

Шолоховский район, х. Терновской
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Терновская основная общеобразовательная школа»

«Утверждаю»

Директор МБОУ «Терновская ООШ»

Приказ № 33 от 31.08.2021 г.

_____Вострикова С.И.

М.П.

Рабочая программа по внеурочной деятельности «Занимательная информатика»

направление обще - интеллектуальное

Уровень начальное

Количество часов

Учитель Боева Е.В.

Программа «Занимательная информатика» разработана в соответствии с требованиями ФГОС общего образования второго поколения и реализует обще - интеллектуальное направление во внеурочной деятельности в 1 - 4 классах.

2020 – 2021 уч. год.

1. Планируемые результаты освоения учебного предмета, курса

Данная программа построена на основе авторской программы «Информатика в играх и задачах» (1-4 класс) автор Горячев А.В., авторской программы Тур С.Н., Бокучава Т.П. «Первые шаги в мире информатики» для учащихся 1-4х классов, а также программы для общеобразовательных учреждений: Информатика. 2 - 11 классы (изд.: БИНОМ. Лаборатория знаний) 2014г.

Рабочая программа разработана в соответствии с требованиями ФГОС начального общего образования и входит во внеурочную деятельность по общеинтеллектуальному направлению развития личности.

Ожидается, что учащиеся по завершению обучения смогут демонстрировать следующие результаты:

1. Планируемые результаты освоения учебного курса

№ п/п	Разделы учебного курса	Вид внеурочной деятельности	Компетенции
1 год обучения			<p style="text-align: center;">Предметные образовательные результаты</p> <p>В результате освоения курса информатики школьники <i>получат представление:</i></p>
1.	Знакомство с персональным компьютером	<p>Соблюдать требования безопасности и гигиены в работе со средствами ИКТ.</p> <p>Анализировать устройства компьютера с точки зрения организации процедур ввода, хранения, обработки, вывода и передачи информации; определять технические средства, с помощью которых может быть реализован ввод информации (текста, звука, изображения) в компьютер.</p>	<p><i>получат представление:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - о понятии «информация» — одном из основных обобщающих понятий современной науки, о понятии «данные», о базовых понятиях, связанных с хранением, обработкой и передачей данных; - о компьютерах — универсальных устройствах обработки информации, связанных в локальные и глобальные сети; - о мировых сетях распространения и обмена информацией, - о направлениях развития компьютерной техники (суперкомпьютеры, мобильные вычислительные устройства и др.); <p><i>будут сформированы:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - основы алгоритмической культуры; - навыки коммуникации с использованием современных средств ИКТ, включая непосредственное выступление перед аудиторией и дистанционное общение (с опорой на предшествующее использование в различных предметах),
2.	Изучение простейшего графического редактора	<p>Выделять и перемещать фрагменты рисунка; создавать графический объект из типовых фрагментов, сохранять рисунок в файле и открывать файл.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - представления о необходимости учёта юридических аспектов использования ИКТ, о нормах информационной этики. <p><i>Ученик научится:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - понимать и правильно применять на бытовом уровне понятия «информация», «информационный объект»;
3.	Освоение клавиатурного тренажёра	<p>Тренировка набора букв в клавиатурном тренажере.</p> <p>Развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств</p>	<ul style="list-style-type: none"> - различать виды информации по способам её восприятия человеком, по формам представления на материальных носителях; - приводить простые жизненные примеры передачи, хранения и обработки ин-

