Приложение
к основной образовательной программе
начального общего образования
утвержденной от 31.08.2018г. № 198

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
внеурочной деятельности

«Занимательная информатика»

Класс: 1-4
Количество часов: 1 класс – 33 часа, 2-4 класс по 34 часа

Кириши

1.Планируемые результаты освоения курса

С учетом специфики интеграции курса в образовательный план конкретизируем цели, компетенции:

Личностные результаты	достигаются под воздействием методики обучения: 1. готовность и способность к саморазвитию, сформированность мотивации к обучению и познанию; 2. ценностно-смысловые установки обучающихся, отражающие их индивидуально-личностные позиции; 3. социальные компетенции; 4. личностные качества; 5. развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности.
Метапредметные результаты	достигаются при освоении 1. решение информационных задач на компьютере, выполнении учебных проектов во внеурочное время, овладения межпредметными понятиями (объект, система, действие, алгоритм); 2. активное использование речевых средств и средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных и познавательных задач; 3. 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; 4. овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации по родовидовым признакам, установления аналогий и причинно-следственных связей, построения рассуждений, отнесения к известным понятиям; 5. умение работать в материальной и информационной среде начального общего образования (в том числе с учебными моделями) в соответствии с содержанием конкретного учебного предмета.

Обучающийся научится:

- представлять на экране компьютера информации об объекте различными способами: в виде текста, рисунков, чисел;
- выполнять элементарные преобразования информации — из ряда в список, из списка в ряд, таблицу, в схему;
- работать с экранными (электронными) текстами изображениями, используя текстовый и графический редактор;
- производить несложные вычисления с помощь программного калькулятора;
- осуществлять поиск, простейшие преобразования хранение, использование и передачу электронной информации;
- использовать указатели, справочники, словари поиска нужной информации;
- создавать элементарные проекты с использованием компьютерных программ;
- находить нужную программу на Рабочем стол компьютера и запускать ее на исполнение;
- управлять экранными объектами с помощью мыши;
- получить навыки набора текста с клавиатуры.

Обучающийся получит возможность научиться

- читать несложные готовые круговые диаграммы;
- достраивать несложную готовую столбчатую диаграмму;
- сравнивать и обобщать информацию, представленную в строках и столбцах несложных таблиц и диаграмм;
- понимать простейшие выражения, содержащие логические связки и слова («…и…», «если… то…», «верно/неверно, что…», «каждый», «все», «некоторые», «не»);
- составлять, записывать и выполнять инструкцию (простой алгоритм), план поиска информации;
- распознавать одну и ту же информацию, представленную в разной форме (таблицы и диаграммы);
- планировать несложные исследования, собирать и представлять полученную информацию с помощью таблиц и диаграмм;
- интерпретировать информацию, полученную при проведении несложных исследований (объяснять, сравнивать и обобщать данные, делать выводы и прогнозы).
- проектировать несложные объекты и процессы реального мира, своей собственной деятельности;
- моделировать объекты и процессы реального мира.

2 Содержание рабочей программы

1 класс

Наш компьютер - верный друг (15 часов)

Знакомство с кабинетом информатики. Правила поведения в кабинете информатики. Компьютеры вокруг нас. Применение компьютеров в жизни людей. Основные возможности и назначение компьютеров.

Основные устройства компьютера. Системный блок, монитор, клавиатура, мышь. Указатели и стрелка. Работа с мышью (щелчок, двойной щелчок, перетаскивание мышью). Ввод букв с клавиатуры по определенным правилам. Работа с клавиатурным тренажером. Включение и выключение компьютера. Запуск программ. Завершение выполнения программ.

Графика. Раскрашивание компьютерных рисунков. Конструирование из мозаики.

В мире информации (5 часов)

Информация в нашей жизни. Роль и место информации в жизни человека. Получение информации человеком из окружающего мира. Органы чувств человека. Виды информации.

Информационные процессы. Хранение информации. Передача информации. Способы получения и передачи информации.

