Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
Самарской области начальная школа с. Красноармейское
муниципального района Красноармейский Самарской области

Проверено
Зам. директора по УВР
Е.В.Демина _____
(подпись)
31.08.2023г.

Утверждаю
И. о. директора ГБОУ НШ с. Красноармейское
Е.В.Демина _____
(подпись)
приказ № 280-од от 31.08.2023г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

Предмет (курс **внеурочной деятельности) «ИКТешка»**
Направление: информационная культура
Класс: 2-4
Количество часов по учебному плану: 34(2-4класс) в год, 1ч в неделю.

Составлена в соответствии с рабочей программой воспитания.

Рассмотрено на заседании МО ГБОУ НШ с. Красноармейское
Протокол № 1 от 29.08.2023г.
Председатель МО Е.В.Великанова _____
(ФИО) (подпись)

Пояснительная записка

Данная рабочая программа составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, Основной образовательной программы начального общего образования ГБОУ НШ с. Красноармейское. Курс внеурочной деятельности ориентирован на использование материалов УМК Семёнова А.Л., Рудченко Т.А. «Информатика, 1-4».

В соответствии со ФГОС целью реализации ООП является обеспечение планируемых образовательных результатов трёх групп: личностных, метапредметных и предметных. Программа «ИКТешка» нацелена на достижение результатов всех этих трёх групп. При этом в силу специфики данного курса внеурочной деятельности особое место в программе занимает достижение результатов, касающихся работы с информацией. Основными особенностями ребенка младшего школьного возраста являются любознательность, познавательный интерес, открытость внешнему миру. Поэтому перед начальной школой стоит увлекательная и сложная задача: определить роль и место и профориентационной работы. С введением Федерального Государственного Образовательного Стандарта второго поколения воспитательный процесс должен строиться на основе развития у учащихся психологической готовности к выбору, профессиональному и личностному самоопределению. Проблема профессиональной ориентации с учётом личностных факторов становится в наши дни, как никогда актуальна.

Важнейшей целью-ориентиром курса именно в начальной школе является воспитание и развитие качеств личности, отвечающих требованиям информационного общества, в частности приобретение учащимися информационной и коммуникативной компетентности (ИКТ-компетентности). Успешность профессионального самоопределения тесно связана с общим развитием личности, показателем психического развития, способностью к самоанализу, уровнем мотивации. Программа обеспечивает знакомство с разнообразием профессий в области информационных технологий уже на начальной ступени обучения, а также в силу возрастных возможностей младших школьников обеспечивает условия - исследовать способности обучающихся применительно к рассматриваемым профессиям.

Таким образом, часть предметных результатов образования в курсе неурочной деятельности «ИКТешка» входят в структуру метапредметных, т.е. становятся непосредственной целью обучения и отражаются в содержании изучаемого материала. При этом в содержании курса значительный объём предметной части имеет пропедевтический характер. В результате удельный вес метапредметной части содержания курса начальной школы оказывается довольно большим. Поэтому курс «ИКТешка» имеет интегративный, межпредметный характер.

Цель программы – формирование у обучающихся основ ИКТ-компетентности, знаний о мире профессий в области информационных технологий и создание условий для успешной профориентации младших школьников в будущем.

Задачи:

– формировать основы логического и алгоритмического мышления, умение действовать в соответствии с алгоритмом и строить простейшие алгоритмы;

– познакомить со способами и приёмами поиска, получения, представления информации, в том числе информации, данной в различных видах: текст, таблица, цепочка, диаграмма;

– научить применять компьютеры (и другие средства ИКТ) для решения информационных задач;

– расширять у детей представления о разнообразии профессий в области информационных технологий на основе характерных трудовых процессов и результатов труда.

Содержание программы

Правила игры

– Техника безопасности и гигиена при работе с компьютером.

Знакомство с профессиями в области IT *(программисты).*

– Основные объекты курса: фигурки, бусины, буквы и цифры. Свойства основных объектов: цвет, форма, ориентация на листе. Допустимые действия с основными объектами: раскрась, обведи, соедини, нарисуй в окне, вырежи и наклей в окно, пометь галочкой.

Области

– Понятие области. Знакомство с профессиями в области IT *(3D-художник).* Выделение и раскрашивание областей картинки. Подсчёт областей в картинке.

