

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Министерство образования и науки Забайкальского края

Администрация муниципального района "Красночикойский район"

МОУ Жиндойская СОШ

РАССМОТРЕНО

Руководитель МО
классных
руководителей



Спиридонова Н.С.

Протокол №1
от «29» 08 2024 г.

СОГЛАСОВАНО

Зам. директора по ВР



Шушурихина Л.В.

Протокол №1
от «30» 08 2024 г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор школы



Карбушева Л.В.

Приказ 385
от «30» 08 2024 г.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

(ID 6412181)

по информатике "Paint"

для обучающихся 1-4 классов

с.Жиндо 2024

Пояснительная записка

Современные профессии, предлагаемые выпускникам учебных заведений, предъявляют все более высокие требования к интеллекту работников. Если навыки работы с конкретной техникой или оборудованием можно приобрести непосредственно на рабочем месте, то мышление, не развитое в определенные природой сроки, таковым и останется. Психологи утверждают, что основные логические структуры мышления формируются в возрасте 5-11 лет и что запоздалое формирование этих структур протекает с большими трудностями и часто остается незавершенным. Следовательно, обучать детей в этом направлении целесообразно с начальной школы.

Для подготовки детей к жизни в современном информационном обществе в первую очередь необходимо развивать логическое мышление, способность к анализу (вычленению структуры объекта, выявлению взаимосвязей и принципов организации) и синтезу (созданию новых моделей). Умение для любой предметной области выделить систему понятий, представить их в виде совокупности значимых признаков, описать алгоритмы типичных действий улучшает ориентацию человека в этой предметной области и свидетельствует о его развитом логическом мышлении.

Раннее приобщение ребенка к применению компьютерных технологий имеет ряд положительных сторон, как в плане развития его личности, так и для последующего изучения школьных предметов и в дальнейшей профессиональной подготовке, облегчая дальнейшую социализацию ребенка, вхождение его в информационное общество.

Компьютерные технологии в учебном процессе способствуют формированию познавательных и творческих способностей ребенка.

Развивающая сторона занятий по приобщению к информационным технологиям направлена на формирование приемов учебной деятельности в условиях информатизации.

Изучение информатики и информационных технологий является неотъемлемой частью современного общего образования.

Данная программа построена на основе авторской программы Могилёва А.В., Цветковой М.С.

Программа кружка «Paint» рассчитана на 4 года обучения детей 7 – 10 лет. Занятия проводятся 1 раз в неделю по 1 часу.

Программа предполагает использование компьютеров. Для проведения занятий планируется свободный набор в группу в начале учебного года, состав – постоянный.

Главная цель кружка – дать учащимся базовые знания в областях, связанных с информатикой, практическим овладением компьютера, освоение компьютерных программ, дать

первоначальные основы программирования.

Задачи:

1. Расширить кругозор в областях знаний, тесно связанных с информатикой, что должно помочь учащимся овладению компьютерных технологий, первоначальным основам программирования.
2. Обучать детей логическому мышлению, умению рассуждать и систематизировать полученные на кружке знания.
3. Развивать творческое воображение, математическое и образное мышление, речь, память умение работать с компьютерными программами и дополнительными источниками информации и применять знания на практике.
4. Воспитывать интерес к занятиям информатики и новым информационным технологиям.

На занятиях в кружке «Мир информатики» учащиеся учатся логически мыслить, рассуждать, анализировать, систематизировать полученную информацию.

Направления деятельности:

1. Сделать занятия по информатике более современным, приближенным к основным интересам учащихся.
2. Вводить новые понятия с помощью мультимедийного проектора, индивидуальной работы каждого учащегося с компьютером, использовать возможности работы в Интернете.

Основное направление – формирование навыков работы с различными прикладными программами и обучение первоначальным основам программирования.

Структура и содержание программы

Как известно, ведущим в возрасте 7-10 лет является наглядно-образное мышление, в этом же возрасте закладывается и требует направленного развития словесно-логическое мышление.

