

**«РЕСПУБЛИКАНСКОЙ ВЕЛОДАН ШӨРИН»
КОМИ РЕСПУБЛИКАСА КАНМУ ВЕЛОДАН УЧРЕЖДЕНИЕ
ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
РЕСПУБЛИКИ КОМИ
«РЕСПУБЛИКАНСКИЙ ЦЕНТР ОБРАЗОВАНИЯ»**

Центр дистанционного обучения

ПРИНЯТА
Педагогическим советом ЦДО
от 29.08.2023 г. Протокол № 1

УТВЕРЖДЕНА
приказом ГОУ РК "РЦО"
от 31.08.2023 г. №01-12/166

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

«Первые шаги в мире информатики»

Направление - общеинтеллектуальное

Классы - 1 - 4

Срок реализации программы – 4 года

Составитель: Чудиновских В.А., учитель начальных классов

Сыктывкар 2023

Программа курса внеурочной деятельности «Первые шаги в мире информатики»

Пояснительная записка

Программа курса внеурочной деятельности «Первые шаги в мире информатики» для 1- 4 классов разработана на основе:

Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, утвержденного приказом Минпросвещения РФ от 18.05.2023 г. № 372 (зарегистрирован в Минюсте 12.07.2023 г. № 74229);

Федеральной образовательной программы начального общего образования, утвержденной приказом Минпросвещения РФ от 16.11.2022 г. №922;

Методического пособия для внеурочной деятельности: С.Ф. Сопрунов, А.С. Ушакова, Е.И. Яковлева ПервоЛого 3.0: Справочное пособие. – М.: Институт новых технологий.-136 с.

Программа курса внеурочной деятельности «Первые шаги в мире информатики» обеспечивает реализацию модуля «Внеурочная деятельность» программы воспитания ЦДО и достижения целей планируемых результатов.

Цель программы:

овладение обучающимися навыками работы на компьютере, умением работать с различными видами информации, освоение основ проектно-творческой деятельности.

Задачи программы:

-начальное освоение инструментальных компьютерных сред для работы с информацией разного вида (текстами, изображениями, анимированными изображениями, схемами предметов, сочетаниями различных видов информации в одном информационном объекте);

-развитие логического, алгоритмического и системного мышления;

-освоение навыками работы на компьютере при использовании интегрированной графической среды ПервоЛого;

-овладение умением работать с различными видами информации в т. ч. графической, текстовой, звуковой;

-ознакомление со способами организации и поиска информации;

-развитие навыков проектно-творческой деятельности;

-создание завершённых проектов, предполагающих поиск необходимой информации.

Актуальность программы обусловлена тем, что она способствует навыками работы на компьютере с использованием интегрированной графической среды ПервоЛого, учатся работать с различными видами информации, в т. ч. графической, текстовой, звуковой, основам алгоритмизации и программирования, приобщаются к проектно-творческой деятельности. Основу программы составляет изучение компьютерной среды ПервоЛого, кроме того, часть времени отводится на знакомство с такими понятиями как информация, ее виды, хранение информации, алгоритмы, множества. Работа, выполненная в ПервоЛого, представляет собой нечто вроде «компьютерного альбома», состоящего из одной или нескольких листов, которые можно перебирать на экране. На страницах «живут» черепашки, которые являются основными объектами, управляемыми с помощью языка команд. Альбом можно сопровождать текстовой и звуковой информацией. Черепашки могут «надевать» различные формы и передвигаться в созданной с помощью «Рисовалки» среде. Формы черепашек можно редактировать и создавать заново. Программное обеспечение предоставляет учителю и ученикам возможность использовать компьютер как инструмент для реализации собственных замыслов и идей. Осваивая эту программу, ребята получают первоначальное представление о работе в текстовом и графическом редакторах, языке команд, исполнителях, об операционной системе, устройстве персонального компьютера.

