

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ ПЕРМСКОГО КРАЯ
УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
"ПЕРМСКИЙ МУНИЦИПАЛЬНЫЙ ОКРУГ"
МАОУ "Кондратовская средняя школа "

РАССМОТРЕНО

Руководитель ШМО

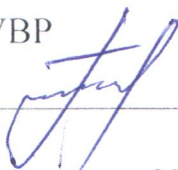


Масалкина Г.В.

Протокол № 1 от «26»
августа 2024 г.

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора
по УВР



Болев А.С.
от «26» августа 2024 г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор школы



Каменских Е.Е.

Протокол педагогического
совета № 1 от «28» августа
2024 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

(ID 4775515)

"Первые шаги к программированию"

для обучающихся 1-2 классов

Кондратово 2024

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Курс построен таким образом, чтобы помочь учащимся заинтересоваться программированием и найти ответы на вопросы, с которыми приходится сталкиваться в повседневной жизни при работе с большим объемом информации; научиться общаться с компьютером, который ничего не сможет сделать, если человек не напишет для него определенную программу.

Существенной ролью изучение программирование и алгоритмизация в развитии мышления, формировании научного мировоззрения школьников, именно этой возрастной группы.

Занятия по программе «Первые шаги к программированию» подготовит обучающихся к более успешному усвоению базового и профильного курса «Информатика и ИКТ» в старших классах.

Содержание программы отработано в соответствии с возможностями и способностями обучающихся 1-2х классов.

ЦЕЛИ ИЗУЧЕНИЯ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

- Развитие логического и критического мышления, пространственного воображения, алгоритмической культуры;
- Владение знаниями и умениями, необходимые в повседневной жизни и для изучения смежных дисциплин;
- Воспитание средствами информатики культуры личности;
- Формирование понимания значимости информатики для научно-технического прогресса.

МЕСТО КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ "Первые шаги к программированию"

Программа реализует общеинтеллектуальное направление во внеурочной деятельности. На реализацию программы отводится (1 час) в неделю (занятие в неделю по 40 мин), всего (15) часов в полугодие.

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ "Первые шаги к программированию"

Содержание курса внеурочной деятельности:

Учебно-тематический план

№	Наименование тем	Кол-во часов	Характеристика деятельности учащихся
1.	Знакомство с компьютером	1	-классифицировать явления, предметы; -уметь проводить анализ при решении логических задач и задач на внимание;
2.	Знакомство с компьютером: файлы и папки.	1	-иметь понятие о множестве; - уметь проводить примеры множеств предметов и располагать их в порядке расширения или в порядке сужения объёма понятий, сравнивать множества;
3.	Знакомство с программой Word Создание текстов. ####Par####· Печатанье ####Par####· Работа с выделителем текстов	2	-уметь создавать папку на рабочем столе и документ в Wordпрограмме; -уметь находить общий признак предмета и группы предметов;
4.	Перепечатывание из литературных источников с иллюстрированием фрагментов.	2	-выделять существенные признаки предметов;
5.	Программа графический редактор Paint.	2	-уметь создавать рисунки в программе графический редактор Paint; - выполнять основные операции при рисовании с помощью одной из компьютерных программ;

6.	Создание рисунков. Проект «Класс мечты»	2	<ul style="list-style-type: none"> - выполнять основные операции при рисовании с помощью одной из компьютерных программ; - сохранять созданный рисунок и вносить в него изменения -давать определения тем или иным понятиям;
7.	Создание презентация powerpoint «Моя любимая школа»	2	-уметь создавать рисунки в программе графический редактор powerpoint
8.	Поиск информации	1	<ul style="list-style-type: none"> - описывать признаки предметов и узнавать предметы по их признакам; -выделять существенные признаки предметов; -сравнивать между собой предметы, явления; -обобщать, делать несложные выводы;
9.	Знакомство с программой видеоредактор	1	<ul style="list-style-type: none"> -выделять существенные признаки предметов; -уметь создавать рисунки в программе видеоредактор.
10.	Проект «Моя семья»	1	-работа в видеоредакторе.

ПЛАНИРУЕМЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Личностные и метапредметные результаты освоения курса внеурочной деятельности

Личностные:

- Интерес к информатике (ИКТ), стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;
- Познавательные интересы, инициатива и любознательность, мотивы познания и творчества;

Метапредметные:

- Владение основами продуктивного воздействия сотрудничества со сверстниками и взрослыми;

Предметные:

- Умение использовать термины «информация», «сообщение», «алгоритм», «программа»;
- Умение использовать логические значения, операции и выражения с ними;

**ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ
1 КЛАСС**

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов	Основное содержание	Основные виды деятельности	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
1	Знакомство с компьютером	1	Знакомство учащихся с возможностями персонального компьютера, применение ПК, его основные устройства, знание техники безопасности при работе в компьютерном классе. Умение работать компьютерной мышкой, работать на клавиатуре, обучение работать с клавишами управления курсором.	Практическая работа	Компьютер

