

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
Ханты-Мансийского района
«Средняя общеобразовательная школа д.Ярки»

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
курса внеурочной деятельности
«Моя информационная культура»
1-2 класс
на 2023-2024 учебный год

Составитель: Неупокоев Руслан Владимирович,
начальных классов

д.Ярки
2023-2024

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа курса внеурочной деятельности «Моя информационная культура» разработана в соответствии с Положением о рабочей программе курсов внеурочной деятельности в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом начального общего и основного общего образования на основе:

- Федерального закона от 29.12.2012 № 273-ФЗ (ред. от 03.07.2016) «Об образовании в Российской Федерации» (с изм. и доп., вступ. в силу с 15.07.2016);

- Требований Федерального Государственного образовательного стандарта начального общего образования (далее ФГОС НОО) от 31.05.2021г №286

- Концепции духовно-нравственного воспитания российских школьников.

Методических рекомендаций по использованию и включению в содержание процесса обучения и воспитания государственных символов Российской Федерации, направленных письмом Минпросвещения от 15.04.2022 № СК-295/06;

-Методических рекомендации по уточнению понятия и содержания внеурочной деятельности в рамках реализации основных общеобразовательных программ, в том числе в части проектной деятельности, направленных письмом Минобрнауки от 18.08.2017 № 09-1672;

- Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года, утвержденной распоряжением Правительства от 29.05.2015 № 996-р;

- Основной образовательной программой начального общего образования МАОУ ХМР «СОШ д.Ярки».

- Плана внеурочной деятельности МАОУ ХМР «СОШ д.Ярки» на 2023-2024 учебный год.

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА КУРСА

Программа внеурочной деятельности в 1, 2 классе “ Моя информационная культура” представляет собой пропедевтический развивающий курс. Изучение вопросов информатики в начальной школе вносит значимый вклад в формирование информационного компонента универсальных учебных действий, выработка которых является одним из приоритетов общего образования. В процессе изучения «Моя информационная культура» у учащихся целенаправленно формируются умения и навыки работы с информацией.

Основная цель изучения курса «Моя информационная культура» - это как можно раньше начать формирование молодого поколения, готового жить и творчески работать в современном информационном мире.

Цели изучения «Моя информационная культура» в 1, 2 классе:

- освоение первоначальных знаний об информационной картине мира и информационных процессах;
- формирование алгоритмического и логического мышления;
- овладение умением использовать компьютерную технику как практический инструмент для работы с информацией в учебной деятельности и повседневной жизни;
- развитие первоначальных способностей ориентироваться в информационных потоках окружающего мира и применять точную и понятную инструкцию при решении учебных задач и в повседневной жизни;
- воспитание интереса к информационной и коммуникативной деятельности, этическим нормам работы с информацией; воспитание бережного отношения к техническим устройствам.

Задачи обучения, связанные с обучением:

- развитие познавательного интереса к предметной области «Информатика»
- познакомить школьников с основными свойствами информации
- научить их приемам организации информации
- формирование универсальных учебных действий
- приобретение знаний, умений и навыков работы с информацией
- формирование умения применять теоретические знания на практике
- дать школьникам первоначальное представление о компьютере и сферах его применения;

развитием:

- памяти, внимания, наблюдательности
- абстрактного и логического мышления
- творческого и рационального подхода к решению задач;

воспитанием

- настойчивости, собранности, организованности, аккуратности
- умения работать в минигруппе, культуры общения, ведения диалога
- бережного отношения к школьному имуществу,
- навыков здорового образа жизни.

Обучение в ОО осуществляется с учетом потребностей, возможностей личности и в зависимости от объема обязательных занятий педагогического работника с учащимися в очной, очно-заочной или заочной формам обучения, в том числе с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий. Допускается сочетание различных форм получения образования и форм обучения.

Согласно плана внеурочной деятельности МАОУ ХМР «СОШ д.Ярки» на 2023-2024 уч. год на изучение «Моя информационная культура» в 1, 2 классе отводится 33 часа (из расчета 1 час в неделю).

Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности

Формирование универсальных учебных действий

Личностные

- внутренняя позиция школьника на основе положительного отношения к школе;
- принятие образа «хорошего ученика»;
- положительная мотивация и познавательный интерес к изучению курса «Моя информационная культура»;
- способность к самооценке;
- начальные навыки сотрудничества в разных ситуациях;

Метапредметные

Познавательные

- начало формирования навыка поиска необходимой информации для выполнения учебных заданий;
- сбор информации;
- обработка информации (*с помощью ИКТ*);
- анализ информации;
- передача информации (устным, письменным, цифровым способами);
- самостоятельно выделять и формулировать познавательную цель;
- использовать общие приёмы решения задач;
- контролировать и оценивать процесс и результат деятельности;
- *моделировать, т.е. выделять и обобщенно фиксировать группы существенных признаков объектов с целью решения конкретных задач.*

- подведение под понятие на основе распознавания объектов, выделения существенных признаков;
- синтез;
- сравнение;
- классификация по заданным критериям;
- установление аналогий;
- построение рассуждения.

Регулятивные

- начальные навыки умения формулировать и удерживать учебную задачу;
- *преобразовывать практическую задачу в познавательную;*
- *ставить новые учебные задачи в сотрудничестве с учителем;*
- выбирать действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
- умение выполнять учебные действия в устной форме;
- использовать речь для регуляции своего действия;
- сличать способ действия и его результат с заданным эталоном с целью обнаружения отклонений и отличий от эталона;
- адекватно воспринимать предложения учителей, товарищей, родителей и других людей по исправлению допущенных ошибок;
- выделять и формулировать то, что уже усвоено и что еще нужно усвоить, определять качество и уровня усвоения;

Коммуникативные

В процессе обучения дети учатся:

- работать в группе, учитывать мнения партнеров, отличные от собственных;
- ставить вопросы;
- обращаться за помощью;
- формулировать свои затруднения;
- предлагать помощь и сотрудничество;
- договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности;
- слушать собеседника;
- договариваться и приходить к общему решению;
- формулировать собственное мнение и позицию;
- осуществлять взаимный контроль;
- адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

Предметные

- Знать правила поведения в компьютерном классе;
- Знать основные сферы применения компьютеров;
- Уметь точно выполнять действия под диктовку учителя;
- Знать назначение основных устройств компьютера;
- Знать правила работы за компьютером;
- Знать назначение Рабочего стола;
- Знать назначение компьютерного меню и Главного меню;
- Знать назначение основных клавиш на клавиатуре.
- Уметь проводить анализ при решении логических задач;
- Иметь понятие о множестве;
- Уметь приводить примеры множеств предметов;
- Уметь находить общий признак для группы предметов;
- Знать понятие существенного признака предмета;

- Уметь выделять существенный признак предмета и группы предметов;
- Уметь выявлять закономерности в расположении предметов и продолжать последовательности с учетом выявленных закономерностей;
- Уметь предлагать несколько вариантов “лишнего предмета” в группе однородных предметов;
- Уметь использовать повороты при решении логических задач и при работе с прикладными программами;
- Знать назначение основных клавиш Enter, Backspace, Пробел;
- Использовать клавиатуру и мышь при работе с прикладными программами;
- Уметь управлять объектами на экране монитора.
- Знать назначение и возможности графического редактора;
- Знать назначение объектов интерфейса графического редактора.
- Уметь рисовать в графическом редакторе *Paint*.
- Уметь настраивать панель Инструменты;
- Уметь создавать простейшие рисунки с помощью инструментов.
- Знать понятие фрагмента рисунка;
- Уметь выделять и перемещать фрагмент рисунка;
- Уметь создавать графический объект из типовых фрагментов;
- Уметь использовать при построении геометрических фигур клавишу Shift.

Содержание курса внеурочной деятельности

№ п/п	Содержание	Формы организации	Виды деятельности
1.	<p>Учимся работать на компьютере.</p> <p>Знакомство с кабинетом, с правилами поведения в кабинете. Знакомство с компьютером. Демонстрация возможностей персональных компьютеров. Рабочий стол. Назначение основных устройств компьютера. Правила работы за компьютером.</p> <p>Сопоставление роли и назначения компьютерного и реального рабочего стола. Назначение объектов компьютерного Рабочего стола.</p> <p>Освоение приемов работы с мышью.</p> <p>Понятие компьютерного меню.</p> <p>Знакомство с назначениями и функциями Главного меню.</p> <p>Технология запуска программ из Главного меню и завершения работы программы.</p> <p>Освоение клавиатуры. Назначение основных клавиш.</p>	<p><i>Фронтальные:</i> беседа, рассказ, игра.</p> <p><i>Индивидуальные:</i> практикум, создание творческих проектов.</p> <p><i>Групповые:</i> занятия в творческих группах, создание творческих проектов, практикум.</p>	<p>Игровая</p> <p>Познавательная</p> <p>Проблемно-ценностное общение</p>
2.	Информация вокруг нас. Введение в		

