

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Министерство образования и науки Пермского края

Управление образования администрации муниципального

образования Пермский муниципальный округ

МАОУ "Кондратовская средняя школа «Патриот»



РАССМОТРЕНО

Руководитель ШМО

НОО

Масалкина Г.В.
Протокол №1 от «26»
августа 2025 г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор

Каменских Е. Е.
Протокол педагогического
совета №1 от «28» августа
2025 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
по внеурочной деятельности
«Юный программист»

Автор: учитель начальных классов
Иванова Мария Сергеевна
Целевая аудитория: 1 классы
Срок реализации: 34 часа

д. Кондратово, 2025

Программа «Юный программист» составлена для учащихся 1 класса общеобразовательных школ в соответствии с требованиями федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования.

Одним из важнейших изобретений человечества является компьютер. Ни для кого не секрет, что сегодня все больше детей вырастает, так и не познав подлинных возможностей компьютера. Чаще всего дети играют в компьютерные игры, общаются в социальных сетях, просматривают множество бесполезной информации. Таким образом, бесконтрольное времяпрепровождение детей за компьютером способствует искажению представления учащихся об «информационном пространстве» в целом и компьютере, как средстве получения этой информации. В результате компьютер остается для них нереализованным источником знаний. Возникает потребность усилить воздействие компьютера как средства познания окружающего мира, источника знаний и эмоциональных впечатлений, а также важного инструмента для реализации своего творческого потенциала.

Внеурочная воспитательная работа обладает некоторыми преимуществами по сравнению с учебной, так как организуется на добровольных началах и имеет большие возможности для организации различных видов деятельности, позволяя использовать в оптимальном сочетании традиционные и инновационные формы и методы работы.

Программа построена таким образом, чтобы в процессе воспитания и привития интереса к компьютеру осуществлялось комплексное воздействие на интеллектуальную, эмоциональную и волевую сферы ребенка.

Данная программа помогает ознакомить ребенка с информационными технологиями. Параллельно с овладением знаниями родного языка учиться осуществлять набор уже изученных букв, тренируя память и анализируя образы

В младшем школьном возрасте происходит постепенная смена ведущей деятельности, переход от игры к учебе. При этом игра сохраняет свою ведущую роль. Поэтому значительное место на занятиях занимают игры. Возможность опоры на игровую деятельность позволяет сделать интересными и осмысленными любую учебную деятельность. Дети при восприятии материала обращают внимание на яркую подачу его, эмоциональную окраску, в связи с этим основной формой объяснения материала является демонстрация.

Целью обучения по программе «Юный программист» является развитие интеллектуальных и творческих способностей детей средствами информационных технологий.

Задачи обучения:

- познакомить школьников с устройством ввода информации - клавиатурой;
- дать школьникам представления о современном информационном обществе, информационной безопасности личности и государства;
- дать школьникам первоначальное представление о компьютере и современных информационных и коммуникационных технологиях;
- научить учащихся работать с программами WORD, PAINT, Калькулятор;

- углубить первоначальные знания и навыки использования компьютера для основной учебной деятельности;
- развить творческие и интеллектуальные способности детей, используя знания компьютерных технологий.
- сформировать эмоционально-положительное отношение к компьютерам.

Актуальность настоящей дополнительной образовательной программы заключается в том, что интерес к изучению новых технологий у подрастающего поколения и у родительской общественности появляется в настоящее время уже в дошкольном и раннем школьном возрасте.

Педагогическая целесообразность изучения дополнительной образовательной программы «Юный программист» состоит в том, чтобы сформировать у подрастающего поколения новые компетенции, необходимые в обществе, использующем современные информационные технологии; позволит обеспечивать динамическое развитие личности ребенка, его нравственное становление; формировать целостное восприятие мира, людей и самого себя, развивать интеллектуальные и творческие способности ребенка в оптимальном возрасте.

Содержание обучения

Тема 1. Вводные знания. Информационные технологии, информация.

Тема 2. Информация вокруг нас

Организация хранения информации в компьютере.

Знакомство с информацией в программе «Роботландия».

Информация в компьютере. Диски. Дискеты.

Тема 3. Графический редактор PAINT

Назначение, запуск/ закрытие, структура окна. Создание, хранение и считывание документа.

Выполнение рисунка с помощью графических примитивов. Цвет в графике.

Изменение рисунка (перенос, растяжение / сжатие, удаление и т.д.).

Изобретаем узоры. Работа на заданную или выбранную тему.

Выполнение рисунка по стихотворению «У лукоморья дуб зеленый».

Тема 4. Знакомство со стандартными программами. «Блокнот»

Назначение программы. Структура окна.

Работа с текстом. Набор текста и редактирование. Копирование, перемещение текста. Исправление ошибок.

Тема 5. Знакомство со стандартными программами. «Калькулятор»

Назначение программы. Структура окна. Виды калькулятора.

Работа с простейшими арифметическими действиями. Решение задач.

Тема 6. Текстовый редактор WORD

Назначение, запуск/ закрытие, структура окна. Основные объекты редактора (символ, слово, строка, предложение, абзац).

Создание, хранение и считывание документа.

Основные операции с текстом Внесение исправлений в текст. Проверка орфографии.

Форматирование текста (изменение шрифтов, оформление абзаца).

Сохранение файла на дискету и загрузка с дискеты.

Режим вставки (символов, рисунков).

Рисунок в WORD. Параметры страницы.

