

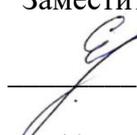
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Основная общеобразовательная школа села Сиреники»
689273 ЧАО, Провиденский городской округ, с. Сиреники, ул. Мандрикова д.29, тел.
(факс) 2-52-37

Рассмотрено
на заседании МО социально
естественно-математического
цикла

 / А.А.Черезов

Протокол № 04 от
« 26 » мая 2019 г.

Согласовано
Заместитель директора
по ВР

 /Ерёмина С.Г./

« 19 » августа 2019 г.

Утверждаю
И.о. директора МБОУ
«ООШ с.Сиреники»



 /Андреева Е.Б./

Приказ № 177-о.д от
«27» августа 2019 г.

Рабочая программа внеурочной деятельности
общеинтеллектуального направления
«Страна информатики»
1-4 классы (ФГОС)

Уровень образования: начальное общее образование

Срок реализации: 4 года (2019 – 2023 год)

Составитель:
учитель технологии Медведев Н.Ю.

Сиреники
2019

1. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Настоящая рабочая программа обеспечивает достижение личностных, метапредметных результатов обучения:

Личностные результаты:

- 1) овладение начальными навыками адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся мире;
- 2) развитие мотивов учебной деятельности;
- 3) развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки в информационной деятельности на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе;
- 4) развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций

Метапредметные:

- 1) освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;
- 2) формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
- 3) использование знаков и символических средств представления информации для создания моделей изучаемых объектов и процессов, схем решения учебных и практических задач;
- 4) активное использование речевых средств и средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных и познавательных задач;
- 5) использование различных способов поиска (в справочных источниках и открытом 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;
- 6) осознанно строить речевое высказывание в соответствии с задачами коммуникации и составлять тексты в устной и письменной форме;
- 7) овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации по родовидовым признакам, установления аналогий и причинно-следственных связей, построения рассуждений, отнесения к известным понятиям;
- 8) 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;
- 9) готовность конструктивно разрешать конфликты посредством учёта интересов сторон и сотрудничества;
- 10) овладение начальными сведениями о сущности и особенностях информационных объектов, процессов и явлений действительности;
- 11) овладение базовыми предметными и межпредметными понятиями, отражающими существенные связи и отношения между объектами и процессами.

2. СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ С УКАЗАНИЕМ ФОРМ ОРГАНИЗАЦИИ И ВИДОВ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

№ п/п	Наименование разделов/тем	Содержание	Кол-во часов
1 КЛАСС			
<i>Виды деятельности:</i> игровая, досугово-развлекательная, познавательная, проблемно-ценностное общение.			
<i>Формы организации:</i> игра, познавательная беседа, практикум, ролевая игра, деловая игра, КВН, конкурсы, викторины			
1	Основы работы на компьютере.	Применение компьютера в жизни человека. Правила работы на компьютере. Правила поведения в компьютерном классе. Техника безопасности. Базовая комплектация персонального компьютера. Назначения основных устройств. Управление работой компьютера. Рабочий стол. Запуск программ. Пиктограммы компьютерных программ. Устройство управления «Мышь». Тренажер. Компьютерная графика. Составление картинки из частей. Раскраска изображений. Конструирование изображений. Графический редактор. Основные примитивы графического редактора. Анимация в графике. Правила работы на клавиатуре. Набор текста. Клавиатурный тренажер. Информация в жизни человека. Получение информации. Передача информации. Способы представление информации.	15
2	Логика. Анализ. Синтез.	Мозаики, головоломки, лабиринты – формирование и закрепление навыков мышления, развитие способностей к запоминанию и анализу информации. Магические карты, оригинальные задачи – развитие логики, памяти и аналитического мышления. Задачи на память и смекалку – развитие музыкальной памяти и слуха, координации движений и логического мышления. Пазлы, головоломки – развитие логического мышления и воображения, изучение геометрических форм, формирование умения делать выводы, сопоставлять цвета и формы. Признаки предметов: цвет, форма, размер, название. Поиск предмета по признакам. Понятие множества. Сравнение двух или более предметов. Разбиение предметов на группы по заданным признакам. Пересечение множеств. Закономерность. Последовательность предметов. Истинность и ложность высказывания. Логические рассуждения и выводы. Поиск путей на простейших графах, подсчет вариантов. Высказывания и множества. Построение отрицания простых высказываний. Выделение признаков предметов, узнавание предметов по заданным признакам. Сопоставление предметов по свойствам и признакам.	14