4.	Знакомство с текстовым процессором MS Office Word	Закрепление умений набора букв в MS Office Word	формации в деятельности человека, в живой природе, обществе, технике; - приводить примеры информационных носителей; - иметь представление о способах кодирования информации;
5.	Обобщающее повторение	Закрепление умений набора букв в MS Office Word. Коллективное и самостоятельное разгадывание анаграмм.	- уметь кодировать и декодировать простейшее сообщение; - определять устройства компьютера, моделирующие основные компоненты информационных функций человека; - различать программное и аппаратное обеспечение компьютера; - запускать программы из меню Пуск;
2 год обучения			
1.	Информация вокруг тебя. Человек и компьютер	Изучение и закрепление новых понятий темы. Функциональное чтение. Решение информационных задач. Выбор и запуск нужной программы; работа с основными элементами пользовательского интерфейса.	- уметь изменять размеры и перемещать окна, реагировать на диалоговые окна; - вводить информацию в компьютер с помощью клавиатуры и мыши; <u>Ученик <i>получит возможность научиться</i>:</u> - применять текстовый редактор для набора, редактирования и форматирования простейших текстов; - применять простейший графический редактор для создания и редактирования рисунков; - выполнять вычисления с помощью приложения Калькулятор и табличного процессора MS Office Excel;
2.	Кодирование информации	Применение правила кодирования для выполнения учебных заданий. Использование текстового редактора для создания текста. Грамотно управлять компьютерными программами.	- соблюдать требования к организации компьютерного рабочего места, соблюдать требования безопасности и гигиены в работе со средствами ИКТ. Метапредметные образовательные результаты Основные <i>метапредметные образовательные результаты</i> , достигаемые в процессе пропедевтической подготовки школьников в области информатики и ИКТ: - уверенная ориентация учащихся в различных предметных областях за счет осознанного использования при изучении школьных дисциплин таких общепредметных понятий как «объект», «система», «модель», «алгоритм», «исполнитель» и др.;
3.	Числовая информация и компьютерные программы.	Вводить информацию в компьютер с помощью клавиатуры, мыши и других технических средств. Осуществлять форматирование текста.	- владение основными общеучебными умениями информационно-логического характера: анализ объектов и ситуаций; синтез как составление целого из частей и самостоятельное достраивание недостающих компонентов; выбор оснований и критериев для сравнения, сериации, классификации объектов; обоб-

4.	Учимся создавать презентации в MS Office Power Point	Знакомство с мультимедиа технологиями. Изучение меню программы. Запуск готовых презентаций.	<p>щение и сравнение данных; подведение под понятие, выведение следствий; установление причинно-следственных связей; построение логических цепочек рассуждений и т.д.,</p> <p>- владение умениями организации собственной учебной деятельности, включающими: целеполагание, как постановку учебной задачи, на основе соотнесения того, что уже известно, и того, что требуется установить; планирование – определение последовательности промежуточных целей с учетом конечного результата, разбиение задачи на подзадачи, разработка последовательности и структуры действий, необходимых для достижения цели при помощи фиксированного набора средств; прогнозирование – предвосхищение результата; контроль – интерпретация полученного результата, его соотнесение с имеющимися данными с целью установления соответствия или несоответствия (обнаружения ошибки); коррекция – внесение необходимых дополнений и корректив в план действий в случае обнаружения ошибки; оценка – осознание учащимся того, насколько качественно им решена учебно-познавательная задача;</p> <p>- владение основными универсальными умениями информационного характера: постановка и формулирование проблемы; поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска; структурирование и визуализация информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий; самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера;</p> <p>- владение информационным моделированием как основным методом приобретения знаний: умение преобразовывать объект из чувственной формы в пространственно-графическую или знаково-символическую модель; умение строить разнообразные информационные структуры для описания объектов; умение «читать» таблицы, графики, диаграммы, схемы и т.д., самостоятельно перекодировать информацию из одной знаковой системы в другую; умение выбирать форму представления информации в зависимости от стоящей задачи, проверять адекватность модели объекту и цели моделирования;</p>
5.	Обобщающее повторение		
3 год обучения			
1.	Информация вокруг нас.	Применение правила кодирования для выполнения учебных заданий. Использование текстового редактора для создания текста. Грамотное управление компьютерными программами.	
2.	Структурирование и визуализация информации.	Выделение основных правил составления кроссвордов. Запуск и разгадывание кроссвордов, выполненных в MS Office Excel. Выделение особенностей выполнения кроссвордов в табличном процессоре.	
3.	Знакомство с Интернетом	Определение роли Интернета в жизни современного человека. Знакомство с браузерами. Осуществление поиска информации	

