

УТВЕРЖДАЮ
Директор МБОУ «Гимназия №30
им. Железной Дивизии»
_____ Н.А. Чирковская
приказ № 126 от 29.08.2022 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

По курсу внеурочной деятельности «В мире информатики»

Класс 3а

Учитель Степанова Александра Юрьевна категория первая

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора
по УВР

_____ Н.Р. Никитина
26.08. 2022г.

РАССМОТРЕНО на заседании ШМО

Руководитель ШМО

Г.А.Ахметжанова _____
от 29.08. 2022 г.

Рабочая программа курса внеурочной деятельности «В мире информатики» для обучающихся 3 класса МБОУ «Гимназия № 30 им. Железной Дивизии» составлена в соответствии со следующими нормативными документами:

- ✓ Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» № 273-ФЗ от 29.12.2012, с изменениями и дополнениями;
- ✓ Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования, Приказ Минобрнауки РФ от 06.10.2009 г. №373 «Об утверждении и введении в действие федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования», с изменениями, внесенными приказами Минобрнауки от 26 ноября 2010 года №1241, от 22 сентября 2011 года №2357, от 18 декабря 2012 г. №1060, от 29.12.2014 г. №1643, от 18 мая 2015 №507, от 31.12.2015 №1576;
- ✓ СанПиН 2.4.2.2821-10 «Санитарно-эпидемиологические требования к условиям и организации обучения, содержания в общеобразовательных организациях», Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 29.12.2010 №189 (с изменениями от 29.06.2011 N 85, 25.12.2013 N 72, 24.11.2015 N 81);
- ✓ Федеральный перечень учебников, рекомендованных (допущенных) к использованию в образовательном процессе в образовательных учреждениях, реализующих программы начального общего, основного общего, среднего общего образования Приказ Министерства образования и науки РФ от 31.03.2014 г. №253 «Об утверждении федерального перечня учебников, рекомендуемых к использованию при реализации имеющих государственную аккредитацию образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования», с изменениями от 8 июня 2015 №576, от 28 декабря 2015 №1529, от 26 января 2016 №38;
- ✓ ООП НОО МБОУ «Гимназия № 30 им. Железной Дивизии»
- ✓ Программа воспитания МБОУ «Гимназия № 30 им. Железной Дивизии»

На изучение предмета курса внеурочной деятельности «В мире информатики» в 3 классе отводится по 1 часу в неделю. Курс рассчитан на 34 часа.

Для реализации программы используются пособия педагогов:

1. Информатика: Практикум по технологии работы на компьютере / Под ред. Н.В.Макаровой. М.: «Финансы и статистика», 2000;
2. Молочков В.П. Практические работы в графическом редакторе MS Paint/ Информатика и образование № 2 – 2001
3. Залогова Л.А. Практикум по компьютерной графике. – М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2001.

Планируемые результаты освоения курса

Программа внеурочной деятельности по математике направлена на достижение следующих личностных, метапредметных и предметных результатов обучения

Личностные результаты

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

Метапредметные результаты

Выпускник научится:

Регулятивные

- устанавливать причинно-следственные связи;
- самостоятельно определять действия, выполняемые с данными задачами;

- планировать последовательность шагов алгоритма для достижения цели;
- вносить необходимые коррективы на основе оценки сделанных ошибок. Проводить контроль и оценку процесса и результата деятельности.

Познавательные

- самостоятельно определять виды информации по способу представления, по способу восприятия;
- ознакомлению с миром профессий, связанных с информационными и коммуникационными технологиями;

Коммуникативные

- определять свой поступок, в том числе в неоднозначно оцениваемых ситуациях;
- слушать других, пытаться принимать другую точку зрения, быть готовым изменить свою точку зрения;
- задавать вопросы, обращаться за помощью к одноклассникам, учителю;

Выпускник получит возможность научиться:

Регулятивные

- самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности;
- выполнять универсальные логические действия: выстраивать логическую цепь рассуждений, относить объекты к известным понятиям.

Познавательные

- самостоятельно отбирать для решения предметных учебных задач необходимые словари, энциклопедии, справочники, электронные диски.
- критически относиться к информации и избирательность её восприятия.

Коммуникативные

- не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;
- осваивать нормы общения и коммуникативного взаимодействия.

