**«РЕСПУБЛИКАНСКÖЙ ВЕЛÖДАН ШÖРИН»**

**КОМИ РЕСПУБЛИКАСА КАНМУ ВЕЛÖДАН УЧРЕЖДЕНИЕ**

**ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ**

**РЕСПУБЛИКИ КОМИ**

**«РЕСПУБЛИКАНСКИЙ ЦЕНТР ОБРАЗОВАНИЯ»**

**Центр дистанционного обучения**

|  |  |
| --- | --- |
| ПРИНЯТА  Педагогическим советом ГОУ РК «РЦО»  Протокол от 11.06.2024 г. № 3 | УТВЕРЖДЕНА  приказом ГОУ РК "РЦО"  от 11.07.2024 г. №01-12/123 |

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

**КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

**«Первые шаги в мире информатики»**

**Направление - общеинтеллектуальное**

**Класс - 1 - 4**

**Срок реализации программы – 4 года**

Составитель: Чудиновских В.А., учитель начальных классов

Сыктывкар 2024

**Программа курса внеурочной деятельности**

**«Первые шаги в мире информатики»**

**Пояснительная записка**

Программа курса внеурочной деятельности «Первые шаги в мире информатики» для 1- 4 классов разработана на основе:

Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, утвержденного приказом Минпросвещения РФ от 18.05.2023 г. № 372 (зарегистрирован в Минюсте 12.07.2023 г. № 74229);

Федеральной образовательной программы начального общего образования, утвержденной приказом Минпросвещения РФ от 16.11.2022 г. №922;

Приказа Минпросвещения России от 31.05.2021 № 286 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования» ((в редакции приказа Минпросвещения России от 21.01.2024 № 31);

Приказа Министерства просвещения РФ от 18.05.2023 г. № 372 «Об утверждении Федеральной образовательной программы НОО» (в редакции приказа Минпросвещения России от 19.03.2024 № 171);

Методического пособия для внеурочной деятельности: С.Ф. Сопрунов, А.С. Ушакова, Е.И. Яковлева ПервоЛого 3.0: Справочное пособие. – М.: Институт новых технологий.-136 с.

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 обучающимися 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 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 обучающихся.

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 – 4 года, 1 класс - 33 часа, 2-4 класс - 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 Полем 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**

**1 класс**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№** | **Тема занятия** | **Формы и способы организации деятельности** |
| 1 | Вводное занятие. Правила работы на компьютере. Подбери предметы по величине. | 1)Практическая работа:  -знакомство с компьютером;  -правила работы на компьютере.  2)Практическая работа:  -создание альбома;  -знакомство с рабочим полем, инструментами, формами Черепашки, -сохранение альбома.  3)Практическая работа с рисунком и формами Черепашки:  -меню Программы ПервоЛого;  -набор инструментов закладки «Рисовалка»;  -набор инструментов закладки «Команды»;  -набор инструментов закладки «Костюмы Черепашки».  4)Практическая работа с текстом :  -текстовое окно;  -изменение размера, вида и цвета шрифта;  -печатание текста;  -добавление новых картинок с помощью инструмента «Новорожденная черепашка».  5)Практическая работа со звуковой информацией:  -запись звука;  -прослушивание звуковой информации. |
| 2 | Упражнения в определении цвета предметов. Раскрась по клеткам. |
| 3 | Собери фигурку. |
| 4 | Собери фигурку. |
| 5 | Собери фигурку. |
| 6 | Мозаика. |
| 7 | Собери картинки. |
| 8 | Найди и раскрась. |
| 9 | Продолжи рисунок. |
| 10 | Сделай симметричную картинку. |
| 11 | Собери пазлы. Расскажи сказку. |
| 12 | Управляем роботом. |
| 13 | Рисуем линии. |
| 14 | Графический диктант. |
| 15 | Найди и раскрась. |
| 16 | Дорисуй линии. |
| 17 | Нарисуй по клеткам. |
| 18 | Рисуем по клеткам. |
| 19 | Нарисуй фигуры по точкам. |
| 20 | Дорисуй картинку. |
| 21 | Нарисуй фигуры. |
| 22 | Нарисуй каждому свой домик. |
| 23 | Проведи линию по дорожке. |
| 24 | Пройди лабиринты. |
| 25 | Обведи фигуры. |
| 26 | Дорисуй картинки. |
| 27 | Дорисуй картинки. |
| 28 | Отгадай загадку. Напиши отгадку. |
| 29 | Запиши название сказки. |
| 30 | Запиши сказку «Снегурочка». |
| 31 | Расскажи и запиши звук. |
| **Резерв** | **2 часа** |  |
| **Итого:** | **33 часа** |  |

