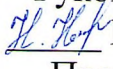




Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Яблоновская средняя общеобразовательная школа
Корочанского района Белгородской области»

«Рассмотрено» Руководитель МО  Никитина Н.Н. Протокол № <u>5</u> от « <u>15</u> » <u>06</u> 2021г.	«Согласовано» Заместитель директора школы МБОУ «Яблоновская СОШ»  Тюрина Е.А. « <u>15</u> » <u>06</u> 2021г.	«Утверждаю» Директор МБОУ «Яблоновская СОШ»  Куликов И.Г. Приказ № <u>211</u> от « <u>30</u> » <u>08</u> 2021 г.
--	--	---

Рабочая программа
по внеурочной деятельности
«It-художник»
на уровень начального общего образования

Срок реализации 3 года

Пояснительная записка

Программа внеурочной деятельности «IT-художник» для обучающихся 2-4 классов составлена в соответствии с авторской программой «IT-художник» В.В. Лаврова, учителя МБОУ «Кощеевская СОШ», 2021 г.

Планируемые результаты внеурочной деятельности

Планируемые результаты изучения учебного предмета

Программа для начальной школы по информатике, предложенная международной школой математики и программирования «Алгоритмика», во многом нацелена на развитие базовых навыков программирования, критического мышления в рамках решения проблем цифровой грамотности учащихся. Программа обеспечивает достижение необходимых *личностных, метапредметных, предметных* результатов освоения курса, заложенных в ФГОС НОО. **Личностные результаты освоения** должны отражать:

- овладение начальными навыками адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся мире;
- принятие и освоение социальной роли обучающегося, развитие мотивов учебной деятельности и формирование личностного смысла;
- развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе;
- развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умение не создавать конфликты и находить выход из спорных ситуаций.

Метапредметные результаты освоения должны отражать:

- освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;
- формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
- определять наиболее эффективные способы достижения результата;
- освоение начальных форм познавательной и личностной рефлексии;
- использование знаково-символических средств представления информации для создания моделей изучаемых объектов и процессов, схем решения учебных и практических задач;
- активное использование речевых средств и средств информационных и коммуникационных технологий (далее — ИКТ) для решения коммуникативных и познавательных задач; (в учебном информационном пространстве Интернета), сбора, обработки, анализа, организации, передачи и интерпретации информации в соответствии с коммуникативными и познавательными задачами и технологиями учебного предмета, в том числе умение вводить текст с помощью клавиатуры, фиксировать (записывать) в цифровой форме измеряемые величины и анализировать изображения, звуки, готовить своё выступление и выступать с аудио-, видео- и графическим сопровождением;

планирования работы, самостоятельный выбор техник, инструментов и форм для достижения поставленной задачи, цели.

оформления, выбора стиля, художественных решений.

обработка данных, клипарты и графические документы на компьютере

соблюдать нормы информационной избирательности, этики и этикета умение строить совместную деятельность;

- осознанно строить речевое высказывание в соответствии с задачами коммуникации и составлять тексты в устной и письменной формах;
- овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации по родовидовым признакам, установления аналогий и причинно-следственных связей, построения рассуждений, отнесения к известным понятиям;
- готовность слушать собеседника и вести диалог;
- готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою;
- излагать своё мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий;
- определение общей цели и путей её достижения;
- умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности;
- осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих;
- готовность конструктивно разрешать конфликты посредством учёта интересов сторон и сотрудничества;
- овладение начальными сведениями о сущности и особенностях информационных объектов, процессов и явлений действительности;
- овладение базовыми предметными и межпредметными понятиями, отражающими существенные связи и отношения между объектами и процессами;
- умение работать в материальной и информационной среде начального общего образования (в том числе с учебными моделями) в соответствии с содержанием конкретного учебного предмета.

Предметные результаты освоения должны отражать:- овладение основами логического и алгоритмического мышления, пространственного воображения и математической речи, измерения, пересчёта, прикидки и оценки, наглядного представления данных и процессов, записи и выполнения алгоритмов;

- умение выполнять устно и письменно арифметические действия с числами и числовыми выражениями;
- решать текстовые задачи;
- умение действовать в соответствии с алгоритмом и строить простейшие алгоритмы;

- исследовать, распознавать и изображать геометрические фигуры;
- работать с таблицами, схемами, графиками и диаграммами, цепочками, совокупностями;
- представлять, анализировать и интерпретировать данные.