Этому условию удовлетворяет структура курса, включающая три основных блока тем содержания:

1. Информация и компьютер.

Понятия информации, видов информации. Назначение, состав и устройства компьютера, компьютерные файлы и программы.

Работа с устройствами компьютера и программными средствами на разнообразном предметном материале содержания начального обучения. Информационные технологии (подготовка текста, работа с таблицами, обработка графики, электронная почта и просмотр веб-страниц, работа с каталогами и поиск информации, представление информации в форме презентаций, фото-, аудио- и видеофрагментов, использование компьютера для вычислений, управления

компьютерными лабораториями, роботами и исполнителями, работа со средствами коммуникаций – электронной почтой, сайтами в Интернете).

2. Информация и информационные процессы.

Представление информации, кодирование информации, понятие информационных объектов, свойств объектов, информационных процессов обработки, поиска, передачи, сбора, хранения информации.

3. Алгоритмы и исполнители.

Понятия правила и команды, плана и алгоритма, видов алгоритмических конструкций, исполнителя, языка команд исполнителя, высказывания, логических связок НЕ, И, ИЛИ, проверки условия в команде, организации алгоритма ветвления, цикла, программной среды управления исполнителем команд.

Планируемые результаты обучения

Метапредметные

- активное использование средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных и познавательных задач;
- освоение различных способов поиска (в справочных источниках и открытом учебном информационном пространстве сети Интернет), сбора, обработки, анализа, организации, передачи и интерпретации информации в соответствии с коммуникативными и познавательными задачами и технологиями учебного предмета;
- умение вводить текст с помощью клавиатуры, фиксировать (записывать) в цифровой форме измеряемые величины и анализировать изображения, звуки, готовить свое выступление и выступать с аудио-, видео- и графическим сопровождением; соблюдать нормы информационной избирательности, этики и этикета;
- умение работать в материальной и информационной среде начального общего образования (в том числе с учебными моделями) в соответствии с содержанием конкретного учебного предмета.

Предметные

Предметная область «Математика и информатика»:

- овладение основами алгоритмического мышления, записи и выполнения алгоритмов;
- приобретение начального опыта применения математических знаний для решения учебно-познавательных и учебно-практических задач в области информатики;
- умение действовать в соответствии с алгоритмом и строить простейшие алгоритмы;
- приобретение умений представлять, анализировать и интерпретировать данные;
- приобретение первоначальных умений в области компьютерной грамотности.

Другие предметные области:

- овладение элементарными практическими умениями и навыками в специфических формах художественной деятельности, базирующихся на ИКТ (цифровая фотография, видеозапись, элементы мультипликации и пр.);
- приобретение первоначальных знаний о правилах создания предметной и информационной среды и умений применять их для выполнения учебно-познавательных и проектных художественно-конструкторских задач.

№ п\п	<u>1 КЛАСС</u> Темы занятий	Количество часов
ПЕРВЫЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ		
Введение. 1 ч.		
	Введение. Компьютер и безопасность.	1
Виды информации. Человек и компьютер. 10 ч.		
	Виды информации. Человек и информация.	1
	В мире звуков.	1
	Какая бывает информация.	1
	Источники информации.	1
	Приемники информации.	1
	Носители информации.	1
	Кодирование информации.	2
	Проект «Зашифрованное письмо»	2
Знакомство с компьютером. 6 ч.		
	Компьютер как инструмент.	1
	Основные устройства компьютера.	1
	Работа с мышью.	2
	Клавиатура. Работа на клавиатуре.	2
Учимся рисовать. 8 ч.		
	Графический редактор Paint.	2
	Работа в графическом редакторе Paint.	3
	Копирование изображений в графическом редакторе.	1
	Проект «Фантазия»	2
Учимся создавать текст. 8 ч.		
	Текстовый редактор Word.	1
	Набор текста.	1
	Форматирование текста.	2

	Вставка рисунка в текстовом редакторе.	1
	Проект «Открытка»	2
	Путешествие в мир «Волшебной страны «Информашки». Итоговое занятие.	1

