

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа № 12»
села Куршава Андроповского муниципального округа**

Рассмотрено
Педагогического совета
Протокол № 1 от 05.08. 2024 г.

«Утверждаю»

Директор МБОУ СОШ № 12



Д.А. Крапивко

Пр. № 104 от 05.08.2024 г

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
внеурочной деятельности «Юный программист»,
реализуемая на базе центра образования естественно- научной и
технологической направленности «Точка роста»

Составитель:
Тихенко О.А.
учитель МБОУ СОШ №12

с. Куршава
2024 г

Пояснительная записка.

Существуют разные мнения по поводу возраста, с которого следует начинать обучение детей работе на компьютере. Современные исследования медиков, психологов, педагогов показывают, что при выполнении гигиенических и эргономических требований работа с компьютером отрицательного воздействия на здоровье детей младшего школьного возраста не оказывает. Если при этом, не перегружая детей, давать им простор для реализации их идей в быстрой и компактной форме, у них активнее развивается умение ориентироваться на плоскости, тренируются внимание и память, развиваются воображение и творческие способности.

Программа «Первые шаги в мире информатики» предназначена для преподавания на первой ступени обучения и является первым звеном в цепи непрерывного обучения информатике и информационным технологиям.

Актуальность данной программы заключается в том, что она позволяет осуществить подготовку молодого поколения, готового уже с первой ступени обучения использовать компьютер как инструмент познавательной деятельности. - «Юный программист» - это методически проработанный пропедевтический развивающий курс, опирающийся на принципы системности, гуманизации, междисциплинарной интеграции, дифференциации, дополнительной мотивации через игру.

Каждое занятие направлено на развитие мыслительной деятельности детей, памяти, внимания, речи, совершенствование моторных навыков. Умело подобранные задания учитывают возможности детей младшего школьного возраста, создают позитивную психологическую атмосферу сотрудничества педагога и воспитанников, закрепляют чувство достигнутого успеха и положительные эмоции, с ним связанные.

Компьютерные занятия не изолируются от основного педагогического процесса. Они сочетаются с традиционными средствами воспитания и обучения, повышая качество обучения и воспитания, являются логическим дополнением к программам основного образования. Новизна данной программы заключена в том, что преподавание, в отличие от имеющихся программ, носит «машинный» характер: дети получают не просто теоретические знания, но и овладевают практическими навыками работы на компьютере.

Данная программа является модифицированной и создана на основании программно-методического комплекса «Юный программист»

Цель программы:

подготовка молодого поколения, использовать компьютер как инструмент познавательной деятельности.

Задачи программы

Обучающие:

- формирование навыков работы на компьютере (восприятия информации с экрана, ее анализа, управления мышью и клавиатурой);
- формирование логического и комбинационного мышления, начал алгоритмического мышления у детей 8-9 лет и креативной деятельности с использованием компьютера;
- формирование представлений о роли и месте информационных технологий, информационном содержании трудовых процессов в постиндустриальном обществе и ценностного отношения к ним;
- выработка стабильных навыков получения и обработки информации, ориентированная на запросы личностного развития;
- пропедевтика дальнейшей информационной подготовки в течение всей жизни.

Развивающие:

- развитие логического мышления и пространственного воображения;
- расширение кругозора;
- развитие памяти, внимания, речи, творческого воображения, математического и образного мышления;
- развитие представлений об информационной картине мира, общности закономерностей информационных процессов в системах различной природы;
 - развитие способностей к быстрой адаптации в изменяющейся информационной среде деятельности;

Воспитательные:

- формирование общественно-активной личности, обладающей востребованными компетенциями;
- воспитание культуры общения и поведения в социуме;
- формирование навыков здорового образа жизни.

В основу программы положен приоритет интеллектуального развития младших школьников перед другими задачами обучения. Программа ориентирована на формирование понятий информации и информационного процесса, представлений об информационной картине мира, о значении информации, информационных технологий в обществе, знакомство с функциональной структурой компьютера и его основными устройствами, основными практическими приемами работы в среде Windows, со стандартными приложениями Windows для вычислений, редактирования текста, создания графических изображений. Содержание программы позволяет ученику любого уровня активно включиться в учебно-познавательный процесс и максимально проявить себя: занятия могут проводиться на высоком уровне сложности, но включать в себя вопросы, доступные и интересные всем воспитанникам.

