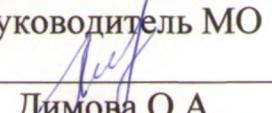


Муниципальное казённое общеобразовательное учреждение  
«Средняя общеобразовательная школа с. Ленинское»

Рассмотрено  
на заседании МО  
Протокол № 1 от 29.09  
Руководитель МО  
  
Димова О.А.

Согласованно  
зам. директора по ВР  
  
Бородина Ю.А.

Утверждено  
директор МКОУ СОШ  
с. Ленинское  
Марсеева Э.А.  
Приказ от  2023г.



**Рабочая программа  
внекурчной деятельности  
Кружок «Приключение компьютерной мышки»**

**Класс:** 1А кл.

**Составитель – Мишенков К. И., учитель информатики МКОУ СОШ  
с.Ленинское**

**Учебный год: 2023-2024г.**

## ***Пояснительная записка***

В настоящее время все большее значение принимает раннее выявление и развитие способностей детей младшего школьного возраста. Чем раньше начинается развитие ребенка, тем органичнее оно проходит, тем легче детям учиться в школе, тем более они подготовлены к решению различных жизненных задач.

В основную образовательную программу в соответствии с ФГОС включена внеурочная деятельность, которая направлена на реализацию индивидуальных потребностей обучающихся школы путем предоставления выбора широкого спектра занятий, направленных на развитие детей. Каждый ребенок, живущий в современном информационном обществе должен уметь работать на компьютере, находить нужную ему информацию в различных информационных источниках, обрабатывать ее, и самое главное (требования ФГОС), использовать свои знания в жизни.

Кружок предназначен для освоения школьниками навыков пользования компьютером, развития у них логического мышления и творческих способностей. На занятиях ребята учатся общаться, высказывать свое мнение, работать в группе, получают знания о вычислительной технике, о построении простых алгоритмов и моделей, знакомятся с теорией множеств. Дети приобретают навыки работы с доступными программными средствами.

### ***Цели занятий:***

обучающие: развитие логического мышления, создание базы знаний связанной с информатикой, оперативное использование этих знаний для решения любых задач, развитие образного мышления;

воспитывающие: развитие умения работать в группе, самостоятельно оценивать и анализировать свою деятельность и уважительно оценивать и анализировать деятельность других ребят в совместном освоении курса, воспитание положительно окрашенного отношения к сверстникам и взрослым;

развивающие: раскрытие творческих способностей и наклонностей детей, создание мотивации к использованию собственных талантов, интереса к решению учебных и жизненных задач, создание высоких стартовых возможностей для обучения в начальной и средней школе.

### ***Задачи:***

обучающие: приобретение навыков работы с доступными программными средствами, навыков построения простых алгоритмов и моделей, навыков работы с множеством предметов (разбиение на группы с выделением характерных признаков предметов и закономерностей в игровой и бытовой деятельности;

воспитывающие: приобретение навыков контроля и анализа игровой и учебной деятельности, как собственной, так и других ребят, навыков дружелюбного общения со сверстниками и взрослыми;

развивающие: развитие интереса и умения использования своих способностей, умения анализировать ситуацию для построения информационной модели и изображения модели с помощью системного языка (рисунки, схемы, плана решения задачи и т.д.).

Занятия проводятся один раз в неделю по 30 минут. Преподавание построено в соответствии с принципом валеологии “не навреди”, поэтому примерная структура каждого занятия такова: объяснение нового материала или фронтальная работа по решению новых задач (работа на печатных листах, решение конкретных логических, математических задач, задач на развитие внимания) и компьютерный практикум (10–15 минут).

Формы проведения занятий нестандартные: мини-игры, занятия-сказки, путешествия, конкурсы, викторины и т.п. Основные методы – это познавательные игры: ребусы, кроссворды, различные головоломки, которые помимо определенной образовательной функции непосредственно стимулируют интерес учащихся к изучаемым предметам, побуждают учащихся рассуждать логически, развивают речь, воображение, творчество, зрительное внимание, умение мыслить нестандартно, укрепляют память. Использование активных методов и форм обучения позволяет учителю постоянно изменять виды деятельности учащихся на уроке.

Игровые методы обучения, способствуют творческому развитию, развивают мышление и внимание, учат концентрироваться на выполнении заданий, работать в коллективе, стимулируют интерес к изучаемым предметам.

**Компьютерный практикум**, направленный на получение навыков работы с клавиатурой и мышкой, предполагает знакомство с программным обеспечением как в среде Windows, так и в Alt Linux 5.1 и построен на использовании:

- 1) программы «Мир информатики» от Кирилла и Мефодия (1 год обучения):
  - а) клавиатура, работа на клавиатуре;
  - б) упражнения с мышью;
- 2) образовательной программы для детей GCompris (ОС Linux):

- а) изучение компьютера: мышка;
- б) изучение компьютера: клавиатура;
- 3) CD «Учимся пользоваться мышкой»;
- 4) CD «Учимся пользоваться мышкой и клавиатурой».

