

Департамент Смоленской области по образованию и науке
муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Кирилловская средняя школа имени Героя Советского Союза Л.И.Головлева»
Рославльского района Смоленской области

«Принята» на заседании
методического (педагогического) совета
от «_31_» _августа_ 2022 г.
Протокол № 1___

«Утверждена»
приказом от
«_31_» _августа_ 2022 г.
№ _120-ОД_

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
внеурочной деятельности
технической направленности**

учителя
Лазеевой Людмилы Николаевны
ФИО

**«Введение в информатику»
4 класс
на 2022-2023 учебный год
Лазеева Людмила Николаевна
(Ф.И.О. разработчика)**

Количество часов:
Всего часов – 34ч.
В неделю –1 ч.

д.М.Кириллы, 2022

Пояснительная записка

Данная программа разработана на основе

1. Федерального закона от 29 декабря 2012 г. N 273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации".
2. Федерального государственного стандарта начального общего образования, утвержден приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 6 декабря 2009 г. № 373.
3. «Паспорта национального проекта «Образование»» (утв. Президиумом Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и национальным проектам, протокол от 24.12.2018, №16).
4. Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 18.10. 2015 №08-1786 «О рабочих программах учебных предметов».
5. Авторская программа А.В. Горячева для начальной школы «Информатика в играх и задачах», рекомендованной Министерством образования РФ.
6. Учебный план МБОУ «Кирилловская средняя школа» на 2022 - 2023 учебный год.

Программа рассчитана на 34 часов в год по 1 часу в неделю.

Актуальность и новизна

Умение использовать информационные и коммуникационные технологии в качестве инструмента в профессиональной деятельности, обучении и повседневной жизни во многом определяет успешность современного человека. Особую актуальность для школы имеет информационно-технологическая компетентность учащихся в применении к образовательному процессу. С другой стороны, развитие информационно-коммуникационных технологий и стремление использовать ИКТ для максимально возможной автоматизации своей профессиональной деятельности неразрывно связано с информационным моделированием объектов и процессов. В процессе создания информационных моделей надо уметь, анализируя объекты моделируемой области действительности, выделять их признаки, выбирать основания для классификации и группировать объекты по классам, устанавливать отношения между классами (наследование, включение, использование), выявлять действия объектов каждого класса и описывать эти действия с помощью алгоритмов, связывая выполнение алгоритмов с изменениями значений выделенных ранее признаков, описывать логику рассуждений в моделируемой области для последующей реализации её во встроенных в модель алгоритмах системы искусственного интеллекта. После завершения анализа выполняется проектирование и синтез модели средствами информационных и коммуникационных технологий. Все перечисленные умения предполагают наличие развитого логического и алгоритмического мышления. Но если навыки работы с конкретной техникой в принципе можно приобрести непосредственно на рабочем месте, то мышление, не развитое в определённые природой сроки, так и останется неразвитым. Опоздание с развитием мышления – это опоздание навсегда.

Направленность программы: техническая.

Цель

Главная *цель* данного курса информатики и ИКТ – развивая логическое, алгоритмическое и системное мышление, создавать предпосылку успешного освоения инвариантных фундаментальных знаний и умений в областях, связанных с информатикой.

Сформировать у детей базовые представления об устройстве и принципах работы вычислительной техники, языках программирования, алгоритме, исполнителе, способах записи алгоритма.

Задачи курса

Обучающие:

- Обучение основным базовым алгоритмическим конструкциям.
- Обучение навыкам алгоритмизации задачи.
- Освоение основных этапов решения задачи.
- Обучение навыкам разработки, тестирования и отладки несложных программ.
- Обучение проекту, его структуры, дизайна и разработки

Развивающие:

- Развивать познавательный интерес школьников.
- Развивать творческое воображение, математическое и образное мышление учащихся.
- Развивать умение работать с компьютерными программами и дополнительными источниками информации.
- Развивать навыки планирования проекта, умение работать в группе

Воспитывающие:

- Воспитывать интерес к занятиям информатикой.
- Воспитывать культуру общения между учащимися.
- Воспитывать культуру безопасного труда при работе за компьютером.
- Воспитывать культуру работы в глобальной сети.

