

Пояснительная записка

Примерная программа внеурочной деятельности «Увлекательный мир информатики» разработана в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования (утверждён Приказом Министерства просвещения Российской Федерации № 286 от 31 мая 2021 г.) и с учётом примерной рабочей программы начального общего образования «Математика» (одобрены решением федерального учебно-методического объединения по общему образованию, протокол 3/21 от 27.09.2021 г.).

Цель примерной программы — создание условий для формирования компьютерной грамотности обучающихся в процессе приобретения ими опыта практической работы при создании изображений средствами графического редактора.

Задачи программы:

- овладение элементарной компьютерной грамотностью;
- знакомство с компьютером, как инструментом для создания собственных информационных объектов;
- приобретение собственной художественно-творческой практики в процессе работы в графическом редакторе;
- развитие эстетического восприятия природы, произведений изобразительного искусства и детской литературы;
- формирование активного, ценностного отношения к традициям и праздникам отечества, к окружающей среде.

Сроки освоения примерной программы: 1 года, по 1 часу. Всего: 1 класс — 33 часа.

В соответствии с содержанием данной программы основным видом деятельности является художественно-творческая практика создания графических изображений на компьютере, которая реализуется в связи с ознакомлением обучающихся с художественными произведениями детской литературы, информацией об окружающей среде.

Занятия внеурочной деятельности в рамках рабочей программы «Увлекательный мир информатики» построены по принципу постепенного усложнения материала, что позволяет обучающимся постепенно овладевать компьютерной грамотностью, овладевать универсальными учебными познавательными действиями, формировать предметные результаты в области «Математика и информатика».

Содержание программы внеурочной деятельности тесно связано с основным образованием и является его логическим продолжением, неотъемлемой частью системы обучения, созданной в образовательной организации.

Формы внеурочной деятельности обучающихся в соответствии с данной программой следующие:

- мастер-класс;
- художественно-творческая практика;
- творческие занятия;
- творческий проект;
- игра;
- виртуальные путешествия и др.

Основным видом деятельности на занятиях является практическая художественная деятельность с использованием компьютера и графического редактора.

Материал программы предполагаем межпредметную связь с такими учебными предметами, как «Литература», «Музыка», «История», «Окружающий мир», «Математика», «Информатика».

Подведение итогов реализации примерной программы осуществляется в форме выставки работ, защиты проектов на уровне класса и школы.

Данная программа создана с учётом Примерной рабочей программы воспитания. За счет специально подобранных тем и содержания занятия внеурочной деятельности в рамках программы «Увлекательный мир информатики» позволяют обучающимся овладеть социально-значимыми знаниями, что является основной целью Примерной программы воспитания на этапе начального общего образования.

Содержание курса внеурочной деятельности

тема, название проекта	компьютерная программа	кол-во часов
Знакомимся с инструментами графического редактора	TuxPaint	6
Проект «Космические просторы»	TuxPaint	3
Проект «Новогодняя открытка»	TuxPaint	2
Проект «С 23 февраля»	TuxPaint	2
Проект «С 8 марта»	TuxPaint	2
Проект «С 9 мая»	TuxPaint	2
Давай поиграем. Создание игр	TuxPaint	7
Творческие работы	TuxPaint	4
Всего:		33

Техника безопасности и организация рабочего места в кабинете информатики.

Меню и интерфейс графического редактора. Панель палитра. Панель инструментов. Настройка инструментов рисования. Создание рисунков с помощью инструментов. Создание надписей в графическом редакторе. Исправление ошибок и внесение изменений. Работа с фрагментами: удаление, перемещение, копирование. Преобразование фрагментов. Объединение фрагментов. Уверенное владение компьютерной мышью. Создание и сохранение собственных файлов.

Проекты «Новогодняя открытка», «С 23 февраля», «С 8 марта», «С 9 мая». Применение полученных знаний для создания собственных информационных объектов – изображений.

Создание игр в графическом редакторе: раскраски, кроссворды, ребусы.

Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности

Личностные результаты освоения программы

Гражданско-патриотическое воспитание:

- становление ценностного отношения к своей Родине - России;
- осознание своей этнокультурной и российской гражданской идентичности;
- сопричастность к прошлому, настоящему и будущему своей страны и родного края;
- уважение к своему и другим народам;
- первоначальные представления о человеке как члене общества, о правах и ответственности, уважении и достоинстве человека, о нравственно-этических нормах поведения и правилах межличностных отношений.

Духовно-нравственное воспитание:

- признание индивидуальности каждого человека;
- проявление сопереживания, уважения и доброжелательности;
- неприятие любых форм поведения, направленных на причинение физического и морального вреда другим людям.

Эстетическое воспитание:

- уважительное отношение и интерес к художественной культуре, восприимчивость к разным видам искусства, традициям и творчеству своего и других народов;
- стремление к самовыражению в разных видах художественной деятельности.

Физическое воспитание, формирование культуры здоровья и эмоционального благополучия:

- соблюдение правил здорового и безопасного (для себя и других людей) образа жизни в окружающей среде (в том числе информационной);
- бережное отношение к физическому и психическому здоровью.

Трудовое воспитание:

- осознание ценности труда в жизни человека и общества, ответственное потребление и бережное отношение к результатам труда, навыки участия в различных видах трудовой деятельности, интерес к различным профессиям.

Экологическое воспитание:

- бережное отношение к природе;
- неприятие действий, приносящих ей вред.

Ценности научного познания:

- первоначальные представления о научной картине мира;
- познавательные интересы, активность, инициативность, любознательность и самостоятельность в познании.

Метапредметные результаты освоения программы

Овладение универсальными учебными познавательными действиями:

1) базовые логические действия:

- сравнивать объекты, устанавливать основания для сравнения, устанавливать аналогии;
- объединять части объекта (объекты) по определенному признаку;
- определять существенный признак для классификации, классифицировать предложенные объекты;
- находить закономерности и противоречия в рассматриваемых фактах, данных и наблюдениях на основе предложенного педагогическим работником алгоритма;
- выявлять недостаток информации для решения учебной (практической) задачи на основе предложенного алгоритма;
- устанавливать причинно-следственные связи в ситуациях, поддающихся непосредственному наблюдению или знакомых по опыту, делать выводы;

2) базовые исследовательские действия:

- определять разрыв между реальным и желательным состоянием объекта (ситуации) на основе предложенных педагогическим работником вопросов;
- с помощью педагогического работника формулировать цель, планировать изменения объекта, ситуации;
- сравнивать несколько вариантов решения задачи, выбирать наиболее подходящий (на основе предложенных критериев);
- проводить по предложенному плану опыт, несложное исследование по установлению особенностей объекта изучения и связей между объектами (часть - целое, причина - следствие);
- формулировать выводы и подкреплять их доказательствами на основе результатов проведенного наблюдения (опыта, измерения, классификации, сравнения, исследования);
- прогнозировать возможное развитие процессов, событий и их последствия в аналогичных или сходных ситуациях;

3) работа с информацией:

- выбирать источник получения информации;
- согласно заданному алгоритму находить в предложенном источнике информацию, представленную в явном виде;
- распознавать достоверную и недостоверную информацию самостоятельно или на основании предложенного педагогическим работником способа ее проверки;
- соблюдать с помощью взрослых (педагогических работников, родителей (законных представителей) несовершеннолетних обучающихся) правила информационной безопасности при поиске информации в сети Интернет;
- анализировать и создавать текстовую, видео, графическую, звуковую, информацию в соответствии с учебной задачей;

Овладение универсальными учебными коммуникативными действиями:

1) общение:

- воспринимать и формулировать суждения, выражать эмоции в соответствии с целями и условиями общения в знакомой среде;
- проявлять уважительное отношение к собеседнику, соблюдать правила ведения диалога и дискуссии;

