

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа № 14»

РЕКОМЕНДОВАНО
на заседании
педагогического совета
МБОУ «СОШ № 14»
протокол № 1
«29» августа 2019 г.

УТВЕРЖДЕНО
Директор МБОУ «СОШ № 14»
_____ Гарбарт О.Н.
приказ № 231
от «30» августа 2019 г.

**Рабочая программа внеурочной деятельности
по общеинтеллектуальному направлению
«Увлекательная информатика»**

**Программа рассчитана для детей 1-4 классов
Срок реализации 4 года**

Автор составитель:
Подъяпольская Е.И., учитель информатики

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «УВЛЕКАТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАТИКА»

Рабочая программа курса внеурочной деятельности «Увлекательная информатика» разработана на основе требований к результатам освоения основной образовательной программы начального общего образования МБОУ «СОШ № 14» с учетом программ, включенных в ее структуру.

Результаты освоения курса внеурочной деятельности

Личностные результаты освоения программы

1) формирование основ российской гражданской идентичности, чувства гордости за свою Родину, российский народ и историю России, осознание своей этнической и национальной принадлежности; формирование ценностей многонационального российского общества; становление гуманистических и демократических ценностных ориентаций;

2) формирование целостного, социально ориентированного взгляда на мир в его органичном единстве и разнообразии природы, народов, культур и религий;

3) формирование уважительного отношения к иному мнению, истории и культуре других народов;

4) овладение начальными навыками адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся мире;

5) принятие и освоение социальной роли обучающегося, развитие мотивов учебной деятельности и формирование личностного смысла учения;

6) развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе;

7) формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств;

8) развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей;

9) развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;

10) формирование установки на безопасный, здоровый образ жизни, наличие мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям.

Метапредметные результаты освоения программы

1) овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств ее осуществления;

2) освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;

3) формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата;

4) формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха;

5) освоение начальных форм познавательной и личностной рефлексии;

6) использование знаково-символических средств представления информации для создания моделей изучаемых объектов и процессов, схем решения учебных и практических задач;

7) активное использование речевых средств и средств информационных и коммуникационных технологий (далее - ИКТ) для решения коммуникативных и познавательных задач;

8) использование различных способов поиска (в справочных источниках и открытом учебном информационном пространстве сети Интернет), 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 свое выступление и выступать с аудио-, видео- и графическим сопровождением; соблюдать нормы информационной избирательности, этики и этикета;

9) овладение навыками смыслового чтения текстов различных стилей и жанров в соответствии с целями и задачами; осознанно строить речевое высказывание в соответствии с задачами коммуникации и составлять тексты в устной и письменной формах;

10) овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации по родовидовым признакам, установления аналогий и причинно-следственных связей, построения рассуждений, отнесения к известным понятиям;

11) готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою; излагать свое мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий;

12) определение общей цели и путей ее достижения; умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности; осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих;

13) готовность конструктивно разрешать конфликты посредством учета интересов сторон и сотрудничества;

14) овладение начальными сведениями о сущности и особенностях объектов, процессов и явлений действительности (природных, социальных, культурных, технических и др.) в соответствии с содержанием конкретного учебного предмета;

15) овладение базовыми предметными и межпредметными понятиями, отражающими существенные связи и отношения между объектами и процессами;

16) умение работать в материальной и информационной среде начального общего образования (в том числе с учебными моделями) в соответствии с содержанием конкретного учебного предмета; формирование начального уровня культуры пользования словарями в системе универсальных учебных действий.

Содержание курса внеурочной деятельности с указанием форм организации и видов деятельности

1-й год обучения

Раздел 1. Отличительные признаки и составные части предметов

Цвет предметов, форма предметов, размер предметов, признаки предметов, урок-игра по разделу.

Раздел 2. План действий и его описание

Понятия «равно», «не равно», отношения «больше», «меньше», понятия «вверх», «вниз», «вправо», «влево», последовательность событий, порядок действий, урок-игра по разделу.

Раздел 3. Множества

Цифры, возрастание, убывание, симметрия фигур, фронтальный опрос по разделу.

Раздел 4. Логические рассуждения

Понятие «истина», «ложь», понятие «дерево», графы, тест по разделу.

Раздел 5. Итоговая игра «Умники и умницы»

2-й год обучения

Раздел 1. Введение

Безопасность и компьютер. Соблюдение гигиенических норм работы за компьютером, правил поведения в компьютерном классе, правил работы с общими и личными файлами.

Раздел 2. Виды информации и действия с ней

Человек и информация, графическая информация, текстовая информация, звуковая информация, прием и передача информации, поиск и обработка информации, игра «Виды информации».

Раздел 3. Знакомство с компьютером

Роль компьютера в жизни человека, основные устройства компьютера, управляем мышью, наш помощник-клавиатура, что такое операционная система, игра «Собери компьютер».

Раздел 4. Рисуем вместе с компьютером

Графический редактор Paint, разработка и редактирование изображения, работа с фрагментами рисунка, конкурс рисунков «Мой компьютер».

Раздел 5. Создаем текст вместе с компьютером

Знакомство с программой Word, набор и редактирование текста, работа с фрагментами текста, надписи WordArt, конкурс открыток.

Раздел 6. Итоговое тестирование

3-й год обучения

Раздел 1. Введение

Правила безопасного поведения за компьютером. Соблюдение гигиенических норм работы за компьютером, правил поведения в компьютерном классе, правил работы с общими и личными файлами.

