

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Министерство образования Иркутской области
Администрация муниципального района муниципального образования
«Нижнеудинский район»
Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение
«Худоеланская средняя общеобразовательная школа»

РАССМОТРЕНО

на педагогическом совете
Протокол № 8
от «30» августа 2024 г.

УТВЕРЖДЕНО

приказом по МКОУ
«Худоеланская СОШ» № 32-
од
от «31» августа 2024 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

внеурочной деятельности
«Мир информатики» 2 класса

Составил: педагог внеурочной деятельности
Виноградова Яна Александровна

с. Худоеланское 2024

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Приоритетный национальный проект «Образование» остается одним из ключевых механизмов развития общего образования. Школа – это важный инструмент достижения индивидуального успеха. Главным результатом школьного образования должно стать его соответствие целям опережающего развития. Это означает, что изучать в школах необходимо не только достижения прошлого, но и те способы и технологии, которые пригодятся в будущем. Обучающиеся должны быть вовлечены в исследовательские проекты, творческие занятия, другие мероприятия, в ходе которых они научатся изобретать, понимать и осваивать новые виды деятельности, быть открытыми и способными выражать собственные мысли, уметь принимать решения и помогать друг другу, формулировать интересы и осознавать возможности.

Компьютерные технологии в учебном процессе способствуют формированию познавательных и творческих способностей ребенка. Развивающая сторона занятий по приобщению к информационным технологиям направлена на формирование приемов учебной деятельности в условиях информатизации.

Данная программа предназначена для вовлечения учащихся в творческую работу с применением одного из направлений компьютерных технологий, а именно мультимедийных технологий и графики. Так как такой вид деятельности наиболее понятен и интересен для учащихся любого возраста. Он удачно сочетается с элементами игры и участием ребят в конкурсах и олимпиадах.

Программа рассчитана на 1 учебный год (34 часов, 1 час в неделю) и предназначена для обучения 2 класса.

Цель:

- **овладение умениями** работать с различными видами информации с помощью компьютера и других средств информационных и коммуникационных технологий (ИКТ), организовывать собственную информационную деятельность и планировать ее результаты;
- **развитие** познавательных интересов, интеллектуальных и творческих способностей средствами ИКТ;
- **воспитание** ответственного отношения к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения; избирательного отношения к полученной информации;
- **выработка навыков** применения средств ИКТ в повседневной жизни, при выполнении индивидуальных и коллективных проектов, в учебной деятельности, при дальнейшем освоении профессий, востребованных на рынке труда.
- **формированию** интереса к творческому применению информационных технологий, к профессиям связанным с мультипликацией, дизайном;
- **ознакомлению** учащихся с прикладным программным обеспечением;
- **повышению** компетентности учащихся в вопросе создания анимации.

Задачи:

- **повысить** мотивацию обучения;
- **реализовать** способности, возможности, потребности и интересы ребенка.

- **заложить** основу для дальнейшего профессионального обучения;
- **сформировать** необходимые знания и навыки работы с информационными моделями и технологиями, позволяющие использовать их при изучении других предметов.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Большое внимание уделяется развитию познавательного интереса, формированию творческого подхода к процессу обучения, самоопределению и выбору профиля для дальнейшего обучения.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Вводное занятие (1 час). Правила поведения учащихся в компьютерном классе. Техника безопасности и правила личной гигиены. Знакомство с устройством компьютера. Включение и выключение компьютера, запуск и выход из программы.

1. Знакомство с клавиатурой (4 часа). Расположение букв русского алфавита, цифр и символов на клавиатуре. Работа с клавиатурным тренажёром.

2. Знакомство с компьютерной мышью (3 часа). Управление компьютером с помощью мыши. Функции правой и левой кнопок. Основные приёмы работы с мышью. Игры, тренирующие навыки работы с мышью.

3. Знакомство с приложением «Калькулятор» (1 час). Выполнение вычислений с помощью приложения «Калькулятор»

4. Обработка текстовой информации (4 часа). Ввод, редактирование и форматирование текста.

