

**«РЕСПУБЛИКАНСКОЙ ВЕЛОДАН ШӨРИН»
КОМИ РЕСПУБЛИКАСА КАНМУ ВЕЛОДАН УЧРЕЖДЕНИЕ
ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
РЕСПУБЛИКИ КОМИ
«РЕСПУБЛИКАНСКИЙ ЦЕНТР ОБРАЗОВАНИЯ»**

Центр дистанционного обучения

ПРИНЯТА
Педагогическим советом ЦДО
Протокол 1 от 29.08.2023

УТВЕРЖДЕНА
приказом ГОУ РК "РЦО"
от 31.08.2023 №01-12/166

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

«Первые шаги в мире информатики»

Направление - общеинтеллектуальное

Класс - 2

Срок реализации программы – 1 год

Составитель: Чудиновских В.А., учитель начальных классов

Сыктывкар 2023

Пояснительная записка

Программа курса внеурочной деятельности «Первые шаги в мире информатики» для обучающегося 2 класса по АОП НОО (вариант 7.2.) составлена в соответствии с:

- Законом РФ от 29 декабря 2012 №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

- Приказом Министерства образования и науки от 19.12.2014 г. №1598 «Об утверждении ФГОС начального общего образования обучающихся с ограниченными возможностями здоровья» (с изменениями и дополнениями от 08.11.2022 г.);

- Федеральной адаптированной образовательной программой НОО для обучающихся с ОВЗ, утвержденной приказом Минпросвещения России от 24.12.2022 г. №1023.

- Примерной адаптированной основной общеобразовательной программы начального общего образования обучающихся с задержкой психического развития одобренной решением федерального учебно-методического объединения по общему образованию (протокол от 22.12.2015 г. № 4/15;

- Комплектом примерных рабочих программ по отдельным учебным предметам и коррекционным курсам по адаптированной основной общеобразовательной программе начального общего образования обучающихся с задержкой психического развития для 2 класса, одобренным решением федерального учебно-методического объединения по общему образованию протоколом от 17 сентября 2020 г. №3/20.

Данная рабочая программа является частью адаптированной образовательной программы начального общего образования (далее АОП НОО) для обучающегося с ЗПР (вариант 7.2.) ЦДО ГОУ РК «РЦО» и обеспечивает реализацию Учебного плана АОП НОО в части, формируемой участниками образовательных отношений, с опорой на электронные образовательные ресурсы по курсу внеурочной деятельности «Первые шаги в мире информатики», расположенные на образовательной среде ГОУ РК «РЦО» по адресу: <http://mood.rcoedu.ru/>

Программа курса внеурочной деятельности «Первые шаги в мире информатики» обеспечивает реализацию модуля «Внеурочная деятельность» программы воспитания ЦДО и достижения целей планируемых результатов.

Цель программы:

овладение младшими школьниками навыками работы на компьютере, умением работать с различными видами информации, освоение основ проектно-творческой деятельности.

Задачи программы:

-начальное освоение инструментальных компьютерных сред для работы с информацией разного вида (текстами, изображениями, анимированными изображениями, схемами предметов, сочетаниями различных видов информации в одном информационном объекте);

-развитие логического, алгоритмического и системного мышления;

-освоение навыками работы на компьютере при использовании интегрированной графической среды ПервоЛого;

-овладение умением работать с различными видами информации в т. ч. графической, текстовой, звуковой;

-ознакомление со способами организации и поиска информации;

-развитие навыков проектно-творческой деятельности;

-создание завершённых проектов, предполагающих поиск необходимой информации.

Актуальность программы обусловлена тем, что она способствует овладению младшими школьниками навыками работы на компьютере с использованием интегрированной графической среды ПервоЛого, учатся работать с различными видами