**2 класс**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№** | **Тема занятия** | **Формы и способы организации деятельности** |
| 1 | Вводное занятие. Правила работы на компьютере. Заливка. Закрашиваем рисунки. | 1)Практическая работа с рисунком 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.  2) Практическая работа «Объекты, управление объектами (программирование Черепашки):  -простейший алгоритм движения объекта;  -команды управления Черепашкой;  -оживление рисунка;  -создание новых форм.  3)Практическая работа с текстом:  -текстовое окно, размер, вид и цвет шрифта;  -проверка правописания;  -изменение размера и перемещение текста.  4) Практическая 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.  5)Практическая работа со звуковой информацией:  -запись звука;  -прослушивание звуковой информации.  6)Практическая работа по созданию индивидуальных творческих мультимедийных проектов. |
| 2 | Найди и раскрась. |
| 3 | Записываем звук. |
| 4 | Расставь формы на картинке. |
| 5 | Создай свою картину. Библиотека форм. |
| 6 | Сборник скороговорок. |
| 7 | Кнопки перехода на лист. |
| 8 | Сканируем осенние листья. |
| 9 | Рецепт из осенних даров. |
| 10 | Мозаика. Свои формы. |
| 11 | Проект «Страничка и себе и своей семье». |
| 12 | Проект «Моя любимая игрушка». |
| 13 | Поиск картинок в интернете. Край в котором я живу. |
| 14 | Проект «Новогодняя открытка». |
| 15 | Проект «Календарь». |
| 16 | Проект «Часы. Мой распорядок дня». |
| 17 | Проект «Часы идут». |
| 18 | Проект «Моя загадка». |
| 19 | Проект «Удивительный мир».. |
| 20 | Проект «Удивительный мир динозавров». |
| 21 | Проект «Удивительный мир космоса». |
| 22 | Проект «Мир космоса. Викторина». |
| 23 | Проект «Анимированная открытка. 8 марта». |
| 24 | Проект «Анимированная сказка». |
| 25 | Проект «Любимая сказка». |
| 26 | Проект «Небылицы для детей». |
| 27 | Проект «Праздничные улицы». |
| 28 | Библиотека звуков. Проект «День Победы». |
| 29 | Проект «Веселые задачки». |
| 30 | Проект «Весна пришла». |
| 31 | Проект «Воробьи в городе». |
| 32 | Проект «Мои каникулы». |
| Резерв | 2 часа |
| Итого: | 34 часа |

**3 класс**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№** | **Тема занятия** | **Формы и способы организации деятельности** |
| 1 | Вводное занятие. Правила работы на компьютере. Анимация осенних деревьев. | 1)Практическая работа с рисунком 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.  2) Практическая работа «Объекты, управление объектами (программирование Черепашки):  -простейший алгоритм движения объекта;  -команды управления Черепашкой;  -оживление рисунка;  -создание новых форм.  3)Практическая работа с текстом:  -текстовое окно, размер, вид и цвет шрифта;  -проверка правописания;  -изменение размера и перемещение текста.  4) Практическая 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.  5)Практическая работа по взаимодействию объектов, сложные (ветвящиеся) алгоритмы:  -реагирование объектов друг на друга;  -управление объектами при помощи светофора;  -создание мультимедийного сюжета по заданной теме.  6)Практическая работа со звуковой информацией:  -запись звука, вставка звука из файла;  -прослушивание звуковой информации;  -вставка музыки из файла;  -воспроизведение музыки.  7)Практическая работа по созданию индивидуальных творческих мультимедийных проектов. |
| 2 | Проект «Стены Кремля». |
| 3 | Программа «NeoOffice». Проект «Расписание уроков». |
| 4 | Программа «NeoOffice». Создание документа. |
| 5 | Проект «Куранты». |
| 6 | Проект «Экскурсия по Кремлю». |
| 7 | Проект «Наш город». |
| 8 | Проект «Сказки Е. Чарушина». |
| 9 | Проект «Сборник Е. Чарушина». |
| 10 | Проект «Викторина по рассказам Е.И. Чарушина. |
| 11 | Проект «Зимние загадки». |
| 12 | Проект «Зимние забавы». |
| 13 | Программа «NeoOffice». Презентация «Календарь». |
| 14 | Программа «NeoOffice». Презентация «Календарь». |
| 15 | Проект «Новогодняя открытка». |
| 16 | Проект «Московские дворики». |
| 17 | Проект «Бульвар твоего города». |
| 18 | Проект «Сказка Теремок». |
| 19 | Задачи с героями сказок. |
| 20 | Проект «Коврики». |
| 21 | Проект «План квартиры». |
| 22 | Проект «Поздравительная открытка к 8 марта». |
| 23 | Проект «Поздравительная открытка к 23 февраля». |
| 24 | Градостроительство. Проект «Секреты мастеров». |
| 25 | Градостроительство. Проект «Секреты мастеров». |
| 26 | Градостроительство. Проект «Тротуары». |
| 27 | Градостроительство. Проект «Тротуары». |
| 28 | Градостроительство. Проект «Ремонт квартиры». |
| 29 | Проект «Викторина про космос». Проект «Созвездия». (на выбор) |
| 30 | Проект «Весна пришла». |
| 31 | Проект «Праздничные улицы». |
| 32 | Проект «Лето». |
| Резерв | 2 часа |
| Итого: | 34 часа |  |

