

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**  
**НАЧАЛЬНОГО ОБЩЕГО ОБРАЗОВАНИЯ**  
**по внеурочной деятельности**  
**«Искусственный интеллект»**  
**(для 1-4 классов образовательных организаций)**

**Пояснительная записка**

Программа внеурочной деятельности «Первые шаги в информатике» для учащихся 1- 2 класса представляет собой пропедевтический развивающий курс. Изучение вопросов, связанных с информатикой, в начальной школе вносит значимый вклад в формирование информационного компонента универсальных учебных действий, выработка которых является одним из приоритетов общего образования.

Программа внеурочной деятельности «Первые шаги в информатике» для учащихся 1- 2 класса разработана на основании следующих нормативных документов:

– Федерального Закона от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

– Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 31.05.2021 № 286 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования»

– Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по основным общеобразовательным программам – образовательным программам начального общего, основного общего и среднего общего образования, утвержденным приказом Минпросвещения России от 21.03.2021 г. № 115;

– Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (Зарегистрировано в Минюсте России 18.12.2020 № 61573);

- Устав МАОУ СОШ № 30 города Южно-Сахалинска от 17.12.2021 г.

Обучающиеся, в возрасте 6-8 лет, выражают большой интерес к работе на компьютере и обладают психологической готовностью к активной встрече с ним. Общение с компьютером увеличивает потребность в приобретении знаний, продолжении образования. Программа предусматривает формирование у учащихся общеучебных умений и навыков, универсальных способов деятельности и ключевых компетенций.

**Актуальность** программы обусловлена повсеместным внедрением информационных технологий, что с каждым днем вызывает потребность в овладении все большим количеством прикладных программ.

Она развивает логическое, алгоритмическое и системное мышление детей, которое будет способствовать освоению таких тем, как представление информации в виде схем и таблиц, алгоритмы, элементы формальной логики, формализация и моделирование и других логически сложных разделов информатики. Практическую работу на компьютере можно рассматривать как общее учебное умение, применяемое и на других уроках.

Главная цель курса информатики - формирование у учащихся информационной культуры, многие элементы которой должны войти именно в начальное образование.

Информационная культура – это система общих знаний, представлений, взглядов, установок, стереотипов поведения, позволяющих человеку правильно строить свое поведение в информационной области: искать информацию в нужном месте, воспринимать, собирать, представлять и передавать ее нужным образом. Это понятие находится в ряду таких понятий, как художественная культура, культура поведения и т. п.

К информационной культуре относится умение пользоваться источниками информации.

В программе осуществлен тщательный отбор и адаптация материала для формирования предварительных знаний, способствующих восприятию основных теоретических понятий в области информатики с помощью игровых технологий, которые позволяют:

- сделать процесс обучения занимательным, интересным и доступным;
- успешно усвоить предлагаемый материал для повышения уровня знаний на соответствующем этапе обучения.

Программа дает возможность при минимальном количестве учебного времени не только изучить основные возможности работы, но и увидеть, как их можно использовать для решения разнообразных задач, максимально реализовав именно творческие способности.

Программа предназначена для обучения детей от 6 до 8 лет. Срок реализации программы – 1 год.

Форма обучения – очная.

Методы обучения – аудиторные по группам.

Тип и формы занятий - практические занятия.

Итоговая аттестация – выполнение проекта (зачет).

Срок реализации – 1 год, 34 часа

**Цель программы** – развить у обучающихся умение работать с различными видами информации при помощи прикладных компьютерных программ.

Программа направлена на решение следующих **задач**:

**Обучающие:**

- сформировать первоначальные представления о компьютере и современных компьютерных технологиях, а также сформировать первичные навыки работы на компьютере;
- сформировать умение оперировать компьютерными терминами и применять введенные понятия;

- выработать навыки искать и анализировать информацию во всемирной сети Internet;
- совершенствовать навыки работы за компьютером;
- подготовить детей к изучению базового курса Информатика.

**Воспитательные:**

- воспитывать ответственное и избирательное отношение к информации из внешних источников;
- выделить и раскрыть роли информационных технологий и компьютеров в развитии современного общества.

