

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
основная общеобразовательная школа д. Илюши

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
«Планета Информатика»
(1-4 кл.)**

Учитель:
Порубова И.С.

2024 г.

Пояснительная записка

Рабочая программа по предмету «Планета Информатика» составлена на основе авторской программы А.В. Горячева «Программа по информатике ИКТ (информационным и коммуникационным технологиям) для четырехлетней начальной школы» .

Рабочая программа составлена в соответствии с нормативно-правовыми документами:

Закон РФ «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012г. № 273-ФЗ.

Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования (утвержден приказом Минпросвещения России от 31.05.2021 г. № 286 (Зарегистрировано в Минюсте России 05.07.2021 N 64100)..

Программа ориентирована на учащихся начальной школы 1-4 классов.

Цель программы - дать учащимся инвариантные фундаментальные знания в областях, связанных с информатикой.

Задачи:

-Развивать умение проведения анализа действительности для построения информационной модели и её изображения с помощью какого-либо информационного языка;

-расширение кругозора в областях знаний, тесно связанных с информатикой;

-развитие учащихся навыков решения логических задач и ознакомления с общими приемами решения задач.

Принципы:

-создание атмосферы взаимной поддержки и общности интересов ;

-повышение роли родителей ,общности в управлении образовательным процессом;

-вовлечение родителей в процесс принятия и реализации программы внеурочной деятельности;

-информационная открытость образовательной деятельности;

-знакомство родителей со школьной моделью организации внеурочной деятельности;

-изучение запросов родителей по содержанию внеурочной деятельности.

-включение обучающихся в активную деятельность;

-доступность и наглядность;

-связь теории с практикой;

-учёт возрастных особенностей;

-сочетание индивидуальных и коллективных форм деятельности;

-целенаправленность и последовательность деятельности (от простого к сложному)

Для достижения выше указанных целей и задач необходимо использование современных инновационных **технологий** во внеурочной деятельности:

Интернет технологии

Сегодня Интернет технологии занимают важное и особое место практически во всех областях человеческой деятельности. Интернет обладает колоссальными информационными возможностями и не менее впечатляющими услугами. Однако надо четко продумать и определить для решения каких целей и задач могут оказаться полезными ресурсы и услуги, которые предоставляет всемирная компьютерная сеть. Дидактические возможности (свойства и функции) сети Интернет связаны с ее вещательными, интерактивными и поисковыми услугами, а также с информационными ресурсами, которые могут быть полезны во внеурочной деятельности. Рассмотрим некоторые из предоставляемых услуг всемирной компьютерной сети, которые можно применять во внеурочной деятельности.

Вещательные услуги:

- книги словари, справочники, методическая литература, газеты, журналы в электронном виде;
- электронные библиотеки, базы данных, информационные системы;
- обучающие и другие имеющие отношение к педагогике электронные книги, справочные файлы,

Интерактивные услуги:

- электронная почта;
- электронные телеконференции;
- IRC (Internet Relay Chat).

Поисковые услуги:

- каталоги;
- поисковые системы;

Формы организации внеурочной деятельности по общеинтеллектуальному направлению:

- работа научного кружка;
- интеллектуальная неделя;
- библиотечные уроки;
- конкурсы, экскурсии, олимпиады, конференции, деловые и ролевые игры.

Методы и средства организации внеурочной деятельности:

- проектные упражнения;
- мини-исследования;
- игры, конкурсы, концерты, выступления, защиты, презентации и

т. д.;

- поручения;
- планирование деятельности;
- анализ деятельности, в т. ч. самоанализ;

– диагностика обучающихся, их родителей (законных представителей) с целью выяснения интереса детей, информированности по данному вопросу;

При реализации программы будут использоваться средства обучения: компьютер, Microsoft Office, Power Point, Paint.

Распределение часов обучения

1 -4 классы -34 часа в год, 1 час в неделю;

В тексте программы использованы условные обозначения:

ФГОС - Федеральные государственные образовательные стандарты, представляют собой совокупность требований, обязательных при реализации основных образовательных программ начального общего, основного общего, среднего (полного) общего, начального профессионального, среднего профессионального и высшего профессионального образования образовательными учреждениями, имеющими государственную аккредитацию.

- **ИКТ** - Информационные и коммуникационные технологии – это обобщающее понятие, описывающее различные устройства, механизмы, способы, алгоритмы обработки информации.

- **УУД** - универсальные учебные действия — это обобщенные способы действий, открывающие учащимся возможность широкой ориентации как в различных предметных областях, так и в строении самой учебной деятельности, включая осознание учащимися ее целевой направленности.

СанПиН — «Санитарные правила и нормы»; санитарно-эпидемиологические правила и нормативы.

Планируемые результаты

Программа курса «Планета Информатика» разработана в соответствии с требованиями ФГОС начального общего образования и нацелена на обеспечение реализации трех уровней результатов внеурочной деятельности:

Первый уровень результатов- приобретение школьником социальных знаний (об общественных нормах, устройстве общества, о социально одобряемых и неодобряемых формах поведения в обществе и т.п.), первичного понимания социальной реальности и повседневной жизни.

Второй уровень результатов- получение школьником опыта переживания и позитивного отношения к базовым ценностям общества (человек, семья, Отечество, природа, мир, знания, труд, культура), ценностного отношения к социальной реальности в целом.

Третий уровень результатов-получение школьником опыта самостоятельного общественного действия.