4.	Обобщающее повторение	<p>Планировать последовательность событий по выполнению заданий.</p> <p>Создавать информационные модели.</p> <p>Грамотно управлять компьютерными программами.</p>	<p>- широкий спектр умений и навыков использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации (работа с текстом, гипertextом, звуком и графикой в среде соответствующих редакторов; создание и редактирование расчетных таблиц для автоматизации расчетов и визуализации числовой информации в среде табличных процессоров; хранение и обработка информации в базах данных; поиск, передача и размещение информации в компьютерных сетях), навыки создания личного информационного пространства;</p> <p>- опыт принятия решений и управления объектами (исполнителями) с помощью составленных для них алгоритмов (программ);</p> <p>- владение базовыми навыками исследовательской деятельности, проведения виртуальных экспериментов; владение способами и методами освоения новых инструментальных средств;</p> <p>- владение основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми: умение правильно, четко и однозначно сформулировать мысль в понятной собеседнику форме; умение осуществлять в коллективе совместную информационную деятельность, в частности при выполнении проекта; умение выступать перед аудиторией, представляя ей результаты своей работы с помощью средств ИКТ; использование коммуникационных технологий в учебной деятельности и повседневной жизни.</p> <p style="text-align: center;">Личностные образовательные результаты</p> <p>В результате освоения программы «Занимательная информатика» учащиеся получают:</p> <p>- широкие познавательные интересы, инициатива и любознательность, мотивы познания и творчества; готовность и способность к саморазвитию и реализации творческого потенциала в духовной и предметно-продуктивной деятельности за счет развития их образного, алгоритмического и логического мышления;</p> <p>- готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ;</p> <p>- интерес к информатике и ИКТ, стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;</p>
4 год обучения			
1.	Человек и информация.	<p>Формирование навыков построения круговых диаграмм.</p> <p>Закрепление приемов эффективного построения изображений в текстовом процессоре MS Office Word.</p>	
2.	Знакомство с алгоритмизацией	<p>Составление циклических алгоритмов по управлению учебным исполнителем Робот.</p> <p>Составление вычислительных алгоритмов.</p> <p>Составление линейных алгоритмов по управлению учебным исполнителем Черепашка.</p>	
3.	Обобщающее повторение	<p>Составление графических объектов с помощью Paint.</p> <p>Выполнение операций с текстом в среде текстового процессора.</p> <p>Составление алгоритмов для учебных исполнителей среды</p>	

		<p>программирования КуМир.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - основы информационного мировоззрения – научного взгляда на область информационных процессов в живой природе, обществе, технике как одну из важнейших областей современной действительности; - способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом и личными смыслами, понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества; - готовность к самостоятельным поступкам и действиям, принятию ответственности за их результаты; готовность к осуществлению индивидуальной и коллективной информационной деятельности; - способность к избирательному отношению к получаемой информации за счет умений ее анализа и критичного оценивания; ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения; - развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды; - способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.
--	--	--------------------------------	---

2. Содержание программы внеурочной деятельности «Занимательная информатика»

