

Муниципальное казенное образовательное учреждение  
Баклушинская средняя школа

Рабочая программа  
рассмотрена  
на методическом совете  
протокол № 3 от 10.04.24г.  
\_\_\_\_\_ Муртазина О.Н.

Согласовано:  
Зам. директора по УВР  
от 11.04.24 г.  
\_\_\_\_\_ Муртазина О.Н.

Утверждаю:  
Директор школы  
\_\_\_\_\_ Косинская О.В.  
приказ № 26-ОД от 11.04.24 г.

**Рабочая программа  
внеурочной деятельности**

**Юный программист**

для 1-4 классы

Составитель: Косинская Олеся Викторовна  
Учитель математики-информатики

2024- 2025 учебный год

Рабочая программа курса внеурочной деятельности «Юный программист» составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования.

Одним из важнейших изобретений человечества является компьютер. Ни для кого не секрет, что сегодня все больше детей вырастает, так и не познав подлинных возможностей компьютера. Чаще всего дети играют в компьютерные игры, общаются в социальных сетях, просматривают множество бесполезной информации. Таким образом, бесконтрольное времяпрепровождение детей за компьютером способствует искажению представления учащихся об «информационном пространстве» в целом и компьютере, как средстве получения этой информации. В результате компьютер остается для них нереализованным источником знаний. Возникает потребность усилить воздействие компьютера как средства познания окружающего мира, источника знаний и эмоциональных впечатлений, а также важного инструмента для реализации своего творческого потенциала.

Программа данного курса представляет систему развивающих занятий для учащихся начальных классов в области информационно-коммуникационных технологий.

На изучение курса внеурочной деятельности «Юный программист» во 1-4 классах - 1 час в неделю (34 часа в год).

#### Результаты освоения курса внеурочной деятельности

Внеурочная воспитательная работа обладает некоторыми преимуществами по сравнению с учебной, так как организуется на добровольных началах и имеет большие возможности для организации различных видов деятельности, позволяя использовать в оптимальном сочетании традиционные и инновационные формы и методы работы.

Программа построена таким образом, чтобы в процессе воспитания и привития интереса к компьютеру осуществлялось комплексное воздействие на интеллектуальную, эмоциональную и волевою сферы ребенка.

В младшем школьном возрасте происходит постепенная смена ведущей деятельности, переход от игры к учебе. При этом игра сохраняет свою ведущую роль. Поэтому значительное место на занятиях занимают игры. Возможность опоры на игровую деятельность позволяет сделать интересными и осмысленными любую учебную деятельность. Дети при восприятии материала обращают внимание на яркую подачу его, эмоциональную окраску, в связи с этим основной формой объяснения материала является демонстрация.

Целью обучения по программе «Юный программист» является развитие интеллектуальных и творческих способностей детей средствами информационных технологий.

Задачи обучения:

- познакомить школьников с устройством ввода информации - клавиатурой;
- дать школьникам представления о современном информационном обществе, информационной безопасности личности и государства;
- дать школьникам первоначальное представление о компьютере и современных информационных и коммуникационных технологиях;
- научить учащихся работать с программами WORD, PAINT, Калькулятор;
- углубить первоначальные знания и навыки использования компьютера для основной учебной деятельности;
- развить творческие и интеллектуальные способности детей, используя знания компьютерных технологий.
- сформировать эмоционально-положительное отношение к компьютерам.

Освоение данной программы обеспечивает достижение следующих результатов:

Личностные результаты:

- Определять и высказывать под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы).
- В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, делать выбор, при поддержке других участников

группы и педагога, как поступить.

- Организовывать собственную деятельность.
- Отрабатывать навыки самостоятельной и групповой работы

Метапредметные результаты:

Регулятивные универсальные учебные действия:

- Принимать и сохранять учебную задачу;
- Планировать последовательность шагов алгоритма для достижения цели;
- Формировать умения ставить цель – создание творческой работы, планировать достижение этой цели;
- Осуществлять итоговый и пошаговый контроль по результату;
- Адекватно воспринимать оценку учителя;
- Различать способ и результат действия;
- Вносить коррективы в действия в случае расхождения результата решения задачи на основе ее оценки и учета характера сделанных ошибок;
- В сотрудничестве с учителем ставить новые учебные задачи;
- Проявлять познавательную инициативу в учебном сотрудничестве;
- Осваивать способы решения проблем ;
- Оценивать получающийся продукт и соотносить его с изначальным замыслом, выполнять по необходимости коррекции либо продукта, либо замысла.