Программа курса нацелена на достижение результатов освоения основной образовательной программы начального общего образования:

- личностных;
- метапредметных;
- предметных;

Личностные результаты достигаются путем формирования личностных умений:

- Самоопределение (мотивация учения, формирование основ гражданской идентичности личности).
- Смыслообразования («какое значение, смысл имеет для меня учение», и уметь находить ответ на него).
- Нравственно-этического оценивания (оценивание усваиваемого содержания, исходя из социальных и личностных ценностей, обеспечивающее личностный моральный выбор).

Метапредметные результаты:

Познавательные УУД

Общеучебные

- формулирование познавательной цели;
- поиск и выделение информации;
- знаково-символические
- моделирование

Логические

- анализ с целью выделения признаков (существенных, несущественных)
- синтез как составление целого из частей, восполняя недостающие компоненты;
- выбор оснований и критериев для сравнения, сериации, классификации объектов;
- подведение под понятие, выведение следствий;
- установление причинно-следственных связей;
- построение логической цепи рассуждений;
- доказательство;
- выдвижение гипотез и их обоснование.

Коммуникативные УУД

- Планирование (определение цели, функций участников, способов взаимодействия).
- Постановка вопросов (инициативное сотрудничество в поиске и сборе информации).
- Разрешение конфликтов (выявление, идентификация проблемы, поиск и оценка альтернативных способов разрешения конфликта, принятие решения и его реализация).
- Управление поведением партнёра точно выражать свои мысли (контроль, коррекция, оценка действий партнёра умение с достаточной полнотой и точностью выражать свои мысли)

Регулятивные УУД

- Целеполагание (постановка учебной задачи на основе соотнесения того, что уже известно и усвоено учащимися, и того, что ещё неизвестно).
- Планирование (определение последовательности промежуточных целей с учётом конечного результата; составление плана и последовательности действий).
- Прогнозирование (предвосхищение результата и уровня усвоения, его временных характеристик).
- Контроль (в форме сличения способа действия и его результата с заданным эталоном с целью обнаружения отклонений и отличий от эталона)
- Коррекция (внесение необходимых дополнений и корректив в план и способ действия в случае расхождения эталона, реального действия и его продукта).
- Оценка (выделение и осознание)

Знакомство со средствами ИКТ, гигиена работы с компьютером

Выпускник научится:

- использовать безопасные для органов зрения, нервной системы, опорно-двигательного аппарата эргономичные приемы работы с компьютером и другими средствами ИКТ; выполнять компенсирующие физические упражнения (мини-зарядку);
- организовывать систему папок для хранения собственной информации в компьютере.

Технология ввода информации в компьютер: ввод текста, запись звука, изображения, цифровых данных

Выпускник научится:

- вводить информацию в компьютер с использованием различных технических средств (фото- и видеокамеры, микрофона и т. д.), сохранять полученную информацию, набирать небольшие тексты на родном языке; набирать короткие тексты на иностранном языке, использовать компьютерный перевод отдельных слов;
- рисовать (создавать простые изображения) на графическом планшете;
- сканировать рисунки и тексты.

Выпускник получит возможность научиться использовать программу распознавания сканированного текста на русском языке.

Обработка и поиск информации

Выпускник научится:

- подбирать подходящий по содержанию и техническому качеству результат видеозаписи и фотографирования, использовать сменные носители (флэш-карты);
- описывать по определенному алгоритму объект или процесс наблюдения, записывать аудиовизуальную и числовую информацию о нем, используя инструменты ИКТ;

– собирать числовые данные в естественно-научных наблюдениях и экспериментах, используя цифровые датчики, камеру, микрофон и другие средства ИКТ, а также в ходе опроса людей;

– редактировать тексты, последовательности изображений, слайды в соответствии с коммуникативной или учебной задачей, включая редактирование текста, цепочек изображений, видео- и аудиозаписей, фотоизображений;

– пользоваться основными функциями стандартного текстового редактора, использовать полуавтоматический орфографический контроль; использовать, добавлять и удалять ссылки в сообщениях разного вида; следовать основным правилам оформления текста;

– искать информацию в соответствующих возрасту цифровых словарях и справочниках, базах данных, контролируемом Интернете, системе поиска внутри компьютера; составлять список используемых информационных источников (в том числе с использованием ссылок);

– заполнять учебные базы данных.

Выпускник получит возможность научиться грамотно формулировать запросы при поиске в сети Интернет и базах данных, оценивать, интерпретировать и сохранять найденную информацию; критически относиться к информации и к выбору источника информации.

Создание, представление и передача сообщений

Выпускник научится:

– создавать текстовые сообщения с использованием средств ИКТ, редактировать, оформлять и сохранять их;

– создавать простые сообщения в виде аудио- и видеofрагментов или последовательности слайдов с использованием иллюстраций, видеоизображения, звука, текста;

– готовить и проводить презентацию перед небольшой аудиторией: создавать план презентации, выбирать аудиовизуальную поддержку, писать пояснения и тезисы для презентации;

– создавать простые схемы, диаграммы, планы и пр.;

– создавать простые изображения, пользуясь графическими возможностями компьютера; составлять новое изображение из готовых фрагментов (аппликация);

– размещать сообщение в информационной образовательной среде образовательной организации;

– пользоваться основными средствами телекоммуникации; участвовать в коллективной коммуникативной деятельности в информационной образовательной среде, фиксировать ход и результаты общения на экране и в файлах.