Детям интересно работать с программой ПервоЛого, т.к. они создают собственные картинки или «мультики», которые вызывают положительные эмоции, и, самое главное, дети начинают понимать, что компьютер — это инструмент, с помощью которого можно многое сделать и многому научиться. ПервоЛого — лучшая обучающая мультимедиа-программа для обучающихся.

Содержание программы охватывает основные подходы к формированию функциональной грамотности учащихся. В содержании программы курса «Первые шаги в мире информатики» включены задания практико-ориентированного характера, направленные на формирование и оценку функциональной грамотности учащихся по ключевым видам: читательской, естественно-научной компетенции, креативного мышления.

Вид программы – познавательный.

Продолжительность реализации Программы – 4 года, 1 класс - 33 часа, 2-4 класс - 34 часа (1 час в неделю).

Содержание курса внеурочной деятельности «Первые шаги в мире информатики»

Интегрированная среда ПервоЛого. Рабочее поле, инструменты, формы.

Создание альбома, знакомство с рабочим полем, инструментами, формами Черепашки, сохранение альбома.

Работа с рисунками и формами Черепашки.

Создание рисунка с использованием инструментов, создание рисунка с использованием форм и Черепашки, работа с фрагментами рисунка, изменение формы Черепашки, копирование, удаление и перемещение, изменение рисунка и форм Черепашки.

Объекты, управление объектами (программирование Черепашки):

Команды управления Черепашкой: простейший алгоритм движения объекта, создание мультипликационного объекта, создание новых форм, оживление рисунка.

Работа с текстом.

Текстовое окно, размер, вид и цвет шрифта, проверка правописания, изменение размера и перемещение текста.

Работа с графической информацией.

Использование графических файлов для создания рисунков и фона, вставка фона для листа из файла, заливка фона. Работа на сканере, обучение сканированию рисунка. Использование графических файлов в проекте. Поиск готовых рисунков в Интернете и размещение их в проекте.

Взаимодействие объектов, сложные (ветвящиеся) алгоритмы.

Реагирование объектов друг на друга, управление объектами при помощи светофора. Создание мультимедийного сюжета на заданную и свободную тему.

Работа со звуковой информацией:

Запись звука, вставка звука из файла, прослушивание звуковой информации, вставка музыки из файла, воспроизведение музыки.

Создание индивидуальных творческих мультимедийных проектов.

Индивидуальная работа по разработке творческого мультимедийного проекта.

Планируемые результаты изучения курса внеурочной деятельности «Первые шаги в мире информатики»

Личностные:

- овладение начальными навыками адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся мире;
- развитие мотивации в 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:

- освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;
- формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
- использование знаково-символических средств представления информации для создания моделей изучаемых объектов и процессов, схем решения учебных и практических задач;
- активное использование речевых средств и средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных и познавательных задач;
- использование 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; 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;
- осознанно строить речевое высказывание в соответствии с задачами коммуникации составлять тексты в устной и письменной формах;
- 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;
- определение общей цели и путей ее достижения; умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности; осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих;
- готовность конструктивно разрешать конфликты посредством учета интересов сторон и сотрудничества;
- овладение начальными сведениями о сущности и особенностях информационных объектов, процессов и явлений действительности;
- овладение базовыми предметными и межпредметными понятиями, отражающими существенные связи и отношения между объектами и процессами;

Предметные:

- понимание назначения среды ПервоЛого, основных объектов графического интерфейса среды ПервоЛого;
- понимание команды входных параметров;
- управление движением Черепашки;
- рисование простейших фигур;
- освоение технологии работы с Полем форм;
- создание декораций микромира с использованием Поля форм и графического редактора;
- понимание назначения и возможности Поля форм;
- переодевание Черепашки в разные формы;
- использование инструментов Поля форм при создании микромиров;
- организация движения Черепашки.

В результате внеурочной деятельности у учащихся будут сформированы личностные, познавательные, коммуникативные и регулятивные универсальные учебные действия как основа учебного сотрудничества и умения учиться в общении.