Цепочка

– Понятие о цепочке как о конечной последовательности элементов.

Мастер своего дела - *системный администратор.*

– Частичный порядок элементов цепочки – понятия: *следующий* и *предыдущий*. Понятия *раньше/позже* для элементов цепочки. Понятия *перед каждым* и *после каждого* для элементов цепочки. Длина цепочки как число объектов в ней. Цепочка цепочек. Цепочка слов, цепочка чисел.

Мешок

– Понятие *мешка* как неупорядоченного конечного мультимножества.

Знакомство с профессиями в области IT *(разработчик видеоигр*).

– Пустой мешок. Одинаковые и разные мешки. Классификация объектов мешка по одному и по двум признакам. Мешок бусин цепочки. Операция склеивания мешков цепочек.

Основы логики высказывания

– Понятия все/каждый для элементов цепочки и мешка.

– Знакомство с профессиями в области IT *(профессии в области больших данных*). Полный перебор элементов при поиске всех объектов, удовлетворяющих условию. Понятия есть/нет для элементов цепочки и мешка. Понятие все разные. Истинные и ложные утверждения. Утверждения, истинность которых невозможно определить для данного объекта. Утверждения, которые для данного объекта не имеют смысла.

Язык

– Знакомство с профессиями в области IT *(лингвоэксперт).*

– Латинские буквы. Алфавитная цепочка (русский и латинские алфавиты). Слово как цепочка букв. Буквы и знаки в русском тексте. Словарный порядок слов. Поиск слов в учебном словаре и в настоящих словарях. Толковый словарь. Решение лингвистических задач.

Математическое представление информации

– Знакомство с профессиями в области IT *(Web-программист)*. Одномерная и двумерная таблицы для мешка – использование таблицы для классификации объектов по одному и двум признакам.

Решение практических задач

– Знакомство с профессиями в области IT *(инженер-программист).*

– Поиск двух одинаковых объектов в большой совокупности объектов с использованием разбиения задачи на подзадачи и группового разделения труда (проект

– «Разделяй и властвуй»). Исследование частотности использования букв и знаков в русских текстах (проект «Буквы и знаки в русском тексте»). Поиск двух одинаковых мешков среди большого количества мешков с большим числом объектов путём построения сводной таблицы (проект «Одинаковые мешки»). Работа с большими словарями, поиск слов в больших словарях (проект «Лексикографический порядок»).

Решение практических задач. ИКТ-квалификация

– Знакомство с профессиями в области IT *(Web-дизайнер).*

– Изготовление графического изображения (новогодней открытки) с использованием набора готовых изображений средствами стандартного графического редактора (проект

– «Новогодняя открытка»). Изготовление в стандартном редакторе и демонстрация презентации, включающей текст и фотографии (проект «Мой лучший друг»/ «Мой любимец»). Оформление и распечатка собственного текста с помощью стандартного текстового редактора (проект «Наши рецепты»).

Профессии в области информационных технологий

– Знакомство с профессиями в области IT *(программисты, системный администратор, профессии в области больших данных*), работа с материалами и тренажёрами сайта урокцифры.рф

Результаты освоения программы

Личностные:

1) овладение начальными навыками адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся мире;

2) развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе;

3) развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;

4) - воспитание уважительного отношение к труду, интерес к профессиям, желание овладеть какой-либо профессиональной деятельностью;

5) - формирование поведенческих навыков трудовой деятельности, ответственность, дисциплинированность, самостоятельность в труде.

Метапредметные:

1) овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации по родовидовым признакам, установления аналогий и причинно-следственных связей, построения рассуждений, отнесения к известным понятиям;

2) рисовать (создавать простые изображения) в графическом редакторе;

3) подбирать подходящий по содержанию и техническому качеству результат видеозаписи и фотографирования, использовать сменные носители (флэш-карты);

4) редактировать тексты, последовательности изображений, слайды в соответствии с коммуникативной или учебной задачей;пользоваться основными функциями стандартного текстового редактора,;

5) искать информацию в соответствующих возрасту цифровых словарях и справочниках, базах данных, контролируемом Интернете, системе поиска внутри компьютера;

6) готовить и проводить презентацию перед небольшой аудиторией: создавать план презентации, выбирать аудиовизуальную поддержку;

7) создавать простые изображения, пользуясь графическими возможностями компьютера; составлять новое изображение из готовых фрагментов (аппликация);

8) определять последовательность выполнения действий, составлять инструкции (простые алгоритмы) в несколько действий.