Выпускник получит возможность научиться:

– представлять данные;

– создавать музыкальные произведения с использованием компьютера и музыкальной клавиатуры, в том числе из готовых музыкальных фрагментов и «музыкальных петель».

Планирование деятельности, управление и организация

Выпускник научится:

- создавать движущиеся модели и управлять ими в компьютерно управляемых средах (создание простейших роботов);
- определять последовательность выполнения действий, составлять инструкции (простые алгоритмы) в несколько действий, строить программы для компьютерного исполнителя с использованием конструкций последовательного выполнения и повторения;
- планировать несложные исследования объектов и процессов внешнего мира.

Выпускник получит возможность научиться:

- проектировать несложные объекты и процессы реального мира, своей собственной деятельности и деятельности группы, включая навыки роботехнического проектирования
- моделировать объекты и процессы реального мира.

Предметный результат:

- обеспечение первоначальных представлений о компьютерной грамотности.

Система отслеживания и оценивания результатов обучения детей

Контроль и оценка планируемых результатов

Для отслеживания результатов предусматриваются следующие **формы контроля:**

- **Стартовый**, позволяющий определить исходные знания обучающихся (собеседование).
- **Текущий в форме наблюдения:**
 - пооперационный, то есть контроль за правильностью, полнотой и последовательностью выполнения операций, входящих в состав действия;
 - рефлексивный, контроль, обращенный на ориентировочную основу, «план» действия и опирающийся на понимание принципов его построения;
 - контроль по результату, который проводится после осуществления учебного действия методом сравнения фактических результатов или выполненных операций с образцом.
- **Итоговый контроль** в формах
 - практические работы;
 - творческие проекты обучающихся;
 - контрольные задания.
- **Самооценка и самоконтроль** определение учеником границ своего «знания - незнания», своих потенциальных возможностей, а также осознание тех проблем, которые ещё предстоит решить в ходе осуществления деятельности.

Содержательный контроль и оценка результатов обучающихся предусматривает выявление индивидуальной динамики качества усвоения программы ребёнком и не допускает сравнения его с другими

детьми. **Результаты проверки** фиксируются в рамках накопительной системы, создание портфолио.

Для оценки эффективности занятий можно использовать следующие показатели:

– степень помощи, которую оказывает учитель обучающимся при выполнении заданий: чем помощь учителя меньше, тем выше самостоятельность учеников и, следовательно, выше развивающий эффект занятий;

– поведение обучающихся на занятиях: живость, активность, заинтересованность школьников обеспечивают положительные результаты занятий;

– косвенным показателем эффективности данных занятий может быть использование работ выполненных на компьютере по разным школьным дисциплинам.

Формы подведения итогов:

1. Итоговые занятия.
2. Компьютерное тестирование.
3. Выставки.
4. Творческие проекты.
5. Конкурсы.

Для отслеживания метапредметных результатов могут использоваться следующие формы контроля:

- тесты, пробы (например, способность устанавливать причинно-следственные связи может быть проверена на материале широко известной методики «Последовательные картинки»)
- специально сконструированные диагностические задачи, направленные на оценку уровня сформированности конкретного вида УУД (подходят для промежуточной аттестации)
- комплексные задания на межпредметной основе (подходят для итоговой аттестации).

Для отслеживания предметных результатов могут использоваться следующие формы контроля:

- наблюдение,
- экспертная оценка,
- стандартизованные опросники,
- проективные методы,
- самооценка,
- анализ продуктов деятельности (проектов, практических, творческих работ) и т.д.

**Календарно-тематический план для 1-4 классов по внеурочной деятельности
«Планета Информатика»**

№	Тема занятия	Количество часов	Содержательная деятельность		Дата по плану	Дата фактическая	Планируемые результаты
			Теоретическая часть	Практическая часть			
1	Путешествие в страну Информатики	1	Знакомство с техническим оснащением кабинета информатики	Вступительная беседа «Зачем человеку информатика?»			Выявление начального уровня сформированности личностных и метапредметных УУД
2	Техника безопасности и правила поведения в компьютерном классе	1	Знакомство детей с техникой безопасности в компьютерном классе	Инсценировка ситуаций детьми безопасного и небезопасного поведения в кабинете			<p>Личностные УУД: актуализация сведений из личного жизненного опыта: примеры с рабочими инструментами, компьютером; дополнительные примеры в виде рисунков</p> <p>Регулятивные УУД: цель, понять, знать, уметь — структура параграфа нацелена на целеполагание как постановку учебной задачи; планирование — определение последовательности промежуточных целей с учетом конечного результата, составление плана и последовательности действий;</p>

						<p>практические задания нацелены на работу на компьютере, предваряются специальными значками, которые помогают ориентироваться в элементах УМК.</p> <p>Общеучебные УУД: развитие читательских умений, умения поиска нужной информации в повествовательном и описательном текстах, умения адекватно, подробно, сжато, выборочно передавать содержание текста</p> <p>Логические УУД: формирование понятия «Главное»</p> <p>Знаково - символические УУД: отображения учебного материала; выделение существенного; отрыв от конкретных ситуативных значений; формирование обобщенных знаний. Текст параграфа содержит примеры, с которыми учащиеся несомненно встречались, и которые им предстоит осмыслить в рамках добывания нового знания; постановка и решение проблем: практические задания после параграфа содержат проблемные вопросы, для ответа на которые</p>
--	--	--	--	--	--	--