**Развивающие:**

- Развивать образное и логическое мышление, произвольное внимание;
- формировать общеучебные умения и способы интеллектуальной деятельности на основе методов информатики;
- развивать зрительное восприятие, умение выделять главное;
- развивать познавательный интерес, творческие способности средствами информационных технологий.
- 

### Содержание учебной программы

1. Введение. Устройство компьютера.  
Теоретические занятия  
Техника безопасности при работе с компьютером. Правила поведения в кабинете информатики.  
Понятие «Компьютер». История создания. Основные устройства компьютера. Мышь, виды, способы работы с мышью. Клавиатура, история создания.
2. Компьютерная азбука.  
Теоретические занятия  
Программное обеспечение Windows. Операции с файлами и папками. Виды информации. Встроенные программы. «Окна», панель инструментов.  
Практические занятия  
Создание папки. Копирование элементов. Выполнение простых алгоритмов.  
Работа с мышинным тренажером. Работа с компьютерным тренажером.  
Собирание пазла на время с помощью мыши.
3. Графический редактор Paint.  
Теоретические занятия  
Назначение графического редактора. Компьютерная графика.  
Принцип работы с графическим редактором.  
Изучение панели инструментов. Средства рисования. Палитра. Операции с областями.  
Текст и графика.  
Практические занятия  
Создание рисунка с помощью карандаша. Создание рисунка с помощью готовых фигур.

- Работа с фрагментами изображений. Копирование, перенос, изменение размера.  
Редактирование рисунков. Раскрашивание готовых рисунков.  
Вставка текста.  
Выполнение рисунков на заданную тематику.
4. Изучаем текстовые редакторы.  
Теоретические занятия.  
История обработки текстовых документов. Объекты и параметры текстового документа. Характеристики текстовых документов.  
Шрифт, размер, цвет, выравнивание.  
Форматирование и редактирование текста.  
Практические занятия.  
Создание, редактирование многоуровневых списков.  
Выполнение задания «Мой режим дня».  
Оформление таблиц. Редактирование текста. Выполнение заданий на предложенную тематику.  
Добавление картинки в файл. Рисование. Работа с рисунками.  
Автофигуры: наклон, изменение положения, заливка, объем, тень.  
Создание новогоднего приглашения.
5. Создаём презентацию в среде PowerPoint.  
Теоретические занятия.  
Знакомство с программой. Этапы создания презентации. Фон, вставка.  
Практические занятия.  
Создание слайдов. Дизайн. Вставка текста и рисунков. Анимация. Переходы, настройка времени. Создание презентаций на заданную тематику.  
Развивающие игры.
6. Знакомство с интернетом.  
Теоретические занятия.  
Как устроен Интернет? Этика общения. Безопасность в сети Интернет.  
Практические занятия.  
Образовательные ресурсы. Интернет – развлечения.
7. Основы компьютерной графики.  
Теоретические занятия.  
Композиция рисунка. Развитие воображения. Закрепление знаний.  
Практические занятия.  
Создание композиции. Выполнение пейзажа. Творческая работа.

### **Планируемые результаты**

В результате работы по программе обучающиеся должны показать следующие результаты:

Личностные:

- сформировать первоначальные навыки планирования целенаправленной деятельности человека;

- научиться правилам общения, этике и безопасности при использовании сети Интернет;
- сформировать умение наблюдать за объектами, обнаруживать изменения и учиться описывать их;
- развить умение работать с информацией, предложенной в виде рисунка;
- получить опыт рефлексивной деятельности и опыт организации своей деятельности при выполнении интерактивных заданий.

Метапредметные:

- научиться выявлять отдельные признаки сопоставляемых объектов в процессе информационного моделирования;
- осуществлять контроль при наличии эталона;
- оценивать правильность выполнения своих действий;
- решать задачи творческого и поискового характера при выполнении упражнений на компьютере и компьютерных проектов;
- овладеть первоначальными умениями передачи, поиска, преобразования, хранения информации, использования компьютера;
- сформировать умение искать информацию при использовании компьютера для выполнения интерактивных и развивающих компьютерных заданий;

Предметные:

- познакомиться с компьютерной средой, способами использования средств ИКТ в дальнейшей учебной деятельности;
- узнать названия клавиш-помощников;
- выполнять простые алгоритмы и создавать свои по аналогии;
- приобрести опыт использования прикладных компьютерных программ.

