

государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
Самарской области средняя общеобразовательная школа
«Образовательный центр» с. Четырла
муниципального района Шенталинский Самарской области

«Проверено»
Зам. директора по УВР

_____/Галеева Г.В./

«15» августа 2022 г.

«Утверждаю»
Директор

_____/Круглов Н.В./

Приказ № 61/1-од
от «16» августа 2022 г.

Рабочая программа
внеурочной деятельности
в 1 классе
по направлению информационная культура
«Инфознайка»

Учитель начальных классов:

Сидорова Вера Николаевна

Четырла, 2022

Пояснительная записка

Нормативно-правовая база

- Рабочая программа внеурочной деятельности «Весёлая грамматика» на уровне основного общего образования составлена в соответствии с правовыми и нормативными документами, представленными в Федеральном государственном образовательном стандарте основного общего образования (Приказ Министерства Просвещения Российской Федерации от 31.05.2021 г. № 287 «Об утверждении федерального государственного стандарта основного общего образования»);
 - Примерной программы воспитания в соответствии с Основной Образовательной Программой основного общего образования;
 - Распоряжение Правительства РФ от 29.05.2015 № 996-р «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;
 - Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 12 мая 2011 г. № 03-296 «Об организации внеурочной деятельности при введении федерального государственного образовательного стандарта общего образования».
- положения о внеурочной деятельности в рамках ФГОС;
- программа внеурочной деятельности в 1-4 классах ГБОУ СОШ «ОЦ» с. Четырла.

Информатика как динамично развивающаяся наука становится одной из тех отраслей знаний, которая призвана готовить современного человека к жизни в новом информационном обществе.

Учебный предмет «Информатика» как самостоятельная дисциплина является образовательным компонентом общего среднего образования. Вместе с тем, он пронизывает содержание многих других предметов и, следовательно, становится дисциплиной обобщающего, методологического плана.

В этой связи особенно актуальными становятся вопросы создания учебных программ для изучения информатики в начальной школе.

Задача обучения информатике в целом - внедрение и использование новых передовых информационных технологий, пробуждение в детях желания экспериментировать, формулировать и проверять гипотезы и учиться на своих ошибках.

Простейшие навыки общения с компьютером должны прививаться именно в младших классах, для того чтобы на предметных уроках в средних классах дети могли сосредоточиться на смысловых аспектах.

Учащиеся младших классов испытывают к компьютеру сверхдоверие и обладают психологической готовностью к активной встрече с ним. Общение с компьютером увеличивает потребность в приобретении знаний, продолжении образования.

Цель данного курса: дать учащимся начальные знания в области информатики, обучить их работе на компьютере в системной среде Open Office, текстовом редакторе, графическом редакторе.

Данный курс носит пропедевтический характер. К пропедевтическим элементам компьютерной грамотности относится умение работать с прикладным программным обеспечением. Программа курса состоит из четырех ступеней, фактически продолжающих друг друга. Дети, приходя в школу в 1 класс и занимаясь в компьютерном кружке все 4 года, смогут освоить работу в основных прикладных программах. Программа курса рассчитана на 8 часов.

Формы занятий

Основными, характерными при реализации данной программы формами являются комбинированные занятия. Занятия состоят из теоретической и практической частей, причём большее количество времени занимает практическая часть.

При проведении занятий традиционно используются три формы работы:

- демонстрационная, когда обучающиеся слушают объяснения педагога и наблюдают за демонстрационным экраном или экранами компьютеров на ученических рабочих местах;
- фронтальная, когда обучающиеся синхронно работают под управлением педагога;
- самостоятельная, когда обучающиеся выполняют индивидуальные задания в течение части занятия или нескольких занятий.

Режим занятий:

На изучение курса по внеурочной деятельности «Инфознайка» отводится 0,25 часов в неделю – 8 часов во втором полугодии.

Содержание программы:

Первый год обучения (8 ч)

Компьютер. Операционная система.