Предметные достижения:

1 класс

Модуль «Линейные алгоритмы» и «Циклы»:

- знакомятся с линейными и циклическими алгоритмами;
- учатся читать и записывать алгоритмы;
- применяют алгоритмы для решения задач.

Модуль «Знакомство с ScratchJr.»:

- изучают, как строить простейшие алгоритмы;
- учатся действовать в соответствии с ними на базе среды визуального программирования Scratch.

Модули, посвящённые программированию в Scratch:

- развивают логическое, алгоритмическое, пространственное мышление посредством программирования простых игр и создания мультипликации.

2-3 классы

Модуль «Алгоритмы»:

- осваивают более сложные типы алгоритмов;
- погружаются в основы логики;
- решают алгоритмические и логические задачи;
- учатся записывать и выполнять простые линейные алгоритмы;
- учатся строить алгоритмы и выполнять их;
- решают текстовые задачи на их основе.

Модуль «Работа в графическом редакторе»:

- развивают навык работы с графической информацией, геометрическими объектами и текстами.

В модулях «Теория информации», «Устройства компьютера» и «Файлы. Папки. Текстовый редактор»:

- изучают принципы работы программной части компьютера, операционной системы (ОС);
- знакомятся с разными видами информации, файловой системой и базовыми программами;
- на базовом уровне понимают, как устроен компьютер и из каких частей он состоит.

4 класс

В модулях «Алгоритмы. Введение в Scratch» и «Scratch. Продолжение»:

- изучают базовые понятия программирования;
- знакомятся с линейными, условными и циклическими алгоритмами;
- формируют навык работы в среде визуального программирования Scratch;
- учатся писать скрипты для простых мультфильмов и игр;
- применяют полученные знания об алгоритмах для реализации творческих проектов и идей;

-работают (в каждой теме) с понятийным аппаратом, прорабатывают его, развивая навык математической речи.

(не указанные выше пункты из ФГОС покрываются в рамках предмета «Математика»).

Модули «Алгоритмы. Введение в Scratch» и «Scratch. Продолжение»:

- учатся строить и записывать алгоритмы при помощи блок-схем;
- решают текстовые задачи;
- работают с геометрическими фигурами внутри среды визуального программирования Scratch.

Модуль «Редактор презентаций»:

- получают навык работы с геометрическими фигурами, таблицами, изображениями в рамках создания собственной презентации.

(не указанные выше пункты из ФГОС покрываются в рамках предмета «Математика»).

Метапредметные результаты:

- решает задачи, закрепляющие пройденный материал, а также создаёт проекты;
- решает задачи (в рамках задач и проектов перед учеником ставятся определённые проблемы для решения), которые требуют нестандартных подходов и применения полученных ранее знаний;
- осваивает способы решения задачи, а также процесс подхода к их решению при помощи учителя и вспомогательного материала;
- - создание проекта (индивидуального или группового);
- - учится планировать проект от момента идеи и постановки цели до конечной реализации как вместе с учителем, так и индивидуально;
- - оценивает полученный результат задачи проекта;
- - оценивает учебные действия в соответствии с поставленной задачей в блоке «Рефлексия».
- - понимает смысл поставленной цели и требуемых от него задач;
- - планирует свою учебную работу, развивает самоконтроль;
- - делится своими ощущениями и мнением об уроке. По итогу создания финальных проектов в рамках курса ученик как получает, так и даёт обратную связь другим участникам курса;
- - выполняет письменные задания в рабочих тетрадях, а также интерактивные задания на платформе. Часть заданий подразумевает знаковое (цифры, буквы) или

схематическое описание процессов (геометрические фигуры, схемы);