Основным результатом обучения является достижение информационно - коммуникационной компетентности учащихся, развитие интеллектуальных и познавательных интересов детей, освоение информационных технологий, используемых в их повседневной и будущей жизни.

В основу обучения положены практические групповые занятия, проводимые в кабинете, оснащённом современными персональными компьютерами, подключёнными к локальной сети.

Одним из главных методов изучения материала является самостоятельное выполнение практических заданий на компьютере.

Программа курса ориентирована на большой объём практических, творческих работ с использованием компьютера.

Основной формой обучения по данной программе является учебно-практическая деятельность обучающихся. Приоритетными методами её организации служат практические, поисково-творческие 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 учащимся в процессе освоения программы возможности выбора лично или общественно-значимых объектов труда.

Данная программа предусматривает формирование функциональной грамотности обучающихся. Это выражается, прежде всего, в развитии креативного мышления. Составляющие креативного мышления: любознательность (активный интерес к заданию), создание идей (воображение), развитие предложенных идей (умение перестраивать деятельность с появлением новой информации).

### Тематическое планирование

№	Наименование темы внеурочной деятельности	Кол-во часов	Форма проведения занятий	Электронные ресурсы
1	Знакомство с компьютерным кабинетом. Правила техники безопасности. Информация, виды информации. Этикет общения. Знакомство с компьютером и его основными устройствами.	1	Устный опрос, беседа	
2	Развитие внимания. Курсор. Назначение клавиш-стрелок. Клавиша <ENTER>. Работа с мышью. Упражнения с мышью. Работа на клавиатуре. Назначение клавиш <Пробел>, <BACKSPACE>.	1	Устный опрос, беседа	<a href="https://4see.ru/veselaya-informatika-dlya-malishey-2.0">https://4see.ru/veselaya-informatika-dlya-malishey-2.0</a>
3	Меню, панель инструментов, окна Операции с файлами и папками. Калькулятор, блокнот, проводник, корзина, часы, календарь.	1	Устный опрос, беседа	<a href="http://www.ict.edu.ru/">http://www.ict.edu.ru/</a>
4	Промежуточная диагностика «Собери пазл на время»	1	Педагогическое наблюдение	
5	Назначение графического редактора Paint. Компьютерная графика. Принцип работы с графическим редактором Paint.	1	Устный опрос, беседа	<a href="https://4see.ru/veselaya-informatika-dlya-">https://4see.ru/veselaya-informatika-dlya-</a>

				malishey-2.0
6	Создание рисунков с помощью карандаша. Создание рисунков с помощью готовых геометрических фигур.	1	Устный опрос, беседа	<a href="http://www.ict.edu.ru/">http://www.ict.edu.ru/</a>
7	Инструменты рисования. Настройка инструментов. Свободное рисование. Раскрашивание готовых рисунков.	1	Устный опрос, беседа	<a href="https://4see.ru/veselaya-informatika-dlya-malishey-2.0">https://4see.ru/veselaya-informatika-dlya-malishey-2.0</a>
8	Редактирование рисунков. Выделение, перенос, копирование. Задание «Паркет», «Соты».	1	Устный опрос, беседа	<a href="https://4see.ru/veselaya-informatika-dlya-malishey-2.0">https://4see.ru/veselaya-informatika-dlya-malishey-2.0</a>
9	«Пароход»	1	Устный опрос, беседа	<a href="https://lbz.ru/files/7906/">https://lbz.ru/files/7906/</a>
10	«Зонтик»	1	Устный опрос, беседа	
11	«Инопланетянин»	1	Устный опрос, беседа	<a href="http://www.ict.edu.ru/">http://www.ict.edu.ru/</a>
12	«Транспорт»	1	Устный опрос, беседа	<a href="https://4see.ru/veselaya-informatika-dlya-malishey-2.0">https://4see.ru/veselaya-informatika-dlya-malishey-2.0</a>
13	Открытка для мамы	1	Устный опрос, беседа	
14	«Зимние узоры» «Зелёная красавица»	1	Устный опрос, беседа	<a href="http://www.ict.edu.ru/">http://www.ict.edu.ru/</a>
15	«Клоун»	1	Опрос, практическое задание.	<a href="https://4see.ru/veselaya-informatika-dlya-malishey-2.0">https://4see.ru/veselaya-informatika-dlya-malishey-2.0</a>
16	Знакомимся с текстовым процессором Microsoft Word. Объекты текстового документа.	1	Устный опрос, беседа	
17	Создание, редактирование многоуровневых списков. Задание «Списки».	1	Устный опрос, беседа	<a href="https://4see.ru/veselaya-informatika-">https://4see.ru/veselaya-informatika-</a>