Место курса в учебном плане

Учебный курс «Введение в информатику» в 4 классе реализуется за счет вариативного компонента, формируемого участниками образовательного процесса. Программа рассчитана на 1 год обучения, с общим количеством учебных часов – 34 часа, 1 час в неделю (одно занятие в неделю по 45 мин). Форма реализации — кружок.

Уровень освоения программы: **базовый**.

Форма занятий: беседы, практические занятия, самостоятельная работа, проекты.

Система оценивания – безотметочная. Оценивание достижений будет проходить через создание обучающимся индивидуального портфолио, что позволит отметить индивидуальные особенности, склонности и дарования.

Формы контроля

Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения учебного курса

Личностные результаты:

- широкие познавательные интересы, инициатива и любознательность, мотивы познания и творчества; готовность и способность учащихся к саморазвитию и реализации творческого потенциала в духовной и предметно-продуктивной деятельности за счет развития их образного, алгоритмического и логического мышления;
- готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики ИКТ;
- интерес к информатике и ИКТ, стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметами в жизни;
- способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом и личными смыслами и, понять значимость подготовки в области информатики ИКТ в условиях развития информационного общества;
- готовность к самостоятельным поступкам и действиям, принятию ответственности за их результаты;
- готовность к осуществлению индивидуальной и коллективной информационной деятельности;
- способность к избирательному отношению к получаемой информации за счет умений ее анализа и критичного оценивания; ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;
- развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды; способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

Метапредметные результаты:

- владение умениями организации собственной учебной деятельности, включающими:
 - целеполагание как постановку учебной задачи на основе соотнесения того, что уже известно, итого, что требуется установить;
 - планирование – определение последовательности промежуточных целей с учетом конечного результата, разбиение задачи на подзадачи, разработка последовательности и структуры действий, необходимых для достижения цели при помощи фиксированного набора средств;
 - прогнозирование – предвосхищение результата;
 - оценка – осознание учащимся того, насколько качественно им решена учебно-познавательная задача;
- владение основными универсальными умениями информационного характера: постановка и формулирование проблемы;
- поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска;
- структурирование и визуализация информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий;
- самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера;
- владение основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми: умение правильно, четко и однозначно сформулировать мысль в понятной собеседнику форме;
- умение осуществлять в коллективе совместную информационную деятельность, в частности при выполнении проекта;

- умение выступать перед аудиторией, представляя ей результаты своей работы с помощью средств ИКТ;
- использование коммуникационных технологий в учебной деятельности и повседневной жизни.

Предметные результаты:

Прогнозируемые результаты и способы их проверки:

По окончании обучения учащиеся должны демонстрировать сформированные умения и навыки работы с информацией и применять их в практической деятельности и повседневной жизни. Ожидается, что в результате освоения общих навыков работы с информацией учащиеся будут уметь:

- представлять информацию в табличной форме, в виде схем;
- создавать свои источники информации – информационные проекты (сообщения, небольшие сочинения, графические работы);
- создавать и преобразовывать информацию, представленную в виде текста, таблиц, рисунков;
- владеть основами компьютерной грамотности;
- использовать на практике полученные знания в виде докладов, программ, решать поставленные задачи;
- готовить к защите и защищать небольшие проекты по заданной теме;
- придерживаться этических правил и норм, применяемых при работе с информацией, применять правила безопасного поведения при работе с компьютерами.

Формы и средства контроля, оценки и фиксации результатов

Форма подведения итогов реализации внеурочной образовательной программы «Введение в информатику» – игры, соревнования, конкурсы, защита мини-проекта.

Способы контроля

Устный опрос, проверка практической работы, защита мини-проектов.

Система оценивания – безотметочная. Используется только словесная оценка достижений учащихся.

