

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Министерство образования и науки Алтайского края

Администрация Волчихинского района

МБОУ "Усть-Волчихинская СШ"



Рабочая программа

по внеурочной деятельности

«Компьютерная азбука»

2 класс

на 2023-2024 учебный год

Программу адаптировала: Зыкова О.Н., учитель информатики и математики

Пояснительная записка

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. Поэтому сегодня, выполняя социальный заказ общества, система дополнительного образования должна решать новую проблему - подготовить подрастающее поколение к жизни, творческой и будущей профессиональной деятельности в высокоразвитом информационном обществе.

Цель: развитие интеллектуальных и творческих способностей детей средствами информационных технологий.

Задачи программы

- знание возможностей компьютера как инструмента для практической деятельности;
- формирование операционного стиля мышления;
- формирование исследовательских навыков активного творчества с использованием передовых информационных технологий, которые обеспечивает компьютер;
- расширение кругозора в областях знаний, тесно связанных с информатикой;
- умение анализировать и синтезировать учебные задачи, выделяя в ней логически самостоятельные части
- формирование мышления и творческих способностей.

Личностные результаты

У обучающегося будут сформированы	Обучающийся получит возможность для формирования
Внутренняя позиция школьника	
внутренняя позиция школьника на уровне положительного отношения к школе, ориентации на содержательные моменты школьной действительности и принятия образца «хорошего ученика»	внутренней позиции школьника на уровне положительного отношения к школе, понимания необходимости обучения, выраженного в преобладании учебно-познавательных мотивов и предпочтений социального способа оценки знаний
Широкие познавательные интересы, инициатива и любознательность, мотивы познания и творчества; готовность и способность к саморазвитию и реализации творческого потенциала в духовной и предметно-продуктивной деятельности за счет развития их образного, алгоритмического и логического мышления	
Интерес к информатике и ИКТ, стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни	
Основы информационного мировоззрения – научного взгляда на область информационных процессов в живой природе, обществе, технике как одну из важнейших областей современной действительности	
Способность к избирательному отношению к получаемой информации за счет умений ее анализа и критичного оценивания; ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения	
Способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ	

- **Метапредметные**
- Познавательные универсальные действия

Обучающийся научится	Обучающийся получит возможность научиться
Умение анализировать объекты с целью выделения признаков	
анализировать объекты с выделением существенных и несущественных признаков	
Умение выбрать основание для сравнения объектов	
сравнивает по заданным критериям два три объекта, выделяя два-три существенных признака	осуществлять сравнение, самостоятельно выбирая основания и критерии
Умение выбрать основание для классификации объектов	
проводит классификацию по заданным критериям	осуществлять классификацию самостоятельно выбирая критерии
Умение доказать свою точку зрения	
строить рассуждения в форме связи простых суждений об объекте, свойствах, связях	строить логические рассуждения, включающие установление причинно-следственных связей
Умение определять последовательность событий	
устанавливать последовательность событий	устанавливать последовательность событий, выявлять недостающие элементы
Умение определять последовательность действий	
определять последовательность выполнения действий, составлять простейшую инструкцию из двух-трех шагов	определять последовательность выполнения действий, составлять инструкцию (алгоритм) к выполненному действию
Умение использовать знаково-символические средства	
использовать знаково-символические средства, в том числе модели и схемы для решения задач	создавать и преобразовывать модели и схемы для решения задач
Умение кодировать и декодировать информацию	
кодировать и декодировать предложенную информацию	кодировать и декодировать свою информацию
Умение понимать информацию, представленную в неявном виде	
понимать информацию, представленную в неявном виде (выделяет общий признак группы элементов, характеризует явление по его описанию).	понимать информацию, представленную в неявном виде (выделяет общий признак группы элементов, характеризует явление по его описанию) и самостоятельно представлять информацию в неявном виде.

Содержание курса:

Тема 1: **Правила техники безопасности** (1 час) Знакомство с кабинетом, с правилами поведения в кабинете. Демонстрация возможностей компьютера и непосредственно того, что они будут делать на кружке.

Тема 2: **Компьютер в жизни человека. Знакомство с компьютером. Программы** (2 часа)

Знакомство с компьютером и его основными устройствами.

Тема 3: **Знакомство с графическим редактором Paint** (3 часа)

Представление о графических редакторах, о его возможностях. Знакомство с инструментами графического редактора Paint.

Тема 4: **Работа в программе Paint** (6 ч)

Тема 5: **Функция раскрашивания при помощи графического редактора.**(3 ч.)

Знакомство с инструментом «Заливка» программы Paint. Применение инструмента «Заливка».

Тема 6: **Графический редактор Paint. Раскрашивание готовых образцов рисунков.** (3 ч.)

Тема 7: **Графический редактор Paint. (Линии, орнамент, цвет)** (3 ч.)

Тема 8: **Проект. (Создание проектов на тему: «Времена года», «Моя семья», «Моя школа», «Моя страна»)** (4 ч.)

Создание проекта в графическом редакторе Paint. Использование инструменты редактора.

Тема 9: **Копирование. Составление рисунков.** (2 ч.)

Тема 10: **Шрифт. Виды шрифтов.**(2 ч.) Знакомство с понятием шрифт. Виды шрифтов.

Тема 11: **Проект. Книжная графика.(поздравительная открытка, обложка книги, календарь)** (2 ч)

Тема 12: **Проект. Театральная графика (образец театрального занавеса, эскизы головных уборов и костюмов)** (2 ч)

Тема 13: **Декоративное рисование. Повторение и закрепление пройденного материала.**(1 ч)

Тематическое планирование

	Тема	Часы
1	Правила техники безопасности	1
2 - 3	Компьютер в жизни человека. Знакомство с компьютером. Программы.	2
4-6	Знакомство с графическим редактором Paint	3
7-12	Работа в программе Paint	6
13-15	Функция раскрашивания при помощи графического редактора	3
16-18	Графический редактор Paint. Раскрашивание готовых образцов рисунков	3
19-21	Графический редактор Paint. (Линии, орнамент, цвет)	3
22-25	Проект. (Создание проектов на тему: «Времена года», «Моя семья», «Моя школа», «Моя страна»)	4
26-27	Копирование. Составление рисунков. 2	2
28-29	Шрифт. Виды шрифтов.2	2
30-31	Проект. Книжная графика.(поздравительная открытка, обложка книги, календарь) 2	2
32-33	Проект. Театральная графика (образец	2

	театрального занавеса, эскизы головных уборов и костюмов) 2	
34	Декоративное рисование. Повторение и закрепление пройденного материала.1	1