**4 класс**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№** | **Тема занятия** | **Формы и способы организации деятельности** |
| 1 | Вводное занятие. Правила работы на компьютере. Раскрась матрешку. | 1)Практическая работа с рисунком 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.  2) Практическая работа «Объекты, управление объектами (программирование Черепашки):  -простейший алгоритм движения объекта;  -команды управления Черепашкой;  -оживление рисунка;  -создание новых форм.  3)Практическая работа с текстом:  -текстовое окно, размер, вид и цвет шрифта;  -проверка правописания;  -изменение размера и перемещение текста.  4) Практическая 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.  5)Практическая работа по взаимодействию объектов, сложные (ветвящиеся) алгоритмы:  -реагирование объектов друг на друга;  -управление объектами при помощи светофора;  -создание мультимедийного сюжета по заданной теме.  6)Практическая работа со звуковой информацией:  -запись звука, вставка звука из файла;  -прослушивание звуковой информации;  -вставка музыки из файла;  -воспроизведение музыки.  7)Практическая работа по созданию индивидуальных творческих мультимедийных проектов. |
| 2 | История русской матрешки. |
| 3 | Проект с анимацией «Хоровод матрешек». |
| 4 | Проект «Жостовская роспись». |
| 5 | Проект «Жостово. Танец цветов». |
| 6 | Проект «Хохлома». |
| 7 | Проект с анимацией «Хохломская роспись». |
| 8 | Проект «Открытка с элементами хохломской росписи». |
| 9 | Проект «Портрет из овощей и фруктов». Знакомство с творчеством художника Д. Арчимбольдо. |
| 10 | Проект «Гжель». |
| 11 | Проект «Гжельские узоры». |
| 12 | Этапы создания гжельского фарфора. |
| 13 | Филимоновская игрушка. |
| 14 | Проект «Роспись филимоновской игрушки». |
| 15 | Проект «Новогодняя открытка». |
| 16 | Проект «Колядки». |
| 17 | Дымковская игрушка. |
| 18 | Проект «Роспись дымковской игрушки». |
| 19 | Узоры Северной Двины. |
| 20 | Пермогорская роспись. |
| 21 | Городецкая роспись. |
| 22 | Проект «Городецкая роспись с аннимацией». |
| 23 | Изразцы. История изразцового искусства. |
| 24 | Проект «Рисуем древние русские изразцы». |
| 25 | Проект «Изба. Элементы домовой резьбы». |
| 26 | Проект «Картина-коллаж «Русь деревянная» с анимацией». |
| 27 | Проект «Убранство русской избы». |
| 28 | Русские узоры. Проект «Роспись скатерти и полотенца». |
| /29 | Проект «День Победы». |
| 30 | Проект «Русский народный костюм». |
| 31 | Проект «Веселая ярмарка». |
| 32 | Аннимированный коллаж «Московская кадриль». |
| Резерв | 2 часа |
| Итого: | 34 часа |  |