Тематическое планирование
1 класс

№ заняти я	Тема занятия	Формы и способы организации деятельности
1	Вводное занятие. Правила работы на компьютере. Подбери предметы по величине.	<p><u>1)Практическая работа:</u> -знакомство с компьютером; -правила работы на компьютере.</p> <p><u>2)Практическая работа:</u> -создание альбома; -знакомство с рабочим полем, инструментами, формами Черепашки, -сохранение альбома.</p> <p><u>3)Практическая работа</u> с рисунком и формами Черепашки: -меню Программы ПервоЛого; -набор инструментов закладки «Рисовалка»; -набор инструментов закладки «Команды»; -набор инструментов закладки «Костюмы Черепашки».</p> <p><u>4)Практическая работа с текстом :</u> -текстовое окно; -изменение размера, вида и цвета шрифта; -печатание текста; -добавление новых картинок с помощью инструмента «Новорожденная черепашка».</p> <p><u>5)Практическая работа</u> со звуковой информацией: -запись звука; -прослушивание звуковой информации.</p>
2	Упражнения в определении цвета предметов. Раскрась по клеткам.	
3	Собери фигурку.	
4	Собери фигурку.	
5	Собери фигурку.	
6	Мозаика.	
7	Собери картинку.	
8	Найди и раскрась.	
9	Продолжи рисунок.	
10	Сделай симметричную картинку.	
11	Собери пазлы. Расскажи сказку.	
12	Управляем роботом.	
13	Рисуем линии.	
14	Графический диктант.	
15	Найди и раскрась.	
16	Дорисуй линии.	
17	Нарисуй по клеткам.	
18	Рисуем по клеткам.	
19	Нарисуй фигуры по точкам.	
20	Дорисуй картинку.	
21	Нарисуй фигуры.	
22	Нарисуй каждому свой домик.	
23	Проведи линию по дорожке.	
24	Пройди лабиринты.	
25	Обведи фигуры.	
26	Дорисуй картинку.	
27	Дорисуй картинку.	
28	Отгадай загадку. Напиши отгадку.	
29	Запиши название сказки.	
30	Запиши сказку «Снегурочка».	
31	Расскажи и запиши звук.	
Резерв	2 часа	
Итого:	33 часа	

2 класс

№ занятия	Тема занятия	Формы и способы организации деятельности
1	Вводное занятие. Правила работы на компьютере. Заливка. Закрашиваем рисунки.	<p><u>1) Практическая работа</u> с рисунком и формами Черепашки:</p> <ul style="list-style-type: none"> -создание рисунка с использованием инструментов; -создание рисунка с использованием форм и Черепашки; -работа с фрагментами рисунка; -изменение формы Черепашки; -копирование, удаление и перемещение, изменение рисунка и форм Черепашки. <p><u>2) Практическая работа</u> «Объекты, управление объектами (программирование Черепашки):</p> <ul style="list-style-type: none"> -простейший алгоритм движения объекта; -команды управления Черепашкой; -оживление рисунка; -создание новых форм. <p><u>3) Практическая работа</u> с текстом:</p> <ul style="list-style-type: none"> -текстовое окно, размер, вид и цвет шрифта; -проверка правописания; -изменение размера и перемещение текста. <p><u>4) Практическая работа</u> с графической информацией:</p> <ul style="list-style-type: none"> -использование графических файлов для создания рисунков и фона; -вставка фона для листа из файла; -заливка фона; -работа на сканере; -обучение сканированию рисунка; -использование графических файлов в проекте; -поиск готовых рисунков в Интернете и размещение их в проекте. <p><u>5) Практическая работа</u> со звуковой информацией:</p> <ul style="list-style-type: none"> -запись звука; -прослушивание звуковой информации. <p><u>6) Практическая работа</u> по созданию индивидуальных творческих мультимедийных проектов.</p>
2	Найди и раскрась.	
3	Записываем звук.	
4	Расставь формы на картинке.	
5	Создай свою картину. Библиотека форм.	
6	Сборник скороговорок.	
7	Кнопки перехода на лист.	
8	Сканируем осенние листья.	
9	Рецепт из осенних даров.	
10	Мозаика. Свои формы.	
11	Проект «Страничка и себе и своей семье».	
12	Проект «Моя любимая игрушка».	
13	Поиск картинок в интернете. Край в котором я живу.	
14	Проект «Новогодняя открытка».	
15	Проект «Календарь».	
16	Проект «Часы. Мой распорядок дня».	
17	Проект «Часы идут».	
18	Проект «Моя загадка».	
19	Проект «Удивительный мир»..	
20	Проект «Удивительный мир динозавров».	
21	Проект «Удивительный мир космоса».	
22	Проект «Мир космоса. Викторина».	
23	Проект «Анимированная открытка. 8 марта».	
24	Проект «Анимированная сказка».	
25	Проект «Любимая сказка».	
26	Проект «Небылицы для детей».	
27	Проект «Праздничные улицы».	
28	Библиотека звуков. Проект «День Победы».	
29	Проект «Веселые задачки».	
30	Проект «Весна пришла».	
31	Проект «Воробьи в городе».	
32	Проект «Мои каникулы».	
Резерв	2 часа	
Итого:	34 часа	