		Последовательность действий. Последовательность состояний в природе. Правила в жизни человека. Выполнение последовательности действий. Составление линейных планов действий. Поиск ошибок в последовательности действий.	
3	Алгоритмы и исполнители.	Исполнители в природе и жизни человека. Управление исполнителем. Алгоритм. Программа. Правила составления алгоритма. Задачи с исполнителем. Построение линейного алгоритма.	4
		ИТОГО	33
2 КЛАСС			
Виды деятельности: игровая, досугово-развлекательная, проблемно-ценностное общение, познавательная.			
Формы организации: игра, познавательная беседа, практикум, ролевая игра, деловая игра.			
1	Основы работы на компьютере	Компьютер – электронная машина. Применение компьютера. Правила поведения в кабинете информатики. Техника безопасности. Основные устройства компьютера. Устройства системного блока. Назначение компонентов. Управление ручным манипулятором. Использование клавиш. Колесо прокрутки. Тренажеры манипулятора. Правила набора текста. Клавиатурный тренажер. Компьютерная графика. Графический редактор. Основные примитивы. Цветовая палитра. Основы работы с массивами данных. Заполнение массивов.	8
2	Логика. Анализ. Синтез.	Выделение признаков предметов. Узнавание предметов по заданным признакам. Сравнение двух или более предметов. Разбиение предметов на группы по заданным признакам. Составные части предметов. Определение групп предметов по составным частям. Информация вокруг нас. Виды информации. Передача информации. Запись и хранение. Истинность и ложность высказывания. Логические рассуждения. Выводы и обобщения. Высказывания и множества. Вложенные множества. Построение отрицания высказываний. Цветовое восприятие. Замкнутая область рисунка. Построения симметричных изображений простейших геометрических фигур. Паркет. Словарные цепочки. Все наоборот. Логические концовки. Развитие логического мышления.	16
3	Алгоритмы и исполнители.	Составление линейных планов действий. Поиск ошибок в последовательности действий. Алгоритм. Способы записи алгоритма. Словесная форма. Блок-схемы. Выбор действий. Условия. Ветвления в алгоритмах. Способы представления алгоритмов. Исполнители. Запись алгоритма для	10

		исполнителя. Ветвления в алгоритмах исполнителя. Исполнение алгоритма.	
		ИТОГО	34
3 КЛАСС			
Виды деятельности: игровая, познавательная, проблемно-ценностное общение, досуговое общение.			
Формы организации: беседы, тренинги, практические занятия с использованием игровых элементов, дидактических и раздаточных материалов, самостоятельная работа, индивидуальная и групповая работа.			
1	Основы работы на компьютере	Компьютер – электронная машина. Применение компьютера. Правила поведения в кабинете информатики. Техника безопасности. Основные устройства компьютера. Устройства системного блока. Назначение компонентов. Носители информации. Устройства чтения и записи. История развития. Современные устройства. Сравнение свойств. Организация хранения информации. Файлы. Типы файлов. Папки. Логические диски. Иерархия. Дерево папок. Управление ручным манипулятором. Использование клавиш. Колесо прокрутки. Тренажеры манипулятора. Правила набора текста. Клавиатурный тренажер. Запуск программ. Рабочий стол. Панель задач. Пиктограмма. Ярлык программы. Шифровка и кодирование информации. Римская система счисления. Римские цифры. Запись чисел в римской системе счисления. Первичные навыки организации информации и работы с базами данных. Чтение базы данных. Заполнение базы данных.	13
2	Логика. Анализ. Синтез.	Высказывания со словами «все», «не все», «никакие». Формулирование выводов из пары утверждений. Отношения между множествами (объединение, пересечение, вложенность). Составление слов-палиндромов и фраз-палиндромов. Буквенное лото (составление нового слова из предложенных слов и правил).	7
3	Алгоритмы и исполнители.	Модель. Информационная и материальная модель. Словесная, графическая, математическая модель. Создание модели по образцу. Алгоритм, как план действий, приводящих к заданной цели. Свойства алгоритмов. Формы записи алгоритмов: блок-схема, построчная запись. Ветвления в алгоритмах. Условия в ветвлениях. Выполнение алгоритма. Составление алгоритма. Поиск ошибок в алгоритме. Линейные, ветвящиеся алгоритмы для исполнителя.	14
		ИТОГО	34
4 КЛАСС			
Виды деятельности: познавательная, игровая, проблемно-ценностное общение, досуговое общение.			