5. Компьютерная графика (обработка графической информации) (4 часа). Знакомство с инструментами графического редактора. Начинаем рисовать.

6. Использование графического редактора (4 часа). Выполнение работ по созданию, редактированию простейших рисунков в растровом графическом редакторе. Приобретение навыков объемного и плоского изображения, копирования, с целью создания покадровых изображений, подготовка серии рисунков для программ аниматоров.

7. Создание мультимедиа в Power Point (9 часов). Выполнение работ по созданию, редактированию простейших анимационных презентаций в Power Point. Приобретение навыков вставки векторных изображений, применение эффекта анимации. Создание анимации с использованием смены кадров в презентации.

8. Творческая работа (3 часа). Самостоятельная творческая работа учащихся над индивидуальным тематическим проектом.

9. Заключительное занятие (1 час). Демонстрация учащимися знаний и умений, приобретённых на занятиях кружка.

Требования к уровню подготовки обучающихся

Учащийся должен:

знать/понимать

- виды информационных процессов; примеры источников и приемников информации;
- единицы измерения количества и скорости передачи информации; основные свойства алгоритма, типы алгоритмических конструкций: следование, ветвление, цикл; понятие вспомогательного алгоритма;
- программный принцип работы компьютера;
- назначение и функции используемых информационных и коммуникационных технологий;

Уметь:

- выполнять базовые операции над объектами: цепочками символов, числами, списками, деревьями; проверять свойства этих объектов;
- оперировать информационными объектами, используя графический интерфейс: открывать, именовать, сохранять объекты, архивировать и разархивировать информацию, пользоваться меню и окнами, справочной системой; предпринимать меры антивирусной безопасности;
- оценивать числовые параметры информационных объектов и процессов: объем памяти, необходимый для хранения информации; скорость передачи информации;
- создавать информационные объекты, в том числе:
 - структурировать текст, используя нумерацию страниц, списки, ссылки, оглавления; проводить проверку правописания; использовать в тексте таблицы, изображения;
 - создавать и использовать различные формы представления информации: формулы, графики, диаграммы, таблицы (в том числе динамические, электронные, в частности – в практических задачах), переходить от одного представления данных к другому;
 - создавать презентации на основе шаблонов;

использовать приобретенные знания и умения в практической деятельности и повседневной жизни для:

- создания простейших моделей объектов и процессов в виде изображений и чертежей, динамических (электронных) таблиц;
- проведения компьютерных экспериментов с использованием готовых моделей объектов и процессов;
- создания информационных объектов, в том числе для оформления результатов учебной работы;
- организации индивидуального информационного пространства, создания личных коллекций информационных объектов;

Формы проведения занятий.

1. Мини-лекции и семинары с элементами дискуссии.
2. Создание эвристических ситуаций.
3. Практическая работа.

Календарно-тематическое планирование

№	Тема занятия	Кол-во часов	Дата	
			план	факт
1	Вводное занятие. Правила поведения учащихся в компьютерном классе. Техника безопасности и правила личной гигиены.	1	06.09.2023	
2	Знакомство с устройством компьютера. Включение и выключение компьютера, запуск и выход из программы.	1	13.09.2023	
3	Знакомство с компьютерной мышью. Управление компьютером с помощью мыши. Функции правой и левой кнопок. Основные приёмы работы с мышью.	1	20.09.2023	
4	Знакомство с клавиатурой. Расположение букв русского алфавита, цифр и символов на клавиатуре.	1	27.09.2023	
5	Работа с клавиатурным тренажёром.	1	04.10.2023	
6	Знакомство с приложением «Калькулятор». Выполнение вычислений с помощью приложения «Калькулятор»	1	11.10.2023	
7	Обработка текстовой информации. Ввод, редактирование и форматирование текста.	1	18.10.2023	
8	Текстовые редакторы. Сохранение и загрузка файлов.	1	25.10.2023	
9	Основные приемы ввода и редактирования текста	1	08.11.2023	
10	Работа со шрифтами, приёмы форматирования текста. Орфографическая проверка текста.	1	15.11.2023	
11	Использование буфера обмена для копирования и перемещения текста. Режим поиска и замены	1	22.11.2023	
12	Дополнительные возможности текстового процессора.	1	29.11.2023	
13	Компьютерная графика (обработка графической информации).	1	06.12.2023	
14	Технические средства компьютерной графики	1	13.12.2023	
15	Графические редакторы и методы работы с ними	1	20.12.2023	
16	Работа с графическим редактором растрового типа Paint	1	27.12.2023	