Раздел, темы учебного курса	Кол-во часов на раздел
<p style="text-align: center;">3 класс</p> <p><i>Информация вокруг нас.</i> Правила техники безопасности при работе с компьютером и в кабинете информатики. Понятия «источник информации», «приёмник информации», «естественный источник информации», «искусственный источник информации». Сбор информации. Многообразие носителей информации. Правила работы с носителями информации. Объект. Имя и свойства объекта. Анализ объекта. Определение состава объекта. Объекты Рабочего стола ПК. Кодирование и декодирование информации. Правила кодирования и декодирования слов и текста. Способы и виды представления информации в различных формах. Правила ввода букв и слов, удаления символов в тестовом процессоре MS Office Word. Создание презентации «Домашние животные».</p>	12
<p><i>Структурирование и визуализация информации.</i> Понятие визуальная информация. Построение диаграмм в текстовом процессоре. Построение диаграмм в табличном процессоре. Проект «Создание кроссворда по одному из учебных предметов».</p>	13
<p><i>Знакомство с Интернетом</i> Информация в жизни человека, интернет, его роль в жизни человека. Программы поиска информации, панели инструментов, открытие окна, завершение работы в программе. Копирование текста, рисунка, сохранение и редактирование информации. Защита компьютера. Вирусы и антивирусы.</p>	9
	Итого: 34 часа

<p style="text-align: center;">4 класс</p> <p><i>Человек и информация.</i> Правила техники безопасности при работе с компьютером и в кабинете информатики. Понятие как форма мышления. Деление и обобщение понятий. Совместимые и несовместимые понятия. Понятия «истина» и «ложь». Отношения между понятиями (тождество, перекрещивание, подчинение, соподчинение, противоположность, противоречие). Определение понятия. Суждение как форма мышления. Умозаключение как форма мышления.</p>	13
<p><i>Знакомство с алгоритмизацией.</i> Что такое алгоритм. Исполнители вокруг нас. СКИ. Формы записи алгоритмов. Типы алгоритмов. Линейные и циклические алгоритмы. Среда программирования КУМИР. Учебный исполнитель Робот. Цикл «N раз». Цикл «Пока». Вычислительные алгоритмы. Учебный исполнитель Черепаха.</p>	21
	Итого: 34 часа

Тематическое планирование 1 - 3 класс ___ часа

№ урока	Раздел, тема	Количество часов	Дата	Формы организации
	Информация вокруг нас.	12		
1.	Техника безопасности и организация рабочего места в кабинете информатики.	1	1.09	Организация рабочего места
2.	Объект. Имя и свойства объекта	1	8.09	Создание папки и действия в ней
3.	Объект. Имя и свойства объекта	1	15.09	Запуск программы
4.	Источники и приёмники информации	1	22.09	Знакомство с устройствами ввода и вывода информации
5.	Носители информации	1	29.09	Основные действия с окном
6.	Сбор информации	1	6.10	Настройка рабочей среды.
7.	Представление информации	1	13.10	Представление о папке
8.	Состав объекта	1	20.10	Создание папки
9.	Состав объекта	1		
10.	Использование текстового редактора для создания текста.	1		Знакомство с текстовым редактором
11.	Правила кодирования и декодирования слов и текста.	1		Перемещение по тексту
12.	Правила ввода букв и слов, удаления символов.	1		Редактирование текста
	Структурирование и визуализация информации.	13		
13	Построение диаграмм в текстовом процессоре с использо-	1		Построение простых диаграмм

	ванием готовых конструкций.			
14.	Грамотное управление компьютерной программой.	1		Открытие и сохранение текстового документа
15.	Структурирование текстовой и визуальной числовой информации в табличном процессоре.	1		Работа с таблицей
16.	Создание кроссворда	1		Вставка в текстовый документ таблицы
17.	Создание кроссворда по одному из учебных предметов.	1		Создание кроссворда
18.	Выделение особенностей выполнения кроссвордов в табличном процессоре	1		Создание кроссворда
19.	Работа над созданием проектного продукта. Подготовка заготовки кроссворда.	1		Создание кроссворда
20.	Подготовка сетки в Excel:	1		Создание кроссворда
21.	Нанесение нумерации кроссворда.	1		Создание кроссворда
22.	Создание дополнительных листов. Работа с логическими выражениями.	1		Работа с логическими выражениями.
23.	Работа с логическими выражениями.	1		Работа с логическими выражениями.
24.	Вставка сопутствующих графических изображений.	1		Вставка графических изображений
25.	Защита проекта.	1		Защита проекта
	Знакомство с Интернетом	8		
26.	Интернет и его роль в жизни человека	1		Знакомство с Интернетом
27.	Поиск информации в сети Интернет	2		Поиск информации в сети Интернет
28.				

