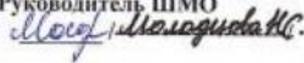


Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Табар-Черкйская средняя общеобразовательная школа»  
Апастовского муниципального района Республики Татарстан

| «Рассмотрено»  | «Согласовано»  | «Утверждаю»   |
|--|--|---|
| на заседании ШМО<br>протокол №_1 от 22.08.23 г.<br>Руководитель ШМО<br> | Заместитель директора по УВР<br> Хураськина И.Б./ | <br>Директор школы<br>/ Кубайкина С.В./<br>Приказ №97 от 28.08.2023 г. |

**Рабочая программа**  
**внеурочной деятельности**  
**"БАЙТИК"**  
**1-4 классы**

Составитель:  
Клементьева Людмила Владимировна,  
учитель информатики  
первой квалификационной категории

Табар-Черки, 2023 год

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа внеурочной деятельности «БАЙТИК» составлена в соответствии с требованиями ФГОП ООО, основной образовательной программы основного общего образования МБОУ «Табар-Черкйская СОШ», допущенной Министерством образования и науки к изучению в общеобразовательных школах, является частью целевого проекта «Изучение информатики в начальной школе». Программа составлена для обучающихся 1-4-х классов из расчета 34 часа в год (1 час в неделю).

Данная программа разработана для обучения началам информатики и формирования первичных мотивированных навыков работы на компьютере и в информационной среде. Программа внеурочной деятельности школьников по информатике построена таким образом, чтобы каждый, изъявивший желание пройти через нее, сможет найти себе в рамках этой системы дело по душе, реализовать себя, сможет эффективно использовать информационные технологии в учебной, творческой, самостоятельной, досуговой деятельности.

Современное общество предъявляет новые требования к поколению, вступающему в жизнь. Надо обладать умениями и планировать свою деятельность, и находить информацию, необходимую для решения поставленной задачи, и строить информационную модель исследуемого объекта или процесса, и эффективно использовать новые технологии.

### **Цель:**

Формирование у обучающихся навыков работы на компьютере, умение работать в графическом редакторе Paint, творчески решать поставленные задачи, а также применять точную и понятную инструкцию при решении учебных задач и в повседневной жизни.

### **Образовательные задачи:**

1. Научить правилам работы на компьютере и правилам поведения в компьютерном классе;
2. Формировать навыки работы с клавиатурой и мышью при работе в графическом редакторе Paint.
3. Познакомить с играми-тренажерами, флеш-играми, обучающими программами, электронными пособиями, с целью повторения, закрепления знаний и навыков, полученных на уроках русского языка, литературы, математики и др.
4. Научить выполнять практически значимые работы: изготовление визиток, поздравительных открыток, школьных информационных публикаций (выпуск школьной газеты, листовок, объявлений), подготовка печатных и электронных материалов для социально-значимых проектов (школьных, городских);

### **Коррекционные задачи:**

1. Корректировать и развивать мыслительную деятельность: операции анализа и синтеза; обобщения и сравнения; абстрагирования и умозаключения, выявление главной мысли.
2. Развивать творческий и рациональный подход к решению поставленных задач.
3. Корректировать развитие мелкой моторики, зрительное восприятие, переключение внимания, объём запоминаемого материала, через компьютерные задания, игры, тренажеры.

### **Воспитательные задачи:**

1. Учить пониманию того, что мнения, отличные от собственного, имеют право на существование, интерес к различиям в точках зрения, стремление к учету и координации различных мнений в общении и сотрудничестве.
2. Воспитывать умения работать в мини группе, культуру общения, ведение диалога.
3. Учить настойчивости, собранности, организованности, аккуратности.

4. Воспитывать бережное отношение к школьному имуществу.
5. Формировать навыки здорового образа жизни.

Основной формой обучения по данной программе является практическая деятельность обучающихся. Приоритетными методами её организации служат практические работы. Все виды практической деятельности в программе направлены на освоение различных технологий работы с информацией и компьютером как инструментом обработки информации.