Предметные:

1) <u>владение базовым понятийным аппаратом:</u>

- цепочка (конечная последовательность);
- мешок (неупорядоченная совокупность);
- одномерная и двумерная таблицы;
- круговая и столбчатая диаграммы;
- утверждения, логические значения утверждений;

- исполнитель, система команд и ограничений, конструкция повторения;
- дерево, понятия, связанные со структурой дерева;
- игра с полной информацией для двух игроков, понятия: *правила игры*,
- *ход игры*, *позиция игры*, *выигрышная стратегия*;

2) <u>владение практически значимыми информационными умениями и навыками, их применением к решению информатических и неинформатических задач:</u>

- выделение, построение и достраивание по системе условий: цепочки, дерева, мешка;
- проведение полного перебора объектов;
- определение значения истинности утверждений для данного объекта;
- понимание описания объекта с помощью истинных и ложных утверждений, в том числе включающих понятия: *все*/*каждый*, *есть*/*нет*, *всего*, *не*;
- использование имён для указания нужных объектов;
- использование справочного материала для поиска нужной информации, в том числе словарей (учебных, толковых и др.) и энциклопедий;
- сортировка и упорядочивание объектов по некоторому признаку, в том числе расположение слов в словарном порядке;
- выполнение инструкций и алгоритмов для решения некоторой практической или учебной задачи;
- достраивание, построение и выполнение программ для исполнителя, в том числе включающих конструкцию повторения;
- использование дерева для перебора, в том числе всех вариантов партий игры, классификации, описания структуры;
- построение и использование одномерных и двумерных таблиц, в том числе для представления информации;
- использование метода разбиения задачи на подзадачи в задачах большого объёма.

3) <u>владение специальными знаниями о профессиях в области информационных технологий:</u>

- когнитивные – знания обучающихся о труде, о мире профессий;
- мотивационно-личностные – отношение к труду, интерес к профессиям, желание овладеть какой-либо профессиональной деятельностью;
- поведенческие - навыки трудовой деятельности, ответственность, дисциплинированность, самостоятельность в труде.

Контроль проводится в игровой форме (конкурсы, игры, соревнования), посредством выполнения творческих заданий и проектов, их презентаций и последующей рефлексии.

Особенности возрастной группы детей 1-4 классов: высокий уровень активности, процессы возбуждения преобладают над процессами торможения, эмоциональная

непосредственность, повышенная работоспособность, но в то же время высокая утомляемость, высокая потребность в игре, желание быть полезным.

Программа рассчитана на **34 часа** (1 учебный час в неделю).

Форма организации внеурочной деятельности: информационный клуб

Тематическое планирование

Наименование разделов и тем	Количество часов			ЭОР, ЦОР
	теоретических занятий	практических занятий	всего	
Правила игры. Знакомство с профессиями в области IT *(программисты).*	1ч	1ч	2 ч	https://www.youtube.com/watch?v=h56nD886kdU&t=337s
Области. Знакомство с профессиями в области IT *(3D-художник).*	1ч	1ч	2 ч	https://nsportal.ru/shkola/dopolnitelnoe-obrazovanie/library/2018/12/07/mbou-do-detskaya-hudozhestvennaya-shkola-1
Цепочка.	1ч	2ч	3 ч	
Мастер своего дела - *системный администратор.*				https://nsportal.ru/detskiy-sad/okruzhayushchiy-mir/2020/06/02/metodicheskaya-razrabotka-po-napravleniyu-poznavatelnoe
Мешок. Знакомство с профессиями в области IT *(разработчик видеоигр).*	1 ч	2ч	3 ч	https://урокцифры.рф/lessons/bolshie-dannye
Основы логики высказывания. Знакомство с профессиями в области IT *(профессии в области больших данных).*	1 ч	2ч	3 ч	https://kedu.ru/press-center/profgid/ligvoekspert/
Язык. Знакомство с профессиями в области IT *(лингвоэксперт).*	2 ч	2ч	4 ч	https://ppt-online.org/665455
Математическое представление информации. Знакомство с профессиями в области IT	1 ч	1ч	2 ч	https://multiurok.ru/files/professiia-web-dizainier.html