						<p>учитель имеет возможность поставить учебный эксперимент</p> <p>Коммуникативные УУД: текст параграфа дает возможность учителю организовать работу в группах уже во время изучения новой темы (одновременное чтение разных примеров с последующим пересказом и т. п.); задания после параграфа нацелены на развитие умений с достаточной полнотой и точностью выражать свои мысли в соответствии с задачами и условиями коммуникации (владение монологической и диалогической формами речи в соответствии с грамматическими и синтаксическими нормами родного языка)</p>
3	Компьютер – мой помощник	1	Определение понятия «внутреннее устройство компьютера»	Создание модели компьютера из бумаги		<p>Л.: актуализировать широкую мотивационную основу учебной деятельности, включающую социальные, учебно-познавательные и внешние мотивы</p> <p>П.: прививать учебно-познавательный интерес к новому</p>

						<p>учебному материалу и способам решения новой задачи</p> <p>К.: формировать умение задавать вопросы</p> <p>Р.: учитывать выделенные учителем ориентиры действия в новом учебном материале в сотрудничестве с учителем; планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации, в том числе во внутреннем плане</p>
4	Возрастание, убывание	1	Что означают определения «возрастание и убывание»	Увеличение, уменьшение объектов. создание рисунка « Гуливер в стране лилипутов»		<p>Л.: формировать широкую мотивационную основу учебной деятельности, включающую социальные, учебно-познавательные и внешние мотивы</p> <p>П.: актуализировать познавательную инициативу в учебном сотрудничестве</p> <p>К.: использовать коммуникативные, прежде всего речевые, средства для решения различных коммуникативных задач, строить монологическое высказывание; задавать вопросы; использовать речь для регуляции своего действия</p>

							Р.:актуализировать умение планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации, в том числе во внутреннем плане;
5	Информатика и её значение для человека	1	Познакомиться с тем как появился термин «Информатика», что он означает	Создание проекта «Город Информатика»			Л.: формировать широкую мотивационную основу учебной деятельности, включающую социальные, учебно-познавательные и внешние мотивы П.:актуализировать познавательную инициативу в учебном сотрудничестве К.:использовать коммуникативные, прежде всего речевые, средства для решения различных коммуникативных задач, строить монологическое высказывание; задавать вопросы; использовать речь для регуляции своего действия Р.: создавать условия для принятия и сохранения учебной задачи
6	Мы в мире информации	1	Рассмотреть с учащимися подробно действия с информацией	Выполнение практических заданий по отбору полезной информации			Л.: формировать широкую мотивационную основу учебной деятельности, включающую социальные, учебно-познавательные и внешние мотивы

							<p>П.:актуализировать познавательную инициативу в учебном сотрудничестве</p> <p>К.:использовать коммуникативные, прежде всего речевые, средства для решения различных коммуникативных задач, строить монологическое высказывание; задавать вопросы; использовать речь для регуляции своего действия</p> <p>Р.: создавать условия для принятия и сохранения учебной задачи</p>
7	Компьютерная мышка	1	Знакомство с компьютерной мышью, способы работы	Работа с компьютерной мышью, копирование папки, перемещение папки с помощью компьютерной мыши			<p>Л.: формировать ориентацию на понимание причин успеха в учебной деятельности, в том числе на самоанализ и самоконтроль результата, на анализ соответствия результатов требованиям конкретной задачи</p> <p>П.:актуализировать проявление познавательной инициативы в учебном сотрудничестве</p> <p>К.: формировать умения задавать вопросы; контролировать действия партнёра; использовать речь для регуляции своего действия</p>

							<p>Р.: прививать умение учитывать выделенные учителем ориентиры действия в новом учебном материале в сотрудничестве с учителем;</p> <p>планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации, в том числе во внутреннем плане;</p> <p>оценивать правильность выполнения действия на уровне адекватной ретроспективной оценки соответствия результатов требованиям данной задачи</p>
--	--	--	--	--	--	--	--

8	Последовательность событий	1	Провести подготовку к введению понятия «алгоритм» научить определять последовательность событий	Ролевые игры «Кем (чем) будет?», «Кем (чем) был?»			<p>Л.: прививать умение сохранять внутреннюю позицию школьника на уровне положительного отношения к школе, ориентировать на содержательные моменты школьной действительности и принятие образца «хорошего ученика»;</p> <p>актуализировать широкую мотивационную основу учебной деятельности, включающей социальные, учебнопознавательные и внешние мотивы,</p>
---	----------------------------	---	---	---	--	--	--

						<p>учебнопознавательный интерес к новому учебному материалу и способам решения новой задачи;</p> <p>ориентировать на понимание причин успеха в учебной деятельности, в том числе на самоанализ и самоконтроль результата;</p> <p>формировать способность к оценке своей учебной деятельности</p> <p>П.: формировать умение осуществлять запись выборочной информации об окружающем мире и о себе самом, в том числе с помощью инструментов ИКТ; проявлять познавательную инициативу в учебном сотрудничестве; ориентироваться на разнообразие способов решения задач; проводить сравнение и классификацию по заданным критериям; владеть рядом общих приёмов решения задач</p> <p>К.: прививать умение адекватно использовать коммуникативные, средства для решения различных коммуникативных задач, строить монологическое высказывание;</p>
--	--	--	--	--	--	---