Программа рассчитана на обучающихся 8-9 лет и предусматривает

последовательное расширение ЗУН, полученных детьми на уроках информатики.

Курс может изучаться ребятами с любым начальным уровнем подготовки. Преподавание построено в соответствии с принципом валеологии «не навреди». На каждом уроке проводится физкультминутка. За компьютером дети работают в 1 классе 8-10 минут, во 2-4 классах – 10-15 минут, сразу после работы за компьютером следует минутка релаксации – дети выполняют различные гимнастические упражнения для глаз и кистей рук.

Планирование занятий обучения на компьютере предусматривает знакомство детей с компьютерным интерфейсом (курсор, направление перемещения на экране, форма, палитра, мышь и др.) и инструментами графического редактора («Карандаш», «Линия», «Кисть», «Овал», «Прямоугольник», «Ластик», «Штамп» и др.). Проводятся аналогии с известными понятиями («Конструктор», «Пазл», «Раскрашка»). Кроме основной формы преподавания - урока, предусмотрены экскурсии, уроки-соревнования, конкурсы, а также контрольные и диагностические тестирования.

Программа построена по концентрическому принципу. Содержание образования разделено на три блока: компьютер, информационная технология, информация.

Примерная структура занятия:

1. Организационный момент (1-2 мин).
2. Разминка: короткие логические задания, задачи на развитие внимания (3-5 мин).
3. Объяснение нового материала или фронтальная работа по решению новых задач, работа в тетрадях, с дополнительным материалом (пазлы, раскрашки, конструкторы, конструирование из бумаги и т.д.) – 10-12 мин.
4. Физкультминутка (1 мин).
5. Работа за компьютером (взклассе 10-15 мин)
6. Релаксация (1 мин).
7. Подведение итогов урока (2-3 мин)

Длительность занятия в 3 классе 35 минут.

- Программа рассчитана на детей 8-9 лет.
- Вид детской группы: профильная, состав постоянный.

Режим занятий.

Год обучения.	Общее количество часов в год.	Количество часов в неделю.
I	306	9

Прогнозируемые результаты и способы их проверки.

- знать правила поведения в компьютерном классе и уметь рассказывать

их по картинкам;

- знать основные устройства компьютера;
- уметь управлять компьютерной мышью;
- уметь складывать мозаики, головоломки;
- уметь пользоваться палитрой при раскрашивании компьютерных рисунков;
- уметь конструировать фигуры по образцу;
- знать различные виды информации и ориентироваться в них;
- уметь решать логические задачи;
- уметь выделять признак, обобщать и систематизировать предметы по признакам;
- уметь определять отношения между множествами;
- знать виды моделей;
- знать, что такое алгоритм и способы представления алгоритмов.

Способы проверки результатов: По каждой теме выполняются самостоятельные работы или тестирования, зачетные работы, позволяющие судить о том, как усвоен пройденный материал. В конце каждого года проводится годовая контрольная работа, в которую включены задания практически по каждому пройденному разделу. Кроме того, в течение года 2-3 раза осуществляется диагностическое тестирование на развитие памяти, внимания, саморегуляции.

Календарно-тематическое планирование курса 3 класс (9 часов в неделю, 306 часов в год)

№	Наименование разделов и тем	Дата		Примечание
		план	факт	
1	Знакомство с техникой безопасности в компьютерном классе. Знакомство с компьютером.			
2	Понятия вверх, вниз, вправо, влево.			
3	Понятия вверх, вниз, вправо, влево.			
4	Понятия вверх, вниз, вправо, влево.			
5	Понятия вверх, вниз, вправо, влево.			
6	Понятия вверх, вниз, вправо, влево.			
7	Понятия вверх, вниз, вправо, влево.			
8	Развитие внимания.			
9	Развитие внимания.			
10	Развитие внимания.			
11	Развитие внимания.			
12	Развитие внимания.			

