


**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение**


**«Висловская средняя общеобразовательная школа»**

Семикаракорский район, хутор Вислый

«РАССМОТРЕНО»  
Методическим советом

Протокол № 1 от 16.08.2023 г

«СОГЛАСОВАНО»  
Заместитель директора  
по ВР  
 /Куприк Е.В./  
Дата 16.08.2023 г

«УТВЕРЖДАЮ»  
Директор  
МБОУ Висловская СОШ  
 /Сахнова И.В./  
Приказ № 124 о/д от 16.08.2023 г



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА  
внеурочной деятельности (ФГОС)  
общеинтеллектуального направления  
«Весёлое программирование»**

Учитель: Лобова Марина Владимировна

Вислый

2023

## **Пояснительная записка**

Рабочая программа внеурочной деятельности курса «Весёлое программирование»

для обучающихся 2 класса разработана на основе нормативно-правовых документов:

1. Федеральный закон РФ «Об образовании в Российской Федерации» № 273 – ФЗ. от 29.12.2012г. (с изменениями и дополнениями).
2. ФГОС НОО (утверждён приказом Министерства образования и науки РФ от 06.10.2009г. № 373). (с изменениями и дополнениями).
3. Авторская программа курса Тур С. Н., Бокучава Т. П. “Первые шаги в мире информатики” для учащихся 1-4 классов / Санкт-Петербург «БХВ-Петербург» 2018 г.
4. Устава МБОУ Висловская СОШ;
5. Положения «О рабочих программах МБОУ Висловская СОШ»;
6. Учебного плана МБОУ Висловская СОШ на 2023 – 2024 учебный год;
7. Календарного графика МБОУ Висловская СОШ на 2023 – 2024 учебный год;

### **Цели и задачи курса «Весёлое программирование»**

**Целью** изучения курса «Весёлое программирование» во 2 классе является овладение обучающимися навыками работы на компьютере, умением работать с различными видами информации и приобретение основ проектно-творческой деятельности.

**Основными задачами** обучения курса «Весёлое программирование» во 2 классе являются:

- Развитие умения работы с информацией, коммуникативные умения и элементы информационной культуры.
- Формирование умения представлять информацию об объектах реальной действительности различными способами (числа, таблицы, текст, рисунок); начальные навыки использования компьютерной техники и информационных технологий для решения учебных и практических задач; умения практического применения современных компьютерных технологий при изучении общеобразовательных предметов по курсам: математика, русский язык, окружающий мир и литературное чтение.

#### **Решение данных задач способствует:**

- выработке осознанных навыков в работе на компьютере, в том числе при обработке различных видов информации
- формированию алгоритмического мышления школьников
- развитию навыков проектно-творческой деятельности
- воспитанию целеустремленности и результативности в процессе решения учебных задач

#### **В процессе обучения происходит:**

- Формирование представлений обучающихся об информационной картине мира, информации и информационных процессах реального окружающего мира.
- Формирование системно-информационного мировоззрения в процессе работы на компьютере.
- Формирование представления об основных понятиях информатики на основе их личного опыта и знаний, полученных при изучении других школьных дисциплин.

- Развитие начальных навыков работы на компьютере.
- Развитие логического мышления.
- Приобретение опыта создания на компьютере простейших информационных объектов: текстов, рисунков, схем.
- Умение работать с различными видами информации и освоение основ проектно-творческой деятельности.
- Формирование и развитие умений использовать компьютер при тестировании, поиске информации, использовании конструкторов, презентаций в учебном процессе.

### **Место курса в программе внеурочной деятельности гимназии**

В плане внеурочной деятельности МБОУ Висловская СОШ на реализацию курса «Весёлое программирование» во 2 классе выделено 1 час в неделю, всего 34 часа в год. Согласно расписанию МБОУ Висловская СОШ фактически будет проведено 34 часа. Программа будет реализована в полном объёме.