17	Знакомство с инструментами графического редактора. Начинаем рисовать. Рабочее поле Paint, инструменты, палитра	1	10.01.2024	
18	Работа с графическим редактором растрового типа Gimp	1	17.01.2024	
19	Работа с графическим редактором векторного типа OpenOffice Draw	1	24.01.2024	
20	Создание простейших рисунков. Цвет. Рисование плоских объектов.	1	31.01.2024	
21	Сканирование изображений и их обработка в среде графического редактора.	1	07.02.2024	
22	Компьютерные презентации	1	14.02.2024	
23	Работа с редактором компьютерных презентаций OpenOffice Impress	1	21.02.2024	
24	Работа с редактором компьютерных презентаций Power Point	1	28.02.2024	
25	Рабочее поле Power Point, инструменты, панели. Создание простейших рисунков. Раскраска.	1	06.03.2024	
26	Рисование объемных изображений. Раскраска.	1	13.03.2024	
27	Конструирование с помощью Power Point/	1	20.03.2024	
28	Настройка анимации в презентации	1	03.04.2024	
29	Создание презентации с применением записанного звука и изображения	1	10.04.2024	
30	Демонстрация презентации с использованием мультимедийного проектора	1	17.04.2024	
31	Индивидуальная творческая работа	1	24.04.2024	
32	Индивидуальная творческая работа	1	08.05.2024	
33	Индивидуальная творческая работа	1	15.05.2024	
34	Заключительное занятие. Демонстрация учащимися знаний и умений, приобретённых на занятиях кружка.	1	22.05.2024	
Итого:		34		

СПИСОК РЕКОМЕНДУЕМОЙ УЧЕБНО_МЕТОДИЧЕСКОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Симонович С.В. Весёлая энциклопедия. Санкт-Петербург, Питер, 2015
2. Владимирова Н.А. (авт.-сост.) Увлекательная информатика. 1-11 классы: логические задачи, кроссворды, ребусы, игры., Волгоград, Учитель, 2016
3. Босова Л.Л., Босова А.Ю., Коломенская Ю.Г. Занимательные задачи по информатике (задачник), М., БИНОМ, 2017
4. Параджанов В.Д. Занимательная информатика, М., Дрофа, 2017
5. Гейн А.Г. Информационная культура - Екатеринбург, Центр «Учебная книга», 2015
6. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Учебное пособие, М., БИНОМ, 2016
7. Залогова Л.А. Практика по компьютерной графике. М., БИНОМ, 2016
8. Леготина С.Н. Элективный курс «Мультимедийная презентация. Компьютерная графика» - Волгоград, ИТД «Корифей», 2016
9. Макарова Н.В. Практикум по технологии работы на компьютере. – М., Финансы и статистика, 2015
10. Смыковская Т.К., Карякина И.И. Microsoft Power Point: серия «Первые шаги по информатике», учеб.-методич. Пособие – Волгоград, 2017
11. Соловьева Л.Ф. Компьютерные технологии для учителя - Санкт-Петербург, БХВ-Петербург, 2015
12. Тур С.Н., Бокучава Т.П. Первые шаги в мире информатики, Методическое пособие 5-6 класс - Санкт-Петербург, БХВ-Петербург, 2016

Ресурсы Интернета

1. <http://www.klyaksa.net.ru> – сайт учителей информатики;
2. <http://www.lbz.ru/> - сайт издательства Лаборатория Базовых Знаний;
3. <http://www.college.ru/> - Открытый колледж;
4. <http://www.rusedu.info> – архив учебных программ.