						<p>допускать возможность существования у людей различных точек зрения, в том числе не совпадающих с его; ориентир на позицию партнёра в общении и взаимодействии; прививать умение договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности; задавать вопросы;</p> <p>Р.: формировать умение принимать и сохранять учебную задачу;</p> <p>учитывать выделенные учителем ориентиры действия в новом учебном материале в сотрудничестве с учителем;</p> <p>планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;</p> <p>различать способ и результат действия;</p> <p>вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе его оценки и учёта характера сделанных ошибок, использовать предложения и оценки для создания нового, более совершенного результата</p>
--	--	--	--	--	--	---

9	Цифры	1	<p>Повторить последовательность цифр научить дополнять последовательность цифр научить при помощи цифр указывать порядковый номер</p>	<p>Сюжетные игры «Убираем цифры», «Следующее (предыдущее) число», «Угадай-ка»</p>		<p>Л.: актуализировать мотивационную основу учебной деятельности, включающая социальные, учебно-познавательные и внешние мотивы П.: создавать условия для проявления познавательной инициативы в учебном сотрудничестве; ориентирования на разнообразие способов решения задач К.: прививать умение адекватно использовать коммуникативные, прежде всего речевые, средства для решения различных коммуникативных задач, строить монологическое высказывание, задавать вопросы Р.: актуализировать умение планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации, в том числе во внутреннем плане; учитывать установленные правила; вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе его оценки и учёта характера сделанных ошибок, использовать предложения и оценки для создания</p>
---	-------	---	---	---	--	--

							нового, более совершенного результата
--	--	--	--	--	--	--	---------------------------------------

10	В жизни человека что значит компьютер?	1	Беседа «Как человек относится к компьютеру»	Техника безопасности при работе с компьютером. Правила работы с компьютером, комментарии начала работы			<p>Личностные УУД: актуализация сведений из личного жизненного опыта: примеры с павлином, конфетой; примеры с солнцем, петухом, сторожем, зайцем; примеры с рабочими инструментами, музыкальными инструментами, компьютером; дополнительные примеры в виде рисунков</p> <p>Регулятивные УУД: цель, понять, знать, уметь — структура параграфа нацелена на целеполагание как постановку учебной задачи; планирование — определение последовательности промежуточных целей с учетом конечного результата, составление плана и последовательности действий; практические задания после параграфа нацелены на работу в рабочей тетради и на компьютере,</p>
----	--	---	---	--	--	--	---

						<p>предваряются специальными значками, которые помогают ориентироваться в элементах УМК.</p> <p>Общеучебные УУД: развитие читательских умений, умения поиска нужной информации в повествовательном и описательном текстах, умения адекватно, подробно, сжато, выборочно передавать содержание текста</p> <p>Логические УУД: формирование понятия «Главное»</p> <p>Знаково - символические УУД: отображения учебного материала; выделение существенного; отрыв от конкретных ситуативных значений; формирование обобщенных знаний. Текст параграфа содержит примеры, с которыми учащиеся несомненно встречались, и которые им предстоит осмыслить в рамках добывания нового знания; постановка и решение проблем: практические задания после параграфа содержат проблемные вопросы, для ответа на которые учитель имеет возможность поставить учебный эксперимент</p>
--	--	--	--	--	--	---

						<p>Коммуникативные УУД: текст параграфа дает возможность учителю организовать работу в группах уже во время изучения новой темы (одновременное чтение разных примеров с последующим пересказом и т. п.); задания после параграфа нацелены на развитие умений с достаточной полнотой и точностью выразить свои мысли в соответствии с задачами и условиями коммуникации (владение монологической и диалогической формами речи в соответствии с грамматическими и синтаксическими нормами родного языка)</p>
11	Множество и его элементы, способы задания множеств	1	Ввести понятие «множество», «элемент множества научить определять принадлежность элемента множеству	Сюжетные игры «Рыба, птица, зверь...», «Цветок, дерево, фрукт, овощ...», «Назови множество», ролевая игра «Я знаю...»		<p>Л: актуализация примеров и сведений из личного жизненного опыта. Р: целеполагание, составление плана и последовательности действий. П: развитие читательских умений, умения поиска нужной информации, передавать содержание текста, умение работать с разными видами</p>

							информации, анализировать информацию, моделирование. К: умение работать в группах
12	Двоичное кодирование	1	Иметь представление о кодировании информации с помощью двух знаков;	Уметь кодировать числовую информацию с помощью двух знаков			Л: актуализация примеров и сведений из личного жизненного опыта. Р: целеполагание, составление плана и последовательности действий. П: развитие читательских умений, умения поиска нужной информации, передавать содержание текста, умение работать с разными видами информации, анализировать информацию, моделирование. К: умение работать в группах
13	Понятия «истина», «ложь»		Познакомить с понятиями «истина» и «ложь» научить определять истинность простых высказываний	Познавательные игры «Исправь ошибки», «Дай истинное название»			Л: актуализация примеров и сведений из личного жизненного опыта. Р: целеполагание, составление плана и последовательности действий. П: развитие читательских умений, умения поиска нужной информации, передавать содержание текста, умение работать с разными видами информации, анализировать информацию, моделирование.

