

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Министерство образования и науки Пермского края
Управление образования администрации Пермского муниципального округа
МАОУ «Кондратовская средняя школа «Сфера»

СОГЛАСОВАНО
Педагогическим советом
МАОУ "Кондратовская средняя
школа "Сфера"

Протокол №1
от "07.11.2024"

УТВЕРЖДЕНО
Директор
Кетова В.Д.
Приказ №13
от "07.11.2024"



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
курса внеурочной деятельности
«Информационные технологии»
для обучающихся 1-4 классов

Пермский муниципальный округ, 2024 г.

Пояснительная записка

Рабочая программа внеурочной деятельности «Информационные технологии» составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного общеобразовательного стандарта начального общего образования, а также ориентирована на целевые приоритеты интеллектуального развития, воспитания и социализации обучающихся, сформулированные в федеральной рабочей программе воспитания. **Цель программы:** формирование инженерно-технического мышления, творческих способностей обучающихся посредством изучения среды информационных технологий.

Задачи:

Образовательные:

- ☐ обучить основам информационных технологий;
- ☐ сформировать навыки разработки, тестирования и отладки проектов;
- ☐ научить использованию приемов векторной и растровой графики;
- ☐ познакомить с алгоритмом «Творчества»;
- ☐ научить самостоятельному созданию продуктов;
- ☐ познакомить с правилами участия в олимпиадах по информационным технологиям

Развивающие:

- ☐ развивать воображение, аналитическое, логическое мышление и творческие способности;
- ☐ развивать интерес к занятиям технической направленности;
- ☐ формировать мотивацию к выбору профессий инженерно-технической направленности.

Воспитательные:

- ☐ воспитывать самостоятельность, ответственность;
- ☐ воспитывать усидчивость, умение доводить начатое до конца;
- ☐ формировать коммуникативные умения и навыки командной работы.

Планируемые результаты

Личностные результаты

К личностным результатам освоения информационных и коммуникационных технологий как инструмента в учёбе и повседневной жизни можно отнести:

- критическое отношение к информации и избирательность её восприятия;
- уважение к информации о частной жизни и информационным результатам других людей;
- осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий с жизненными ситуациями;
- начало профессионального самоопределения, ознакомление с миром профессий, связанных с информационными и коммуникационными технологиями.

Метапредметными результатами изучения курса «Информационные технологии» являются формирование следующих универсальных учебных действий:

Регулятивные УУД:

- планирование последовательности шагов алгоритма для достижения цели;
- поиск ошибок в плане действий и внесение в него изменений.

Познавательные УУД:

- моделирование – преобразование объекта из чувственной формы в модель, где выделены существенные характеристики объекта (пространственно -графическая или знаково - символическая);
- анализ объектов с целью выделения признаков (существенных, несущественных);
- синтез – составление целого из частей, в том числе самостоятельное достраивание с восполнением недостающих компонентов;
- выбор оснований и критериев для сравнения, сериации, классификации объектов;
- подведение под понятие;
- установление причинно-следственных связей;
- построение логической цепи рассуждений.

Коммуникативные УУД:

- аргументирование своей точки зрения на выбор оснований и критериев при выделении признаков, сравнении и классификации объектов;
- выслушивание собеседника и ведение диалога;
- признание возможности существования различных точек зрения и права каждого иметь свою.

Предметные результаты:

Обучающийся:

- ☐ Овладеет этапами проектной деятельности.
- ☐ Научится использованию инструментов встроенного графического редактора (создание и сохранение изображений и спрайтов).
- ☐ Получит знания основных видов и задач творческих олимпиад по креативному программированию.

Планируемые результаты:

Результативность освоения программы отслеживается на практических занятиях, на которых выполняются определенные задания и после каждого изученного раздела заполняется диагностическая карта успеваемости.

Содержание курса

На изучение курса внеурочной деятельности «Информационные технологии» в 1-4 классах отводится по 1 часу в неделю. Соответственно программа рассчитана на 15 часов в 1 классе, 16 часов – во 2-4 классах.

В 1-2 классах реализуется модуль курса «Анимация», в 3-4 классах- «Скретч-программирование»

1 класс-15 часов

Тема 1. Знакомство с анимацией.

