

Муниципальное образовательное учреждение «Средняя общеобразовательная школа  
с. Калда имени Героя Советского Союза И.Б.Беркутова» муниципального образования  
Барышский район» Ульяновской области

УТВЕРЖДЕНА  
Приказом директора МОУ СОШ с. Калда  
Приказ № 198 от 30 .08. 23г

## **РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

**по внеурочной деятельности «Юный программист»**

*3 класс*

Срок реализации 2023 – 2024г

Разработчик программы: Батраева Фяридя Абдулнягимовна  
учитель начальных классов высшей квалификационной категории

Рассмотрена:  
на МО учителей нач классов  
Протокол № 1 от «30» августа 2023 г  
Руководитель \_\_\_\_\_

Согласована:  
зам. директора по ВР  
\_\_\_\_\_  
«30» августа 2023

## Пояснительная записка

Рабочая программа кружка «Юный программист» для обучающихся 3-х классов составлена на основе:

1. Федерального закона № 273 от 29.12.2012 года « Об образовании в Российской Федерации»
2. Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования (утверждён приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 06.10.2009г. № 373).
3. Примерной образовательной программы НОО кружковой деятельности для 1-4 классов под редакцией автора Д.В. Григорьева;
4. СанПиН 2.4.2. 2821-10 (утверждены постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 29.12.2010 г. № 189) с изменениями от 24.11.2015 г., зарегистрированными в Министерстве юстиции РФ от 18.12.2015 г.

**Цель программы:** овладение младшими школьниками навыками работы на компьютере, умением работать с различными видами информации, освоение основ программирования и приобретение умений в совместной проектно-творческой деятельности.

**Основные задачи программы:**

- освоение инструментальных компьютерных сред для работы с информацией разного вида (текстами, изображениями, анимированными изображениями, схемами предметов, сочетаниями различных видов информации в одном информационном объекте);
- создание завершённых проектов с использованием освоенных инструментальных компьютерных сред;
- овладение умением работать с различными видами информации, в т.ч. графической, текстовой, звуковой;
- формирование алгоритмического мышления школьников;
- формирование положительное отношение к информатике и ИКТ.

Таким образом, принципиальной задачей предлагаемого курса является именно развитие познавательных способностей и общеучебных умений и навыков, а не усвоение каких-то конкретных знаний и умений.

**Результаты освоения курса внеурочной деятельности**

**Метапредметными результатами** изучения курса в 3 классе являются формирование следующих универсальных учебных действий (УУД).

**Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения курса**

**Личностными результатами** изучения курса является формирование следующих умений:

- ✓ *Определять и высказывать* под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы).
- ✓ В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, *делать выбор*, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.

**Метапредметными результатами** изучения курса являются формирование следующих универсальных учебных действий (УУД).

*Регулятивные УУД:*

- ✓ *Определять и формулировать* цель деятельности с помощью учителя.
- ✓ *Проговаривать* последовательность действий .
- ✓ Учиться *высказывать* своё предположение (версию) на основе работы с алгоритмом;
- ✓ Учиться *работать* по предложенному учителем плану.
- ✓ Учиться *отличать* верно выполненное задание от неверного.
- ✓ Учиться совместно с учителем и другими учениками *давать* эмоциональную *оценку* деятельности товарищей.

*Познавательные УУД:*

- ✓ Ориентироваться в своей системе знаний: *отличать* новое от уже известного с помощью учителя.
- ✓ Делать предварительный отбор источников информации;
- ✓ Добывать новые знания: *находить ответы* на вопросы, используя учебник, свой жизненный опыт и информацию, полученную от учителя.
- ✓ Перерабатывать полученную информацию: *делать выводы* в результате совместной работы всего класса.
- ✓ Перерабатывать полученную информацию: *сравнивать* и *группировать* такие математические объекты, как числа, числовые выражения, равенства, неравенства, плоские геометрические фигуры.
- ✓ Преобразовывать информацию из одной формы в другую: составлять математические рассказы и задачи на основе простейших математических моделей (предметных, рисунков, схематических рисунков, схем);
- ✓ Находить и формулировать решение задачи с помощью простейших моделей (предметных, рисунков, схематических рисунков, схем).

*Коммуникативные УУД:*

- ✓ Донести свою позицию до других: *оформлять* свою мысль в устной и письменной речи (на уровне одного предложения или небольшого текста).
- ✓ *Слушать* и *понимать* речь других.
- ✓ *Читать* и *пересказывать* текст.
- ✓ Совместно договариваться о правилах общения и поведения в школе и следовать им.
- ✓ Учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика).