Предметные результаты

В результате изучения предмета «В мире информатики» в 3 классе обучающиеся научатся:

- иметь представление об имени объекта и его значении;
- использовать и строить цепочки (конечные последовательности), деревья и таблицы по их описаниям.
- использовать и строить деревья (списки) для классификации, выбора действий, создания собственного семейного дерева, описания предков и потомков;
- иметь представление об исполнителях, уметь строить для них простейшие программы;
- определять возможные источники информации и стратегию ее поиска;
- осуществлять поиск информации в словарях, справочниках, энциклопедиях, библиотеках;
- обнаруживать изменения объектов наблюдения, описывать объекты и их изменения;
- с помощью сравнения выделять отдельные признаки, характерные для сопоставляемых предметов;
- объединять предметы по общему признаку; различать целое и части;
- составлять и исполнять несложные алгоритмы;
- использовать информацию для принятия решений;
- использовать информацию для построения умозаключений;
- понимать и создавать самим точные и понятные инструкции при решении учебных задач и в повседневной жизни;
- соблюдать требования безопасности, гигиены и эргономики в работе со средствами ИКТ;
- уметь пользоваться на начальном уровне стандартным графическим интерфейсом компьютера;
- уметь пользоваться типовым оборудованием ИКТ (сканер, цифровая камера, магнитофон, принтер, мультимедийный проектор) при помощи учителя;
- вводить с клавиатуры текст на родном языке вслепую; искать и находить информационные объекты в предложенных учителем массивах текстовой, визуальной и звуковой информации, накопленной в книгах и атласах, словарях и справочниках;

- уметь искать сведения, пользуясь информационными ресурсами библиотек, Интернета;
- наблюдать, регистрировать, фиксировать, измерять и описывать любые поддающиеся этому объекты и процессы под непосредственным руководством учителя;
- непосредственно воспринимать, интерпретировать (в том числе в действиях), отбирать и оценивать информационные объекты, прежде всего отражающие ближайшее окружение детей, и выявлять простейшие связи между ними, их внутреннюю структуру;
- самостоятельно проверять соответствие результата выполнения задачи поставленному условию;
- использовать современные средства личной коммуникации от записок и эскизных рисунков до оперативного пользования телефоном и выступления с докладом, поддержанным экранной демонстрацией изображений и текстовых тезисов;

В результате изучения курса «В мире информатики» в 3 классе обучающиеся получают возможность научиться:

- оценивать потребность в дополнительной информации;
- анализировать полученные из наблюдений сведения;
- представлять информацию в табличной форме, в виде схем;
- организовывать информацию тематически, упорядочивать по алфавиту, по числовым значениям;
- создавать свои источники информации - информационные объекты (сообщения, небольшие сочинения, графические работы);
- иметь первоначальное представление о материальных и информационных моделях;
- участвовать в коллективном обсуждении и совместной деятельности, понимать и строго соблюдать установленные правила;
- иметь начальные навыки владения стандартными массовыми средствами работы с информационными объектами (текст/ гипертекст, звук, фотография, рисунок, чертеж), создавать и редактировать их с помощью стандартных средств ИКТ;
- уметь использовать информационные технологии, в том числе мультимедиа- проектор, при подготовке и проведении выступлений;
- знать об особенностях восприятия и обработки информации человеком, уметь пользоваться простейшими технологиями человеческого понимания и запоминания информации.

Содержание программы внеурочной деятельности по математике Формы организации и виды деятельности.

1. Вводное занятие (1ч)

- Беседа о технике безопасности

2. Элементы теории компьютерной графики (2 часа)

- Назначение графического редактора.
- Понятие компьютерной графики.
- Виды компьютерной графики: растровая и векторная.

3. Основы графики на примере создания и редактирования изображений (20 часов)

1. Программа Paint.

- Интерфейс программы.
- Создание и сохранение изображения.

2. Техника рисования.

- Инструменты свободного рисования. Использование кистей, аэрографа, карандаша, ластика. Выбор цвета и формы кисти.
- Закраска областей. Создание градиентных переходов.

3. Техника выделения областей изображения.

- Инструменты выделения. Управление параметрами инструментов.
- Приемы выделения областей сложной формы.
- Действия с выделенной областью: масштабирование, поворот, искажение выделенной области.

4. Работа с текстом.

4. Знакомство с программой создания презентации PowerPoint. Создание анимированных изображений средствами компьютерных программ Paint и PowerPoint (10 часов)

Программа Power Point.

- Интерфейс программы.
- Создание фона для анимации.
- Создание героев проекта.
- Создание простой анимации с помощью перемещения объектов на слайде.

5. Итоговое занятие. (1ч).

Подведение итогов. Поощрение успешно занимавшихся учащихся. Математическая викторина.

Тематическое планирование.

Воспитательный потенциал данного учебного предмета обеспечивает реализацию следующих целевых приоритетов воспитания обучающихся на уровне основного общего образования.