13	Развитиевнимания.			
14	Развитиевнимания.			
15	Развитиевнимания.			
16	Развитиевнимания.			
17	Выделениесущественныхпризнаковпредмета			
18	Выделениесущественныхпризнаковпредмета			
19	Выделениесущественныхпризнаковгруппыпредметов			
20	Выделениесущественныхпризнаковгруппыпредметов			
21	Выделениесущественныхпризнаковгруппыпредметов			
22	Решениелогическихзадач.Выявлениезакономерностейврасположениипредметов.			
23	Решениелогическихзадач.Выявлениезакономерностейврасположениипредметов.			
24	Решениелогическихзадач.Выявлениезакономерностейврасположениипредметов.			
25	Урокзагадок.			
26	Логикаиконструирование			
27	Логикаиконструирование			
28	Логикаиконструирование			
29	Повторениеизученногоматериала.			
30	Повторениеизученногоматериала.			
31	Диагностикавниманияипамяти			
32	Резерв			
33	Резерв			
34	Развитиевнимания. Понятиявверх, вниз,вправо, влево.			
35.	Развитиевнимания. Понятиявверх, вниз,вправо, влево.			
36	Развитиевнимания. Понятиявверх,вниз,вправо,влево.			
37	Выделениесущественныхпризнаковпредмета.			
38	Знакомствосмножествами.			
39	Вложенностьмножеств.			
40	Логикаирусский язык.			
41	Логикаирусский язык.			
42	Подготовкаквведениюпонятий«симметрия».Игра «ПутешествиевстрануЗазеркалье»			
43	Симметрия			
44	Симметрия			
45	Симметрия.Паркеты.			
46	Симметрия.Паркеты.			
47	Решениезадачнаповторение.			
48	Диагностикавниманияипамяти.			

49	Повторениеизученногоматериала.Игра«Страна симметрии»			
50	Логическиеконцовки.			
51	Решениелогическихзадач.			
52	Знакомствосотрицанием.			
53	Логика иматематика			
54	Логика иматематика			
55	Логикаиматематика. Урок-игра.			
56	Логика иматематика			
57	Логика иматематика			
58	Логика иматематика			
59-62	Решениезадачнаповторение.			
63-67	Понятие«массив»			
68	Работасмассивами.			
69	Работасмассивами.			
70	Работасмассивами.			
71	Работасмассивами.			
72-80	Повторениеизученногоматериала.			
81-87	Диагностикавниманияипамяти.			
88	Резерв			
89	Чтотакоеинформация?			
90	Чтотакоеинформация?			
91-96	Видыинформации.Способыпередачииполучения информации.			
97-102	Свойстваинформации.			
103-110	Повторениеизученногоматериала.Игра«Информация и мы»			
111	Кодированиеинформации			
112	Кодированиеинформации			
113	Кодированиеинформациииспомощьюалфавита, пронумерованногопопорядку.			
114	Кодированиеинформациииспомощьюалфавита, пронумерованноговобратномпорядке.			
115-120	Кодированиеинформациииспомощьютрафарета.			
121-130	Хранениеинформации.Организацияхраненияинформации.			
131	Организацияхраненияинформации.			
132	Организацияхраненияинформации.			
133-140	Диагностикавниманияипамяти			
141-150	Базыданных.			

151	Обработка информации. Базы данных.			
152	Обработка информации. Базы данных.			
153	Обработка информации. Базы данных.			
154	Поиск информации.			
155	Поиск информации.			
156	Поиск информации.			
157-165	Поиск информации. Самостоятельная работа.			
166-175	Повторение изученного материала. Игра «Веселая информатика»			
176-185	Игра «Учение с увлечением»			
186	Логика информации.			
187	Логика информации.			
188	Логика информации.			
189	Логика информации.			
190	Логика информации.			
191-200	Диагностика внимания и памяти			
201	Резерв			
202	Резерв			
203	Краткая история развития ВТ			
204	Краткая история развития ВТ			
205	Алгоритмы и исполнители.			
206-212	Понятие алгоритма, исполнителя. Примеры алгоритмов			
213-215	Примеры алгоритмов			
216	Виды алгоритмов. Способы записи алгоритмов. Линейные алгоритмы. Игра «Фокусы с числами»			
217	Разветвляющиеся и циклические алгоритмы			
218	Работа с программами			
219	Анализ контрольной работы. Диагностика внимания и памяти			
220	Знакомство с алгоритмическим языком стрелок			
221	Алгоритмический язык стрелок. Линейные алгоритмы.			
222	Алгоритмический язык стрелок. Линейные алгоритмы.			
223	Алгоритмический язык стрелок. Линейные алгоритмы.			
224	Алгоритмический язык стрелок. Линейные алгоритмы.			
225	Алгоритмический язык стрелок. Линейные алгоритмы.			
226	Алгоритмический язык стрелок. Линейные алгоритмы. Игра «Найди клад»			
227	Диагностика внимания и памяти			
228	Алгоритмический язык стрелок. Циклические алгоритмы.			

