МАОУ "СОШ № 1 г. Черняховска им. В.У. Пана"

Рабочая программа внеурочной деятельности «В мире цифры» для обучающихся 1 общеобразовательного класса на 2022-2023 учебный год

Документ подписан электронной подписью
Анучина Людмила Ивановна
Серийный номер:
1D7A1EF7E6FFFE83DD9DBB4A910CA69F
Срок действия с 16.05.2022 до 09.08.2023

Составлена:
Вензлицкой Еленой Ивановной,
учителем информатики

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа разработана на основе программы Н. В. Матвеевой (Информатика. Программа для начальной школы: 2-4 классы/Н.В. Матвеева, М.С. Цветкова., в соответствии с основными положениями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, требованиями Основной образовательной программы начального общего образования МАОУ «СОШ №1 г. Черняховска им. В.У.Пана», с учебным планом МАОУ «СОШ №1 г.Черняховска им. В.У.Пана» (рассмотрен и утвержден на заседании педагогического совета 02.07.2022г. (приказ об утверждении ООП от 02.07.2022г. № 14) и ориентирована на работу по учебно-методическому комплекту:

- Программа - Н. В. Матвеевой (Информатика. Программа для начальной школы: 1-4 классы/Н.В. Матвеева, М.С. Цветкова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012.).

1. Планируемые результаты освоения учебного предмета

Личностные результаты

1) овладение начальными навыками адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся мире;
2) развитие мотивов учебной деятельности;
3) развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе;
4) развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;

Метапредметные результаты

1) освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;
2) формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
3) использование знаково-символических средств представления информации для создания моделей изучаемых объектов и процессов, схем решения учебных и практических задач;
4) активное использование речевых средств и средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных и познавательных задач;
5) 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;
6) осознанно строить речевое высказывание в соответствии с задачами коммуникации и составлять тексты в устной и письменной форме;
7) овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации по родовидовым признакам, установления аналогий и причинно-следственных связей, построения рассуждений, отнесения к известным понятиям;
8) 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;
9) готовность конструктивно разрешать конфликты посредством учёта интересов сторон и сотрудничества;
10) овладение начальными сведениями о сущности и особенностях информационных объектов, процессов и явлений действительности;
11) овладение базовыми предметными и межпредметными понятиями, отражающими существенные связи и отношения между объектами и процессами;

Предметные результаты

1) владение базовым понятийным аппаратом:
   - цепочка (конечная последовательность);
   - мешок (неупорядоченная совокупность);
   - утверждения, логические значения утверждений;
   - исполнитель, система команд и ограничений, конструкция повторения;
   - дерево, понятия, связанные со структурой дерева;
   - игра с полной информацией для двух игроков, понятия: *правила игры, ход игры, позиция игры, выигрышная стратегия*;
2) владение практически значимыми информационными умениями и навыками, их применением к решению информатических и неинформатических задач:
   - выделение, построение и достраивание по системе условий: цепочки, дерева, мешка;
   - проведение полного перебора объектов;
   - определение значения истинности утверждений для данного объекта; понимание описания объекта с помощью истинных и ложных утверждений, в том числе включающих понятия: *все/каждый, есть/нет, всего, не*;
   - использование имён для указания нужных объектов;
   - использование справочного материала для поиска нужной информации, в том числе словарей (учебных, толковых и др.) и энциклопедий;
   - сортировка и упорядочивание объектов по некоторому признаку, в том числе расположение слов в словарном порядке;
   - выполнение инструкций и алгоритмов для решения некоторой практической или учебной задачи;

– достраивание, построение и выполнение программ для исполнителя, в том числе включающих конструкцию повторения; использование дерева для перебора, в том числе всех вариантов партий игры, классификации, описания структуры.

2.Содержание учебного предмета

Правила поведения и техники безопасности в компьютерном кабинете.
Знакомство с кабинетом, с правилами поведения в кабинете.
Демонстрация возможностей компьютера.
Компьютер и его устройства.
Знакомство с компьютером и его основными устройствами.
Графический редактор Paint.
Знакомство с графическим редактором, его основными возможностями, инструментарием программы.
Составление рисунков на заданные темы.
Меню программы.

3.Тематическое планирование

№ урока	Тема, раздел (количество часов)	Тема урока
1.	Правила поведения и техники безопасности в компьютерном кабинете.	Правила техники безопасности.
2.		Знакомство с кабинетом, с правилами поведения в кабинете.
3.	Демонстрация возможностей компьютера.	Компьютер и его составляющие. Первое знакомство. Программы
		Компьютер и его составляющие. Первое знакомство. Программы
4.	Знакомство с компьютером и его основными устройствами. Графический редактор Paint.	Графический редактор Paint. Первое знакомство. Вызов программы
5.		Инструментарий программы Paint. Меню и палитра инструментов, сохранение выполненной работы в файле, открытие файла для продолжения работы

6.		Инструментарий программы Paint. Меню и палитра инструментов, сохранение выполненной работы в файле, открытие файла для продолжения работы
7.		Инструментарий программы Paint. Меню и палитра инструментов, сохранение выполненной работы в файле, открытие файла для продолжения работы
8.		
9.	Знакомство с графическим редактором, его основными возможностями, инструментарием программы.	Функция раскрашивания в графическом редакторе
10.		Функция раскрашивания в графическом редакторе
11.		Раскрашивание готовых рисунков.
12.		Раскрашивание готовых рисунков.
13.		Декоративное рисование (Линии, прорисовка геометрических тел, узоры орнамент, цвет)
14.		Декоративное рисование (Линии, прорисовка геометрических тел, узоры орнамент, цвет)
15.		Декоративное рисование (Линии, прорисовка геометрических тел, узоры орнамент, цвет)
16.	Составление рисунков на заданные темы.	Проба пера. Проект. Тематическая композиция (Создание композиций на тему: «Мой дом», «Моя школа»)
17.		
18.		Проба пера. Проект. Тематическая композиция (Создание композиций на тему: «Мой дом», «Моя школа»)
19.		Проба пера. Проект. Тематическая композиция (Создание композиций на тему: «Мой дом», «Моя школа»)
20.		Проба пера. Проект. Тематическая композиция (Создание композиций на тему: «Мой дом», «Моя школа»)
21.	Меню программы.	Функция копирования. Составление рисунков.

22.		Функция копирования. Составление рисунков.
23.		Шрифт. Виды шрифтов (начертания, размеры), выбор шрифта, создание надписи, корректировка надписи
24.		Шрифт. Виды шрифтов (начертания, размеры), выбор шрифта, создание надписи, корректировка надписи
25.		Книжная графика (книжная обложка, календарь, поздравительная открытка)
26.		Книжная графика (книжная обложка, календарь, поздравительная открытка)
27.		Театральная графика(Создание образца занавеса, эскизов костюмов и головных уборов)
28.		Театральная графика (Создание образца занавеса, эскизов костюмов и головных уборов)
29.		Пейзаж. Понятие пейзажа, примеры, понятия (пространство, ближе, дальше, за, около, ритм, размер)
30.		Пейзаж. Понятие пейзажа, примеры, понятия (пространство, ближе, дальше, за, около, ритм, размер)
31.		Промышленная графика Создание образца упаковки (фантика) конфеты, шоколадки, мороженного, работа с библиотекой символов
32.		Декоративное рисование. Упражнения, повторение и закрепление пройденного материала. Создание коллекции рисунков
33.		Защита проектов: «Мой дом», «Моя школа»
Итого: 33 ч.		