношения к учению, готовности и мобилизации усилий на безошибочное выполнение заданий, проявлению наибольшей активности в их выполнении.	1
11	Элементы логики. Суждение: истинное и ложное.	Проводится с целью ответственного отношения к учению, готовности и мобилизации усилий на безошибочное выполнение заданий, проявлению наибольшей активности в их выполнении.	1
12	Элементы логики. Сопоставление.	Проводится с целью ответственного отношения к учению, готовности и мобилизации усилий на безошибочное выполнение заданий, проявлению наибольшей активности в их выполнении.	1
13	Множества.	Проводится с целью ответственного отношения к учению, готовности и мобилизации усилий на безошибочное выполнение заданий, проявлению наибольшей активности в их выполнении.	1
14	Множества. План и правила.	Проводится с целью воспитания уважения к чужому труду и проявления учениками заботы друг о друге.	1
15	Обобщение по теме «Информация вокруг нас. Введение в логику».	Проводится с целью воспитания уважения к чужому труду и проявления учениками заботы друг о друге.	1
16	Понятие «Исполнитель».	Проводится с целью воспитания уважения к чужому труду и проявления учениками заботы друг о друге.	1
17	Пример исполнителя.	Проводится с целью ответственного отношения к учению, готовности и мобилизации усилий на	1

		безошибочное выполнение заданий, проявлению наибольшей активности в их выполнении.	
18	Графика.	Проводится с целью ответственного отношения к учению, готовности и мобилизации усилий на безошибочное выполнение заданий, проявлению наибольшей активности в их выполнении.	1
19	Раскрашивание компьютерных рисунков.	Проводится с целью ответственного отношения к учению, готовности и мобилизации усилий на безошибочное выполнение заданий, проявлению наибольшей активности в их выполнении.	1
20	Конструирование.	Проводится с целью ответственного отношения к учению, готовности и мобилизации усилий на безошибочное выполнение заданий, проявлению наибольшей активности в их выполнении.	1
21	Конструирование.	Проводится с целью ответственного отношения к учению, готовности и мобилизации усилий на безошибочное выполнение заданий, проявлению наибольшей активности в их выполнении.	1
22	Графический редактор Paint.	Проводится с целью воспитания уважения к чужому труду и проявления учениками заботы друг о друге.	1
23	Инструменты для рисования.	Проводится с целью воспитания уважения к чужому труду и проявления учениками заботы друг о друге.	1
24	Инструменты для рисования.	Проводится с целью воспитания уважения к чужому труду и проявления учениками заботы друг о друге.	1

25	Команды: <i>Копировать</i> , <i>Вставить</i> .	Проводится с целью ответственного отношения к учению, готовности и мобилизации усилий на безошибочное выполнение заданий, проявлению наибольшей активности в их выполнении	1
26	Настройка инструментов.	Проводится с целью ответственного отношения к учению, готовности и мобилизации усилий на безошибочное выполнение заданий, проявлению наибольшей активности в их выполнении	1
27	Фрагмент рисунка.	Проводится с целью ответственного отношения к учению, готовности и мобилизации усилий на безошибочное выполнение заданий, проявлению наибольшей активности в их выполнении	1
28	Построения с помощью клавиши Shift.	Проводится с целью ответственного отношения к учению, готовности и мобилизации усилий на безошибочное выполнение заданий, проявлению наибольшей активности в их выполнении	1
29	Рисование в графическом редакторе <i>Paint</i> .	Проводится с целью воспитания уважения к чужому труду и проявления учениками заботы друг о друге.	1
30	Рисование в графическом редакторе <i>Paint</i> .	Проводится с целью воспитания уважения к чужому труду и проявления учениками заботы друг о друге.	1
31	Рисование в графическом редакторе <i>Paint</i> .	Проводится с целью воспитания уважения к чужому труду и проявления учениками заботы друг о друге.	1
32	Повторение изученного по теме «Компьютерная графика».	Проводится с целью создания условий для реальной самооценки учащихся, реализации его как личности.	1
	Итого 32 часа		

Календарно – тематическое планирование. 1 класс

№ п/п	Тема занятия	Кол-во часов
	Учимся работать на компьютере.	
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.	
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.	
16	Понятие «Исполнитель».	1
17	Пример исполнителя.	1
	Компьютерная графика.	
18	Графика.	1
19	Раскрашивание компьютерных рисунков.	1
20	Конструирование.	1
21	Конструирование.	
22	Графический редактор Paint.	1
23	Инструменты для рисования.	1
24	Инструменты для рисования.	1
25	Команды: <i>Копировать, Вставить.</i>	1
26	Настройка инструментов.	1
27	Фрагмент рисунка.	1
28	Построения с помощью клавиши Shift.	1
29	Рисование в графическом редакторе <i>Paint</i> .	1
30	Рисование в графическом редакторе <i>Paint</i> .	1
31	Рисование в графическом редакторе <i>Paint</i> .	1
32	Повторение изученного по теме «Компьютерная графика».	1
	Итого 32 часа.	

