

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Тотемская средняя общеобразовательная школа № 3»**

СОГЛАСОВАНО

педагогический совет

МБОУ "Тотемская СОШ №3"

протокол №1
от «30» августа 2023 г.



УТВЕРЖДЕНО

Директор школы

Полысаева Г. П.

приказ № 175
от «30» августа 2023 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
курса внеурочной деятельности
«Инфознайки»
(общеинтеллектуальное направление)
1 класс
Срок реализации: 1 год

Авторы программы:
Рычкова Е.В.,
Кольчева И.И.,
Гнусова С.А.

Пояснительная записка

В условиях информатизации и массовой коммуникации современного общества особую значимость приобретает подготовка подрастающего поколения в области информатики и ИКТ.

Рабочая программа кружка «Инфознайки» разработана в соответствии с требованиями федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, основной образовательной программой начального общего образования, а также методических рекомендаций и примерной программы по организации внеурочной деятельности учащихся начальной школы.

Рабочая программа разработана с учётом особенностей первой ступени общего образования, а также возрастных и психологических особенностей младшего школьника.

Программа предназначена для учащихся 1 класса МБОУ «Тотемская СОШ №3». Образование в начальной школе является базой, фундаментом последующего образования, поэтому важнейшая цель начального образования – сформировать у учащихся комплекс универсальных учебных действий, обеспечивающих способность к самостоятельной учебной деятельности, т. е. умение учиться. При этом в силу специфики кружка «Инфознайки» особое место в программе занимает достижение результатов, касающихся работы с информацией.

В содержании курса кружка «Инфознайки» значительный объём предметной части имеет пропедевтический характер.

Изучение информатики во 1 классе на кружке «Инфознайки» направлено на **достижение следующих целей:**

- **формирование информационной культуры будущих членов** информационного общества;
- развитие логического, системного, операционального и критического мышления, творческого воображения;
- формирование коммуникативных компетенций в области информационной деятельности.
- пропедевтическое изучение понятий основного курса школьной информатики, обеспечивающее целенаправленное формирование общеучебных понятий, таких как «объект», «алгоритм» и др.;
- воспитание ответственного и избирательного отношения к информации;
- развитие познавательных, интеллектуальных и творческих способностей учащихся.

Для достижения комплекса поставленных целей решаются следующие **задачи:**

- совершенствование навыков учебной деятельности;
- формирование умений и навыков самостоятельной работы;
- овладение способами и методами освоения новых инструментальных средств;
- знакомство с некоторыми основными понятиями информатики (объект, алгоритм, множество, кодирование, граф и др.).

Система оценивания результатов обучения

- качественная оценка учителя,
- самооценка,
- взаимооценка оценка.

Общая характеристика курса

В соответствии с основной образовательной программой начального общего образования в основе программы курса информатики лежит системно-деятельностный подход, который заключается в вовлечении обучающегося в учебную деятельность, формировании компетентности учащегося в рамках курса. Он реализуется не только за счёт подбора содержания образования, но и за счёт определения наиболее оптимальных видов деятельности учащихся. Ориентация курса на системно-деятельностный подход

позволяет учесть индивидуальные особенности учащихся, построить индивидуальные образовательные траектории для каждого обучающегося.

Место курса в учебном плане

Курс «Информатика» дает возможность учащимся 1 класса получения дополнительного образования. Он рассчитан на 33 учебных часа (1 час в неделю) и является кружком по выбору.

Ценностные ориентиры содержания курса

Основной целью изучения информатики в начальной школе является формирование у учащихся основ ИКТ-компетентности, многие компоненты которой входят в структуру универсальных учебных действий. Это и задаёт основные ценностные ориентиры содержания данного курса. С точки зрения достижения метапредметных результатов обучения, а также продолжения образования на более высоких ступенях (в том числе обучения информатике в среднем и старшем звене) наиболее ценными являются следующие компетенции, отражённые в содержании курса:

- *основы логической и алгоритмической компетентности*, в частности овладение основами логического и алгоритмического мышления, умением действовать в соответствии с алгоритмом и строить простейшие алгоритмы;
- *основы информационной грамотности*, в частности овладение способами и приёмами поиска, получения, представления информации, в том числе информации, данной в различных видах: текст, таблица, совокупность;
- *основы ИКТ-квалификации*, в частности овладение основами применения компьютеров для решения информационных задач;
- *основы коммуникационной компетентности*. В рамках данного учебного предмета наиболее активно формируются стороны коммуникационной компетентности, связанные с приёмом и передачей информации. Сюда же относятся аспекты языковой компетентности, которые связаны с овладением системой информационных понятий, использованием языка для приёма и передачи информации.

