

**муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Окуневская средняя общеобразовательная школа»
МБОУ ("Окуневская СОШ")**

"РАССМОТРЕНО" Протокол заседания педагогического совета школы от 31.08.2023 г. № 6	"СОГЛАСОВАНО" Заместитель директора по УР _____ Н.Ф.Рочева 31.08.2023 г.	"УТВЕРЖДЕНО" Приказом МБОУ "Окуневская СОШ" от 04.09.2023 г. № 04097-о
--	--	---

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
учебного курса внеурочной деятельности
«Информационные всезнайки»**

Направленность: общеинтеллектуальная
Возраст обучающихся: 8-11 лет
Срок реализации программы: 9 месяцев
Составитель программы: Торопова Л.А.,
учитель информатики

с. Окунев Нос
2023 год

Данная программа учебного курса «Информационные всезнайки» разработана для организации внеурочной деятельности общеинтеллектуальной направленности учащихся 3-4 классов, программы разработана на основе авторской программы «Создаём игры вместе» Чепасова П.А. Настоящая программа «Информационные всезнайки» является программой учебного курса внеурочной деятельности начального общего образования.

Программа внеурочной деятельности «Информационные всезнайки» составлена на основе авторской программы *Матвеева Н.В.* «Информатика. Программа для начальной школы: 2-4 классы» / Н.В. Матвеева, М.С. Цветкова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012. – 133 с.

При реализации программы внеурочной деятельности «Информационные всезнайки» в рамках реализации ФГОС НОО образовательная деятельность, осуществляется в формах, отличных от классно-урочной, и направлена на достижение планируемых результатов освоения основной образовательной программы начального общего образования.

Учитывая особенности ребёнка в младшем школьном возрасте, основной формой организации является коллективная деятельность, в которой имеют место и прямое обучающее воздействие и организация познавательной поисковой деятельности, и самостоятельные игры детей по выбору или предложению взрослого. Рекомендуется использовать разнообразные игры: дидактические, сюжетно-ролевые, развивающие, подвижные, игры-драматизации. Это будет являться залогом эффективного и прочного усвоения знаний и навыков.

Помимо игровой деятельности очень важно вовлекать ребят в исследовательскую работу. Исследовательская работа помогает развить познавательный интерес ребенка, его мышление, умение обобщать.

Цель данной программы: развитие умений использования современных информационных технологий в образовательном процессе.

Задачи программы:

- развитие проектных, исследовательских умений младших школьников; навыков набора текста;
- формирование начального опыта поиска информации в Интернете и фиксации найденной информации;
- развитие умений разработки мультимедийных презентаций и публичных выступлений в ходе их сопровождения; способов обработки графических информационных объектов (цифровых фотографий, сканированных объектов).

Формы проведения учебных занятий подбираются с учетом цели и задач, познавательных интересов, индивидуальных возможностей воспитанников и возраста воспитанников:

- учебная игра;
- ролевая игра;
- творческий проект;
- конкурс;
- тематические задания по подгруппам;
- практическое занятие;
- выставка;
- беседа;
- экскурсия.

Система игр и тренингов позволяет в увлекательной для детей форме отработать первоначальные умения системного мышления. Структура учебных занятий проводится по гибкому планированию; т.е. предполагается введение дидактических пауз в зависимости от утомляемости и работоспособности детей, изменения структурных элементов занятия.

Программа характеризуется мотивацией учащегося первого уровня обучения к учебной деятельности. Особо важным является создание условий, при которых ученик имеет возможность

занять активную позицию в процессе получения знаний. Педагогу на занятиях отводится направляющая роль. Как результат, у ребёнка развивается активный интерес к данному предмету.

Общая характеристика курса внеурочной деятельности

Новизна программы заключается в объединении использования игровых элементов и интерактивных мультимедийных технологий, что способствует поддержанию неослабевающего интереса к учебе и использованию приобретенных знаний и навыков.

Отличительные особенности программы

Программа строится на основе развивающего обучения в результате социального взаимодействия учащихся между собой и педагогом, а также поэтапного формирования мыслительной деятельности.

Адресат программы: учащиеся 8-11 лет

Объем программы: 34 часа

Срок освоения программы: 9 месяцев

Режим занятий: 1 час в неделю (одно занятие в неделю по 40 мин)

Содержание программы

Введение/Повторение. Компьютер – это интересно (10 ч)

Здравствуй, класс компьютерный. Правила поведения в кабинете информатики. Наш компьютер – верный друг. Основные устройства компьютера: монитор, системный блок, клавиатура, мышь.

Практические работы:

Работа с компьютерной мышью.

Работа с клавиатурным тренажером.

Работа с запуском программ на выполнение.

Информационные технологии (14 ч)

Графика. Раскрашивание компьютерных рисунков. Конструирование. Графический редактор Tux Paint: применение инструментов штамп, заливка, магия, ластик, кисть, палитра. Графический редактор Paint: запуск программы, основные элементы окна. Использование графических примитивов. Применение инструментов карандаш, ластик, кисть, палитра, линия. Создание, сохранение рисунка.