Тема 2. Основные термины простыми словами для детей

Тема 3. Игра: "Собери кадры в историю

Тема 4. Какими могут быть персонажи?

Тема 5: Игра «Угадай персонаж».

Тема 6: Практика. Лепка персонажей.

Тема 7: Практика. Лепка персонажей.

Тема 8: Место действий и декораций

Тема 9: Игра «Собери сцену»

Тема 10: Практика «Лепка фона»

Тема 11: Что такое сценарий?

Тема 12: Практика. Придумываем сценарий.

Тема 13: Что такое стоп-кадр?

Тема 14: Съёмка мультфильма с использованием технологии стоп-кадров.

Тема 15. Итоговое занятие.

2 класс-16 часов

Тема 1. Анимация.

Тема 2. Анимация

Тема 3. Игра: "Собери кадры в историю»

Тема 4. Какими могут быть персонажи?

Тема 5: Игра «Угадай персонаж».

Тема 6: Практика. Лепка персонажей.

Тема 7: Практика. Лепка персонажей.

Тема 8: Место действий и декораций

Тема 9: Игра «Собери сцену»

Тема 10: Практика «Лепка фона»

Тема 11: Что такое сценарий?

Тема 12: Практика. Придумываем сценарий.

Тема 13: Что такое стоп-кадр?

Тема 14-15: Съёмка мультфильма с использованием технологии стоп-кадров.

Тема 16. Итоговое занятие.

3 класс-16 часов

Тема 1. Вводное занятие.

Тема 2-3: Знакомство с интерфейсом программы

Тема 4-6: Основы анимации

Тема 7-8: Движение героев.

Тема 9: Интерактивный проект.

Тема 10: Управление клавиатурой.

Тема 11-13:Создание первого уровня мини-игры "Платформер"

Тема 14-15:Создание второго уровня мини-игры "Платформер"

Тема 16: Итоговое занятие.

4 класс-16 часов

Тема 1. Вводное занятие.

Тема 2-3:Знакомство с интерфейсом программы

Тема 4-6:Создание программы

Тема 7-8:Герои,место действия

Тема 9: Интерактивный проект.

Тема 10: Движение героев.

Тема 11-13:Создание первого уровня мини-игры "Платформер"

Тема 14-15:Создание второго уровня мини-игры "Платформер"

Тема 16: Итоговое занятие.

Учебно-методическое обеспечение образовательной деятельности

1. Савенков А.И. «Я - исследователь» Рабочая тетрадь для младших школьников. Издательский дом «Федоров», Самара.
2. Бабкина Н.В. «Познавательная деятельность младших школьников» издательство «Аркти», Москва 2002г.
3. Щербакова С. Г. «Организация проектной деятельности в школе: система работы», Волгоград: Учитель, 2008г.
4. Семёнова Н.А. «Исследовательская деятельность учащихся»//Начальная школа, 2006г. №2.
5. Землянская Е.Н. «Учебные проекты младших школьников» // Начальная школа, 2005г. № 9.
6. Чиркова Е.Б. «Модель урока в режиме технологии проектного обучения» //Начальная школа, 2003г. № 12.
7. *Леонтович А.В.* «Исследовательская деятельность учащихся как средство воспитания»// “Завуч” 2001г. № 1
8. *Леонтович А.В.* «Рекомендации по написанию исследовательских работ» // “Завуч” 2001г. № 1

Материально-техническое обеспечение занятий:

- 1.Натуральные живые пособия: комнатные растения; животные, содержащиеся в аквариуме или уголке живой природы;
- 2.Гербарии; коллекции насекомых; влажные препараты; чучела и скелеты представителей различных систематических групп; микропрепараты;
- 3.коллекции горных пород, минералов, полезных ископаемых;
- 4.географические и исторические карты;
- 5.**Оборудование для мультимедийных демонстраций** (компьютер, мультимедийный проектор) и средств фиксации окружающего мира (фото- и видеокамера). Оно благодаря

Интернету и единой коллекции цифровых образовательных ресурсов (например, <http://school-collection.edu.ru/>) позволяет обеспечить наглядный образ к подавляющему большинству тем курса.

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 722671968566237128169706768058107758750791459327

Владелец Кетова Валерия Дмитриевна

Действителен с 08.11.2024 по 08.11.2025