**Предметными результатами изучения курса являются формирование следующих умений.**

- ✓ давать определения тем или иным понятиям;
- ✓ выявлять функциональные отношения между понятиями;
- ✓ выявлять закономерности и проводить аналогии;
- ✓ применять правила безопасности при работе с компьютером;
- ✓ иметь представление об информационной безопасности;
- ✓ уметь создавать презентации в среде PowerPoint;
- ✓ уметь создавать короткометражные мультфильмы;
- ✓ уметь создавать тематические видеоклипы;

**Содержание курса внеурочной деятельности с указанием форм организации и видов деятельности.**

**Система оценки планируемых результатов**

Для отслеживания результатов предусматриваются в следующие **формы контроля:**

**Стартовый**, позволяющий определить исходный уровень развития учащихся.

### **Текущий:**

- прогностический, то есть проигрывание всех операций учебного действия до начала его реального выполнения;
- пооперационный, то есть контроль за правильностью, полнотой и последовательностью выполнения операций, входящих в состав действия;
- рефлексивный, контроль, обращенный на ориентировочную основу, «план» действия и опирающийся на понимание принципов его построения;
- контроль по результату, который проводится после осуществления учебного действия методом сравнения фактических результатов или выполненных операций с образцом.

### **Итоговый контроль в формах:**

- тестирование;
- практические работы;
- творческие работы учащихся;
- контрольные задания.

Самооценка и самоконтроль определение учеником границ своего «знания - незнания», своих потенциальных возможностей, а также осознание тех проблем, которые ещё предстоит решить в ходе осуществления деятельности.

Содержательный контроль и оценка результатов учащихся предусматривает выявление индивидуальной динамики качества усвоения предмета ребёнком и не допускает сравнения его с другими детьми. **Результаты проверки** фиксируются в зачётном листе учителя.

### **Для оценки эффективности занятий можно использовать следующие показатели:**

- степень помощи, которую оказывает учитель учащимся при выполнении заданий: чем помощь учителя меньше, тем выше самостоятельность учеников и, следовательно, выше развивающий эффект занятий;
- поведение учащихся на занятиях: живость, активность, заинтересованность школьников обеспечивают положительные результаты занятий;
- результаты выполнения тестовых заданий и заданий из конкурса эрудитов, при выполнении которых выявляется, справляются ли ученики с этими заданиями самостоятельно;
- косвенным показателем эффективности данных занятий может быть повышение успеваемости по разным школьным дисциплинам, а также наблюдения учителей за работой учащихся на других уроках (повышение активности, работоспособности, внимательности, улучшение мыслительной деятельности).

Также показателем эффективности занятий по курсу РПС являются данные, которые учитель на протяжении года занятий заносит в таблицы в начале и конце года, прослеживая динамику развития познавательных способностей детей.

В основу изучения курса положены ценностные ориентиры, достижение которых определяются воспитательными результатами. Воспитательные результаты внеурочной деятельности оцениваются по трём уровням.

**Первый уровень результатов** — приобретение школьником социальных знаний (об общественных нормах, устройстве общества, о социально одобряемых и неодобряемых формах поведения в обществе и т. п.), первичного понимания социальной реальности и повседневной жизни.

Для достижения данного уровня результатов особое значение имеет взаимодействие ученика со своими учителями как значимыми для него носителями положительного социального знания и повседневного опыта.

**Второй уровень результатов**— получение школьником опыта переживания и позитивного отношения к базовым ценностям общества (человек, семья, Отечество, природа, мир, знания, труд, культура), ценностного отношения к социальной реальности в целом.

Для достижения данного уровня результатов особое значение имеет взаимодействие школьников между собой на уровне класса, школы, то есть в защищенной, дружественной среде. Именно в такой близкой социальной среде ребенок получает (или не получает) первое практическое подтверждение приобретенных социальных знаний, начинает их ценить (или отвергает).

**Третий уровень результатов**— получение школьником опыта самостоятельного общественного действия. Только в самостоятельном общественном действии, действии в открытом социуме, за пределами дружественной среды школы, для других, зачастую незнакомых людей, которые вовсе не обязательно положительно к нему настроены, юный человек действительно становится (а не просто узнаёт о том, как стать) социальным деятелем, гражданином, свободным человеком. Именно в опыте самостоятельного общественного действия приобретается то мужество, та готовность к поступку, без которых немислимо существование гражданина и гражданского общества.