### **Планируемые результаты освоения содержания курса**

#### **Личностные результаты**

У обучающегося будут сформированы:

- внутренняя позиция школьника на основе положительного отношения к школе;
- принятие образа «хорошего ученика»;
- положительная мотивация и познавательный интерес к изучению курса «Мир проектов»;
- способность к самооценке;
- начальные навыки сотрудничества в разных ситуациях;

#### **Метапредметные результаты**

Регулятивные

Обучающийся научится:

- формулировать и удерживать учебную задачу;
- преобразовывать практическую задачу в познавательную;
- ставить новые учебные задачи в сотрудничестве с учителем;
- выбирать действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
- использовать речь для регуляции своего действия;
- адекватно воспринимать предложения учителей, товарищей, родителей и других людей по исправлению допущенных ошибок;

Обучающийся получит возможность научиться:

- сличать способ действия и его результат с заданным эталоном с целью обнаружения отклонений и отличий от эталона;
- выделять и формулировать то, что уже усвоено и что еще нужно усвоить, определять качество и уровня усвоения;

#### **Познавательные**

Обучающийся научится:

- находить необходимую информацию для выполнения учебных заданий;
- собирать информацию;
- обрабатывать информацию (*с помощью ИКТ*);
- анализировать информацию;
- передавать информацию (устным, письменным, цифровым способами);
- самостоятельно выделять и формулировать познавательную цель;
- использовать общие приёмы решения задач;
- контролировать и оценивать процесс и результат деятельности;

Обучающийся получит возможность научиться:

- моделировать, т.е. выделять и обобщенно фиксировать группы существенных признаков объектов с целью решения конкретных задач.
- подводить под понятие на основе распознавания объектов, выделения существенных признаков;
- проводить синтез; сравнение; классификацию по заданным критериям;
- устанавливать аналогии;
- строить рассуждения.

### **Коммуникативные**

Обучающийся научится:

- работать в группе, учитывать мнения партнеров, отличные от собственных;
- ставить вопросы;
- обращаться за помощью;
- формулировать свои затруднения;
- предлагать помощь и сотрудничество;
- договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности;
- слушать собеседника;
- договариваться и приходить к общему решению;

Обучающийся получит возможность научиться:

- формулировать собственное мнение и позицию;
- осуществлять взаимный контроль;
- адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

### **Предметные результаты**

В результате освоения курса «Первые шаги в мире информатики» обучающиеся получают представление:

- о понятии «информация» — одном из основных обобщающих понятий современной науки, о понятии «данные», о базовых понятиях, связанных с хранением, обработкой и передачей данных;
  - о компьютерах — универсальных устройствах обработки информации, связанных в локальные и глобальные сети;
  - о мировых сетях распространения и обмена информацией,
  - о направлениях развития компьютерной техники (суперкомпьютеры, мобильные вычислительные устройства и др.);
- будут сформированы:
- основы алгоритмической культуры;
  - навыки коммуникации с использованием современных средств ИКТ, включая непосредственное выступление перед аудиторией и дистанционное общение (с опорой на предшествующее использование в различных предметах),
  - представления о необходимости учёта юридических аспектов использования ИКТ, о нормах информационной этики.

Обучающийся научится:

- понимать и правильно применять на бытовом уровне понятия «информация», «информационный объект»;
- различать виды информации по способам её восприятия человеком, по формам представления на материальных носителях;
- приводить простые жизненные примеры передачи, хранения и обработки информации в деятельности человека, в живой природе, обществе, технике;
- приводить примеры информационных носителей;
- определять устройства компьютера, моделирующие основные компоненты информационных функций человека;

- различать программное и аппаратное обеспечение компьютера;
- запускать программы из меню Пуск;
- уметь изменять размеры и перемещать окна, реагировать на диалоговые окна;
- вводить информацию в компьютер с помощью клавиатуры и мыши

Обучающийся получит возможность:

- применять текстовый редактор для набора, редактирования и форматирования простейших текстов;
- применять простейший графический редактор для создания и редактирования рисунков;
- знать о требованиях к организации компьютерного рабочего места, соблюдать требования безопасности и гигиены в работе со средствами ИКТ.