Раздел 2. Создаем презентацию

Знакомство с программой Power Point, создание и дизайн слайда, вставка рисунков и фигур, создание презентации на заданную тему.

Поиск и выделение необходимой информации в справочном разделе учебников, интернет-сайтов, в гипертекстовых документах, входящих в состав методического комплекта, а также в других источниках информации; составление знаково-символических моделей; использование готовых графических моделей; составление и использование для решения задач табличных моделей, использование опорных конспектов правил работы с незнакомыми компьютерными программами; анализ нескольких разнородных информационных объектов (рисунок, текст, таблица, схема), самостоятельное создание презентации творческого характера; создание различных

информационных объектов с использованием офисных компьютерных программ, поздравительных открыток, презентаций.

Раздел 3. Интернет и его возможности

Интернет и его роль в жизни человека, поиск информации через Интернет, работа с информацией, как защитить компьютер, самостоятельная работа по нахождению информации.

Работа с компьютерными программами, входящими в методический комплект, работа на клавиатуре, с мышью, с графическим интерфейсом компьютера. Прохождение компьютерных мини тестов; ввод информации в программу; создание информационных объектов на компьютере, сохранение файлов в личную директорию; поиск файлов в файловой системе компьютера и открытие файлов; самостоятельное освоение ранее незнакомых компьютерных программ; выполнение компьютерного эксперимента. Фиксация результатов эксперимента. Анализ результатов эксперимента и формулирование выводов.

Раздел 4. Алгоритмика

Что такое «алгоритм», виды алгоритмов, исполнитель алгоритмов, простые алгоритмы, сложные (ветвящиеся) алгоритмы, простейшие программы для исполнителей, создание программы для исполнителя «Кулинар», игра «Я-исполнитель».

Исполнение алгоритмов формальных исполнителей; сличение результатов исполнения алгоритма с целью; обнаружение рассогласования, изменение алгоритма; составление алгоритмов выполнения лабораторной работы.

Раздел 5. Итоговая игра «Юный информатик»

4-й год обучения

Раздел 1. Введение

Правила безопасного поведения за компьютером. Соблюдение гигиенических норм работы за компьютером, правил поведения в компьютерном классе, правил работы с общими и личными файлами.

Раздел 2. Работа с текстом

Набор текста на русском языке, набор текста на английском языке, редактирование текста. Поиск информации в справочном разделе учебника, в справочном разделе компьютерных программ; отбор информации из текста, упорядоченного списка, таблицы; поиск закономерностей в собранной информации; составление знаково-символических моделей; создание упорядоченных списков объектов; создание таблиц; создание информационных объектов с помощью компьютерных программ.

Раздел 3. Работа с графической информацией

Создание рисунков с помощью графических примитивов, редактирование рисунков, применение текстовых эффектов в рисунках.

Ввод информации в компьютер с использованием различных технических средств (фото- и видеокамеры и т. д.), сохранение полученной информации; рисование изображения; сканирование рисунки и тексты.

Раздел 4. Работа со звуковой информацией

Звуковая информация, звук в мультимедийных презентациях.

Раздел 5. Создание простейших мультимедийных проектов

Сбор, систематизация, классификация, анализ информации. Публичное выступление, представление информации в доступном, эстетичном виде; выражение своих мыслей, доказательство своих идей; работа самостоятельно, делать выбор, принимать решение.

Раздел 6. Игра «Веселая информатика»

Раздел 7. Разработка индивидуального творческого мультимедийного проекта

Подбор темы для индивидуального творческого мультимедийного проекта, создание индивидуального творческого мультимедийного проекта.

Раздел 8. Конкурс творческих мультимедийных проектов

Формы организации и виды деятельности

На занятиях предусматриваются следующие формы организации деятельности: беседы, конкурсы, соревнования, деловые и ролевые игры, олимпиады, просмотр мультфильмов и другие.

Содержание программы «Увлекательная информатика» предполагает следующие виды деятельности: познавательную, игровую, художественное творчество, исследовательскую и проектную деятельности.

Тематическое планирование

1-й год обучения

№ п/п	Содержание	Количество часов
1	Отличительные признаки и составные части предметов	6
2	План действий и его описание	8
3	Множества	10
4	Логические рассуждения	8
5	Итоговая игра «Умники и умницы»	1
ИТОГО		33

2-й год обучения

№ п/п	Содержание	Количество часов
1	Введение	1
2	Виды информации и действия с ней	10
3	Знакомство с компьютером	6
4	Рисуем вместе с компьютером	7
5	Создаем текст вместе с компьютером	10
6	Итоговое тестирование	1
ИТОГО		35

3-й год обучения

№ п/п	Содержание	Количество часов
1	Введение	1
2	Создаем презентацию	9
3	Интернет и его возможности	9
4	Алгоритмика	14

5	Итоговая игра «Юный информатик»	2
	ИТОГО	35

4-й год обучения

№ п/п	Содержание	Количество часов
1	Введение	1
2	Работа с текстом	3
3	Работа с графической информацией	3
4	Работа со звуковой информацией	3
5	Создание простейших мультимедийных проектов	11
6	Игра «Веселая информатика»	1
7	Разработка индивидуального творческого мультимедийного проекта	12
8	Конкурс творческих мультимедийных проектов	1
	ИТОГО	35