№ п\п	<u>2 КЛАСС</u> Темы занятий	Количество часов
Введение. 1 ч.		
	Введение. Правила безопасности при работе с компьютером.	1
Знакомство с информатикой. 8 ч.		
	Виды информации.	1
	Источники и приемники информации. Естественные и искусственные источники информации.	2
	Действия с информацией.	1
	Передача информации. Знакомство с Интернетом.	3
	Проект «Письмо для друга»	1
Объект. 8 ч.		
	Имя объекта.	1
	Свойства объекта.	1
	Элементный состав объекта.	1
	Отношения между объектами.	1
	Модель объекта.	2
	Проект «Создание модели объекта»	2
Множества. 4 ч.		
	Знакомство с множествами.	1
	Отношения между множествами.	1
	Элементы множества.	1
	Занятие - игра по теме «Множества»	1
Учимся создавать презентацию. 12 ч.		
	Знакомство с программой Power Point.	1
	Создание слайдов и их дизайн.	2
	Вставка рисунков, звуков в презентацию.	2
	Создание анимации.	3

	Проект создание презентации по теме «Животный мир»	2
	Презентация созданных проектов.	2
	Выступление перед 1 классом с проектами презентаций.	1

№ занятия	<u>3 КЛАСС</u> Тема занятия	Количество часов	Номера заданий и ПО
Тема курса: «Информация и компьютер»			
	Компьютер – инструмент для обработки информации		
1	Правила поведения в кабинете информатики.	1	1.1, 2.1, 3.1, 4.1
2	Информация.	1	1.10, 1.11
3	Виды информации.	1	1.12, 2.10, 2.11, 3.11
4	Познакомься: компьютер.	1	1.2, 1.3, 2.2, 2.3, 3.5
5	Устройства ввода информации: компьютерная мышь.	1	1.5, 2.4, 3.2, 4.2
6	Устройства ввода информации: клавиатура. Постановка рук.	1	1.4, 1.9, 2.5, 2.9, 3.3, 3.4, 4.3, 4.4
7	Системный блок компьютера.	1	1.4, 3.5
8	Устройства вывода информации: принтер	1	1.4, 4.7
9	Дополнительные устройства компьютера.	1	1.4, 4.7, 3.5
10	Компьютеры вокруг нас.	1	1.4, 3.10, 4.5, 4.6, 4.8
	Хранение информации в компьютере. Управление компьютером		
11	Устройства длительного хранения информации.	1	3.5, 3.6
12	Файлы – способ хранения информации на компьютере.	1	3.7 Рабочий стол
13	Пиктограммы. Компьютерный Рабочий стол.	1	1.5, 2.4, 3.8 Рабочий стол
14	Запуск программ. Окно программы.	1	3.9 Рабочий стол
15	Файлы данных.	1	3.10 Рабочий стол
16	Меню «Пуск».	1	4.8
	Обработка графической информации на компьютере		
17	Графическая информация и графический редактор.	1	1.6, 2.6 Paint
18	Меню графического редактора.	1	1.7, 2.7

			Paint
19	Меню «Палитра»	1	Paint
20	Сохранение, загрузка и печать изображения.	1	Paint
21	Инструменты графического редактора.	1	Paint
22	Приемы рисования в графическом редакторе.	1	Paint
23–24	Конструирование изображения: работа с фрагментами.	2	1.8, 2.8 Paint
25–26	Конструирование изображения: вставка фрагментов из файла. <i>Творческая работа «Мозаика».</i>	2	2.8 Paint www.sc.edu.ru
	Обработка тестовой информации на компьютере		
27	Текстовая информация и текстовый редактор.	1	1.9, 2.9, 3.4, 4.4 WordPad
28–29	Приемы ввода и редактирования текста.	2	1.4, 2.5, 3.3, 4.3 WordPad
30	Работа с фрагментами текста. Сохранение и печать текста.	1	1.4, 2.5, 3.3, 4.3 WordPad
31	Форматирование текста.	1	1.4, 2.5, 3.3, 4.3 WordPad Paint
32	Вставка рисунка в текст.	2	1.4, 2.5, 3.3, 4.3 WordPad Paint
33	Итоговое занятие-соревнование.	1	WordPad Paint
	Всего:	34	