(Web-программист).				
Решение практических задач. Знакомство с профессиями в области IT *(инженер-программист).*	-	4ч	4 ч	https://шоупрофессий.рф/
Решение практических задач. ИКТ-квалификация. Знакомство с профессиями в области IT *(Web-дизайнер).*	-	3ч	3 ч	https://шоупрофессий.рф/
Профессии в области информационных технологий.	2 ч	6ч	8 ч	https://шоупрофессий.рф/
Итого:	**10 ч**	**24ч**	**34 ч**	

Учебно-тематическое планирование

№	**Тема занятия**	**Количество часов**
1.	Знакомство с профессиями в области IT (программисты). Раскрась, как хочешь. Правило раскрашивания. Цвет. ТБ.	1ч
2.	Области. Знакомство с профессиями в области IT *(3D-художник).*	1ч
3.	Бусины. Одинаковые и Разные бусины.	1ч
4.	Проект «Разделяй и властвуй».	1ч
5.	Нарисуй в окне. Вырежи и наклей в окно.	1ч
6.	Все, каждый. Буквы и цифры.	1ч
7.	Мастер своего дела - *системный администратор.* Цепочка: бусины в цепочке.	1ч
8.	Сколько всего областей.	1ч
9.	Истинные и ложные утверждения.	1ч
10.	Алфавитная цепочка. Слово.	1ч

11.	Проект «Новогодняя открытка».	1ч
12.	Знакомство с профессиями в области IT *(профессии в области больших данных*). Раньше – позже.	1ч
13.	Проект «Буквы и знаки в русском тексте».	1ч
14.	Знакомство с профессиями в области IT *(лингвоэксперт).* Словарь.	1ч
15.	Знакомство с профессиями в области IT *(разработчик видеоигр*). Понятие «Мешок». Одинаковые и разные мешки.	1ч
16.	Таблица для мешка (одномерная).	1ч
17-18.	Проект «Наши рецепты».	2ч
19.	Длина цепочки.	1ч
20.	Цепочка цепочек.	1ч
21.	Знакомство с профессиями в области IT *(Web-программист).* Таблица для мешка (по двум признакам).	1ч
22.	Знакомство с профессиями в области IT *(инженер-программист).* Проект «Одинаковые мешки».	1ч
23.	Словарный порядок. Дефис и апостроф.	1ч
24.	Проект «Лексикографический порядок».	1ч
25-26.	Знакомство с профессиями в области IT *(Web-дизайнер).* Проект «Мой лучший друг/ Мой любимец».	2ч
27.	Профессии в области информационных технологий (обобщение).	1ч
28.	«Мастер своего дела».	1ч
29-31.	Встречи с людьми интересных профессий.	3ч
32.	Карта интересов.	1ч
33.	«Рынок образовательных услуг и рынок труда в России».	1ч
34.	Викторина «Что мы узнали?»	1ч

Список литературы

1. Григорьев Д.В., Степанов П.В. Внеурочная деятельность школьников. Методический конструктор: пособие для учителя/ Д.В. Григорьев, П.В. Степанов. – 3-е изд. – М.: Просвещение, 2013. –

2. Рудченко Т.А. Информатика. Сборник рабочих программ. 1-4 классы: пособие для учителей общеобразоват. учреждений/ Т.А. Рудченко, А.Л. Семёнов. – М.: Просвещение, 2011.

3. Семёнов А.Л. Информатика. 3-4 классы. 3класс. Учеб. для общеобразоват. учреждений. Ч. 2 и 3/А.Л. Семёнов, Т.А. Рудченко. – М.: Просвещение: Ин-т новых технологий, 2010.
4. http://www.int-edu.ru/
5. http://school-collection.edu.ru/
6. http://vds.school-inf.ru/course/index.php?categoryid=4
7. https://урокцифры.рф/lessons/algoritmy-kod-komanda
8. https://урокцифры.рф/lessons/bolshie-dannye
9. https://урокцифры.рф/lessons/seti-i-oblachnye-tehnologii

Дёмина Е.В.

C=RU, O=ГБОУ НШ с. Красноармейское, CN=Дёмина Е.В., E=so_nach_sch_krs@samara.edu.ru
00f7c4a2be172d3c23
2023.09.18 11:40:30+04'00'