### Содержание курса «Весёлое программирование»

#### Повторение изученного материала (2 ч)

Правила поведения и техника безопасности в компьютерном классе. Устройство компьютера. Возможности персональных компьютеров. Решение задач на развитие внимания. Игра Никитины на развитие внимания. Решение логических задач.

#### Введение в логику (32 ч)

Логика и русский язык. Подготовка к введению понятия «симметрия». Игра «Путешествие в Зазеркалье». Симметрия. Паркеты. Логические концовки. Пропедевтика отрицания. Введение понятия отрицания. Логика и математика. Понятие «массив». Работа с массивами. Введение понятия присваивания.

#### Основные виды деятельности

Наименование раздела программы	Характеристика деятельности учащихся (основные учебные умения и действия)
Повторение изученного материала (2 ч)	<b>Искать</b> сходство и различия в материальных и информационных технологиях. <b>Рассуждать</b> об изменении в жизни людей и о новых профессиях, появившихся с изобретением компьютера. <b>Выполнять</b> заданные действия с мышью и клавиатурой. <b>Запускать</b> программы, выполнять в них действия и <b>завершать</b> работу программ.
Введение в логику (32 ч)	<b>Выбирать</b> жизненную ситуацию для выполнения итоговой творческой работы или придумывать свою. <b>Выполнять</b> операции на компьютере, относящиеся к изучаемой технологии (например, набор текста, перемещение курсора, вырезание, копирование и вставка текста, выбор шрифта, размера и начертания символов, организация текста, сохранение и редактирование текстовых документов). <b>Создавать</b> проект (эскиз или план) итоговой творческой работы. <b>Выполнять</b> итоговую творческую работу, используя освоенные операции. <b>Выполнять</b> операции на компьютере, относящиеся к изучаемой технологии (например, рисование точек, прямых и кривых линий, фигур, стирание, заливка цветом, сохранение и редактирование рисунков). <b>Выполнять</b> итоговую творческую работу, используя освоенные операции.

### Календарно – тематическое планирование

№ п\п	Тема урока	Количе ство часов	Дата	
			План	Факт
Повторение изученного материала		2		
1	Урок-повторение. Правила поведения на уроках информатики. Компьютер и его основные устройства.	1	06.09.23	
2	Урок-повторение. Виды информации. Множества.	1	13.09.23	
Введение в логику		32		
3	Пиктограммы. Знакомство с окном программы Word. Рисование в программе Word (овал, прямоугольник, изменение цвета заливки и цвета линий, копирование и вставка фигур, уменьшение – увеличение размеров фигур).	1	20.09.23	
4	Обобщения. Отношения между множествами. Знакомство с окном программы Word (Продолжение: прямая, кривая линии, изменение толщины и окраса линий).	1	27.09.23	
5	Логика. Знакомство с окном программы Word (Продолжение: поворот фигур, группировка). Программа – тренажёр «Быстрые ручки»	1	04.10.23	
6	Модели. Знакомство с окном программы Word (Продолжение: порядок расположения фрагментов). Программа – тренажёр «Быстрые ручки».	1	11.10.23	
7	Графика. Формирование навыков работы с клавиатурой.	1	18.10.23	
8	Графика. Логика и русский язык	1	25.10.23	
9	Обучаемся, играя. (Программа «Башня Знаний» и др.)	1	08.11.23	
10	Обучаемся, играя. Игровой урок (Программа «Башня Знаний» и др.)	1	15.11.23	
11	Знакомство с окном программы Word (Продолжение: изменение узлов кривой линии, создание тени геометрических фигур).	1	22.11.23	
12	Понятие «Симметрия». Построение симметричных фигур. Развитие пространственного воображения и мышления. Пропедевтика осевой симметрии.	1	29.11.23	
13	Симметрия. Знакомство с окном программы Word (Продолжение: изменение параметров страницы, объём геометрических фигур).	1	06.12.23	
14	Закрепление изученного материала. Симметрия. Завершение практической работы (создание рисунка) в программе Word. Программа «Baby tare».	1	13.12.23	
15	Симметрия. Алгоритм. Умозаключения, аргументация выводов, причинно-следственные	1	20.12.23	