Основные направления воспитательной деятельности:

1. Патриотическое воспитание и формирование российской идентичности;
2. Гражданское воспитание.
3. Духовное и нравственное воспитание детей на основе российских традиционных ценностей;
4. Приобщение детей к культурному наследию (Эстетическое воспитание);
5. Популяризация научных знаний среди детей (Ценности научного познания);
6. Физическое воспитание и формирование культуры здоровья;
7. Трудовое воспитание и профессиональное самоопределение;
8. Экологическое воспитание.

Цифровые образовательные ресурсы и ресурсы сети Интернет:

1. ЯКласс»: <http://www.yaklass.ru>.
2. Федеральный центр информационно-образовательных ресурсов (ФЦИОР), <http://eor.edu.ru/>.
3. Информационная система "Единое окно доступа к образовательным ресурсам" (ИС "Единое окно"), <http://window.edu.ru/>.
4. «Школьный помощник»: <http://school-assistant.ru/>
5. «Школьная математика»: <http://math-prosto.ru/index.php>
6. Федеральный портал "Российское образование": <http://www.edu.ru/>.

№	Тема занятия	Общее кол-во часов	Основные направления воспитательной деятельности	ЦОР/ЭОР
1	Вводное занятие.	1	5	1,2
2	<i>Элементы теории компьютерной графики</i>	2	4,5	3,5
3	<i>Основы графики на примере создания и редактирования изображений</i>	20	3,4,5,8	2,3,6
4	<i>Знакомство с программой создания презентации PowerPoint. Создание анимированных изображений средствами компьютерных программ Paint и PowerPoint</i>	10	3,4,5,8	1,4,5
5	Итоговое занятие	1	5	2,3
Итого:		34		

Приложение №1

Календарно-тематическое планирование

№ п/п	Дата		Тема урока	Формы проведения занятий
	по плану	Фактич.		
1			Вводное занятие	познавательная деятельность; логические игры.
2			Интерфейс графического редактора Paint и его элементы	Практикумы; познавательная деятельность;
3			Цветовая модель (характеристики цвета, цветовой круг, цветовые схемы, восприятие цвета)	исследование, работа со справочными пособиями; игровая деятельность; познавательная деятельность;
4			Палитра цветов. Черно-белые свойства палитры. Раскраски	индивидуальная практикумы по решению задач; познавательная деятельность;
5			Инструменты графического редактора	практикум; познавательная деятельность
6			Инструмент Линия	практикум по решению задач; познавательная деятельность
7			Инструмент Кривая линия	исследование; познавательная деятельность;
8			Графические примитивы.	групповая/математическая игра; игровая деятельность;
9			Графические примитивы.	практикум; познавательная деятельность;
10			Построение с помощью клавиши Shift	практикумы по решению задач; познавательная деятельность;
11			Создание компьютерного рисунка	игра; игровая деятельность
12			Создание компьютерного рисунка	практикум; познавательная деятельность
13			Как сохранить созданный рисунок. Как открыть рисунок, сохраненный на диске	практикум; познавательная деятельность
14			Редактирование компьютерного рисунка	практикум; индивидуальная форма работы
15			Фрагмент рисунка. Команда Копировать/вставить. Буфер обмена	работа со справочными пособиями; познавательная деятельность
16			Команды Отобразить/повернуть	исследование; познавательная деятельность;
17			Команды Отобразить/повернуть	групповая форма работы; игровая деятельность
18			Основа пейзажа - проектирование	групповая/ игры; игровая деятельность
19			Что такое пиксель. Рисунки на сетке	работа со справочными пособиями; познавательная

				деятельность
20			Алгоритмы в нашей жизни. Конструирование из мозаики	практикумы по решению задач; познавательная деятельность
21			Алгоритмы в нашей жизни. Конструирование из мозаики	практикум; познавательная деятельность
22			Инструмент Текст	практикум по решению задач; познавательная деятельность
23			Что такое буфер обмена	практикум, познавательная деятельность
24			Создание иллюстрации к фрагменту произведения	индивидуальная работа; познавательная деятельность; художественное творчество;
25			Создание фона фрагмента мультфильма	работа со справочными пособиями; познавательная деятельность
26			Создание фона фрагмента мультфильма	практикумы по решению задач; познавательная деятельность
27			Создание мультипликационного героя	практикум; познавательная деятельность
28			Создание мультипликационного героя	групповая работа; познавательная деятельность
29			Создание анимации в программе PowerPoint	практикумы по решению задач; познавательная деятельность
30			Создание анимации в программе PowerPoint	практикум; познавательная деятельность
31			Создание анимации в программе PowerPoint	практикум; познавательная деятельность
32			Создание анимации в программе PowerPoint	Практикум; познавательная деятельность
33			Создание анимации в программе PowerPoint	практикум; познавательная деятельность
34			Итоговое занятие	конкурс; познавательная деятельность