Учебно-тематический план (34 ч)

№, п/п	Название раздела, темы	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1	Основы компьютерной грамотности. Знакомство с компьютером.	3	1	2
2	Работа в текстовом редакторе MS Word	9	1	8
3	Работа с графическим редактором MS Paint.	6	1	5
4	Работа в программе MS PowerPoint	6	1	5

5	Введение в программирование. Знакомство с исполнителем Робот.	4	1	3
6	Знакомство со средой SCREATCH.	6	1	5
Итого:		34	6	28

Поурочно-тематическое планирование

Дата/план	Дата/факт	№	№ по теме/разделу	Тема урока
Модуль 1. Основы компьютерной грамотности (3 часа).				
		1	1	Вводное занятие. Техника безопасности на занятиях кружка. Знакомство с устройством компьютера.
		2	2	Знакомство с файловой системой компьютера. Создание файлов и папок. Работа с файлами и папками.
		3	3	Знакомство с базовыми информационными процессами.
Модуль 2. Работа в текстовом редакторе MS Word (9 часов)				
		4	1	Создание текстового документа. Способы редактирования текста. Проверка орфографии и грамматики.
		5	2	Оформление текста: применение шрифтов и их атрибутов. Оформление текста: выделение текста цветом.
		6	3	Оформление текста. Работа с абзацами.
		7	4	Использование элементов рисования (автофигуры, рисунки, клипы).
		8	5	Использование элементов рисования (надписи WordArt).
		9	6	Создание мини-проекта «Поздравительная открытка «С днем рождения».
		10	7	Работа с таблицами: создание таблиц, ввод текста, форматирование текста, изменение направления текста.
		11	8	Форматирование таблиц: добавление границ и заливки.
		12	9	Создание проекта «Расписание уроков».
Модуль 3. Работа с графическим редактором MS Paint. (5 часов)				
		13	1	Работа с графическим редактором Paint. Изучение основных инструментов.
		14	2	Редактирование объектов. Обращение цвета.
		15	3	Конструирование.
		16	4	Создание мини-проекта «Поздравительная открытка «С Новым годом».

Дата/ план	Дата/ факт	№	№ по теме/ разделу	Тема урока
		17	5	Создание мини-проекта «Поздравительная открытка «Светлое Рождество».
		18	6	Защита мини-проектов.
Модуль 4. Работа в программе MS PowerPoint (6 часов)				
		19	1	Особенности представления информации в программе MS PowerPoint.
		20	2	Создание слайдов. Макет. Форматирование объектов.
		21	3	Настройка анимации. Дизайн.
		22	4	Создание творческих мини-проектов в среде MS PowerPoint на заданную тему.
		23	5	Создание творческих мини-проектов в среде MS PowerPoint на заданную тему.
		24	6	Защита мини проектов.
Модуль 5. Введение в программирование. Знакомство с исполнителем Робот. (4 часа)				
		25	1	Знакомство со средой исполнителя Робот, интерфейс системы, структура программы, синтаксис программы.
		26	2	Разработка программы для Робота. Линейные структуры.
		27	3	Разработка программы для Робота. Условные структуры.
		28	4	Разработка программы для Робота. Применение циклических структур.
Модуль 6. Знакомство со средой SCRETCH. (6 ч.)				
		29	1	Знакомство со средой Scratch. Внешний вид среды, поля. Анимация. Исполнитель Scratch, цвет и размер пера.
		30	2	Основные инструменты встроенного графического редактора программной среды SCRATCH.
		31	3	Алгоритм. Линейный алгоритм. Создание блок-схемы. Основные графические примитивы векторного редактора LibreOffice.Draw.
		32	4	Линейный алгоритм. Исполнитель Scratch рисует квадраты и прямоугольники линейно.
		33	5	Создание мини-проекта.
		34	6	Итоговое занятие. Защита проекта.

Контрольно-измерительные материалы

По итогам каждого модуля дети самостоятельно выполняют мини-проект, демонстрируют друг другу и дают оценку.

К теме 1. Определение успешности самостоятельного решения задачи.

К теме 2. Определение успешности самостоятельного решения задачи.

К теме 3. Определение успешности самостоятельного решения задачи.

К теме 4. Определение успешности самостоятельного решения задачи.

К теме 5. Определение успешности самостоятельного решения задачи.

К теме 6. Определение успешности самостоятельного решения задачи.

Материально-техническое обеспечение программы

Требования к оборудованию учебного процесса: компьютеры с выходом в Интернет, доска (интерактивная), МФУ, колонки.

Требования к оснащению учебного процесса: операционная система Windows не ниже 7 версии, пакет приложений Microsoft Office не ниже 7 версии, среды программирования Кумир, SCRETH.