Оформление текстов с помощью WORDART.

Таблицы. Составление кроссвордов. Поиск и исправление ошибок.

Копирование и перемещение текста.

Урок-КВН.

Творческая работа Забавное рисование из знаков препинания.

Итоговая работа по WORD.

Тема 7. Развивающие игры. Игры на внимательность (поиск предметов)

Стратегические игры. Выигрышная стратегия. Построения древа игры.

Тема 8. Знакомство с медиапродукцией

Демонстрация видеофрагментов с использованием медиадисков.

Демонстрация мультфильмов, сказок (диск «Никита»)

Планируемые результаты реализации программы

Личностные результаты.

- правила техники безопасности;
- правила работы за компьютером;
- назначение и работу графического редактора PAINT;
- назначение и работу стандартных программ «Блокнот» и «Калькулятор»;
- возможности текстового редактора WORD;
- понятие информации, свойства информации;
- назначение и работу программы Power Point;
- Основные блоки клавиш;
- Компьютерные сети;
- информационные процессы;
- понятие информации, свойства информации;
- типы моделей;
- основные понятия логики;
- устройство персонального компьютера, основные блоки;
- устройства ввода и вывода информации;
- основные операционные системы и их отличия;
- способы защиты информации;
- понятие алгоритм

должны уметь:

- соблюдать требования безопасности труда и пожарной безопасности;
- включить, выключить компьютер;
- работать с устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, дисководы);
- набирать информацию на русском регистре;
- запустить нужную программу, выбирать пункты меню, правильно закрыть программу.
- работать с программами WORD, PAINT, Блокнот, Калькулятор
- работать со стандартными приложениями Windows;
- Создавать презентации;
- пошагово выполнять алгоритм практического задания ;
- осуществлять поиск информации на компьютере;
- осуществлять поиск информации в интернете, выделять из общего списка нужные фрагменты;
- работать с программами Power Point, Черепашка, Чертежник.
- работать с разными видами информации
- строить суждения;

- решать логические задачи;
- находить сходства и отличия реальных объектов и их моделей;
- работать с основными блоками компьютера, и подключать их;
- пользоваться устройствами ввода и вывода информации, подключать их к компьютеру;
- запускать операционные системы Windows. Linux. Mac OS ;
- работать с файлами (создавать, сохранять, осуществлять поиск);
- пользоваться антивирусными программами;
- осуществлять отбор нужной информации;

Метапредметными результатами являются:

развитие познавательной, эмоциональной и волевой сфер младшего школьника; формирование мотивации к изучению предметов естественно-математического цикла.

уметь:

- оценивать результаты своей работы
- осуществлять проектную деятельность;
- работать в команде

Формы и виды контроля

Контроль и оценка обучающихся в кружке осуществляется при помощи текущего и итогового контроля в форме викторин, защиты проектной работы (в конце каждого года).

Возможно проведение мастер-класса в форме открытого занятия, кружка для посещения другими учащимися с целью повышения мотивации при изучении компьютера.

Тематическое планирование

Тема		
	теория	практика
1. Вводные занятия	2.09	
2. Информация вокруг нас -Организация хранения информации в компьютере. -Знакомство с информацией в программе «Роботландия». -Информация в компьютере. Диски. Дискеты	9.09	
3. Графический редактор PAINT -Назначение, запуск/ закрытие, структура окна. -Создание, хранение и считывание документа. -Выполнение рисунка с помощью графических примитивов. -Цвет в графике. Изменение рисунка (перенос, растяжение / сжатие, удаление и т.д.). -Изобретаем узоры. Работа на заданную или выбранную тему. -Выполнение рисунка по стихотворению «У лукоморья дуб зеленый».	16.09	23.09 30.09 7.10 14.10
4. Знакомство со стандартными программами. «Блокнот»	21.10	0

-Назначение программы. Структура окна. -Работа с текстом. -Набор текста и редактирование. -Копирование, перемещение текста. -Исправление ошибок.	11.11	
5. Знакомство со стандартными программами. «Калькулятор» -Назначение программы. Структура окна. -Виды калькулятора. -Работа с простейшими арифметическими действиями. -Решение задач.	18.11	25.11 2.12
6. Текстовый редактор WORD - Назначение, запуск/ закрытие, структура окна. -Основные объекты редактора (символ, слово, строка, предложение, абзац). -Создание, хранение и считывание документа. -Основные операции с текстом Внесение исправлений в текст. -Проверка орфографии. -Форматирование текста (изменение шрифтов, оформление абзаца). -Сохранение файла на дискету и загрузка с дискеты. -Режим вставки (символов, рисунков). -Рисунок в WORD. -Параметры страницы. -Оформление текстов с помощью WORDART. -Таблицы. Составление кроссвордов. -Поиск и исправление ошибок. -Копирование и перемещение текста. -Урок-КВН. -Творческая работа Забавное рисование из знаков препинания. -Итоговая работа по WORD.	9.12 16.12	23.12 30.12 13.01 20.01 27.01 3.02 10.02 24.02 2.03 9.03 16.03 6.04
7. Развивающие игры -Игры на внимательность (поиск предметов) -Стратегические игры. -Выигрышная стратегия. -Построения древа игры.	13.04 20.04 27.04 4.05 11.05	0
8. Знакомство с медиапродукцией -Демонстрация видеофрагментов с использованием медиадисков. -Демонстрация мультфильмов, сказок (диск «Никита»)	18.05	25.05
Итого		34