информации, в т. ч. графической, текстовой, звуковой, основам алгоритмизации и программирования, приобщаются к проектно-творческой деятельности. Основу программы составляет изучение компьютерной среды ПервоЛого, кроме того, часть времени отводится на знакомство с такими понятиями как информация, ее виды, хранение информации, алгоритмы, множества. Работа, выполненная в ПервоЛого, представляет собой нечто вроде «компьютерного альбома», состоящего из одной или нескольких листов, которые можно перебирать на экране. На страницах «живут» черепашки, которые являются основными объектами, управляемыми с помощью языка команд. Альбом можно сопровождать текстовой и звуковой информацией. Черепашки могут «надевать» различные формы и передвигаться в созданной с помощью «Рисовалки» среде. Формы черепашек можно редактировать и создавать заново. Программное обеспечение предоставляет учителю и ученикам возможность использовать компьютер как инструмент для реализации собственных замыслов и идей. Осваивая эту программу, ребята получают первоначальное представление о работе в текстовом и графическом редакторах, языке команд, исполнителях, об операционной системе, устройстве персонального компьютера. Детям интересно работать с программой ПервоЛого, т.к. они создают собственные картинки или «мультики», которые вызывают положительные эмоции, и, самое главное, дети начинают понимать, что компьютер — это инструмент, с помощью которого можно многое сделать и многому научиться. ПервоЛого — лучшая обучающая мультимедиа-программа для детей младшего школьного возраста.

Содержание программы охватывает основные подходы к формированию функциональной грамотности учащихся. В содержании программы курса «Первые шаги в мире информатики» включены задания практико-ориентированного характера, направленные на формирование и оценку функциональной грамотности учащихся по ключевым видам: читательской, естественно-научной компетенции, креативного мышления.

Вид программы – познавательный.

Продолжительность реализации Программы –1год, 34 часа (1 час в неделю).

Содержание курса внеурочной деятельности «Первые шаги в мире информатики»

Интегрированная среда ПервоЛого. Рабочее поле, инструменты, формы.

Создание альбома, знакомство с рабочим полем, инструментами, формами Черепашки, сохранение альбома.

Работа с рисунками и формами Черепашки.

Создание рисунка с использованием инструментов, создание рисунка с использованием форм и Черепашки, работа с фрагментами рисунка, изменение формы Черепашки, копирование, удаление и перемещение, изменение рисунка и форм Черепашки.

Объекты, управление объектами (программирование Черепашки):

Команды управления Черепашкой: простейший алгоритм движения объекта, создание мультипликационного объекта, создание новых форм, оживление рисунка.

Работа с текстом.

Текстовое окно, размер, вид и цвет шрифта, проверка правописания, изменение размера и перемещение текста.

Работа с графической информацией.

Использование графических файлов для создания рисунков и фона, вставка фона для листа из файла, заливка фона. Работа на сканере, обучение сканированию рисунка. Использование графических файлов в проекте. Поиск готовых рисунков в Интернете и размещение их в проекте.

Взаимодействие объектов, сложные (ветвящиеся) алгоритмы.

Реагирование объектов друг на друга, управление объектами при помощи светофора.
Создание мультимедийного сюжета на заданную и свободную тему.

Работа со звуковой информацией:

Запись звука, вставка звука из файла, прослушивание звуковой информации, вставка музыки из файла, воспроизведение музыки.

Создание индивидуальных творческих мультимедийных проектов.

Индивидуальная работа по разработке творческого мультимедийного проекта.

Планируемые результаты изучения курса внеурочной деятельности «Первые шаги в мире информатики»

Личностные:

- овладение начальными навыками адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся мире;
- развитие мотивации в учебной деятельности;
- развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе;
- развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;

Метапредметные:

- освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;
- формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
- использование знаково-символических средств представления информации для создания моделей изучаемых объектов и процессов, схем решения учебных и практических задач;
- активное использование речевых средств и средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных и познавательных задач;
- использование различных способов поиска (в справочных источниках и открытом учебном информационном пространстве сети Интернет), сбора, обработки, анализа, организации, передачи и интерпретации информации в соответствии с коммуникативными и познавательными задачами и технологиями учебного предмета; в том числе умение вводить текст с помощью клавиатуры, фиксировать (записывать) в цифровой форме измеряемые величины и анализировать изображения, звуки, готовить своё выступление и выступать с аудио-, видео- и графическим сопровождением;
- осознанно строить речевое высказывание в соответствии с задачами коммуникации составлять тексты в устной и письменной формах;
- готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою; излагать своё мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий;
- определение общей цели и путей ее достижения; умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности; осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих;
- готовность конструктивно разрешать конфликты посредством учета интересов сторон и сотрудничества;
- овладение начальными сведениями о сущности и особенностях информационных объектов, процессов и явлений действительности;
- овладение базовыми предметными и межпредметными понятиями, отражающими существенные связи и отношения между объектами и процессами;

