

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ


**Департамент образования и науки Чукотского автономного округа
Управление социальной политики Администрации муниципального
образования "Чукотский муниципальный район"**

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
"Школа-интернат среднего общего образования села Уэлен"**

СОГЛАСОВАНО

Руководитель

Центра «Точка роста»

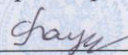


Л.М.Сангаджи-Горяева

«30» августа 2023 г.

УТВЕРЖДЕНО

И.о. директора



В.А. Фаустова

Приказ №01-05/145 от «30»
августа 2023 г.



Рабочая программа курса внеурочной деятельности
«Юный программист» для 1 класса,
реализуемая с использованием средств обучения и воспитания Центра Точка роста
естественно-научной и технологической направленностей.
Срок реализации 2023-2024 учебный год

Составитель: Хертек А.А.,
учитель физики и информатики

Уэлен, 2023г

Пояснительная записка

Представленная программа будет реализована на базе Центра Точка роста естественно-научной и технологической направленностей в МБОУ «Ш-И СОО с. Уэлен». Программа составлена 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.

Программа данного курса представляет систему развивающих занятий для учащихся начальных классов в области информационно-коммуникационных технологий.

На изучение курса внеурочной деятельности «Юный программист» отводится 1 час в неделю, 34 часа в год.

Результаты освоения курса внеурочной деятельности

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 волевою сферы ребенка.

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 PAINT, Калькулятор, Блокнот;
- 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.

Освоение данной программы обеспечивает достижение следующих результатов:

Личностные результаты:

- Определять и высказывать под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы).
- В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, делать выбор, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.
- Организовывать собственную деятельность.
- Отрабатывать навыки самостоятельной и групповой работы

Метапредметные результаты:

Регулятивные универсальные учебные действия:

- Принимать и сохранять учебную задачу;
- Планировать последовательность шагов алгоритма для достижения цели;
- Формировать умения ставить цель – создание творческой работы, планировать достижение этой цели;
- Осуществлять итоговый и пошаговый контроль по результату;
- Адекватно воспринимать оценку учителя;
- Различать способ и результат действия;
- Вносить коррективы в действия в случае расхождения результата решения задачи на основе ее оценки и учета характера сделанных ошибок;
- В сотрудничестве с учителем ставить новые учебные задачи;
- Проявлять познавательную инициативу в учебном сотрудничестве;
- Осваивать способы решения проблем;
- Оценивать получающийся продукт и соотносить его с изначальным замыслом, выполнять по необходимости коррекции либо продукта, либо замысла.

Познавательные универсальные учебные действия:

- Осуществлять поиск информации в индивидуальных информационных архивах учащегося, информационной среде образовательного учреждения, в федеральных хранилищах информационных образовательных ресурсов;
- Использовать средства информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных, познавательных и творческих задач;
- Ориентироваться на разнообразие способов решения задач;
- Осуществлять анализ выполненной работы;

Коммуникативные универсальные учебные действия:

- Аргументировать свою точку зрения;
- Выслушивать собеседника и вести диалог;
- Признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою;
- Планировать учебное сотрудничество с учителем и сверстниками — определять цели, функции участников, способов взаимодействия;
- Осуществлять постановку вопросов — инициативное сотрудничество в поиске и сборе информации;
- Разрешать конфликты – выявление, идентификация проблемы, поиск и оценка альтернативных способов разрешения конфликта, принятие решения и его реализация;
- Управлять поведением партнера — контроль, коррекция, оценка его действий;
- Уметь с достаточной полнотой и точностью выражать свои мысли в соответствии с задачами и условиями коммуникации;
- Владеть монологической и диалогической формами речи

Предметные результаты:

Ученик научится:

- набирать информацию на русском регистре;
- выполнять элементарные задания в графическом редакторе PAINT;
- выполнять различные операции в текстовом редакторе Блокнот;
- осуществлять поиск информации на компьютере;
- осуществлять поиск информации в интернете, выделять из общего списка нужные фрагменты.

Ученик получит возможность узнать:

- правила техники безопасности;
- устройство персонального компьютера, основные блоки;
- правила работы за компьютером;
- назначение и работу графического редактора PAINT;
- назначение и работу стандартной программы «Калькулятор»;
- возможности текстового редактора Блокнот;
- понятие информации, свойства информации;
- информационные процессы;
- понятие информации, свойства информации;
- основные понятия логики;
- устройства ввода и вывода информации;
- работать с устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, дисководы);
- запустить нужную программу, выбирать пункты меню, правильно закрыть программу.
- пошагово выполнять алгоритм практического задания;

Тематическое планирование

№ урока	Тема урока
1	Человек и компьютер. Компьютер и его части. Техника безопасности. (вводный урок).
Информация вокруг нас	
2	Человек и информация. Виды информации.
3	Источники информации.
4	Приёмники информации.
5	Организация хранения информации в компьютере.
6	Информация в компьютере. Диски. Дискеты.
Графический редактор PAINT	
7-8	Графический редактор PAINT. Назначение, создание, хранение и считывание документа.
9-10	Выполнение рисунка с помощью графических примитивов.
11-12	Цвет в графике, изменение рисунка.
13-14	Изобретаем узоры. Работа на заданную или выбранную тему.
15-17	Выполнение рисунка по стихотворению «У лукоморья дуб зелёный»
Программа «Калькулятор»	
18	Знакомство с программой «Калькулятор»
19-21	Работа с простейшими арифметическими действиями.
Текстовый редактор Блокнот	
22	Текстовый редактор Блокнот. Назначение, структура окна.
23-24	Основные объекты редактора.
25	Создание, хранение и считывание документа.
26-27	Основные операции с текстом. Внесение исправлений в текст.
28	Проверка орфографии.
29-30	Копирование и перемещение текста.
31-32	Формирование текста (изменение шрифта, оформление абзаца)
33-34	Режим вставки.