			<p>Основные устройства компьютера. Компьютерные программы. Операционная система. Рабочий стол. Компьютерная мышь. Клавиатура. Включение и выключение компьютера. Запуск программы. Завершение выполнения программы.</p>		
2	<p>Знакомство с компьютером: файлы и папки.</p>	1	<p>Файлы. Папки (каталоги). Имя файла. Операции над файлами и папками (каталогами): создание папок, копирование файлов и папок, удаление файлов</p>	<p>Практическая работа</p>	

			и каталогов (папок).		
3	Знакомство с программой Word	2	Компьютерное письмо. Текстовые редакторы. Основные операции при создании текстов: набор текста, перемещение курсора, ввод заглавных букв.	Практическая работа	
4	Перепечатывание из литературных источников с иллюстрированием фрагментов.	2	Создание новых текстов, выделение текста, вырезание, копирование и вставка текста. Оформление текста. Выбор шрифта, размера, цвета и начертания символов.	Практическая работа	
5	Программа графический редактор Paint.	2	Знакомство с графическим редактором Paint. Основные	Практическая работа	

			элементы окна Paint.		
6	Создание рисунков. Проект «Класс мечты»	2	Использование графических примитивов, умение применять инструменты: карандаш, ластик, кисть, палитра, создавать и сохранять рисунки.	Практическая работа	
7	Создание презентация powerpoint «Моя любимая школа»	2	При выполнении проектных заданий школьники будут учиться придумывать рисунок, предназначенный для какой-либо цели, и создавать его при помощи компьютера.	Практическая работа	
8	Поиск информации.	1	Находить поисковые системы, - правильно	Практическая работа	

			<p>пользоваться поисковой строкой сети Интернет - находить нужные файлы и изображения.</p>		
9	<p>Знакомство с программой видеоредактор.</p>	1	<p>Ознакомить с основными этапами, с технологическим процессом создания мультфильма в технике перекладки; Развивать практические умения и навыки в работе с различными художественными материалами, Развивать творческие способности и фантазии детей.</p>	<p>Практическая работа</p>	
10	<p>Проект «Моя семья».</p>	1	<p>При выполнении проектных</p>	<p>Практическая работа</p>	

			заданий школьники будут учиться придумывать видеоролик, предназначенный для какой-либо цели, и создавать его при помощи компьютера.		
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		15			

2 КЛАСС

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов	Основное содержание	Основные виды деятельности	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
1	Знакомство с компьютером	1	Знакомство учащихся с возможностями персонального компьютера, применение ПК, его основные устройства, знание техники безопасности при работе в компьютерном классе. Умение работать компьютерной мышкой, работать на клавиатуре, обучение работать с клавишами управления курсором. Основные	Практическая работа	

			<p>устройства компьютера. Компьютерные программы. Операционная система. Рабочий стол. Компьютерная мышь. Клавиатура. Включение и выключение компьютера. Запуск программы. Завершение выполнения программы.</p>		
2	<p>Знакомство с компьютером: файлы и папки.</p>	1	<p>Файлы. Папки (каталоги). Имя файла. Операции над файлами и папками (каталогами): создание папок, копирование файлов и папок, удаление файлов и каталогов (папок).</p>	<p>Практическая работа</p>	

3	Знакомство с программой Word.	2	Компьютерное письмо. Текстовые редакторы. Основные операции при создании текстов: набор текста, перемещение курсора, ввод заглавных букв.	Практическая работа	
4	Перепечатывание из литературных источников с иллюстрированием фрагментов.	2	Создание новых текстов, выделение текста, вырезание, копирование и вставка текста. Оформление текста. Выбор шрифта, размера, цвета и начертания символов.	Практическая работа	
5	Программа графический редактор Paint.	2	Знакомство с графическим редактором Paint. Основные элементы окна Paint.	Практическая работа	

6	Создание рисунков. Проект «Класс мечты»	2	Использование графических примитивов, умение применять инструменты: карандаш, ластик, кисть, палитра, создавать и сохранять рисунки.	Практическая работа	
7	Создание презентация powerpoint «Моя любимая школа»	2	При выполнении проектных заданий школьники будут учиться придумывать рисунок, предназначенный для какой-либо цели, и создавать его при помощи компьютера.	Практическая работа	
8	Поиск информации.	1	Находить поисковые системы, - правильно пользоваться поисковой	Практическая работа	

			строкой сети Интернет - находить нужные файлы и изображения.		
9	Знакомство с программой видеоредактор	1	Ознакомить с основными этапами, с технологическим процессом создания мультфильма в технике перекладки; Развивать практические умения и навыки в работе с различными художественными материалами, Развивать творческие способности и фантазии детей.	Практическая работа	
10	Проект «Моя семья»	1	При выполнении проектных заданий школьники будут	Практическая работа	

			<p>учиться придумывать видеоролик, предназначенный для какой-либо цели, и создавать его при помощи компьютера.</p>		
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		15			