229	Алгоритмический язык стрелок. Циклические алгоритмы.			
230	Алгоритмический язык стрелок. Циклические алгоритмы.			
231	Алгоритмический язык стрелок. Циклические алгоритмы.			
232	Алгоритмический язык стрелок – пропедевтика вложенных циклов			
233	Алгоритмический язык стрелок – пропедевтика вложенных циклов			
234	Исполнитель Колобок на линейке.			
235	Исполнитель Колобок на линейке.			
236	Исполнитель Колобок на линейке. Самостоятельная работа.			
237- 242	Понятие о координатной плоскости. Игра-диктант «Расположи предмет»			
243- 248	Понятие о координатной плоскости. Игра-диктант «Расположи предмет»			
249- 263	Понятие о координатной плоскости. Игра-диктант «Расположи предмет»			
264	Алгоритмы работы на координатной плоскости			
265	Алгоритмы работы на координатной плоскости			
266	Алгоритмы работы на координатной плоскости			
267- 285	Диагностика внимания и памяти			
286- 294	Мышь. Пиктограммы.			
295- 300	Конструирование.			
301- 306	Резерв			

4. Содержание программы

1. Введение в курс. Правила поведения в кабинете информатики.

Теория: Правила поведения в компьютерном классе.

Практика: Организация рабочего места.

2. Применение компьютеров.

Теория: Области применения компьютеров. ЭВМ. Компьютеры и космос. Компьютеры и культура. Компьютеры в быту.

Практика: Экскурсия: «Компьютеры в нашей школе».

3. Компьютер и его основные устройства.

Теория: Виды машин. Виды электронных машин. Системный блок. Монитор. Клавиатура. Мышь.

Практика: Системный блок. Монитор. Клавиатура. Мышь.

4. Клавиатура. Работа на клавиатуре.

Теория: Клавиатура. Клавиши. Функции клавиш. Пробел.

Практика: Функции клавиш. Клавиши, обозначающие буквы, цифры. Первый ряд клавиш. Второй, третий ряд клавиш. Знаки препинания, заглавные буквы.

5. Мышь. Пиктограммы.

Теория: Устройство ввода информации. Указатель мыши. Левая и правая кнопка мыши. Щелчок.

Практика: Игры « Домик », « Ёлка с шариками », « Ёлка со свечками », «Горшки», « Портфель », « Апельсины », « Снеговик ».

6. Графика.

Теория: Графический редактор. Палитра. Инструменты графического редактора.

Практика: Компьютерные головоломки. Игра « Собери картинку», пазлы, компьютерные пазлы.

7. Раскрашивание компьютерных рисунков.

Теория: Компьютерная кисть и палитра. Компьютерный альбом. Основные цвета в информатике.

Практика: Раскрашивание картинок «Замок», « Цыплята», « Бабочка», « Торт», «Обезьяна с мальчиком», «Обезьяна с медведем», «Обезьяна и морж». Раскраски.

8. Конструирование.

Теория: Программы-конструкторы. Компьютерный конструктор. Детали-объекты. Виды конструкторов.

Практика: Работа с различными видами конструкторов. Игра «Машина», «Корабль», «Крепость», «Конструктор».

9. Гимнастика для рук и глаз.

Теория: Значимость упражнений для рук при работе на компьютере.

Виды упражнений для рук и глаз.

Практика: Разучивание комплексов упражнений для рук.

Практика: Гимнастика для глаз.

10. Информация вокруг нас.