Результаты освоения содержания курса

Личностные результаты:

- 1) формирование уважительного отношения к иному мнению;
- 2) овладение начальными навыками адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся мире;
- 3) развитие мотивов учебной деятельности и формирование личностного смысла учения;
- 4) развитие самостоятельности в информационной деятельности;
- 5) развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей;
- 6) развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;
- 7) наличие мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным ценностям.

Метапредметные результаты

Метапредметные результаты включают освоенные универсальные учебные действия (познавательные, регулятивные и коммуникативные), обеспечивающие овладение ключевыми компетенциями, составляющими основу умения учиться, и межпредметными понятиями.

Познавательные

- освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;
- использование знаково-символических средств представления информации для создания моделей изучаемых объектов и процессов, схем решения учебных и практических задач;
- использование различных способов обработки, анализа и организации информации в соответствии с коммуникативными и познавательными задачами и технологиями;

- овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации по родовидовым признакам, установления аналогий и причинно-следственных связей, построения рассуждений, отнесения к известным понятиям;
- 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.

Регулятивные

- принимать и сохранять учебные цели и задачи;
- умение планировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
- умение понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способность конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха;
- освоение начальных форм познавательной и личностной рефлексии;
- использовать речь для регуляции своего действия, осознанно строить речевое высказывание в соответствии с задачами коммуникации;
- активно использовать речевые средства и средства информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных и познавательных задач;
- оценивать правильность выполнения действия на уровне ретроспективной оценки
- адекватно воспринимать предложения учителей и товарищей по исправлению допущенных ошибок.

Коммуникативные

- 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;
- умение ставить вопросы, формулировать свои затруднения;
- готовность конструктивно разрешать конфликты посредством учёта интересов сторон и сотрудничества;
- готовность обращаться за помощью и предлагать помощь;
- адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

Предметные результаты:

- использовать полученные знания для описания и объяснения окружающих предметов, процессов, явлений, а также оценки их количественных и пространственных отношений;
- владеть основами логического и алгоритмического мышления, пространственного воображения, наглядного представления данных и процессов, записи и выполнения алгоритмов;
- уметь действовать в соответствии с алгоритмом, строить простейшие алгоритмы;
- иметь первоначальные представления о компьютерной грамотности.

Содержание курса

Интегрированная среда ПервоЛого.

Рабочее поле, инструменты, формы.

Создание альбома, знакомство с рабочим полем, инструментами, формами Черепашки, сохранение альбома. Создание рисунка «Лето».

Работа с рисунком и формами Черепашки.

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

Создание рисунков: “Подводный мир”, “Космос”. Создание рисунка на свободную тему.

Объекты, управление объектами (программирование черепашки). Команды управления Черепашкой; оживление рисунка: простейший алгоритм движения объекта,

создание мультипликационного эффекта; создание новых форм и оживление их; создание мультипликационного сюжета.

Оживление сюжетов: “Новый год ”. Создание мультипликационного сюжета на свободную тему.

Взаимодействие объектов.

Реагирование объектов друг на друга, реагирование объектов на цвет, управление объектами при помощи светофора;

Работа с текстом.

Текстовое окно, размер 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. Разработка проекта “Новогодняя открытка”.

Работа со звуковой информацией.

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

Создание простейших мультимедийных проектов.

Создание мультимедийных проектов: “Деревенский пейзаж”, “Подводный мир”, “Космос”, “Домик в деревне”,

Разработка индивидуального творческого мультимедийного проекта.

Индивидуальная работа по разработке творческого мультимедийного проекта.

Конкурс творческих проектов в среде ПервоЛого

Формы и методы оценивания результатов обучения

- качественная оценка учителя,
- самооценка,
- взаимооценка оценка.

Ожидаемые результаты обучения – умение самостоятельно осуществлять творческие проекты в интегрированной мультимедийной среде ПервоЛого.