На каждом этапе обучения выбирается такой объект или тема работы для обучающихся, который позволяет обеспечивать охват всей совокупности рекомендуемых в программе практических умений и навыков. При этом учитывается посильность выполнения работы для обучающихся соответствующего возраста, его общественная и личностная ценность, возможность выполнения работы при имеющейся материально-технической базе обучения.

Большое внимание обращается на обеспечение безопасности труда обучающихся при выполнении различных работ, в том числе по соблюдению правил электробезопасности.

Личностно-ориентированный характер обеспечивается посредством предоставления обучающимся в процессе освоения программы возможности выбора лично или общественно значимых объектов труда. При этом обучение осуществляется на объектах различной сложности и трудоёмкости, согласуя их с возрастными особенностями обучающихся и уровнем их общего образования, возможностями выполнения правил безопасного труда и требований охраны здоровья детей.

***Методы и методические приемы:***

Занятие – игра. Обучающиеся в игровой форме работают с исполнителем, задают ему команды, которые он должен выполнить и достичь поставленной цели (используются различные игры: на развитие внимания и закрепления терминологии, игры-тренинги, игры-конкурсы, сюжетные игры на закрепление пройденного материала, интеллектуально-познавательные игры, интеллектуально-творческие игры).

Занятие – исследование. Обучающимся предлагается создать рисунки в векторном и растровом редакторах и провести ряд действий, после чего заполнить таблицу своих наблюдений. Учащимся предлагается создать рисунок в растровом редакторе и сохранить его с разным расширением, посмотреть что изменилось, выводы записать на листок.

Практикум – это общее задание для всех учащихся класса, выполняемое на компьютере.

Занятие – беседа. Ведется диалог между учителем и учеником, что позволяет учащимся быть полноценными участниками занятия.

Индивидуальные практические работы - мини-проекты.

Заключительное занятие, завершающее тему – защита проекта. Проводится для самих детей, педагогов, родителей.

***Программа предусматривает использование следующих форм работы:***

- *фронтальной* - подача материала всему коллективу учеников
- *индивидуальной* - самостоятельная работа обучающихся с оказанием учителем помощи ученикам при возникновении затруднения, не уменьшая активности учеников и содействуя выработке навыков самостоятельной работы.
- *групповой* - когда ученикам предоставляется возможность самостоятельно построить свою деятельность на основе принципа взаимозаменяемости, ощутить помощь со стороны друг друга, учесть возможности каждого на конкретном этапе деятельности. Всё это способствует более быстрому и качественному выполнению заданий. Особым приёмом при организации групповой формы работы является ориентирование детей на создание так называемых мини-групп или подгрупп с учётом их возраста и опыта работы.

**Ожидаемые результаты.**

Обучающие **должны уметь** использовать приобретенные знания и умения в учебной деятельности и повседневной жизни:

- применять точную и понятную инструкцию при решении учебных задач и в повседневной жизни;
- придерживаться этических норм при работе с информацией, применять правила безопасного поведения при работе с компьютерами.

Назначение графических редакторов. Растровая и векторная графика. Типовые действия с объектами. Инструменты графического редактора. Создание растровой и векторной графики.

***На теоретических занятиях:***

- ✓ Возможности графического редактора Paint;
- ✓ особенности растровой и векторной графики;
- ✓ основные графические объекты-примитивы, используемые для создания рисунков;
- ✓ технологию создания и редактирования графических объектов.

***На практических занятиях:***

- создавать и редактировать любой графический объект;
- осуществлять действия с фрагментом и с рисунком в целом;

**Методическое обеспечение программы.**

Компьютерную поддержку рекомендуется осуществлять на протяжении обучения в соответствии с планированием курса с помощью электронных средств учебного назначения, таких как:

- клавиатурные тренажеры с регулируемой скоростью работы;
- компьютерные раскраски и геометрические конструкторы;
- графический редактор Paint

**Формы подведения итогов реализации дополнительной образовательной программы.**

- конкурс творческих проектов с использованием мультимедиа технологий;
- выставка рисунков;
- участие в городских и областных и международных конкурсах по информатике.

## УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

| № п/п | Тема урока   | Количество часов |                    |                     | Дата изучения | Электронные цифровые образовательные ресурсы |
|-------|--|------------------|--------------------|---------------------|---------------|--|
|       |  | Всего            | Контрольные работы | Практические работы |               |  |
| 1     | Вводный урок. Правила ТБ при работе в компьютерном классе.   | 1                |                    |                     | 06.09         |  |
| 2     | Устройства ввода, вывода. Назначение компьютера в современной жизни.   | 1                |                    |                     | 13.09         |  |
| 3     | Знакомство с клавиатурой.  | 1                |                    |                     | 20.09         |  |
| 4-5   | Клавиатурный тренажёр (режим ввода букв).  | 2                |                    |                     | 27.09-04.10   |  |
| 6-7   | Клавиатурный тренажёр (режим ввода слов).  | 2                |                    |                     | 11.10-18.10   |  |
| 8     | Роль рисунка в жизни современного общества. Программа Paint: назначение, возможности, экранный интерфейс.  | 1                |                    |                     | 25.10         |  |
| 9-10  | Меню «Палитра». Холодные и теплые тона. Сочетание цветов.  | 2                |                    |                     | 08.11-15.11   |  |
| 11-14 | Работа с инструментами. Рисование инструментом Кисть, Карандаш. Использование в рисунках инструментов: Линия, Кривая, Прямоугольник, Многоугольник, Эллипс. Масштабирование рисунка. Использование инструментов: Заливка, Распылитель. | 4                |                    |                     | 22.11-13.12   |  |
| 15-17 | Инструмент Надпись. Работа со шрифтами. Вставка надписи в рисунок.   | 3                |                    |                     | 20.12-10.01   |  |
| 18-19 | Инструменты: Выделение произвольной области, Выделение прямоугольной области. Буфер обмена. Использование команд Копировать, Вставить в создании изображений с повторяющимися элементами.  | 2                |                    |                     | 17.01-24.01   |  |

|       |  |         |  |  |             |  |
|-------|--|---------|--|--|-------------|--|
|       |  |         |  |  |             |  |
| 20-22 | Создание симметричных изображений с помощью горизонтального меню.<br>Команды: Отобразить, Повернуть. | 3       |  |  | 31.01-14.02 |  |
| 23    | Создание поздравительной открытки к 8 марта.   | 1       |  |  | 21.02       |  |
| 24-25 | Использование редактора Paint для моделирования.   | 2       |  |  | 28.02-06.03 |  |
| 26-27 | Рисование шуточных поздравительных открыток к 1 апреля.  | 2       |  |  | 13.03-20.03 |  |
| 28-29 | Создание рисунка посвященный Дню Земли   | 2       |  |  | 03.04-10.04 |  |
| 30-31 | Подготовка открытки с поздравлениями к 9 мая.  | 2       |  |  | 17.04-24.04 |  |
| 32-34 | Рисование на свободную тему.<br>Конкурс на лучший рисунок.<br>Защита работ.                          | 3       |  |  | 08.05-22.05 |  |
|       | Итого:   | 34 часа |  |  |             |  |

### **Перечень информационно-методического обеспечения**

*Печатные пособия:*

1. Дуванов А.А., Азы информатики. Рисуем на компьютере. Книга для ученика.- СПб.: БХВ-Петербург, 2009.- 352с.: ил.
2. Практические задания по курсу «Пользователь персонального компьютера». Методическое пособие./Разработано: В.П. Жуланова, Е.О. Казадаева, О.Л. Колпаков, В.Н. Борздун, М.А. Анисова, О.Н. Тырина, Н.Н. Тырина-Кемерово: КРИПКиПРО.- 2011.

*Цифровые ресурсы:* Графический редактор Paint

*Оборудование:*

- мультимедийный проектор,
- принтер,
- сканер,
- акустические колонки,
- персональный компьютер.