14	Действия предметов. Графические примитивы		Познакомить с понятием «граф» научить определять количество путей в графе	Сюжетно-ролевые игры «Сколько путей», «Составь меню»			Л: актуализация примеров и сведений из личного жизненного опыта. Р: целеполагание, составление плана и последовательности действий. П: развитие читательских умений, умения поиска нужной информации, передавать содержание текста, умение работать с разными видами информации, моделирование. К: умение работать в группах.
15	Среда графического редактора paint	1	Знакомство графическим редактором	Создание поздравительной открытки			Л: актуализация уже известных сведений из личного жизненного опыта.
16	Игра - путешествие «В страну принцессы Логике»		Повторить пройденный материал, закрепить приобретённые знания	Создание проекта «Страна Логике»			Л: актуализация примеров и сведений из личного жизненного опыта. Р: целеполагание, составление плана и последовательности действий. П: развитие читательских умений, умения поиска нужной информации, передавать содержание текста, умение работать с разными видами информации, моделирование. К: организация проектной деятельности.

1 7	Документ Microsoft Word и его создание	1	Понимание как рисовать в WORD	Нарисовать на любую тему рисунок при помощи автофигур			Л: актуализация примеров и сведений из личного жизненного опыта. Р: целеполагание, составление плана и последовательности действий. П: развитие читательских умений, умения поиска нужной информации, передавать содержание текста, умение работать с разными видами информации, моделирование. К: организация проектной деятельности.
1 8	Порядок действий. Копирование, вставка фрагментов рисунка		Познакомиться с операцией вставка фрагментов рисунка	Создание обложки к сказкам			Л: актуализация примеров и сведений из личного жизненного опыта. Р: целеполагание, составление плана и последовательности действий. П: развитие читательских умений, умения поиска нужной информации, передавать содержание текста, умение работать с разными видами информации, моделирование. К: умение работать в группах.
1	Конструирование из	1	Познакомить с	Создание			Л: актуализация примеров и

9	лего		конструировани ем	проекта «Построим лес»		<p>сведений из личного жизненного опыта.</p> <p>Р: целеполагание, составление плана и последовательности действий.</p> <p>П: развитие читательских умений, умения поиска нужной информации, передавать содержание текста, умение работать с разными видами информации, моделирование.</p> <p>К: умение работать в группах.</p>
20	Работа над проектом «Генеалогическое древо семьи»	1	Понимание как создавать «Древо семьи»	Создать проект «Древо семьи»		<p>Л: актуализация примеров и сведений из личного жизненного опыта.</p> <p>Р: целеполагание, составление плана и последовательности действий.</p> <p>П: развитие читательских умений, умения поиска нужной информации, передавать содержание текста, умение работать с разными видами информации, моделирование.</p> <p>К: умение работать в группах.</p>
21	Вставка рисунков в объекты					<p>Л: актуализация уже известных сведений из личного жизненного опыта.</p> <p>Р: целеполагание, составление плана и последовательности действий.</p>

							<p>П: развитие читательских умений, умения поиска нужной информации, передавать содержание текста, умение работать с разными видами информации, моделирование.</p> <p>К: умение работать в группах, владение монологической и диалогической формами речи.</p>
22	Рисунок на свободную тему. Конкурс на лучший рисунок						
23	Использование редактора Paint для моделирования		Символы и обереги в разных народах мира. Умение пользоваться инструментами рисования. «кривая линия» «Ломанная линия»	Рисование кривой линии, её изменение. Рисование ломаной линии. создание рисунка «Мой оберег» (геом. орнаменты)			<p>Л.: формировать широкую мотивационную основу учебной деятельности, включающей социальные, учебно-познавательные и внешние мотивы; актуализировать учебнопознавательный интерес к новому учебному материалу и способам решения новой задачи</p> <p>П.: создавать условия для проявления познавательной инициативы в учебном сотрудничестве; ориентирования на разнообразие способов решения задач</p> <p>К.: прививать умение адекватно использовать коммуникативные,</p>

						<p>средства для решения различных коммуникативных задач, строить монологическое высказывание</p> <p>Р.: формировать умение принимать и сохранять учебную задачу; учитывать выделенные учителем ориентиры действия в новом учебном материале в сотрудничестве с учителем; планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации</p>
24	Поздравления родным и близким к 8 Марта					<p>Л.: формировать широкую мотивационную основу учебной деятельности, включающей социальные, учебно-познавательные и внешние мотивы; актуализировать учебнопознавательный интерес к новому учебному материалу и способам решения новой задачи</p> <p>П.: создавать условия для проявления познавательной инициативы в учебном сотрудничестве; ориентирования на разнообразие способов решения задач</p> <p>К.: прививать умение адекватно</p>

							<p>использовать коммуникативные, средства для решения различных коммуникативных задач, строить монологическое высказывание</p> <p>Р.: формировать умение принимать и сохранять учебную задачу;</p> <p>учитывать выделенные учителем ориентиры действия в новом учебном материале в сотрудничестве с учителем;</p> <p>планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации</p>
25	Конструирование на компьютере. Игры-головоломки						<p>Л.: прививать умение сохранять внутреннюю позицию школьника на уровне положительного отношения к школе, ориентировать на содержательные моменты школьной действительности и принятие образца «хорошего ученика»;</p> <p>актуализировать:</p> <p>широкую мотивационную основу учебной деятельности, включающей социальные, учебнопознавательные и внешние мотивы,</p> <p>учебнопознавательный интерес к</p>