Теория: Сведения об окружающем мире. Роль информации в нашей жизни. Источники информации.

Практика: Поиск информации в различных видах источников.

11. Как мы получаем информацию.

Теория: Органы чувств. Каналы получения информации. Взаимосвязь между каналами получения информации, видами информации и органами чувств.

Практика: Практическое получение информации через различные органы чувств.

12. Способы представления и передачи информации.

Теория: Из истории получения и передачи информации, её хранения. Современная база информации.

Практика: Пословицы, кроссворды, игры с буквами и цифрами.

13. Элементы логики. Истинные и ложные суждения.

Теория: Результат получения информации. Виды суждений.

Практика: Определение истинности и ложности суждений. Составление истинных и ложных суждений. Игры: «Помоги мышке добраться до сыра», «Числовые равенства и неравенства», «Работа с предложениями».

14. Сопоставление.

Теория: Способы обработки информации. Сопоставление предметов и явлений.

Практика: Игра «Дополни и создай аналогичную пару», «Дополни пару недостающими элементами», «Создай новую пару».

15. Множества.

Теория: Объединение предметов на основе общих свойств и признаков.

Практика: Составление множеств из соответствующих элементов:

«Множество живых существ», «Множество обитателей моря», «Множество неодушевлённых предметов», «Множество овощей и фруктов», «Множество предметов, сделанных человеком».

16. План и правило.

Теория: Общепринятые соглашения. Последовательность выполнения действий. Виды правил. Области применения правил.

Практика: Практическое составление правил. Обсуждение и применение правил. Составление плана, выполнение действий по плану.

17. Исполнитель.

Теория: Виды исполнителя. Команды. Системы команд.

Практика: Команды. Системы команд.

18. Пример исполнителя.

Теория: Система команд для разных исполнителей.

Практика: Составление и выполнение команд для Робота. Составление системы команд для разных исполнителей.

5. Методическое обеспечение

Основные формы и методы обучения:

Основные формы: уроки – лекции, уроки –практические занятия, игры, диспуты, путешествия, экскурсии, соревнования.

Основные методы: беседа, самостоятельная работа, показ, демонстрация, игра, совместный поиск информации.

Для реализации программы необходимо:

Материально-техническая база	Методическая база
<ul style="list-style-type: none">• Компьютеры – 8• Виртуальная энциклопедия «Кирилла и Мефодия»• Сканер – 1	<ul style="list-style-type: none">• Диск CD – R « Мир информатики 1, 2, 3, 4 год обучения»• Диск CD – R « Башня знаний»

<ul style="list-style-type: none"> • Принтер – 1 • Мультимедийный проектор – 1 • Экран – 1 • Цифровые фотоаппараты – 2 • Видеокамера - 1 	<ul style="list-style-type: none"> • Головоломки • Пазлы • Книжки-раскраски • Конструкторы • Электронные учебники в системе Интернет
---	---

6. Список литературы

Литература для организации образовательного процесса:

1. Витухновская А.Н., Васильева Л.А. Путеводитель по информационным ресурсам детской библиотеки.- М., 2005.
2. Информатика в школе: Приложение к журналу «Информатика и образование». №3 – 2003. – М.: Образование и Информатика, 2003. – 112 с.
3. Первин Ю.А. Информатика в школе и дома. СПб. : БХВ, 2003.
4. Плаксин М.А. Модуль «Таблицы» «Пермской версии» начального курса информатики.- М., 2005.
5. Тур С.Н., Бокучава Т.П. Первые шаги в мире информатики., М., 2006

Литература, рекомендуемая для детей и родителей:

1. Абдрашитов Б.М., Шлихунов В.Н. Учись мыслить нестандартно. М. : Просвещение, 1986.
2. Грузман М.З. Логические игры с калькулятором. М.: Просвещение, 1989
3. Звонкин А.К., Семенов А.Л. Алгоритмика. М.: Дрофа, 2000.
4. Программно-методический комплекс «Мир информатики»: Учебная книга. Екатеринбург, 2002.
5. Роботландия: Программно – методический комплекс по начальной школе. М.: КУДИЦ, 1993.
6. Энциклопедия Персонального компьютера и Интернета Кирилла и Мефодия».