	<p>логику</p> <p>Решение задач на развитие внимания. Понятие множества. Общий признак для группы предметов. Поиск “лишнего” предмета в группе предметов. Выделение существенного признака предмета. Выделение существенного признака группы предметов. Выявление закономерностей в расположении предметов. Решение логических задач. Суждение: истинное или ложное. Сопоставление. План и правила.</p>	<p><i>Фронтальные:</i> беседа, рассказ, игра. <i>Индивидуальные:</i> практикум, решение логических задач, создание творческих проектов, индивидуальные исследования <i>Групповые:</i> занятия в творческих группах, практикум, групповые исследования.</p>	<p>Игровая Познавательная Проблемно-ценностное общение</p>
3.	<p>Исполнитель.</p> <p>Понятие исполнителя. Примеры исполнителей из окружающей жизни.</p>	<p><i>Фронтальные:</i> беседа, рассказ, игра, соревнование. <i>Индивидуальные:</i> практикум, решение логических задач, индивидуальные исследования <i>Групповые:</i> занятия в творческих группах, практикум, групповые исследования.</p>	<p>Познавательная Игровая</p>
4.	<p>Компьютерная графика.</p> <p>Что такое компьютерная графика. Основные возможности графического редактора Paint по созданию графических объектов. Интерфейс графического редактора и его основные объекты. Панель Палитра. Панель Инструменты. Настройка инструментов рисования. Создание рисунков с помощью инструментов. Понятие фрагмента рисунка. Технология выделения и перемещения фрагмента рисунка. Примеры создания графического объекта их типовых фрагментов. Практикум по созданию и редактированию графических объектов. Построение геометрических фигур. Использование клавиши Shift при построении прямых, квадратов, окружностей. Понятие пиктограммы.</p>	<p><i>Фронтальные:</i> беседа, рассказ, игра, соревнование. <i>Индивидуальные:</i> практикум, создание творческих проектов. <i>Групповые:</i> занятия в творческих группах, практикум.</p>	<p>Игровая Познавательная Проблемно-ценностное общение Художественное творчество</p>

Тематическое планирование

№ п/п	Наименование разделов и тем	К-во часов	Сроки изучения	
			по плану	факти- чески
Учимся работать на компьютере. (9 ч.)				
1/1	Правила поведения и техника безопасности в кабинете информатики.	1		
2/2	Применение компьютеров.	1		
3/3	Компьютер и его основные устройства.	1		
4/4	Пиктограммы. Мышь.	1		
5/5	Клавиатура – инструмент писателя.	1		
6/6	Работа на клавиатуре.	1		
7/7	Рабочий стол в реальном и виртуальном мире.	1		
8/8	Меню: возможность выбора.	1		
9/9	Обобщение по теме «Учимся работать на компьютере».	1		
Информация вокруг нас. Введение в логику. (6 ч.)				
1/10	Информация.	1		
2/11	Элементы логики. Суждение: истинное и ложное.	1		
3/12	Элементы логики. Сопоставление.	1		
4/13	Множества.	1		
5/14	Множества. План и правила.	1		
6/15	Обобщение по теме «Информация вокруг нас. Введение в логику».	1		
Исполнитель. (3 ч.)				
1/16	Понятие «Исполнитель».	1		
2/17	Пример исполнителя.	2		
3/18				
Компьютерная графика. (14 ч.)				
1/19	Графика.	1		
2/20	Раскрашивание компьютерных рисунков.	1		
3/21	Конструирование.	2		
4/22				
5/23	Графический редактор Paint.	1		
6/24	Инструменты для рисования.	2		
7/25				
8/26	Команды: <i>Копировать, Вставить.</i>	1		
9/27	Настройка инструментов.	1		
10/28	Фрагмент рисунка.	1		
11/29	Построения с помощью клавиши Shift.	1		
12/30	Рисование в графическом редакторе <i>Paint.</i>	3		
13/31				
14/32				
15/33	Повторение изученного по теме «Компьютерная графика».	1		