Практические работы:

- Сбор рисунков из кусочков.
- Головоломки.
- Раскрашивание готовых рисунков в соответствии с образцом.
- Конструирование различных графических объектов.

Введение в логику (10 ч)

Информация вокруг нас. Виды информации. Способы представления и передачи информации. Элементы логики: суждение истинное и ложное, сопоставление. Множества и его элементы. Сравнение множеств. План и правила. Исполнитель. Исполнитель Транспортер.

Практические работы:

- Поиск информации в окружающем мире.
- Соотнесение текстовой и графической информации.
- Нахождение лишних предметов в группе однородных, предметов с одинаковым значением признака, противоположные по смыслу слова.
- Определение ложного и истинного высказывания.

- Выбор элементов из множества, объединение элементов в множества.
- Составление плана путешествия.
- Нахождение отличий в командах для разных исполнителей.
- Составление команд для исполнителя Транспортер.

Личностные и метапредметные результаты освоения учебного курса внеурочной деятельности.

Программа реализуется на основе следующих принципов:

1. **Обучение в активной познавательной деятельности.** Все темы учащиеся изучают на практике, выполняя различные творческие задания, общаясь в парах и группах друг с другом.
2. **Индивидуальное обучение.** Обучение учащихся работе на компьютере дает возможность организовать деятельность учащихся с индивидуальной скоростью и в индивидуальном объеме. Данный принцип реализован через организацию практикума по освоению навыков работы на компьютере.
3. **Принцип природосообразности.** Основным видом деятельности школьников – игра, через нее дети познают окружающий мир, поэтому в занятия включены игровые элементы, способствующие успешному освоению курса.
4. **Преемственность.** Программа курса построена так, что каждая последующая тема логически связана с предыдущей. Данный принцип учащимся помогает понять важность уже изученного материала и значимость каждого отдельного занятия.
5. **Целостность и непрерывность,** означающие, что данная ступень является важным звеном единой общешкольной подготовки по информатике и информационным технологиям. В рамках данной ступени подготовки продолжается осуществление вводного, ознакомительного обучения школьников, предвещающего более глубокое изучение предмета.
6. **Практико-ориентированность,** обеспечивающая отбор содержания, направленного на решение простейших практических задач планирования деятельности, поиска нужной информации, инструментирования всех видов деятельности на базе общепринятых средств информационной деятельности, реализующих основные пользовательские возможности информационных технологий. При этом исходным является положение о том, что компьютер может многократно усилить возможности человека, но не заменить его.
7. **Принцип развивающего обучения** (обучение ориентировано не только на получение новых знаний в области информатики и информационных технологий, но и на активизацию мыслительных процессов, формирование и развитие у школьников обобщенных способов деятельности, формирование навыков самостоятельной работы).

Требования к результатам обучения

Программа обеспечивает достижение выпускниками начальной школы определенных личностных, метапредметных и предметных результатов.

Личностные результаты

1. Получать опыт рефлексивной деятельности, выполняя особый класс упражнений и интерактивных заданий. Это происходит при определении способов контроля и оценки собственной деятельности (ответы на вопросы «Такой ли получен результат?», «Правильно ли я делаю это?»), нахождении ошибок в ходе выполнения упражнения и их исправления.

2. Приобретать опыт сотрудничества при выполнении групповых компьютерных проектов: уметь договариваться, распределять работу между членами группы, оценивать свой личный вклад и общий результат деятельности.

Метапредметные результаты

1. Решать творческие задачи на уровне комбинаций, преобразования, анализа информации при выполнении упражнений на компьютере и компьютерных проектов.

2. Самостоятельно составлять план действий (замысел), проявлять оригинальность при решении творческой конструкторской задачи, создавать творческие работы (сообщения, небольшие сочинения, графические работы), разыгрывать воображаемые ситуации, создавая простейшие мультимедийные объекты и презентации, применять простейшие логические выражения типа: «...и/или...», «если...то...», «не только, но и...» и давать элементарное обоснование высказанного суждения.

3. Овладевать первоначальными умениями передачи, поиска, преобразования, хранения информации, использования компьютера; при выполнении интерактивных компьютерных заданий и развивающих упражнений – поиском (проверкой) необходимой информации в интерактивном компьютерном словаре, электронном каталоге библиотеки. Одновременно происходит овладение различными способами представления информации, в том числе в табличном виде, упорядочения информации по алфавиту и числовым параметрам (возрастанию и убыванию).

4. Получать опыт организации своей деятельности, выполняя специально разработанные для этого интерактивные задания. Это задания, предусматривающие выполнение инструкций, точное следование образцу и простейшим алгоритмам, самостоятельное установление последовательности действий при выполнении интерактивной учебной задачи, когда требуется ответ на вопрос «В какой последовательности следует это делать, чтобы достичь цели?» .

Предметные результаты

1. Наблюдать за объектами окружающего мира; обнаруживать изменения, происходящие с объектом, и учиться устно и письменно описывать объекты по результатам наблюдений, опытов, работы с информацией.