После компьютерного практикума следует минутка релаксации - дети выполняют гимнастические упражнения для глаз и кистей рук.

На каждом занятии обязательно проводится физкультминутка.

## **Содержание**

### **Наш компьютер – верный друг (9 ч)**

Здравствуй, класс компьютерный. Правила поведения в кабинете информатики. Наш компьютер – верный друг. Основные устройства компьютера: монитор, системный блок, клавиатура, мышь.

### **Информационные технологии (8 ч)**

Графика. Раскрашивание компьютерных рисунков. Конструирование. Графический редактор Paint: применение инструментов штамп, заливка, магия, ластик, кисть, палитра. Графический редактор Paint: запуск программы, основные элементы окна. Использование графических примитивов. Применение инструментов карандаш, ластик, кисть, палитра, линия. Создание, сохранение рисунка.

## **Планируемые результаты**

**Предметные:** развитие у школьников навыков решения задач с применением таких подходов к решению, которые наиболее типичны и распространены в областях деятельности, традиционно относящихся к информатике:

- алгоритмический подход к решению задач – умение планирования последовательности действий для достижения какой-либо цели, а также решения широкого класса задач, для которых ответом является не число или утверждение, а описание последовательности действий;
- системный подход – рассмотрение сложных объектов и явлений в виде набора более простых составных частей, каждая из которых выполняет свою роль для функционирования объекта в целом; рассмотрение влияния изменения в одной составной части на поведение всей системы;
- объектно-ориентированный подход – акцентирование объектов, а не действий, умение объединять отдельные предметы в группу с общим названием, выделять общие признаки предметов этой группы и действия, выполняемые над этими предметами; умение описывать предмет по принципу «из чего состоит и что делает (можно с ним делать»);

### **Учащиеся должны иметь первоначальные представления:**

- о правилах поведения в компьютерном классе;

- об основных сферах применения компьютеров;
- о понятие существенный признак предмета;
- о понятие множество;
- о различных формах курсора;
- о назначение клавиш *Enter*, *Backspace*, *Пробел*;

### **Учащиеся должны уметь :**

- выполнять упражнения для снятия утомляемости глаз, рук, мышц шеи и плеч;
- включать и выключать компьютер;
- правильно перемещать мышь по коврику;
- управлять указателем мыши;
- работать с клавишами управления курсора на клавиатуре;
- открывать обучающую программу;
- осуществлять выход из программы
- точно выполнять действия под диктовку учителя;
- проводить анализ при решении логических задач;
- приводить примеры множеств предметов и располагать их в порядке расширения или в порядке сужения объема понятий;
- находить общий признак для группы предметов;
- выделять существенный признак предмета и группы предметов;
- выявлять закономерности в расположении предметов и продолжать последовательности с учетом выявленных закономерностей;
- предлагать несколько вариантов “лишнего предмета” в группе однородных предметов;
- конструировать фигуру из ее частей по представлению;
- разделять фигуру на заданные части по представлению;
- использовать повороты при решении логических задач и при работе с прикладными программами;
- рисовать в графическом редакторе *Tux Paint*;
- рисовать в графическом редакторе *Paint*;

**Метапредметные:** расширение кругозора в областях знаний, тесно связанных с информатикой: знакомство с графиками, комбинаторными задачами, логическими играми с выигрышной стратегией («начинают и выигрывают») и некоторыми другими. Несмотря на ознакомительный подход к данным понятиям и методам, по отношению к каждому из них предполагается обучение решению простейших типовых задач, включаемых в контрольный материал, т.е. акцент делается на умении приложения даже самых скромных знаний;

**Личностные:** создание у учеников навыков решения логических задач и ознакомление с общими приемами решения задач – «как решать задачу, которую раньше не решали» – с ориентацией на проблемы формализации и создания моделей (поиск закономерностей, рассуждения по аналогии, по

индукции, правдоподобные догадки, развитие творческого воображения и др.).

## **Формирование универсальных учебных действий**

### **Личностные**

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

### **Метапредметные**

#### **Познавательные**

- начало формирования навыка поиска необходимой информации для выполнения учебных заданий;
- сбор информации;
- обработка информации (*с помощью ИКТ*);
- анализ информации;
- передача информации (устным, письменным, цифровым способами);
- самостоятельно выделять и формулировать познавательную цель;
- использовать общие приёмы решения задач;
- контролировать и оценивать процесс и результат деятельности;
- моделировать, т.е. выделять и обобщенно фиксировать группы существенных признаков объектов с целью решения конкретных задач.
- подведение под понятие на основе распознавания объектов, выделения существенных признаков;
- синтез;
- сравнение;
- классификация по заданным критериям;
- установление аналогий;
- построение рассуждения.

