Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
Красноармейская средняя общеобразовательная школа

Рассмотрена на заседании школьного методического объединения _____А. С. Петросян Протокол № 1 от 28 .08. 2023 г.	Принята на заседании педагогического совета Протокол № 2 от 29. 08. 2023 г.	Утверждена приказом директора _____Л.В.Гришина Приказ № 316 от 29 .08.2023 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

по внеурочной деятельности
« Байтик»
для 4 аб класса
на 2023-2024учебный год
количество часов- 34

Программу составила: Перосян Наталья Николаевна

Курс «Знакомство с искусственным интеллектом» является вводным к программе «Искусственный интеллект» для общеобразовательных школ и предназначен для в 4 классах. Программа курса составлена в соответствии с требованиями ФГОС основного общего образования (приказ Минпросвещения №287 от 31 мая 2021 г.) Данный курс предназначен для системного и целенаправленного знакомства учащихся начальной школы с понятием искусственного интеллекта и связанными с ним технологиями, методами, инструментами.

п. Красноармейский

2023

Пояснительная записка

План внеурочной деятельности разработан с учетом требований следующих нормативных документов:

• Федеральный Закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

• Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования, утвержденный приказом Минобрнауки России от 31.05.2021 № 287 (далее – обновленный ФГОС ООО)

• Приказ Министерства просвещения РФ от 22 марта 2021г. №115 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по основным общеобразовательным программам – образовательным программам начального общего, основного общего и среднего общего образования»;

• Приказ Минпросвещения России от 18.05.2023 N 370 "Об утверждении федеральной образовательной программы основного общего образования"

• Распоряжение Комитета по образованию от 15.04.2022 № 801-р «О формировании календарных учебных графиков государственных образовательных учреждений Санкт Петербурга, реализующих основные общеобразовательные программы, на 2022/2023 учебный год»

• Распоряжения Комитета по образованию от 17.03.2023 №270-р «О внесении изменений в распоряжение Комитета по образованию от 15.04.2022 №801-р»

• Инструктивно-методическое письмо Комитета по образованию от 21.05.2015 N 03- 20-2057/15-0-0 «Об организации внеурочной деятельности при реализации федеральных государственных образовательных стандартов начального общего и основного общего образования в образовательных организациях Санкт-Петербурга»

• Письмо Минобрнауки России от 18.08.2017 № 09-1672 «О направлении Методических рекомендаций по уточнению понятия и содержания внеурочной деятельности в рамках реализации основных общеобразовательных программ, в том числе в части проектной деятельности»

- Приказ МБОУ Красноармейской СОШ № 316 от 29.08.2023г(для1-8,10кл.), №317 от 29.08.2023г (для 9,11кл)

Информатика как динамично развивающаяся наука становится одной из тех отраслей знаний, которая призвана готовить современного человека к жизни в новом информационном обществе.

Учебный предмет «Информатика» как самостоятельная дисциплина является образовательным компонентом общего среднего образования. Вместе с тем, он пронизывает содержание многих других предметов и, следовательно, становится дисциплиной обобщающего, методологического плана.

В этой связи особенно актуальными становятся вопросы создания учебных программ для изучения информатики в начальной школе.

Задача обучения информатике в целом - внедрение и использование новых передовых информационных технологий, пробуждение в детях желания экспериментировать, формулировать и проверять гипотезы и учиться на своих ошибках.

Простейшие навыки общения с компьютером должны прививаться именно в младших классах, для того чтобы на предметных уроках в средних классах дети могли сосредоточиться на смысловых аспектах.

С 2 по 4 годы обучения программа –Байтик представляет собой глубоко методически проработанный пропедевтический развивающий курс, построенный на специально отобранном материале и опирающийся на следующие принципы:

- ✓ системность;
- ✓ гуманизация;
- ✓ междисциплинарная интеграция;
- ✓ дифференциация;

- ✓ дополнительная мотивация через игру.

Учащиеся младших классов испытывают к компьютеру сверх доверие и обладают психологической готовностью к активной встрече с ним. Общение с компьютером увеличивает потребность в приобретении знаний, продолжении образования.

Данный курс носит пропедевтический характер. К пропедевтическим элементам компьютерной грамотности относится умение работать с прикладным программным обеспечением. Программа курса состоит из четырех ступеней, фактически продолжающих друг друга, но между тем каждая является самостоятельной частью усвоения информатики. Дети, приходя в школу во 2 класс и занимаясь в компьютерном кружке все 3 года, смогут освоить работу в основных прикладных программах, но между тем если ребенок начнет заниматься позже, с 3 или 4 класса, он свободно сможет влиться в коллектив кружка.
Программа курса состоит из 102 часов:

- 2 класс «Юный компьютерный художник» – 34 часа (1 раз в неделю);
- 3 класс «Мастер печатных» - 34 часа (1раз в неделю);
- 4 класс «Мастер презентации» - 34 часа (1 раз в неделю).