Предметные:

- понимание назначения среды ПервоЛого, основных объектов графического интерфейса

среды ПервоЛого;

- понимание команды входных параметров;
- управление движением Черепашки;
- рисование простейших фигур;
- освоение технологии работы с Полеми форм;
- создание декораций микромира с использованием Поля форм и графического редактора;
- понимание назначения и возможности Поля форм;
- переодевание Черепашки в разные формы;
- использование инструментов Поля форм при создании микромиров;
- организация движения Черепашки.

В результате внеурочной деятельности у учащихся будут сформированы личностные, познавательные, коммуникативные и регулятивные универсальные учебные действия как основа учебного сотрудничества и умения учиться в общении.

Тематическое планирование 2 класс

| № занятия | Тема занятия | Формы и способы организации деятельности |
|-----------|--|---|
| 1 | Вводное занятие. Правила работы на компьютере. Заливка. Закрашиваем рисунки. | 1) <u>Практическая работа</u> с рисунком и формами Черепашки: -создание рисунка с использованием инструментов; |
| 2 | Найди и раскрась. | |
| 3 | Записываем звук. | -создание рисунка с использованием форм и Черепашки; |
| 4 | Расставь формы на картинке. | |
| 5 | Создай свою картину. Библиотека форм. | -работа с фрагментами рисунка; |
| 6 | Сборник скороговорок. | -изменение формы Черепашки; |
| 7 | Кнопки перехода на лист. | -копирование, удаление и перемещение, изменение рисунка и форм Черепашки. |
| 8 | Сканируем осенние листья. | |
| 9 | Рецепт из осенних даров. | 2) <u>Практическая работа</u> «Объекты, управление объектами (программирование Черепашки): |
| 10 | Мозаика. Свои формы. | -простейший алгоритм движения объекта; |
| 11 | Проект «Страничка и себе и своей семье». | -команды управления Черепашкой; |
| 12 | Проект «Моя любимая игрушка». | -оживление рисунка; |
| 13 | Поиск картинок в интернете. Край в котором я живу. | -создание новых форм. |
| 14 | Проект «Новогодняя открытка». | 3) <u>Практическая работа</u> с текстом: |
| 15 | Проект «Календарь». | -текстовое окно, размер, вид и цвет шрифта; |
| 16 | Проект «Часы. Мой распорядок дня». | -проверка правописания; |
| 17 | Проект «Часы идут». | -изменение размера и перемещение текста. |
| 18 | Проект «Моя загадка». | 4) <u>Практическая работа</u> с графической информацией: |
| 19 | Проект «Удивительный мир».. | -использование графических файлов для создания рисунков и фона; |
| 20 | Проект «Удивительный мир динозавров». | -вставка фона для листа из файла; |
| 21 | Проект «Удивительный мир космоса». | -заливка фона; |
| 22 | Проект «Мир космоса. Викторина». | -работа на сканере; |
| 23 | Проект «Анимированная открытка. 8 марта». | -обучение сканированию рисунка; |
| 24 | Проект «Анимированная сказка». | -использование графических файлов в проекте; |
| 25 | Проект «Любимая сказка». | |
| 26 | Проект «Небылицы для детей». | -поиск готовых рисунков в Интернете и размещение их в проекте. |
| 27 | Проект «Праздничные улицы». | |
| 28 | Библиотека звуков. Проект «День Победы». | 5) <u>Практическая работа</u> со звуковой информацией: |
| 29 | Проект «Веселые задачки». | -запись звука; |
| 30 | Проект «Весна пришла». | |

| | | |
|---------------|----------------------------|---|
| 31 | Проект «Воробьи в городе». | -прослушивание звуковой информации. 6)Практическая работа по созданию индивидуальных творческих мультимедийных проектов. |
| 32 | Проект «Мои каникулы». | |
| Резерв | 2 часа | |
| Итого: | 34 часа | |