№ занятия	4 КЛАСС Тема занятия	Количество о часов	Номера заданий и ПО
Тема курса: «Информация и информационные процессы»			
	Информационные процессы		
1	Информационные процессы. Сбор информации.	1	3.12, 4.11
2	Информационная сеть Интернет и веб-ресурсы.	1	4.9 Браузер www.sc.edu.ru
3	Просмотр сайтов в сети Интернет.	1	4.9 www.sc.edu.ru
4	Поиск информации в сети Интернет.	1	Поисковые системы
5	Способы представления текстовой информации. Электронная книга.	1	WordPad
6	Хранение информации	1	3.6, 4.6

7	Передача информации	1	4.12, 4.13
8	Электронная почта.	1	4.10 Почтовые программы
9	Обмениваемся электронными письмами.	1	
	Обработка информации		
10	Обработка информации. Текстовая и графическая информация.	1	2.2, 2.6, 4.2, 4.3
11	Обработка информации. Числовая информация.	1	2.10 Программа Калькулятор
12	Обработка информации. Звуковая информация.	1	Программа звукозаписи www.sc.edu.ru
13	Обработка информации. Мир компьютеров.	1	4.5, 4.6
	Мультимедийные возможности компьютера.		
14	Мультимедийные возможности компьютера.	1	Программа Movie Maker
15	Компьютерная презентация. План презентации.	1	Power Point
16	Создание слайдов презентации. <i>Творческая работа.</i>	1	Power Point www.sc.edu.ru
17–18	Включение в презентацию фотографий, видео, аудио-роликов. Демонстрация презентации. <i>Творческая работа. Презентация проекта.</i>	2	Power Point www.sc.edu.ru
Тема курса: Алгоритмы и исполнители			
	Алгоритмы и исполнители		
19	Информационная деятельность.	1	2.15, 3.15, 3.16, 4.16
20	Действия по командам и правилам. План действий.	1	1.16, 3.18
21	Исполнители и их наборы команд. Исполнитель Транспортёр.	1	1.17, 1.18
22	Набор команд и правил для управления Транспортёром.	1	1.18, 2.18
23	Алгоритм. Способы записи алгоритмов.	1	2.16, 2.17, 3.17
24	Этапы решения задачи с помощью алгоритма.	1	4.17
25	Линейный порядок команд в алгоритме.	1	3.19 www.sc.edu.ru
26	<i>Занятие– состязание в алгоритмической среде управления Транспортёром.</i>	1	4.17
27	Алгоритм с ветвлением. Условия ветвления	2	3.19, 3.20 www.sc.edu.ru
28	Высказывания. Связки НЕ, И, ИЛИ	1	2.11, 3.13, 4.14 www.sc.edu.ru
29–30	Циклический алгоритм. Условие окончания цикла «пока». <i>Решение задач</i>	2	4.18, 4.19 www.sc.edu.ru
31–32	Циклический алгоритм. Условие организации цикла «для». <i>Решение задач</i>	2	4.18, 4.19

33	<i>Занятие- состязание в алгоритмической среде «Виртуальные лаборатории по информатике»</i>	1	www.sc.edu.ru
	Всего:	34	

Используемые ресурсы

- Электронное мультимедийное приложение «Мир информатики» (части 1, 2, 3 и 4) к учебникам в открытом доступе на методическом портале издательства (<http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/5/>).
- Электронная интерактивная рабочая тетрадь (1, 2 часть) — электронное приложение к рабочим тетрадям на носителе для использования на компьютерах учеников с возможностью записи результатов работы к каждому занятию (электронное портфолио).
- «Виртуальные лаборатории по информатике» — цифровые образовательные ресурсы Единой коллекции (www.school-collection.edu.ru).
- Электронное методическое приложение:

сайт авторской мастерской в Интернете на методическом портале издательства (<http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/5/>);.