Формы организации: беседы, тренинги, экскурсии в библиотеку; игры-конкурсы, викторины, КВН, практическое занятие с использованием игровых элементов, дидактических и раздаточных материалов, самостоятельная работа, индивидуальная и групповая работа.			
1	Основы работы на компьютере	Компьютер – электронная машина. Применение компьютера. Правила поведения в кабинете информатики. Техника безопасности. Компьютер в жизни общества. История развития компьютерной техники. Устройства компьютера. Периферийные устройства компьютера: принтеры, сканеры, цифровые фото- и видеокамеры. Работа с компьютерными программами. Просмотр веб-страниц. Электронная почта. Управление ручным манипулятором. Использование клавиш. Колесо прокрутки. Тренажеры манипулятора. Правила набора текста. Клавиатурный тренажер.	8
2	Логика. Анализ. Синтез.	Информационные процессы. Передача информации. Кодирование, как способ обработки информации. Суждения и логические операции. Операции над множествами.	5
3	Алгоритмы и исполнители.	Информационное моделирование. Решение задач с помощью компьютера. Алгоритм. Порядок действий. Числовые ряды. Выбор алгоритма для ряда чисел. Выбор ряда чисел для алгоритма. Составление блок-схемы по примеру. Составление примера по блок-схеме. Исполнитель «Колобок». Система управления. Числовые ряды. Координатная плоскость. Запись программы. Исполнение программы. Алгоритмы. Циклы: повторение указанное число раз, до выполнения заданного условия, для перечисленных параметров. Составление алгоритмов с циклами для исполнителя. Цикл с повторением указанное число раз. Цикл до выполнения заданного условия.	21
		ИТОГО	34
		ИТОГО ПО КУРСУ	135

3. ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ С УКАЗАНИЕМ КОЛИЧЕСТВА ЧАСОВ, ОТВОДИМЫХ НА ОСВОЕНИЕ КАЖДОЙ ТЕМЫ

№ п/п	Наименование разделов/тем	Кол-во часов
1 КЛАСС		
	<i>Основы работы на компьютере</i>	<i>15 ч</i>
1	Применение компьютера. Техника безопасности.	1
2	Компьютер и его основные устройства.	2
3	Мышь. Пиктограммы.	2
4	Основы работы с графикой.	6
5	Работа на клавиатуре.	2
6	Информация вокруг нас.	2
	<i>Логика. Анализ. Синтез.</i>	<i>14 ч</i>
7	Учимся думать.	2
8	Учимся анализировать.	1
9	Учимся запоминать.	1

10	Учимся логически мыслить.	2
11	Найди предмет. Признаки.	2
12	Множества.	2
13	Последовательности.	1
14	Суждения. Истина и Ложь.	1
15	Сопоставления.	1
16	План и правила.	1
	Алгоритмы и исполнители.	4 ч
17	Исполнители.	2
18	Управление исполнителем.	2
	ИТОГО	34 ч
2 КЛАСС		
	Основы работы на компьютере	8 ч
1	Компьютер – электронная машина. Техника безопасности.	1
2	Устройство компьютера. Системный блок.	1
3	Работа с мышью.	1
4	Работа на клавиатуре.	1
5	Компьютерная графика.	2
6	Массивы.	2
	Логика. Анализ. Синтез.	16ч
7	Признаки предметов. Сравнение. Группы.	5
8	Составные части предметов.	2
9	Информация. Виды информации.	1
10	Высказывания и логика.	5
11	Орнамент.	2
12	Симметрия. Игры со словами.	
	Алгоритмы и исполнители.	10
13	Последовательность действий.	3
13	Знакомство со способами записи алгоритмов.	1
15	Знакомство с ветвлениями в алгоритмах.	2
16	Составление алгоритма для исполнителя.	4
	ИТОГО	34 ч
3 КЛАСС		
	Основы работы на компьютере	13 ч
1	Компьютер – электронная машина. Техника безопасности.	1
2	Устройство компьютера. Системный блок.	1
3	Хранение информации на компьютере.	1
4	Файлы и папки.	1
5	Работа с мышью. Работа на клавиатуре.	2
6	Программы на компьютере.	1
7	Шифровка. Криптограммы.	2
8	Римская система счисления.	2
9	Базы данных.	2
	Логика. Анализ. Синтез.	7 ч
10	Высказывания. Выводы.	3
11	Отношения между множествами.	1
12	Игры со словами.	3
	Алгоритмы и исполнители.	14 ч
13	Модель. Моделирование.	3
14	Алгоритм. Формы записи.	2

15	Знакомство со способами записи алгоритмов.	2
16	Знакомство с ветвлениями в алгоритмах.	2
17	Составление алгоритма для исполнителя.	5
	ИТОГО	34 ч
4 КЛАСС		
	Основы работы на компьютере	8 ч
1	Компьютер – электронная машина. Техника безопасности.	1
2	Компьютер в жизни общества.	1
3	Устройство компьютера. Периферия.	1
4	Работа с программами и в компьютерной сети.	3
5	Работа с мышью. Работа на клавиатуре.	2
	Логика. Анализ. Синтез.	5 ч
6	Информационные процессы.	3
7	Суждения и логика.	2
	Алгоритмы и исполнители.	21 ч
8	Информационное моделирование.	2
9	Алгоритм. Формы записи.	6
10	Исполнитель алгоритма «Колобок».	5
11	Знакомство с циклами в алгоритмах.	2
12	Составление алгоритма для исполнителя.	6
	ИТОГО	34 ч
	ИТОГО ПО КУРСУ	135 ч