### **Регулятивные**

- начальные навыки умения 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;

- умение выполнять учебные действия в устной форме;
- использовать речь для регуляции своего действия;
- сличать способ действия и его результат с заданным эталоном с целью обнаружения отклонений и отличий от эталона;
- адекватно воспринимать предложения учителей, товарищей, родителей и других людей по исправлению допущенных ошибок;
- выделять и формулировать то, что уже усвоено и что еще нужно усвоить, определять качество и уровня усвоения;

### **Коммуникативные**

#### **В процессе обучения дети учатся:**

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

### **Календарно-тематическое планирование прохождения материала**

<b>№</b>	<b>Тема занятия</b>	<b>Практическое занятие</b>	<b>Дата</b>
<b>Наш компьютер – верный друг (9 ч)</b>			
<b>1</b>	Здравствуй, класс компьютерный. Правила поведения в кабинете информатики.	«Мир информатики. 1 класс» «Правила поведения в кабинете информатики»	
<b>2</b>	Наш компьютер – верный друг.	«Мир информатики. 1 класс» Применение компьютера	
<b>3</b>	Основные устройства компьютера: клавиатура.	«Мир информатики. 1 класс» Клавиатура, работа на клавиатуре. Задание 1-4	
<b>4</b>	Основные устройства компьютера: клавиатура.	«Мир информатики. 1 класс» Клавиатура, работа на клавиатуре». Задание 5-9	
<b>5</b>	Основные устройства компьютера: мышь.	«Компьютер и его основные устройства» «Мышь. Пиктограммы» задания 1 – 4 в программе «Мир	

		информатики. 1 класс»	
6	Основные устройства компьютера: мышь.	«Компьютер и его основные устройства» «Мышь. Пиктограммы» задания 5 – 7 в программе «Мир информатики. 1 класс»	
7	Основные устройства компьютера: мышь.	ОС Linux образовательная программа для детей GCompris «Изучение компьютера. Мышка».	
8	Основные устройства компьютера: мышь.	CD «Учимся пользоваться мышкой»	
9	Основные устройства компьютера: монитор, системный блок.	ОС Linux образовательная программа для детей GCompris «Изучение компьютера. Клавиатура».	

### **Информационные технологии (8 ч)**

10	Графика. Раскрашивание компьютерных рисунков.	Мир Информатики 1 класс» Собери картинку	
11	Конструирование.	Конструирование объектов на бумаге из геометрических фигур: круг, квадрат, прямоугольник, треугольник.	
12	Графический редактор Paint: применение инструментов штамп, заливка, магия, ластик, кисть, палитра.	ОС Linux Рисование в графическом редакторе Paint с помощью штампов.	
13	Использование графических примитивов.	Рисование в графическом редакторе Paint. (Рисунок «Слоник»).	
14	Применение инструментов карандаш, ластик, кисть, палитра, линия.	Рисование в графическом редакторе Paint. (Рисунок «Цветы»).	
15	Создание, сохранение рисунка.	Рисование в графическом редакторе Paint. (Рисунок «Цыплёнок»).	
16	Создание, сохранение рисунка.	Рисование в графическом редакторе Paint. (Рисунок «Машина»)	
17	Проект «Фантастический зверь»	Изображение фантастического животного.	
	Итого: 17 часов		

### **Информационно-методическое обеспечение**

1.Мир информатики: Базовое учебное пособие для первого года обучения / Под ред. А.В. Могилева. Смоленск: Ассоциация ХХI век, 2003, 80 с.

2.Мир информатики: Рабочая тетрадь для первого года обучения / Под ред. А.В. Могилева. Смоленск: Ассоциация ХХI век, 2003, 56 с.

- 3.Мир информатики: CD 1–2-й год обучения / Под рук. А.В. Могилева. М.: Кирилл и Мефодий, 2002.
- 4.Мир информатики: CD 2-3-й год обучения / Под рук. А.В. Могилева. М.: Кирилл и Мефодий, 2003
- 5.Обучающие и развивающие игры для малышей. Часть 1. «Учимся пользоваться мышкой»: Издатель «Бука» , 2008г.
- 6.Обучающие и развивающие игры для малышей. Часть 2. «Учимся пользоваться мышкой и клавиатурой»: Издатель «Бука» , 2008г.
- 7.С. Е. Гаврина, Н. Л. Кутянина «Развивающие задания для малышей»: тетрадь с заданиями для развития детей, (2 части), г. Киров
- 8.С. Е. Гаврина, Н. Л. Кутянина «Окружающий мир. Природа»: тетрадь с заданиями для развития детей, (2 части), г. Киров
- 9.У. Д. Ушакова «22 занятия по математике для освоения учебной программы», 1 класс, Издательство «Литера», г. Санкт-Петербург, 2011г.
- 10.Л. Ю. Татаринкова «Готовим руку к письму. Рисуем по клеточкам». – Издательство «Литера», г. Санкт-Петербург, 2010 г.
- 11.Е. В. Языканова «развивающие задания: тесты, игры, упражнения».- Издательство «Экзамен», 2010г.