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.

Такие умения необходимы сегодня каждому молодому человеку. Поэтому первой и важнейшей задачей школьного курса информатики является формирование у учащихся соответствующего стиля мышления, и начинать это следует в младших классах.

Развитие детей младшего школьного возраста с помощью работы на компьютерах, как свидетельствует отечественный и зарубежный опыт, является одним из важных направлений современной педагогики. В этой связи актуальными становятся вопросы о формах и методах обучения детей с первого класса.

Концепция обучения ориентирована на развитие мышления и творческих способностей младших школьников. Сложность поставленной задачи определяется тем, что, с одной стороны необходимо стремиться к развитию мышления и творческих способностей

детей, а с другой стороны - давать им знания о мире современных компьютеров в увлекательной, интересной форме.

Поэтому очень важна роль курса информатики в начальных классах.

Во-первых, для формирования различных видов мышления, в том числе операционного (алгоритмического). Процесс обучения сочетает развитие логического и образного мышления, что возможно благодаря использованию графических и звуковых средств.

Во-вторых, для выполнения практической работы с информацией, для приобретения навыков работы с современным программным обеспечением. Освоение компьютера в начальных классах поможет детям использовать его как инструмент своей деятельности на уроках с применением компьютера.

В-третьих, для представления об универсальных возможностях использования компьютера как средства обучения, вычисления, изображения, редактирования, развлечения и др.

В-четвертых, для формирования интереса и для создания положительных эмоциональных отношений детей к вычислительной технике. Компьютер позволяет превратить урок информатики в интересную игру.

Программа курса ориентирована на большой объем практических, творческих работ с использованием компьютера. Работы с компьютером могут проводиться в следующих формах. Это:

1. ДЕМОНСТРАЦИОННАЯ - работу на компьютере выполняет учитель, а учащиеся наблюдают.
2. ФРОНТАЛЬНАЯ - недлительная, но синхронная работа учащихся по освоению или закреплению материала под руководством учителя.
3. САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ- выполнение самостоятельной работы с компьютером в пределах одного, двух или части урока. Учитель обеспечивает индивидуальный контроль за работой учащихся.
4. ТВОРЧЕСКИЙ ПРОЕКТ – выполнение работы в микро группах на протяжении нескольких занятий
5. РАБОТА КОНСУЛЬТАНТОВ – Ученик контролирует работу всей группы кружка.

Уроки информатики, их непохожесть на другие уроки несут детям не только приятные минуты совместной творческой игры, но и служат ключом для собственного творчества.

Цель начального курса информатики – не только обеспечить предметную подготовку учащихся, достаточную для продолжения образования в основной школе, но и создать дидактические условия для овладения учащимися универсальными учебными действиями (личностными, познавательными, регулятивными, коммуникативными) в процессе усвоения предметного содержания.

Для достижения этой цели необходимо **организовать учебную деятельность учащихся** с учѐтом специфики предмета (информатика), направленную:

1. На формирование познавательного интереса к учебному предмету «Информатики», учитывая потребности детей в познании окружающего мира и научные данные о центральных психологических новообразованиях младшего школьного возраста, формируемых на данной ступени (7,5–11 лет): словесно-логическое мышление, произвольная смысловая память, произвольное внимание, планирование и умение действовать во внутреннем плане, знаково-символическое мышление, с опорой на наглядно-образное и предметно-действенное мышление.

2. На развитие пространственного воображения, потребности и способности к интеллектуальной деятельности; на формирование умений: строить рассуждения, аргументировать высказывания, различать обоснованные и необоснованные суждения, выявлять закономерности, устанавливать причинно-следственные связи, осуществлять анализ математических объектов, выделяя их существенные и несущественные признаки.

3. На овладение в процессе усвоения предметного содержания обобщенными видами деятельности: анализировать, сравнивать, классифицировать объекты, исследовать их

структурный состав, описывать ситуации, моделировать, прогнозировать результаты, контролировать правильность и полноту выполнения действий, планировать решение деятельности, объяснять (пояснять, обосновывать) свой способ действия, конструировать и пр.