- признавать возможность существования разных точек зрения;
- корректно и аргументированно высказывать свое мнение;
- строить речевое высказывание в соответствии с поставленной задачей;
- создавать устные и письменные тексты (описание, рассуждение, повествование);
- готовить небольшие публичные выступления;
- подбирать иллюстративный материал (рисунки, фото, плакаты) к тексту выступления;

2) совместная деятельность:

- формулировать краткосрочные и долгосрочные цели (индивидуальные с учетом участия в коллективных задачах) в стандартной (типовой) ситуации на основе предложенного формата планирования, распределения промежуточных шагов и сроков;
- принимать цель совместной деятельности, коллективно строить действия по ее достижению: распределять роли, договариваться, обсуждать процесс и результат совместной работы;
- проявлять готовность руководить, выполнять поручения, подчиняться;
- ответственно выполнять свою часть работы;
- оценивать свой вклад в общий результат;
- выполнять совместные проектные задания с опорой на предложенные образцы.

Овладение универсальными учебными регулятивными действиями:

1) самоорганизация:

- планировать действия по решению учебной задачи для получения результата;
- выстраивать последовательность выбранных действий;

2) самоконтроль:

- устанавливать причины успеха/неудач учебной деятельности;
- корректировать свои учебные действия для преодоления ошибок.

Предметные результаты освоение программы

- уверенное владение элементарной компьютерной грамотностью;
- участие в проектной деятельности, в организации и проведении учебно-исследовательской работы;
- создание собственных информационных объектов с использованием компьютера и графического редактора;
- оценивать полученный результат по критериям: достоверность/реальность, соответствие правилу/алгоритму;
- развитие пространственного мышления: умения распознавать, изображать (от руки) и выполнять построение геометрических фигур (с заданными измерениями) с помощью инструментов графического редактора;
- развитие логического и алгоритмического мышления: умения распознавать верные (истинные) и неверные (ложные) утверждения в простейших случаях в учебных и практических ситуациях, приводить пример и контрпример;
- приобретение опыта работы с информацией, представленной в графической форме;
- умение самостоятельно и мотивированно организовывать свою познавательную деятельность (от постановки цели до получения и оценки результата);

Согласно Рабочей программе воспитания СШ №1 (утверждена приказом по МБОУ «СШ №1 г. Смоленска» № 107-ОД от 15.06.2021), образование личности должно быть сориентировано не только на освоение информации, но и развитие самостоятельности, личной ответственности, созидательных способностей и качеств обучающихся, позволяющих им учиться, действовать и эффективно трудиться в современных экономических условиях. Реализация воспитательного потенциала на уроках предполагает:

- привлечение внимания обучающихся к ценностному аспекту изучаемых на уроках явлений, организацию их работы с получаемой на уроке социально значимой информацией, инициирование ее обсуждения, высказывания обучающимися своего мнения по ее поводу, выработки своего отношения к ней;

- использование воспитательных возможностей содержания учебного предмета через демонстрацию примеров ответственного, гражданского поведения, проявления человеколюбия и добросердечности, через подбор соответствующих текстов для чтения, задач для решения, проблемных ситуаций для обсуждения в классе;

- применение на уроке интерактивных форм работы обучающихся: интеллектуальных игр, стимулирующих познавательную мотивацию обучающихся; дискуссий, которые дают обучающимся возможность приобрести опыт ведения конструктивного диалога; групповой работы или работы в парах, которые учат обучающихся командной работе и взаимодействию с другими детьми;

- включение в урок игровых процедур, которые помогают поддержать мотивацию обучающихся к получению информации, налаживанию позитивных межличностных отношений в классе, помогают установлению доброжелательной атмосферы во время урока;

- инициирование и поддержку исследовательской деятельности обучающихся в рамках реализации ими индивидуальных и групповых исследовательских проектов, что даст обучающимся возможность приобрести навык самостоятельного решения теоретической проблемы, навык генерирования и оформления собственных идей, навык уважительного отношения к чужим идеям, оформленным в работах других исследователей, навык публичного выступления перед аудиторией, аргументирования и отстаивания своей точки зрения.