						<p>новому учебному материалу и способам решения новой задачи; ориентировать на понимание причин успеха в учебной деятельности, в том числе на самоанализ и самоконтроль результата; формировать способность к оценке своей учебной деятельности</p> <p>П.: формировать умение осуществлять запись выборочной информации об окружающем мире и о себе самом, в том числе с помощью инструментов ИКТ; проявлять познавательную инициативу в учебном сотрудничестве; ориентироваться на разнообразие способов решения задач; проводить сравнение и классификацию по заданным критериям; владеть рядом общих приёмов решения задач</p> <p>К.: прививать умение адекватно использовать коммуникативные, средства для решения различных коммуникативных задач, строить монологическое высказывание; допускать возможность</p>
--	--	--	--	--	--	--

						<p>существования у людей различных точек зрения, в том числе не совпадающих с его; ориентир на позицию партнёра в общении и взаимодействии; прививать умение договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности; задавать вопросы;</p> <p>Р.: формировать умение принимать и сохранять учебную задачу;</p> <p>учитывать выделенные учителем ориентиры действия в новом учебном материале в сотрудничестве с учителем;</p> <p>планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;</p> <p>различать способ и результат действия;</p> <p>вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе его оценки и учёта характера сделанных ошибок, использовать предложения и оценки для создания нового, более совершенного результата</p>
26	Создание рисунков					Л.: формировать широкую

	из кривых					<p>мотивационную основу учебной деятельности, включающей социальные, учебно-познавательные и внешние мотивы; актуализировать учебнопознавательный интерес к новому учебному материалу и способам решения новой задачи</p> <p>П.: создавать условия для проявления познавательной инициативы в учебном сотрудничестве; ориентирования на разнообразие способов решения задач</p> <p>К.: прививать умение адекватно использовать коммуникативные, средства для решения различных коммуникативных задач, строить монологическое высказывание</p> <p>Р.: формировать умение принимать и сохранять учебную задачу; учитывать выделенные учителем ориентиры действия в новом учебном материале в сотрудничестве с учителем; планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации</p>
--	-----------	--	--	--	--	--

27	Разработка итогового проекта. Конкурс работ					<p>Л.: актуализировать мотивационную основу учебной деятельности, включающая социальные, учебно-познавательные и внешние мотивы</p> <p>П.: создавать условия для проявления познавательной инициативы в учебном сотрудничестве; ориентирования на разнообразие способов решения задач</p> <p>К.: прививать умение адекватно использовать коммуникативные, прежде всего речевые, средства для решения различных коммуникативных задач, строить монологическое высказывание, задавать вопросы</p> <p>Р.: актуализировать умение планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации, в том числе во внутреннем плане; учитывать установленные правила; вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе его оценки и учёта характера сделанных ошибок, использовать предложения и оценки для создания</p>
----	---	--	--	--	--	---

							нового, более совершенного результата
--	--	--	--	--	--	--	---------------------------------------

28	Игра «Бывает-не бывает»						<p>Л.: формировать широкую мотивационную основу учебной деятельности, включающей социальные, учебно-познавательные и внешние мотивы; актуализировать учебнопознавательный интерес к новому учебному материалу и способам решения новой задачи</p> <p>П.: создавать условия для проявления познавательной инициативы в учебном сотрудничестве; ориентирования на разнообразие способов решения задач</p> <p>К.: прививать умение адекватно использовать коммуникативные, средства для решения различных коммуникативных задач, строить монологическое высказывание</p> <p>Р.: формировать умение принимать и сохранять учебную задачу; учитывать выделенные учителем ориентиры действия в новом учебном материале в сотрудничестве</p>
----	-------------------------	--	--	--	--	--	---

							с учителем; планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации
29	Нарисуй то, чего не бывает. Игра «Назови пару»						<p>Л.: формировать широкую мотивационную основу учебной деятельности, включающую социальные, учебнопознавательные и внешние мотивы</p> <p>П.: актуализировать познавательную инициативу в учебном сотрудничестве</p> <p>К.: использовать коммуникативные, прежде всего речевые, средства для решения различных коммуникативных задач, строить монологическое высказывание; задавать вопросы; использовать речь для регуляции своего действия</p> <p>Р.: актуализировать умение планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации, в том числе во внутреннем плане;</p>
30	Поиск в Интернете.						Л.: формировать широкую

	«Башни Кремля»					<p>мотивационную основу учебной деятельности, включающей социальные, учебно-познавательные и внешние мотивы; актуализировать учебнопознавательный интерес к новому учебному материалу и способам решения новой задачи</p> <p>П.: создавать условия для проявления познавательной инициативы в учебном сотрудничестве; ориентирования на разнообразие способов решения задач</p> <p>К.: прививать умение адекватно использовать коммуникативные, средства для решения различных коммуникативных задач, строить монологическое высказывание</p> <p>Р.: формировать умение принимать и сохранять учебную задачу; учитывать выделенные учителем ориентиры действия в новом учебном материале в сотрудничестве с учителем; планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации</p>
--	----------------	--	--	--	--	--

31	«Кулинарная книга» Текстовый процессор, обработка изображений					<p>Л.: актуализировать мотивационную основу учебной деятельности, включающая социальные, учебно-познавательные и внешние мотивы</p> <p>П.: прививать умение осуществлять поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий</p> <p>К.: формировать умение допускать возможность существования у людей различных точек зрения, в том числе не совпадающих с его собственной</p> <p>Р.: актуализировать умение планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации, в том числе во внутреннем плане; учитывать установленные правила; вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе его оценки и учёта характера сделанных ошибок, использовать предложения и оценки для создания нового, более совершенного результата</p>
32	Проект «Сказочный зоопарк»					<p>Л.: актуализировать мотивационную основу учебной деятельности,</p>