- Операционная система Windows 7
- Графический редактор Paint
- Текстовый редактор Microsoft Word 10
- Компьютерная программа «МИР ИНФОРМАТИКИ»
- Редактор Power Point
- Логические и обучающие игры

Примерная структура занятия

1. Организационный момент (1-2 мин)
2. Разминка. Короткие логические, математические задачи и задачи на развитие внимания (3-5 мин)
3. Объяснение нового материала или фронтальная работа по решению новых задач, работа на печатных листах (10 мин)
4. Физкультминутка (1 мин)
5. Работа за компьютером (10-15 мин)
6. Релаксация (1 мин)
7. Подведение итогов (2 мин)

По каждой теме с учащимися проводятся упражнения в игровой форме, позволяющие судить о том, как усвоен пройденный материал. В течение года (2-3 раза) для учащихся 2 - 4 годов обучения проводится диагностические тестирование на развитие памяти, внимания, само регуляции.

Тематическое планирование кружка «Байтик»
(Юный компьютерный художник) 2 класс
(34 часа – 1 раза в неделю)

ВВЕДЕНИЕ

Процесс создания компьютерного рисунка значительно отличается от традиционного понятия "рисование". С помощью графического редактора на экране компьютера можно создавать сложные многоцветные композиции, редактировать их, меняя и улучшая, вводить в рисунок различные шрифтовые элементы, получать на основе созданных композиций готовую печатную продукцию. За счет автоматизации выполнения операций создания элементарных форм — эллипсов, прямоугольников, треугольников, а также операций заполнения созданных форм цветом и других средств создания и редактирования рисунка становится возможным создание достаточно сложных изобразительных композиций детьми.

Цели программы

Целью создания настоящего курса является формирования художественной культуры младшего школьника, привития навыков работы с компьютерной графикой и осознания связей и взаимодействия искусства с жизнью (на примере рекламы, телевидения, книжной графики и т.п.).

Задачи направлены на

1. Воспитание у учащихся эстетического вкуса.
2. Развитие художественного вкуса, творческого воображения и мышления учащихся средствами графических изображений.
3. Привитие интереса к искусству, развитие стремления к познанию посредством компьютерного рисунка.

Содержание курса

Тематическое планирование кружка «Байтик»
(Мастер презентации), 4 класс

Введение

В современном мире очень часто требуется навык свободно говорить, представлять себя или что-то. Этому нас учит презентации. Презентация – это представление готового продукта. А человек это тоже продукт и от того как мы представим себя нас возьмут на хорошую работу, к нам будут относиться на должном уровне. А компьютерная презентация позволяет подкрепить наше выступление смотрибельной информацией. Она является твердой опорой, на которую всегда можно опереться. Младших школьников компьютерная презентация учит структурировать знания, работать с большими объемами информации, не бояться говорить о своих мыслях, защищать свои проекты, но при этом она повышает интерес к предмету, развивает эстетические чувства.

Цель

Целью создания курса является формирование эстетического чувства, привития навыков работы на компьютере, использование полученных знаний на других предметах.

Задачи направлены на

- Формирование навыка использования компьютера как инструмента для работы в дальнейшем в различных отраслях деятельности
- Развитие принципов работы наиболее распространенных операционных систем
- Овладение навыков работы с основными прикладными программами;

Третий год обучения (34 часа)

Правили поведения и техники безопасности в компьютерном кабинете (1 час)
Знакомство с кабинетом, с правилами поведения в кабинете. Демонстрация возможностей компьютера и непосредственно того, что они будут делать на кружке.

Компьютер и его устройства (2 часа)
Знакомство с компьютером и его основными устройствами, работа в компьютерной программе «Мир информатики»

Редактор Power Point (31 час)

Знакомство с редактором Power Point, меню программы, создание презентации на заданные темы, использование эффектов анимации, гиперссылки.

№	Тема	Часы	Дата	Примечание

			4[а]	4[б]	
1	Техника безопасности	1	06.09	06.09	
2	Компьютер и его составляющие. Первое знакомство. Программы.	1	13.09	13.09	
3	Компьютер и его составляющие. Первое знакомство. Программы.	1	20.09	20.09	
4,	Знакомство с программой PowerPoint	1	27.09	27.09	
5	Знакомство с программой PowerPoint	1	04.10	04.10	
6	Основные возможности программы PowerPoint	1	11.10	11.10	
7	Основные возможности программы PowerPoint	1	18.10	18.10	
8	Составление простейшей презентации	1	25.10	25.10	
9	Творческий Проект. «Это я»	1	08.11	08.11	
10	Творческий Проект. «Это я»	1	15.11	15.11	
11	Творческий Проект. «Это я»	1	22.11	22.11	
12	Творческий Проект. «Это я»	1	29.11	29.11	
13	Работа с текстом.	1	06.12	06.12	
14	Добавление в презентацию картинок, арт текстов.	1	13.12	13.12	
15	Добавление в презентацию картинок, арт текстов.	1	20.12	20.12	
16	Творческий проект. «Мой класс»	1	27.12	27.12	
17	Творческий проект. «Мой класс»	1	10.01	10.01	
18	Творческий проект. «Мой класс»	1	17.01	17.01	