- осваивает(в рамках модулей, связанных с алгоритмами) новый вид представления процессов в виде блок-схем и в дальнейшем закрепляет данный вид представления информации в задачах;
- активизирует устную работу и взаимодействие с учащимися и учителем, а также использование компьютера и платформы для решения познавательных задач;
- изучает и реализует в дальнейшем способы работы с информацией: сбор, хранение, передача, анализ, обработка;
- учится использовать Интернет (GoogleChrome) для входа на платформу, в модулях по созданию презентаций;
- учится использовать Интернет для поиска графических объектов, а также дополнительной информации;
- учится использовать мышь, набирать текст при помощи клавиатуры;
- реализует (в модулях, связанных с графическим, текстовым представлением информации и презентациями) проекты с использованием следующих программ: Paint, «Блокнот», PowerPoint. В модуле по работе с мультипликацией Scratch ученик работает с записью звука и изучает анимацию;
- создаёт собственные проекты. В их основе, которых лежит составление текстов для проекта и для самого выступления, а также умение устно презентовать и давать обратную связь;
- выполняет логические операции: сравнение, анализ, синтез, обобщение, классификация, установление аналогий на уроке устно, в рабочих тетрадях и в рамках заданий на платформе.(Тексты задач анализируются учеником с точки зрения формальной логики.);
- строит продуктивное взаимопонимание со сверстниками и взрослыми в процессе коллективной деятельности. Конструктивно даёт обратную связь другим учащимся и конструктивно реагирует на неё;
- работает в групповых проектах совместно с другими в рамках достижения общей цели: распределяет функции и роли, регулирует своё поведение, осуществляет контроль над созданием проекта;
- не боится просить помощь или оказывать её товарищам. При необходимости корректирует своё поведение;
- понимает информацию и информационные процессы, их роль в современном обществе;
- понимает базовые понятия информатики (например, «алгоритм», «информационные процессы», «сети» и др.), которые отражают взаимосвязь различных объектов и процессов друг с другом;

- изучает новый материал как в классе, так и при помощи компьютера. Приобретает навык работы в условиях материальной среды (в классе), а также информационной (онлайн-работа с платформой)

Учебно - тематический план

2 класс

№	Модули	Количество часов
1	Линейные алгоритмы	5
2	Циклы	3
3	Знакомство с ScratchJr.	4
4	События. Мультипликация	4
5	Сообщения	4
6	Условный оператор Касания	4

7	Реализация игровой механики в проекте по выбору группы	4
8	Создание собственного проекта по выбору	4
	Итого	32

3 классы

№	Модули	Количество часов
1	Теория информации	6
2	Файлы. Папки. Текстовый редактор	5
3	Алгоритмы	7
4	Устройство компьютера	6
5	Работа в графическом редакторе	7
6	Систематизация знаний	5
	Итого	36

4 класс

№	Модули	Количество часов
1	Введение в ИКТ	5
2	Алгоритмы. Введение в Scratch	6
3	Scratch. Продолжение	6
4	Редактор презентаций	7
5	Устройство компьютера	6
6	Систематизация знаний	4
	Итого	34

Учебно-тематический план первого года обучения

№ п/п	Наименование раздела, тема	Количество часов	Дата проведения		Характеристи ка основной деятельности	Ценност ные ориенти ры
			По плану	Фактичес ки		
1	Инструктаж по технике безопасности. Правила поведения в компьютерном классе. Компьютер и его составляющие. Первое знакомство.	1				
2	Включение и выключение компьютера. Пользование мышью. Клавиатура. Основные клавиши. Управление курсором мышью и клавишами. Клавиатурный тренажер.	1				
3	Понятие компьютерной графики. Виды компьютерной графики.	1				
4	Графический редактор Paint. Демонстрация возможностей.	1				
5	Функция сохранения рисунков.	1				
6	Рисование карандашом в редакторе.	1				
7	Рисование кистью.	1				
8	Распылитель.	1				
9	Использование ластика.	1				
10	Изменение фонового цвета.	1				
11	Функция раскрашивания в графическом редакторе.	1				
12	Рисование замкнутых областей.	1				
13	Заливка замкнутых областей.	1				
14	Раскрашивание готовых рисунков.	1				
15	Прорисовка геометрических фигур.	1				
16	Рисование узоров и орнаментов.	1				
17	Дорисовка незаконченных рисунков.	1				
18	Составление рисунков.	1				
19	Функция масштабирования.	1				
20	Функция копирования.	1				
21	Создание композиций.	1				