3 класс

№ занятия	Тема занятия	Формы и способы организации деятельности
1	Вводное занятие. Правила работы на компьютере. Анимация осенних деревьев.	<p>1) <u>Практическая работа</u> с рисунком и формами Черепашки:</p> <ul style="list-style-type: none"> -создание рисунка с использованием инструментов; -создание рисунка с использованием форм и Черепашки; -работа с фрагментами рисунка; -изменение формы Черепашки; -копирование, удаление и перемещение, изменение рисунка и форм Черепашки. <p>2) <u>Практическая работа</u> «Объекты, управление объектами (программирование Черепашки):</p> <ul style="list-style-type: none"> -простейший алгоритм движения объекта; -команды управления Черепашкой; -оживление рисунка; -создание новых форм. <p>3) <u>Практическая работа</u> с текстом:</p> <ul style="list-style-type: none"> -текстовое окно, размер, вид и цвет шрифта; -проверка правописания; -изменение размера и перемещение текста. <p>4) <u>Практическая работа</u> с графической информацией:</p> <ul style="list-style-type: none"> -использование графических файлов для создания рисунков и фона; -вставка фона для листа из файла; -заливка фона; -работа на сканере; -обучение сканированию рисунка; -использование графических файлов в проекте; -поиск готовых рисунков в Интернете и размещение их в проекте. <p>5) <u>Практическая работа</u> по взаимодействию объектов, сложные (ветвящиеся) алгоритмы:</p> <ul style="list-style-type: none"> -реагирование объектов друг на друга; -управление объектами при помощи светового; -создание мультимедийного сюжета
2	Проект «Стены Кремля».	
3	Программа «NeoOffice». Проект «Расписание уроков».	
4	Программа «NeoOffice». Создание документа.	
5	Проект «Куранты».	
6	Проект «Экскурсия по Кремлю».	
7	Проект «Наш город».	
8	Проект «Сказки Е. Чарушина».	
9	Проект «Сборник Е. Чарушина».	
10	Проект «Викторина по рассказам Е.И. Чарушина».	
11	Проект «Зимние загадки».	
12	Проект «Зимние забавы».	
13	Программа «NeoOffice». Презентация «Календарь».	
14	Программа «NeoOffice». Презентация «Календарь».	
15	Проект «Новогодняя открытка».	
16	Проект «Московские дворики».	
17	Проект «Бульвар твоего города».	
18	Проект «Сказка Теремов».	
19	Задачи с героями сказок.	
20	Проект «Коврики».	
21	Проект «План квартиры».	
22	Проект «Поздравительная открытка к 8 марта».	
23	Проект «Поздравительная открытка к 23 февраля».	
24	Градостроительство. Проект «Секреты мастеров».	
25	Градостроительство. Проект «Секреты мастеров».	
26	Градостроительство. Проект «Тротуары».	
27	Градостроительство. Проект «Тротуары».	
28	Градостроительство. Проект «Ремонт квартиры».	
29	Проект «Викторина про космос». Проект «Созвездия». (на выбор)	
30	Проект «Весна пришла».	