	связи.			
16	Симметрия. Способы представления алгоритма. Решение логических задач.	1	27.12.23	
17	Составление алгоритма. Исполнитель. Задачи на смекалку.	1	10.01.24	
18	Логические концовки. Программы «Исполнитель», «Учимся думать».	1	17.01.24	
19	Решение логических задач. Пропедевтика отрицания. Программа «Исполнитель»	1	24.01.24	
20	Введение понятия «отрицание». Программы «Исполнитель».	1	31.01.24	
24	Логика и математика. Рисование в программе Word (открытка ко Дню защитника Отечества).	1	07.02.24	
22	Логика и математика. Рисование в программе Word (открытка ко Дню защитника Отечества), продолжение.	1	14.02.24	
23	Логика и математика. Рисование в программе Word (открытка к 8 Марта).	1	21.02.24	
24	Логика и математика. Рисование в программе Word (открытка к 8 Марта), продолжение.	1	28.02.24	
25	Логика и математика. Пропедевтика понятия «числовые массивы».	1	06.03.24	
26	Логика и математика. Пропедевтика понятия «числовые массивы».	1	13.03.24	
27	Обучаемся, играя. Игровой урок (Программа «Башня Знаний» и др.)	1	20.03.24	
28	Понятие «массив». Работа с массивами. Рисуем в программе Word. Рисунок ко Дню космонавтики.	1	03.04.24	
29	Введение понятия присваивания. Программа «Массивы». Рисуем в программе Word (окончание работы над рисунком ко Дню космонавтики).	1	10.04.24	
30	Понятие «массив». Работа с массивами. Введение понятия присваивания. Алгоритм. Программа «Исполнитель». Рисуем в программе Word. Рисунок к празднику Пасха	1	17.04.24	
31	Работа с массивами. Алгоритм. Программа «Исполнитель».	1	24.04.24	
32	Повторение изученного за год материала. Алгоритм. Программа «Исполнитель»	1	08.05.24	
33	Повторение изученного за год материала. Обучаемся, играя.	1	15.05.24	
34	Игровой урок (Программа «Башня Знаний» и др.)	1	22.05.24	

### Материально-техническое обеспечение образовательного процесса

#### Аппаратные средства

1. Ноутбук
2. Проектор
3. Экран
4. Устройства вывода звуковой информации (колонки)

5. Устройства для ручного ввода текстовой информации и манипулирования экранными объектами (клавиатура и мышь)

### **Электронное сопровождение**

1. Ресурсы Единой коллекции цифровых образовательных ресурсов (<http://school-collection.edu.ru/>).
2. Компакт-диск «Мир информатики. 1-2 класс» [Электронный ресурс]. – М.: Кирилл и Мефодия. 2000 г. – 1 электронный оптический диск
3. Компакт-диск «Башня знаний».
4. Лекторий «ИКТ в начальной школе» (<http://metodist.lbz.ru/lections/8/>)
5. «Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов» <http://schoolcollection.edu.ru/>  
тест-онлайн скорости печати <http://nabiraem.ru/>

### **Список литературы**

1. Авторская программа курса Тур С. Н., Бокучава Т. П. “Первые шаги в мире информатики”/ Санкт-Петербург «БХВ-Петербург» 2016 г.
2. Методические рекомендации по обучению слепому методу печати. 1–4-й класс
3. С.Н.Тур, Т.П.Бокучава. Первые шаги в мире информатики. Методическое пособие для учителей 1-4 классов – издательство Санкт-Петербург «БХВ –Петербург» 2016.
4. Поурочные разработки занятий курса Тур С. Н., Бокучава Т. П. “Первые шаги в мире информатики” – издательство Санкт-Петербург «БХВ –Петербург» 2016



## Лист корректировки рабочей программы

[illegible]

## Лист корректировки рабочей программы

[illegible]