Конкурс компьютерных проектов

Тематическое планирование

№	Тема занятия	Предметные УУД	Деятельность учащихся
1	Знакомство с техникой безопасности при работе на компьютере. Знакомство с устройствами компьютера.	Познакомиться с правилами работы за компьютером Включать и выключать компьютер, работать с клавиатурой и мышью. Уметь включать программу ПервоЛого, находить и управлять составляющими программы.	Запоминают правила работы на компьютере. Включают и выключают компьютер
2	Интегрированная среда ПервоЛого. Рабочее поле, инструменты, формы.		работают с инструментами встроенного графического редактора
3	Интегрированная среда ПервоЛого. Рабочее поле, инструменты, формы. Рисунок «Лето».	Создавать, открывать, сохранять Лого-проекты; работать с инструментами встроенного графического редактора.	Создают, открывают, сохраняют Лого-проекты; работают с инструментами встроенного графического редактора.
4	Интегрированная среда ПервоЛого. Работа с рисунком и формами черепашки.		
5	Интегрированная среда ПервоЛого. Работа с рисунком и формами черепашки		
6	Работа с рисунком и формами черепашки. Рисунок «Деревенский пейзаж»		
7	Работа с рисунком и формами черепашки. Рисунок «Подводный мир»		
8	Работа с рисунком и формами черепашки. Рисунок «Подводный мир»		
9	Объекты, управление объектами (программирование черепашки). Движения.	Производить простые действия с Черепашками (вставить, удалить, повернуть, одеть Форму	Производят простые действия с Черепашками (вставить, удалить, повернуть, одеть Форму Контролируют свои действия, сравнивают с образцом учителя, оценивают
10	Команды управления черепашкой (программирование черепашки). Простейший алгоритм движения.		

11	Создание новых форм и оживление их		
12	Оживление сюжетов: «Деревенский пейзаж», «Подводный мир»		
13	Взаимодействие объектов. Создание сюжета «Новогодняя открытка»	Помимо простых действий уметь создавать взаимосвязанные действия в проекте (содержательно и композиционно).	учатся создавать взаимосвязанные действия в проекте (содержательно и композиционно). Контролируют свои действия, сравнивают с образцом учителя, оценивают
14	Взаимодействие объектов. Создание сюжета «Новогодняя открытка»		
15	Взаимодействие объектов. Создание сюжета «Новогодняя открытка»		
16	Работа с текстом.	Самостоятельно ориентироваться в командах, содержащих текстовые элементы.	Набирают текст, создают команду Контролируют свои действия, сравнивают с образцом учителя, оценивают
17	Работа с текстом. Изменение текста.		
18	Работа с текстом. Вставление текста в рисунок.		
19	Работа с текстом.		
20	Работа с графической информацией	Работать с инструментами встроенного графического редактора.	Работают с инструментами встроенного графического редактора. Контролируют свои действия, сравнивают с образцом учителя, оценивают
21	Работа с графической информацией. Мозаика.		
22	Работа с графической информацией. Мозаика.		
23	Работа с графической информацией. Мозаика.		
24	Работа с графической информацией. Мозаика.		
25	Работа со звуковой информацией.	Работать со звуковым редактором.	Работают с коллекцией звуков, подбирают необходимые звуки, учатся записывать собственный голос
26	Работа со звуковой информацией.		
27	Работа со звуковой информацией.		
28	Создание собственного мультимедийного проекта	Уметь последовательно создавать элементарные проекты (создать среду,	Создают элементарные проекты

29	Создание собственного мультимедийного проекта	одеть Черепашку, наделить ее элементарными командами, правильно построить композицию проекта).	Контролируют свои действия, сравнивают с образцом учителя, оценивают
30	Создание собственного мультимедийного проекта		
31	Создание простейших мультимедийных проектов.		
32	Представление творческих проектов в среде ПервоЛого	Уметь не только грамотно создать свой собственный проект, но и представить его на конкурсной работе.	Грамотно представляют собственный проект
33	Представление творческих проектов в среде ПервоЛого		

Материально-техническое обеспечение образовательного процесса

1. Рабочее место учителя (Макбук. Компьютерная мышь, проектор, среда программирования ПервоЛого, установленная на компьютер)
2. Рабочее место ученика (макбук, Компьютерная мышь, среда программирования ПервоЛого).
3. ИНТ. Программные продукты Лого (<http://www.int-edu.ru/logo/>)