31	Проект «Праздничные улицы».	по заданной теме.
32	Проект «Лето».	6) <u>Практическая работа</u> со звуковой информацией:
Резерв	2 часа	-запись звука, вставка звука из файла; -прослушивание звуковой информации; -вставка музыки из файла; -воспроизведение музыки. 7) <u>Практическая работа</u> по созданию индивидуальных творческих мультимедийных проектов.
Итого:	34 часа	

4 класс

№ занятия	Тема занятия	Формы и способы организации деятельности
1	Вводное занятие. Правила работы на компьютере. Раскрась матрешку.	<p>1) <u>Практическая работа</u> с рисунком и формами Черепашки:</p> <ul style="list-style-type: none"> -создание рисунка с использованием инструментов; -создание рисунка с использованием форм и Черепашки; -работа с фрагментами рисунка; -изменение формы Черепашки; -копирование, удаление и перемещение, изменение рисунка и форм Черепашки. <p>2) <u>Практическая работа</u> «Объекты, управление объектами (программирование Черепашки):</p> <ul style="list-style-type: none"> -простейший алгоритм движения объекта; -команды управления Черепашкой; -оживление рисунка; -создание новых форм. <p>3) <u>Практическая работа</u> с текстом:</p> <ul style="list-style-type: none"> -текстовое окно, размер, вид и цвет шрифта; -проверка правописания; -изменение размера и перемещение текста. <p>4) <u>Практическая работа</u> с графической информацией:</p> <ul style="list-style-type: none"> -использование графических файлов для создания рисунков и фона; -вставка фона для листа из файла; -заливка фона; -работа на сканере; -обучение сканированию рисунка;
2	История русской матрешки.	
3	Проект с анимацией «Хоровод матрешек».	
4	Проект «Жостовская роспись».	
5	Проект «Жостово. Танец цветов».	
6	Проект «Хохлома».	
7	Проект с анимацией «Хохломская роспись».	
8	Проект «Открытка с элементами хохломской росписи».	
9	Проект «Портрет из овощей и фруктов». Знакомство с творчеством художника Д. Арчимбольдо.	
10	Проект «Гжель».	
11	Проект «Гжельские узоры».	
12	Этапы создания гжельского фарфора.	
13	Филимоновская игрушка.	
14	Проект «Роспись филимоновской игрушки».	
15	Проект «Новогодняя открытка».	
16	Проект «Колядки».	
17	Дымковская игрушка.	
18	Проект «Роспись дымковской игрушки».	
19	Узоры Северной Двины.	

20	Пермогорская роспись.	-использование графических файлов в проекте; -поиск готовых рисунков в Интернете и размещение их в проекте. <u>5)Практическая работа</u> по взаимодействию объектов, сложные (ветвящиеся) алгоритмы: -реагирование объектов друг на друга; -управление объектами при помощи светофора; -создание мультимедийного сюжета по заданной теме. <u>6)Практическая работа</u> со звуковой информацией: -запись звука, вставка звука из файла; -прослушивание звуковой информации; -вставка музыки из файла; -воспроизведение музыки. <u>7)Практическая работа</u> по созданию индивидуальных творческих мультимедийных проектов.
21	Городецкая роспись.	
22	Проект «Городецкая роспись с анимацией».	
23	Изразцы. История изразцового искусства.	
24	Проект «Рисуем древние русские изразцы».	
25	Проект «Изба. Элементы домовой резьбы».	
26	Проект «Картина-коллаж «Русь деревянная» с анимацией».	
27	Проект «Убранство русской избы».	
28	Русские узоры. Проект «Роспись скатерти и полотенца».	
/29	Проект «День Победы».	
30	Проект «Русский народный костюм».	
31	Проект «Веселая ярмарка».	
32	Анимированный коллаж «Московская кадриль».	
Резерв	2 часа	
Итого:	34 часа	