				dlya-malishey-2.0
18	Шрифт, размер, цвет, выравнивание («Мой режим дня»)	1	Устный опрос, беседа	<a href="https://4see.ru/veselaya-informatika-dlya-malishey-2.0">https://4see.ru/veselaya-informatika-dlya-malishey-2.0</a>
19	Форматирование и редактирование текста. Оформление текста в виде таблицы. Задание «Пары», «Семь чудес света», «Планеты».	1	Устный опрос, беседа	
20	Как бороться с ошибками?	1	Устный опрос, беседа	<a href="http://www.it-n.ru">www.it-n.ru</a>
21	Добавление рисунка или картинки из файла. Панель инструментов Рисование. Задание: «Загадки», «Шутка», «Ученый».	1	Устный опрос, беседа	<a href="https://4see.ru/veselaya-informatika-dlya-malishey-2.0">https://4see.ru/veselaya-informatika-dlya-malishey-2.0</a>
22	Автофигуры. Изменение наклона, положения автофигуры. Заливка. Объем. Тень. Задание «Домик», «Орнамент», «Лестница».	1	Устный опрос, беседа	<a href="https://4see.ru/veselaya-informatika-dlya-malishey-2.0">https://4see.ru/veselaya-informatika-dlya-malishey-2.0</a>
23	Новогоднее приглашение	1	Устный опрос, беседа	
24	Обобщающее занятие. Проект «Композиция из автофигур».	1	Практическое задание «Работа с текстом»	<a href="https://4see.ru/veselaya-informatika-dlya-malishey-2.0">https://4see.ru/veselaya-informatika-dlya-malishey-2.0</a>
25	Знакомство с программой PowerPoint. Конструктор слайдов. Возможности и область использования приложения PowerPoint. Объекты презентации. Панель инструментов.	1	Устный опрос, беседа	<a href="http://www.it-n.ru">www.it-n.ru</a>
26	Создание фона. Вставка текста и рисунков в презентацию. Знакомство с PowerPoint. Первые шаги.	1	Устный опрос, беседа	<a href="https://lbz.ru/files/7906/">https://lbz.ru/files/7906/</a>
27	Создание анимации текста. Создание анимации рисунка. Демонстрация, практическая работа.	1	Устный опрос, беседа	<a href="http://www.ict.edu.ru/">http://www.ict.edu.ru/</a>

28	Запуск и отладка презентации. Создание презентации «Мой дом».	1	Устный опрос, беседа	<a href="https://lbz.ru/files/7906/">https://lbz.ru/files/7906/</a>
29	Переходы, настройка времени	1	Устный опрос, беседа	<a href="https://4see.ru/veselaya-informatika-dlya-malishey-2.0">https://4see.ru/veselaya-informatika-dlya-malishey-2.0</a>
30	Создание презентации на тему «Моя семья»	1	Самостоятельная творческая работа, взаимопросмотр, взаимооценка	1. <a href="http://www.1september.ru">www.1september.ru</a>
31	«Занимательный мир информатики». Игра.	2	Устный опрос, беседа	<a href="https://lbz.ru/files/7906/">https://lbz.ru/files/7906/</a>
32	Итоговое занятие. Творческая работа «Мой рисунок». Выполнение комплексной работы в графическом редакторе.	2	Устный опрос, беседа	<a href="https://4see.ru/veselaya-informatika-dlya-malishey-2.0">https://4see.ru/veselaya-informatika-dlya-malishey-2.0</a>
Итого		34		



ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН  
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 294690421595703939189969587970239985033448730130

Владелец Манайчева Елена Леонидовна

Действителен с 24.06.2024 по 24.06.2025