29. 30. 31.	Работа с информацией, полученной через интернет.	3		Работа с информацией (копирование, вставка, редактирование)
32.	Как защитить компьютер.	1		Знакомство с антивирусными программами
33. 34.	Игра «Весёлая информатике» Решение кроссвордов	2		Игровая деятельность

3. Тематическое планирование 2 - 4 класс ____ часа

№ урока	Раздел, тема	Количество часов	Дата	Формы организации
	Человек и информация.	12		
1.	Техника безопасности и организация рабочего места в кабинете информатики.	1	7.09	Организация рабочего места
2.	Понятие. Деление и обобщение понятий	1	14.09	Повторение основных правил набора текста
3.	Деление и обобщение понятий	1	21.09	Редактирование текста
4.	Формирование навыков построения круговых диаграмм.	1	28.09	Построение простых диаграмм
5.	Отношения тождества, пересечения и подчинения.	1	5.10	Решение логических задач
6.	Совместимые и несовместимые понятия	1	12.10	Решение логических задач
7.	Понятия «истина» и «ложь»	1	19.10	Решение логических задач
8.	Решение информационных задач на определение истинности и ложности понятий.	1		Решение логических задач
9.	Суждение	1		Решение логических задач
10.	Решение информационных задач на определение суждений, видов суждений.	1		Решение логических задач
11.	Выполнение анализа информации.	1		Анализ информации
12.	Закрепление приемов эффективной работы с текстом в MS Office Word.	1		Вставка в текстовый документ фигурных надписей
	Знакомство с алгоритмизацией	22		

13.	Путешествие в страну алгоритмов	1		Знакомство с написанием простых программ
14.	Знакомство со средой КуМир.	1		Работа в среде КуМир
15.	Знакомство с исполнителем Робот	1		Работа в среде КуМир
16.	Составление линейных алгоритмов по управлению учебным исполнителем Робот.	1		Работа в среде КуМир
17.	Управление исполнителем Робот с помощью команд и их последовательностей.	1		Работа в среде КуМир
18.	Построение алгоритмов	1		Работа в среде КуМир
19.	Знакомство с циклом «N раз»	1		Работа в среде КуМир
20.	Рисование простейших узоров	1		Работа в среде КуМир
21.	Знакомство с циклом «Пока»	1		Работа в среде КуМир
22.	Путешествие по лабиринтам	1		Работа в среде КуМир
23.	Вычислительные алгоритмы	1		Работа в среде КуМир
24.	Создание вычислительных алгоритмов	1		Работа в среде КуМир
25.	Знакомимся с исполнителем Черепаха	1		Решение логических задач
26.	Выполнение линейных алгоритмов	1		Решение логических задач
27.	Выполнение линейных алгоритмов	1		Решение логических задач
28.	Циклический алгоритм	1		Решение логических задач
29.	Выполнение циклических алгоритмов	1		Решение логических задач
30.	Построение геометрических фигур.	1		Построение геометрических фигур

31.	Игра «Путешествие по стране Информатике»	1		Игровая деятельность
32	Как обезопасить свой компьютер от вирусов	1		Беседа
33 34	Компьютерные игры	2		Игровая деятельность

Согласовано:

Протокол заседания методического совета
МБОУ «Терновская ООШ»
от 27.08.2021 года №1
Руководитель МС

_____ / Деркач Н.И./

Согласовано:

Протокол заседания педсовета
МБОУ «Терновская ООШ»
от 27.08.2021 года №1
Заместитель директора по ВР

_____ / Еманова А.Я./