Введение в логику (13 часов)

Элементы логики. Истинные и ложные суждения. Выделение признаков и свойств. Построение отрицательных высказываний. Сравнение предметов или явлений между собой. Понятия множества, класса. Создание множества из соответствующих элементов. Определение правила. Правила гигиены, правила уличного движения. Правильно составленный план.

Понятие исполнителя. Команда. Система команд для разных исполнителей. Исполнитель транспортёр. Система его команд. Составление плана для транспортёра.

2 класс (34 ч)

Виды информации. Человек и компьютер. (6ч)

Человек и информация. В мире звуков. Какая бывает информация. Источники информации. Приемники информации. Компьютер и его части.

Кодирование информации(6 ч).

Носители информации. Кодирование информации. Письменные источники информации. Языки людей и языки программирования.

Информация и данные (8 ч).

Текстовые данные. Графические данные. Числовая информация. Десятичное кодирование. Двоичное кодирование. Числовые данные.

Документ и способы его создания(8 ч).

Документ и его создание. Электронный документ и файл. Поиск документа. Создание текстового документа. Создание графического документа.

Проектная деятельность (6 ч). Создание проектных работ «Компьютер», «Кодирование информации», «Создание открытки» в различных программных средах.

3 класс (34 часа)

Информация, человек и компьютер(4 ч). 4

Человек и информация. Источники и приемники информации. Носители информации. Что мы знаем о компьютере.

Презентации(3 ч). Что такое презентация? Виды презентации. Составление презентации. Анимация в презентации

Действия с информацией. (5) 2

Получение информации. Представление информации. Кодирование информации. Хранение информации. Обработка информации.

Мир объектов(9 ч) .2

Объект. Имя объекта. Свойства объекта. Общие и отличительные свойства. Существенные свойства и принятие решения. Элементный состав объекта. Действия объекта. Отношения между объектами

Информационный объект и компьютер(9 ч).

Информационный объект и смысл. Документ как информационный объект. Электронный документ и файл. Текст и текстовый редактор. Изображение и графический редактор. Схема и карта. Число и программный калькулятор. Таблица и электронные таблицы.

Проектная деятельность (4 ч). Создание проектных работ «Шифрование данных», «Мир животных"

4 класс (34 часа)

Повторение пройденного(7 ч).

Человек и информация. Действия с информацией. Объект и его свойства. Информационный объект и компьютер

Программная среда Scratch (15 ч).

Знакомство с программной средой. Понятие спрайта**.** Создание, сохранение и открытие проектов.

Алгоритм в стиле Scratch. Алгоритмы. Виды алгоритмов, способы записи алгоритмов

Спрайт, операции со спрайтами. Выбор костюмов.

Команды движений, управлений. Команды управлений внешностью.

Графические возможности Scratch. Сенсоры. Звуки в Scratch.

Команды рисования. Создание анимации. Разработка проектов.

Проектная деятельность (2 ч). Создание проектной работы «Алгоритм для исполнителя"

3. Тематическое планирование

1 класс

№	Раздел	Количество часов	В том числе практических (компьютерных) работ
1	Наш компьютер — верный друг	15	8
3	В мире информации	5	1
4	Введение в логику	13	7
	Итого	33	16

2 класс

№	Раздел	Количество часов	В том числе практических (компьютерных) работ
1	Виды информации, человек и компьютер	6	5
3	Кодирование информации	6	5
4	Информация и данные	8	6
5	Документ и способы его создания	8	6
6	Проектная деятельность	6	5
	Итого	**34**	27

3 класс

№	Раздел	Количество часов	В том числе практических (компьютерных) работ
1	Информация, человек и компьютер	4	3
2	Презентация	3	2
3	Действия с информацией	5	3
4	Мир объектов	9	7
5	Информационный объект, компьютер	9	7
6	Проектная деятельность	4	4
	Итого	**34**	

4 класс

№	Раздел	Количество часов	В том числе практических (компьютерных) работ
1	Повторение	7	5
2	Scratch	15	5
5	Проектная деятельность	2	2
	Итого	**34**	