**Содержание кружка «Юный программист» указанием форм организации и видов деятельности.**

**Программа PowerPoint( 11 ч.)**

Работа с мультимедийной презентацией. Фон, рецензирование. Редактирование текста. Вставка рисунка, видео, диаграммы, таблицы. Гиперссылка. Запись звука. Сжатие рисунков и фотографий. Оформление собственной презентации на заданную тему.

**Программа MoverMaker ( 8 ч.)**

Знакомство с программой. Раскадровка. Вставка изображения и звука. Название, титры и ссылки. Изменение переходов. Монтаж. Работа по созданию клипа или мини- фильма со звуковой поддержкой. Представление собственных клипов на заданную тему.

**Знакомство со средой Scratch( 7 ч.)**

Рисование в графическом редакторе. Создание персонажей с движением и озвучкой. Используем повороты, меняем размеры, слои. Анимация.

**Мультипликация (8 ч.)**

Выбор сюжета, создание анимации. Подготовка сценария. Создание мини- мультфильма. Представление собственных работ.

## Тематическое планирование кружка

### «Юный программист» 3 класс

1 час в неделю, 34 часа в год

№ п/п	Тема занятия	Количество о часов
1	Введение. Техника безопасности и организация рабочего места. Что умеет делать компьютер?	1
2	Знакомство с образцами мультимедийной презентации.	1
3	Запуск MicrosoftPowerPoint.	1
4	Выбор способа создания презентации.	1
5	Редактирование текста презентации.	1
6	Создание слайда. Ввод текста в слайд. Вставка слайдов из других презентаций.	1
7	Реорганизация слайдов в презентации. Ввод заметок к слайдам.	1
8	Вставка рисунка, таблицы, диаграммы.	1
9	Вставка видео. Гиперссылки.	1
10	Создание папки для сохранения презентации.	1
11	Конкурс мультимедийных презентаций.	1
12	Знакомство с программой MoverMaker.	1
13	Вставка изображений и звука в фильм или клип.	1
14	Вставка названия и ссылок для видеofilm.	1
15	Монтаж собственного фильма в MoverMaker. Видеоэффекты.	1
16	Сохранение фильма или клипа.	1
17	Монтаж собственного фильма в MoverMaker на заданную тему.	1
18	Монтаж собственного фильма в MoverMaker на свободную тему.	1
19	Показ и анализ видеоклипов.	1
20	Знакомство со средой программирования Scratch. Наш кот ходит и мяукает. Используем повороты, меняем размеры.	1
21	Рисуем геометрические фигуры, натюрморт, пейзаж.	1
22	Создаём своего исполнителя. Озвучка.	1
23	Оживляем персонажей. Задаём движение.	1
24	Используем слои.	1
25	Анимируем полёт пчелы.	1
26	Создаём плавные анимации.	1
27	Знакомство с конструктором мультфильмов.	1
28	Выбор сюжета. Подготовка сценария мультфильма.	1
29	Знакомство с инструментами конструктора.	1
30	Создание мультфильма.	1
31	Создание мультфильма. Продолжение	1
32	Создание мультфильма. Продолжение	1
33	Создание мультфильма. Завершение работы	1
34	Демонстрация мультфильмов.	1

## **Методическое и материально-техническое сопровождение программы**

1. Учебное пособие «Знакомство с персональным компьютером»  
Казань 1999г., Автор : Сидорова А.Л.
2. «Intel Обучение для будущего» при поддержке Microsoft, Москва 2002г.
3. «MicrosoftOfficeXP. Русская версия. Шаг за шагом» Практическое пособие  
Издательство ЭКОМ 2002 г.
2. Ю.В. Пашковская «Творческие задания в среде Scratch» . – М.:  
БИНОМ. Лаборатория знаний, 2014. – 200 с.: ил.
3. “Программирование для детей” Манн, Иванов и Фербер, 2015 г.

### **Технические средства обучения:**

- компьютер с художественным программным обеспечением;
- мультимедийный проектор;
- магнитная доска;
- ноутбуки для учителя и учащихся;
- интерактивная доска.

### **Интернет –ресурсы:**

Электронные образовательные ресурсы: <http://eor-np.ru/taxonomy/term/4>

Цифровые образовательные ресурсы: <http://school-collection.edu.ru/>

Официальный сайт Scratch <http://scratch.mit.edu>

Скретч в Летописи.ру <http://letopisi.ru/index.php/Скретч>

Учитесь со Scratch <http://setilab.ru/scratch/category/commun>