22	Создание простейших рисунков. Дом.	1				
23	Создание простейших рисунков. Животные.	1				
24	Создание простейших рисунков. Цветы и деревья	1				
25	Создание простейших рисунков. Транспорт	1				
26	Надписи на рисунке различными шрифтами.	1				
27	Изготовление открыток.	1				
28	Изготовление открыток.	1				
29	Создание коллажей	1				
30	Создание коллажей	1				
31	Работа над проектом по интересам детей.	1				
32	Работа над проектом по интересам детей.	1				
33	Выставка работ учащихся.	1				
34	Заключительное занятие.	1				
Итого:			34			

Учебно-тематический план второго года обучения

№ п/п	Наименование раздела, тема	Всего часов			Средство контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Инструктаж по технике безопасности. Правила поведения в компьютерном классе. Методы представления графических изображений. Достоинства и недостатки растровой и векторной графики.	1	1	0	Устный опрос
2	Цвет в компьютерной графике. Цветовые модели RGB, CMYK, HSB.	1	1	0	Устный опрос
3	Форматы графических файлов. Методы сжатия графических данных.	1	1	0	Устный опрос
4	Введение в программу MSWord. Рабочее окно. Инструменты рисования.	1	0,5	0,5	Практическая работа
5	Рисование графических примитивов. Операции над объектами.	1	0,5	0,5	Практическая работа
6	Закраска рисунков, градиентные заливки.	1	0	1	Практическая работа
7	Создание объемных изображений.	1	0	1	Практическая работа
8	Зачетная работа по созданию	1	0	1	Зачет

	иллюстрации в MSWord «Рабочее место»				
9	Введение в программу CorelDraw. Рабочее окно. Инструменты, панели.	1	0,5	0,5	Практическая работа
10	Рисование графических примитивов. Операции над объектами. Изменение масштаба.	1	0	1	Практическая работа
11	Создание иллюстраций.	1	0	1	Практическая работа
12	Виды заливок и их настройка. Встроенные и собственные палитры цветов.	1	0,5	0,5	Практическая работа
13	Виды заливок и их настройка. Встроенные и собственные палитры цветов.	1	0	1	Практическая работа
14	Инструменты для точного рисования и расположения объектов. Режимы вывода объектов на экран.	1	0	1	Практическая работа
15	Особенности рисования кривых. Элементы кривых: узлы и траектории. Редактирование формы кривой.	1	0,5	0,5	Практическая работа
16	Особенности рисования кривых. Элементы кривых: узлы и траектории. Редактирование формы кривой.	1	0	1	Практическая работа
17	Создание рисунков из кривых.	1	0	1	Практическая работа
18	Зачетная работа по созданию иллюстраций «Домик в деревне»	1	0	1	Зачет
19	Изменение порядка расположения объектов и их выравнивание на рабочем листе. Методы объединения и исключения объектов.	1	0,5	0,5	Практическая работа
20	Изменение порядка расположения объектов и их выравнивание на рабочем листе. Методы объединения и исключения объектов.	1	0	1	Практическая работа
21	Метод выдавливания. Закраска. Перспективные и изометрические изображения.	1	0,5	0,5	Практическая работа
22	Метод выдавливания. Закраска. Перспективные и изометрические изображения.	1	0	1	Практическая работа
23	Подсветка и вращение объемных изображений. Создание объемных изображений.	1	0,5	0,5	Практическая работа
24	Подсветка и вращение объемных	1	0	1	Практическая