Правила поведения и техника безопасности в кабинете ИВТ. Что умеет делать компьютер? Основные элементы персонального компьютера. Включение и выключение компьютера. Понятие и назначение курсора. Управление мышью. Упражнения для развития движений мышью. Клавиатура. Упражнения с клавиатурой.

Работа с пакетом образовательных игр «Сборник обучающих игр» (Gcompris).

Упражнения на чтение. Упражнения по математике. Математические игры на развитие памяти. Упражнения –головоломки. Упражнения-исследования.

Упражнения на развитие внимания. Упражнения на развитие логического мышления.

Программа для рисования TuxPaint. (4 ч.)

Знакомство с инструментами рисования. Упражнение «Раскрась картинку».
Рисование в программе

Тематическое планирование. (1 класс)

№	Наименование разделов и тем	Общее количество учебных часов	В том числе	
			теоретических	практических
	Компьютер, операционная система.	4	1,5	2,5
1	Первый раз в компьютерном классе. Правила поведения и техника безопасности в кабинете ИВТ. Знакомство с компьютером. Что умеет делать компьютер?	1	1	
2	Знакомство с компьютером. Из чего состоит компьютер? Включение и выключение компьютера. Знакомство с рабочим столом. Понятие и назначение курсора. Знакомство с мышью.	1	0,5	0,5
3	Освоение приемов работы с мышью. Упражнения для развития движений мышью: перемещение мышки. Управление мышью. Упражнения для развития движений мышью: щелканье мышкой.	1		1
4	Управление мышью. Упражнение «Щелкайте и рисуйте». Знакомство с клавиатурой. Упражнения с клавиатурой: «Числа на кубиках» Упражнения с клавиатурой: «Падающие буквы». «Падающие слова».	1		1
	Работа с пакетом образовательных игр для детей «Сборник обучающих игр» (Gcompris)	4	1,5	2,5
5	Упражнения на чтение: «Пропущенная буква». «Практика чтения»			
	Упражнения по математике: «Счет предметов, «Числа на парах кубиков» Упражнения на сложение и вычитание в виде игры «Волшебная шляпа»		0,5	0,5
6	Упражнение по математике: «Порядок чисел» «Практика использования денег» Математические игры на развитие памяти. Упражнения-головоломки. Головоломка Танграмм.	1		1

7	Упражнения-головоломки. Построй аналогичную модель. Упрощенная Ханойская башня. Упражнения-исследования. Чтение названия цветов. Изучение часов. Понимание времени на часах.	1	0,5	0,5
8	Алгоритм. Нахождение логической последовательности расположения предметов. Упражнения на развитие внимания. Игры в парочки с числами.	1	0,5	0,5
		8	6	6,5

Учебно-методическое обеспечение.

Горячев А. В. Информатика в играх и задачах. 1 класс. Ч. 1,2.- М.: Баласс, 2020.

Горячев А. В. Методические рекомендации для учителя. - М.: Баласс, 2021.

Валентина Волина. Праздник Числа. Занимательная математика для детей

Интернет-ресурсы.

1. Единая коллекция Цифровых Образовательных Ресурсов. – Режим доступа: <http://school-collection.edu.ru>

2. Официальный сайт УМК «Перспектива». – Режим доступа: http://www.prosv.ru/umk/per-spektiva/info.aspx?ob_no=12371

3. Презентация уроков «Начальная школа». – Режим доступа: <http://nachalka.info/about/193>

4. Я иду на урок начальной школы (материалы к уроку). – Режим доступа: www.festival.1september.ru

5. Образовательный портал «Ucheba.com». – Режим доступа: www.uroki.ru

6. Мультипортал. – Режим доступа: www.km.ru/education

Раздаточный материал:

Вьетнамская игра «Танграм».

Технические средства обучения

Магнитная доска.

Персональный компьютер.

Интерактивная доска

Ксерокс. Принтер