С

19	Творческий проект. «Мой класс»	1	24.01	24.01	
20	Добавление эффектов анимации в презентацию	1	31.01	31.01	
21	Добавление эффектов анимации в презентацию	1	07.02	07.02	
22	Добавление эффектов анимации в презентацию	1	14.02	14.02	
23	Творческий Проект. «Моя семья»	1	21.02	21.02	
24	Творческий Проект. «Моя семья»	1	28.02	28.02	
25	Творческий Проект. «Моя семья»	1	06.03	06.03	
26	Творческий Проект. «Моя семья»	1	13.03	13.03	
27	Составление презентации с вложениями. Гиперссылки.	1	20.03	20.03	
28	Составление презентации с вложениями. Гиперссылки.	1	03.04	03.04	
29	Творческий Проект.	1	10.04	10.04	
30	Творческий Проект.	1	17.04	17.04	
31	Творческий Проект.	1	24.04	24.4	
32	Творческий Проект.	1	08.05	08.05	
33	Творческий Проект.	1	15.05	15.05	
34	Отчет	1	22.05	22.05	

Формирование универсальных учебных действий

На конец обучения мы можем говорить только о начале формирования результатов освоения программы по курсу «Первые шаги в мире информатики». В связи с этим можно

выделить основные направления работы учителя по начальному формированию универсальных учебных действий.

Личностные

- внутренняя позиции школьника на основе положительного отношения к школе;
- принятие образа «хорошего ученика»;
- положительная мотивация и познавательный интерес к изучению курса «Первые шаги в мире 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 приѐмы 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 еѐ 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.

Список литературы

1. Алексюк А. Педагогика высшей школы. Курс лекций: модульное обучение. – Киев. 1993.
2. Вазина К. Саморазвитие человека и модульное обучение. – Н. Новгород, 1991.
3. Громкова М.Т. Модульное структурирование педагогического знания. – М., 1992.
4. Третьяков И.Б., Сенновский П.И. Технология модульного обучения в школе. – М., 1987.
5. Пешкова В.Е. Педагогика. Часть 3. Технологии развивающего обучения. – Майкоп, 1998.
6. Шамова Т.И. Модульное обучение, сущность, технология // Биология в школе. – 1994. – №5.
7. Юцявичене П. Теоретические основы модульного обучения: Дис. док. пед. наук. – Вильнюс, 1990.
8. Бененсон Е.П., Паутова А.Г. Информатика 2 класс: Учебник в 2 частях. Москва. Академкнига/Учебник 20008г.
9. Бененсон Е.П., Паутова А.Г. Информатика 2 класс: Методическое пособие для учителя к учебнику - тетради в 2 частях. Москва. Академкнига/Учебник 2002г.
10. Леонов В.П. Персональный компьютер. Карманный справочник. – М.: ОЛМА-ПРЕСС, 2004. – 928 с.
11. Горячев А.В. Информатика и ИКТ (Мой инструмент компьютер). Учебник для учащихся 3 класса. – М.: Баласс, 2007. – 80 с.
12. Горячев А.В. Информатика и ИКТ (Мой инструмент компьютер). Учебник для учащихся 4 класса. – М.: Баласс, 2007. – 80 с.
13. Книга игр для детей. Кроссворды, ребусы, головоломки /сост. Г. Коненкина. – М.: Астрель,2003. – 192 с.
14. Ковалько В. И. Здоровье сберегающие технологии: школьник и компьютер: 1-4 классы. В. И. Ковалько. – М.: ВАКО, 2007. – 304 с.
15. Кравцов С. С., Ягодина, Л. А. Компьютерные игровые программы как средство стабилизации эмоционального состояния дошкольников. С. С. Кравцов, Л. А. Ягодина//Информатика. – 2006. - №12.
16. Санитарно-эпидемиологические правила и нормативы (Санин 2.4.2. 178-020), зарегистрированные в Минюсте России 05.12.02. рег. №3997

Сайты сети интернет

1. http://standart.edu.ru/
2. http://zanimatika.narod.ru/Nachalka17_1.htm
3. http://koshki-mishki.ru/n4-9.html

Электронные пособия

1. Паутова А.Г. Информатика. 2 класс: Комплект компьютерных программ. Методическое пособие = CD. Москва. Академкнига/Учебник 2004г.
2. Мир информатики 1 -2 год обучения: Комплекс компьютерных программ Медиатека Кирилла и Мефодия
3. Мир информатики 3 -4 год обучения: Комплекс компьютерных программ Медиатека Кирилла и Мефодия