2. Соотносить результаты наблюдения с целью, соотносить результаты проведения опыта с целью, т.е. получать ответ на вопрос «Удалось ли достичь поставленной цели?».

3. Устно и письменно представлять информацию о наблюдаемом объекте, т.е. создавать текстовую или графическую модель наблюдаемого объекта с помощью компьютера с использованием текстового или графического редактора.

4. Понимать, что освоение собственно информационных технологий (текстового и графического редакторов) является не самоцелью, а способом деятельности в интегративном процессе познания и описания (под описанием понимается создание информационной модели текста, рисунка и др.).

Тематический план

№	Содержание занятий	Количество часов	Форма проведения занятий	Электронные (цифровые) ресурсы
Введение/Повторение. Компьютер – это интересно (10 ч)				
1	Здравствуй, класс компьютерный. Правила поведения в кабинете информатики	1	Теоритическое занятие.	Сайт Инфоурок InfoUrok.Ru
2	Наш компьютер –	1	Беседа.	

	верный друг. Компьютеры вокруг нас.			
3	Основные устройства компьютера. Системный блок и монитор.	1	Просмотр презентации.	
4	Компьютерная мышь. Указатели и стрелка. Щелчок, двойной щелчок.	1	Просмотр видеоролика.	http://www.lbz.ru/files/5798/
5	Основные устройства компьютера: клавиатура.	1	Беседа.	
6	Клавиатурный тренажер.	1	Практическое занятие.	http://infoznaika.ru
7	Клавиатурный тренажер.	1	Практическое занятие.	
8	Клавиатурный тренажер.	1	Практическое занятие.	
9	Включение и выключение компьютера. Запуск программы. Завершение выполнения программы.	1	Беседа. Практическое занятие.	
10	Включение и выключение компьютера. Запуск программы. Завершение выполнения программы.	1	Беседа. Практическое занятие.	
Информационные технологии (14 ч)				
11	Графика.	1	Беседа.Рисование. Собрание картинок из кусочков.	http://rsr-olymp.ru/
12	Графика.	1	Практическая работа «Головоломки».	
13	Раскрашивание компьютерных рисунков.	1	Раскрашивание компьютерных рисунков с помощью цвета.	
14	Раскрашивание компьютерных рисунков.	1	Практическая работа по раскрашиванию готовых компьютерных рисунков в соответствии с образцом.	http://lbz.ru/files/7906/
15	Конструирование из мозаики.	1	Беседа. Конструирование с помощью	

			меню готовых форм. Выставка работ.	
16	Конструирование из мозаики.	1	Практическая работа. Выставка творческих работ.	
17	Проект «Фантастический зверь»	1	Проектная деятельность.	
18	Проект «Фантастический зверь»	1	Практическая работа.	
19	Информация в нашей жизни.	1	Беседа. Просмотр презентации. Практическая работа по поиску информации.	http://store.temocenter.ru/
20	Как мы получаем информацию.	1	Просмотр видеоролика. Беседа.	
21	Виды информации.	1	Круглый стол.	
22	Что мы делаем с информацией. Хранение информации.	1	Беседа.	Видеоуроки для учителей https://videouroki.net/blog/
23	Способы представления и передачи информации.	1	Беседа.	
24	Способы представления и передачи информации.	1	Практическая работа на соотнесение текстовой и графической информации.	
Введение в логику (10 ч)				
1	Элементы логики.	1	Беседа. Игровая деятельность.	www.1september.ru
2	Элементы логики. Сопоставление.	1	Практическая работа по определению ложного и истинного высказывания.	
3	Множества.	1	Беседа. Показ презентации. Учебная игра.	http://infoznaika.ru
4	Множества.	1	Конкурс.	
5	План и правила.	1	Просмотр презентации.	
6	План и правила.	1	Практическая работа по составлению плана путешествия.	
7	Исполнитель.	1	Беседа. Игра.	
8	Исполнитель.	1	Практическая работа на	

			нахождение отличий в командах для разных исполнителей.	
9	Пример исполнителя.	1	Практическая работа.	
10	Пример исполнителя.	1	Виртуальная экскурсия.	

Материально-технического обеспечения курса внеурочной деятельности.

Характеристики компьютерного класса

Количество компьютеров: 10

Периферийные устройства: Сканер, принтер, проектор, локальная сеть.

Локальная сеть, выход в Интернет.

Операционная система: Windows

Основная программа: Paint, Мир информатики

Учебно-методическое обеспечения курса внеурочной деятельности.

Рабочая программа курса.

Практические работы.

Разработки игр, викторин.

Список литературы.

1. Программно-методический комплекс «Мир информатики», под руководством д.п.н., проф. А.В. Могилева, «Учебная книга», г. Екатеринбург, 2005 г.
2. «Компьютер для детей», Москва, АСТ-Пресс, 2009 год
3. Сборник «Задачи для развития логики».
4. Гин С.И. «Мир логики» Методические пособия для учителя. Москва. Вита-Пресс, 2010год
5. Гетманова АД. Занимательная логика для школьников. М.: Издательство МГПУ, 2010 год