Познавательные универсальные учебные действия:

- Осуществлять поиск информации в индивидуальных информационных архивах учащегося, информационной среде образовательного учреждения, в федеральных хранилищах информационных образовательных ресурсов;
- Использовать средства информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных, познавательных и творческих задач;
- Ориентироваться на разнообразие способов решения задач;
- Осуществлять анализ выполненной работы;

Коммуникативные универсальные учебные действия:

- Аргументировать свою точку зрения;
- Выслушивать собеседника и вести диалог;
- Признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою;
- Планировать учебное сотрудничество с учителем и сверстниками — определять цели, функций участников, способов взаимодействия;
- Осуществлять постановку вопросов — инициативное сотрудничество в поиске и сборе информации;
- Разрешать конфликты – выявление, идентификация проблемы, поиск и оценка альтернативных способов разрешения конфликта, принятие решения и его реализация;
- Управлять поведением партнера — контроль, коррекция, оценка его действий;
- Уметь с достаточной полнотой и точностью выражать свои мысли в соответствии с задачами и условиями коммуникации;
- Владеть монологической и диалогической формами речи

Предметные результаты:

Ученик научится:

- набирать информацию на русском регистре;
- выполнять элементарные задания в графическом редакторе PAINТ;
- выполнять различные операции в текстовом редакторе WORD
- осуществлять поиск информации на компьютере;
- осуществлять поиск информации в интернете, выделять из общего списка нужные фрагменты.

Ученик получит возможность узнать:

- *правила техники безопасности;*

- устройство персонального компьютера, основные блоки;
- правила работы за компьютером;
- назначение и работу графического редактора PAINТ;
- назначение и работу стандартных программ «Блокнот» и «Калькулятор»;
- возможности текстового редактора WORD;
- понятие информации, свойства информации;
- информационные процессы;
- понятие информации, свойства информации;
- основные понятия логики;
- устройства ввода и вывода информации;
- работать с устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, дисководы);
- запустить нужную программу, выбирать пункты меню, правильно закрыть программу.
- пошагово выполнять алгоритм практического задания;

#### Содержание курса внеурочной деятельности

Тема 1. Вводные знания. Человек и компьютер. Компьютер и его части. Техника безопасности

Тема 2. Информация вокруг нас

Организация хранения информации в компьютере.

Источники информации.

Приёмники информации.

Организация хранения информации в компьютере.

Информация в компьютере. Диски. Дискеты.

Тема 3. Графический редактор PAINТ

Назначение, запуск/ закрытие, структура окна. Создание, хранение и считывание документа.

Выполнение рисунка с помощью графических примитивов. Цвет в графике. Изменение рисунка (перенос, растяжение / сжатие, удаление и т.д.).

Изобретаем узоры. Работа на заданную или выбранную тему.

Выполнение рисунка по стихотворению «У лукоморья дуб зеленый».

Тема 4. Знакомство со стандартными программами. «Калькулятор»

Назначение программы. Структура окна. Виды калькулятора.

Работа с простейшими арифметическими действиями.

Тема 5. Текстовый редактор WORD

Назначение, запуск/ закрытие, структура окна. Основные объекты редактора (символ, слово, строка, предложение, абзац).

Создание, хранение и считывание документа.

Основные операции с текстом. Внесение исправлений в текст. Проверка орфографии.

Форматирование текста (изменение шрифта, оформление абзаца).

Сохранение файла на дискету и загрузка с дискеты.

Режим вставки (символов, рисунков).

Таблицы. Копирование и перемещение текста.

Каждое занятие на кружке сопровождается практической работой на компьютере по закреплению темы.