	изображений. Создание объемных изображений.				работа
25	Создание технических рисунков. Создание выпуклых и вогнутых объектов.	1	0,5	0,5	Практическая работа
26	Создание технических рисунков. Создание выпуклых и вогнутых объектов.	1	0	1	Практическая работа
27	Получение художественных эффектов.	1	0,5	0,5	Практическая работа
28	Особенности простого и фигурного текста. Оформление текста. Размещение текста вдоль траектории.	1	0,5	0,5	Практическая работа
29	Особенности простого и фигурного текста. Оформление текста. Размещение текста вдоль траектории.	1	0	1	Практическая работа
30	Создание рельефного текста. Изменение формы символов текста. Перемещение отдельных букв текста.	1	0,5	0,5	Практическая работа
31	Создание рельефного текста. Изменение формы символов текста. Перемещение отдельных букв текста.	1	0	1	Практическая работа
32	Работа с рисунками, созданными в различных версиях программы CorelDraw. Импорт и экспорт изображений.	1	0	1	Практическая работа
33	Подготовка к зачетной итоговой практической работе по теме: «Программы векторной графики».	1	0	1	Практическая работа
34	Итоговая зачетная практическая работа по теме: «Программы векторной графики» «Сказки народов мира»	1	0	1	Зачет
Итого:		34	9	25	

Учебно-тематический план третьего года обучения

№ п.п.	Тема	Всего часов			Средство контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Инструктаж по технике безопасности. Правила поведения в компьютерном классе. Методы представления графических изображений с помощью языков программирования.	1	1	0	Устный опрос
2	Понятие алгоритма. Виды алгоритмов.	1	1	0	Устный опрос

3	Понятие исполнителя алгоритма.	1	1	0	Устный опрос
4	Графическое представление алгоритма. Знакомство с исполнителем «Черепашка»	1	0,5	0,5	Практическая работа
5	Линейные алгоритмы.	1	0,5	0,5	Практическая работа
6	Алгоритмическая конструкция «Ветвление».	1	0,5	0,5	Практическая работа
7	Алгоритмическая конструкция «Цикл». Виды циклов.	1	0,5	0,5	Практическая работа
8	Циклы с заданным количеством итераций.	1	0,5	0,5	Практическая работа
9	Циклы с предусловием.	1	0,5	0,5	Практическая работа
10	Циклы с постусловием.	1	0,5	0,5	Практическая работа
11	Знакомство с языком программирования Pascal. Синтаксис языка.	1	0,5	0,5	Практическая работа
12	Знакомство с языком программирования Pascal. Семантика языка.	1	0,5	0,5	Практическая работа
13	Простейшая программа на языке программирования Pascal. Изучение структуры программы.	1	0	1	Практическая работа
14	Константы и переменные в языке программирования Pascal.	1	0,5	0,5	Практическая работа
15	Графические возможности языка программирования Pascal.	1	0,5	0,5	Практическая работа
16	Знакомство с координатной плоскостью графического режима. Ось X, ось Y. Построение точки в заданном месте на экране.	1	0,5	0,5	Практическая работа
17	Рисование отрезка по заданным координатам.	1	0	1	Практическая работа
18	Создание композиции из отдельных отрезков.	1	0	1	Практическая работа
19	Рисование графических фигур. Окружность, овал	1	0	1	Практическая работа
20	Рисование графических фигур. Квадрат, прямоугольник.	1	0	1	Практическая работа
21	Работа с цветом. Заливка геометрических фигур.	1	0	1	Зачет
22	Создание композиции «Дом» по шаблону.	1	0	1	Практическая работа
23	Создание композиции «Дерево» по шаблону.	1	0	1	Практическая работа
24	Создание композиции «Военная техника» или «Цветы» по шаблону по выбору.	1	0	1	Практическая работа
25	Создание собственной композиции.	1	0	1	Зачет
26	Использование переменных для организации программ построения простейших рисунков.	1	0,5	0,5	Практическая работа

27	Использование переменных для организации программ построения простейших рисунков. Масштабирование.	1	0	1	Практическая работа
28	Использование переменных для организации программ построения простейших рисунков. Программа «Snowman»	1	0	1	Практическая работа
29	Построение повторяющихся объектов на примере программы «Butterfly»	1	0	1	Практическая работа
30	Построение повторяющихся объектов на примере программы «Snowflake»	1	0	1	Зачет
31	Движение объектов. Прорисовка и стирание объектов.	1	0,5	0,5	Практическая работа
32	Движение объектов. Основы анимации. Задержка прорисовки изображения.	1	0	1	Практическая работа
33	Анимация «Растущее дерево»	1	0	1	Практическая работа
34	Создание собственной программы анимации. Демонстрация.	1	0	1	Зачет
	Итого:	34	10	24	