						<p>включающая социальные, учебно-познавательные и внешние мотивы</p> <p>П.: создавать условия для проявления познавательной инициативы в учебном сотрудничестве; ориентирования на разнообразие способов решения задач</p> <p>К.: прививать умение адекватно использовать коммуникативные, прежде всего речевые, средства для решения различных коммуникативных задач, строить монологическое высказывание, задавать вопросы</p> <p>Р.: актуализировать умение планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации, в том числе во внутреннем плане; учитывать установленные правила; вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе его оценки и учёта характера сделанных ошибок, использовать предложения и оценки для создания нового, более совершенного результата</p>
--	--	--	--	--	--	---

33	Создание мультфильма по стихотворению С.Я. Маршака	1					<p>Л: актуализация примеров и сведений из личного жизненного опыта.</p> <p>Р: целеполагание, составление плана и последовательности действий.</p> <p>П: развитие читательских умений, умения поиска нужной информации, передавать содержание текста, умение работать с разными видами информации, моделирование.</p> <p>К: умение работать в группах.</p>
34	Проект «Чему я научился на уроках информатики»						<p>Повторная диагностика и выявление уровня сформированности личностных и метапредметных УУД. Анализ полученных результатов</p>

Содержание программного материала

Раздел 1. Информатика

- Путешествие в страну Информатики
- Техника безопасности и правила поведения в компьютерном классе
- Информатика и её значение

Раздел 2. Знакомство с компьютером и его техническими возможностями

- Компьютер – мой помощник
- Что интересного мы знаем о компьютере?
- Среда графического редактора paint
- Документ Microsoft Word и его создание
- Порядок действий. Копирование, вставка фрагментов рисунка
- Вставка рисунков в объекты
- Понятие «вверх», «вниз», «вправо», «влево»
- Действия предметов. Графические примитивы
- Множество и его элементы, способы задания множеств

Раздел 3. Информация

- Мы в мире информации
- Игра - путешествие «В страну принцессы Логики»
- Последовательность событий
- Цифры

Раздел 4. Создание проектов

- Работа над проектом «Генеалогическое древо семьи»
- Поздравления родным и близким к 8 Марта
- Разработка итогового проекта. Конкурс работ
- Проект «Сказочный зоопарк»
- Создание мультфильма по стихотворению С.Я. Маршака
- Проект «Чему я научился на уроках информатики»

Материально-техническое обеспечение курса

I. Методическое обеспечение:

II. Технические средства обучения:

1. Компьютер;
2. Проектор;
3. Принтер;

4. Сканер
5. Интерактивная доска;
6. Персональные компьютеры в компьютерном классе;
7. Устройства вывода звуковой информации (колонки) для озвучивания всего класса.

III. Программные средства:

1. Операционная система Windows XP;
2. Электронное пособие, содержащее учебные задания для учащихся;

Год обучения

1 Набор детей в кружок – 2 часа

2 Организационные занятия - 4 часа

Знакомство с компьютерным кабинетом. Правила поведения в кабинете информатики. Техника безопасности при работе на компьютерах.

3. Знакомство с компьютером: файлы и папки. (6 часа)

Файлы. Папки (каталоги). Имя файла. Операции над файлами и папками (каталогами): создание папок, копирование файлов и папок, удаление файлов и каталогов (папок).

4. Стандартная программа Windows – Paint – 21 часов.

Программные средства для работы с графикой. Графический редактор Paint. Инструменты рисования. Свободное рисование. Инструменты рисования линий. Создание стандартных фигур. Заливка областей. Исполнение надписей. Изменение размера просмотра. Изменение размера рисунка. Сохранение рисунка. Операция с цветом. Работа с объектами. Выбор фрагмента изображения. Монтаж рисунка из объектов. Внедрение и связывание объектов. Вставка графического объекта в текстовый документ. Связывание и внедрение.

Разработка собственных проектов. Подготовка к выставке.

1. Графические возможности Google диска – 7 часов

Программные средства для работы с графикой. Графический редактор Google диска. Инструменты рисования. Свободное рисование. Инструменты рисования линий. Создание стандартных фигур. Заливка областей. Исполнение надписей. Изменение размера рисунка. Сохранение рисунка. Работа с объектами. Выбор фрагмента

изображения. Монтаж рисунка из объектов. Внедрение и связывание объектов. Вставка графического объекта в текстовый документ.

Разработка собственных проектов, возможно групповая работа с использованием «Облачных технологий».
Подготовка к выставке.

2. *Графические возможности MS Word – 15 часов*

Работа с растровыми и графическими объектами. Внедрение рисунков. Операции с внедренным рисунком. Перемещение рисунка. Связывание рисунка и документа. Редактирование встроенного рисунка. Создание рисунка Paint внутри документа Word. Автофигуры. Объекты WordArt.

Разработка собственных проектов. Подготовка к выставке.

3. *Работа с простейшими программами по созданию анимации – 7 часов*

Создание анимационных изображений с использованием графического редактора Paint.

Разработка собственного проекта. Конкурс анимации.

4. *Разработка итогового проекта. Конкурс работ – 6 часов.*