№ п/п	Тема	Форма организации обучения	Виды деятельности
1	Вводное занятие. Человек и компьютер. Компьютер и его части. Техника безопасности	При проведении занятий используются индивидуальная, групповая и коллективная формы	Беседа по содержанию. Просмотр видеоролика «Техника безопасности при работе на компьютере.» Изучают основные элементы современного компьютера; принципы работы каждого элемента; рабочие

		организации деятельности обучающихся, а также работа в парах.	характеристики элементов. Учатся правильно подключать и выключать компьютер; отличать компоненты системного блока друг от друга. Изучают способы хранения информации, места хранения информации; как создавать и удалять файлы и папки.
2	Информация вокруг нас Организация хранения информации в компьютере. Источники информации. Приёмники информации. Организация хранения информации в компьютере. Информация в компьютере. Диски. Дискеты.	Работа на компьютере	
3	Графический редактор PАINT Назначение, запуск/ закрытие, структура окна. Создание, хранение и считывание документа. Выполнение рисунка с помощью графических примитивов. Цвет в графике. Изменение рисунка (перенос, растяжение / сжатие, удаление и т.д.). Изобретаем узоры. Работа на заданную или выбранную тему. Выполнение рисунка по стихотворению «У лукоморья дуб зеленый».	Работа на компьютере	Беседа по содержанию. Знакомство с графическим редактором PАINT. Изучают способы создания, хранения и считывания документа. Выполняют рисунок с помощью графических примитивов. Выполняют рисунок используя цвет в графике. Изменяют рисунок (перенос, растяжение / сжатие, удаление и т.д.). Изобретают узоры. Работают на заданную или выбранную тему. Выполняют рисунок по стихотворению «У лукоморья дуб зеленый».
4	Знакомство со стандартными программами. «Калькулятор» Назначение программы. Структура окна. Виды калькулятора. Работа с простейшими арифметическими действиями.	Работа на компьютере	Беседа по содержанию. Знакомятся с программой «Калькулятор» Изучают виды калькулятора. Выполняют задания с простейшими арифметическими действиями.

5	<p>Текстовый редактор WORD</p> <p>Назначение, запуск/ закрытие, структура окна. Основные объекты редактора (символ, слово, строка, предложение, абзац). Создание, хранение и считывание документа. Основные операции с текстом Внесение исправлений в текст. Проверка орфографии. Форматирование текста (изменение шрифтов, оформление абзаца). Сохранение файла на дискету и загрузка с дискеты. Режим вставки (символов, рисунков). Таблицы. Копирование и перемещение текста.</p>	Работа на компьютере	<p>Беседа по содержанию. Знакомятся с работой в текстовом редакторе WORD</p> <p>Узнают назначение, запуск/ закрытие, структура окна. Изучают основные объекты редактора (символ, слово, строка, предложение, абзац). Учатся создавать, хранить и считывать документ. Учатся выполнять основные операции с текстом. Внесение исправлений в текст. Учатся форматировать текст (изменять шрифт, оформлять абзац). Сохраняют файлы на дискету и загружают с дискеты. Знакомятся с режимом вставки (символов, рисунков). Учатся строить таблицы, копировать и перемещать текст.</p>
---	--	----------------------	--

Тематическое планирование  
курса внеурочной деятельности  
Юный программист  
1-4 класс  
2024-2025 учебный год

Количество часов в неделю: 1ч

Количество часов в год: 34ч

№ урока	Тема урока	Запланировано		Проведено	
		кол-во часов	дата	кол-во часов	дата
1	Человек и компьютер. Компьютер и его части. Техника безопасности. (вводный урок).	1			
Информация вокруг нас					
2	Человек и информация. Виды информации.	1			
3	Источники информации.	1			
4	Приёмники информации.	1			
5	Организация хранения информации в компьютере.	1			
6	Информация в компьютере. Диски. Дискеты.	1			
Графический редактор PAINT					
7	Графический редактор PAINT. Назначение, создание, хранение и считывание документа.	1			
8-9	Выполнение рисунка с помощью графических примитивов.	2			
10-11	Цвет в графике, изменение рисунка.	2			
12-13	Изобретаем узоры. Работа на заданную или выбранную тему.	2			
14-15	Выполнение рисунка по стихотворению «У лукоморья дуб зелёный»	2			
Программа «Калькулятор»					
16	Знакомство с программой «Калькулятор»	1			
17-18	Работа с простейшими арифметическими действиями.	2			
Текстовый редактор WORD					
19	Текстовый редактор WORD. Назначение, структура окна.	1			
20-21	Основные объекты редактора.	2			
22	Создание, хранение и считывание документа.	1			
23-24	Основные операции с текстом. Внесение исправлений в текст.	2			
25	Проверка орфографии.	1			
26-27	Копирование и перемещение текста.	2			
28-29	Формирование текста. (изменение шрифта, оформление абзаца)	2			
30-31	Режим вставки.	2			
32-33	Таблицы.	2			
34	Конкурс программистов. Итоговое занятие.	1			