

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ САМАР-
СКОЙ ОБЛАСТИ
СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА ИМЕНИ ГЕРОЯ СОВЕТСКОГО СОЮЗА НИ-
КОЛАЯ СТЕПАНОВИЧА ДОРОВСКОГО С. ПОДБЕЛЬСК
МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА ПОХВИСТНЕВСКИЙ САМАРСКОЙ ОБЛАСТИ

Проверено
Зам. директора по ВР

(подпись) (Душаева Н.А.)
«31» августа 2023г.

Утверждено
приказом № 135 - од
от « 31 » августа 2023 г.

Директор _____
(подпись) (Уздяев В.Н.)

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Предмет (курс) Инфознайка

Класс **2-4**

Общее количество часов по учебному плану 102

Составлена на основе авторской программы "Информатика" Н.В. Матвеевой и др.,
издательство "БИНОМ. Лаборатория знаний", 2012 г.

Рассмотрена на заседании МО учителей начальных классов
(название методического объединения)

Протокол № 1 от « 30 » 08 20 23 г.

Руководитель МО _____
(подпись) (Резачкина С.И.)

1. Пояснительная записка

Рабочая программа учебного курса внеурочной деятельности «Инфознайка» разработана на основании Составлена на основе авторской программы "Информатика" Н.В. Матвеевой и др., издательство "БИНОМ. Лаборатория знаний", 2012 г. **На занятиях внеурочной деятельности используется оборудование «Точки роста».**

1.1. УМК Приоритетом начального общего образования является формирование общеучебных умений и навыков, уровень освоения которых в значительной мере предопределяет успешность всего последующего обучения.

Критерием успеха пропедевтического, подготовительного курса информатики можно считать сравнительную эффективность изучения школьниками основного курса. Особое значение пропедевтического изучения информатики в начальной школе связано с наличием в курсе информатики логически сложных разделов, требующих для успешного освоения развитого логического, алгоритмического, системного мышления.

К особенностям пропедевтического курса информатики в начальной школе следует отнести его необязательный (на федеральном уровне) характер изучения.

Учитывая эти обстоятельства изучения подготовительного курса информатики, мы полагаем, что в курсе информатики и ИКТ для начальной школы наиболее целесообразно сконцентрировать основное внимание на развитии мышления школьников и на освоении ими практической работы на компьютере. Развитие логического, алгоритмического и системного мышления школьников будет способствовать освоению таких тем, как представление информации в виде схем и таблиц, алгоритмы, элементы формальной логики, формализация и моделирование и других логически сложных разделов информатики. Практическую работу на компьютере можно рассматривать как общее учебное умение, применяемое на других уроках. Накопление опыта в применении компьютера как инструмента информационной деятельности подводит школьников (при последующем осмыслении и обобщении этого опыта) к изучению таких тем, как информация и информационные процессы, виды информации, организация и поиск информации и других подобных разделов информатики. Система отслеживания оценивания результатов по программе предусматривает проведения контрольных работ. Система оценивания: справился, не справился.

Формы работы:

- индивидуальные
- групповые.

Методы работы:

- Деятельностный;
- Минимакса;
- Зона ближайшего развития;

Приемы работы:

- Совместная учебно-познавательная деятельность;
- Снятия стресса в учебном процессе;
- Максимум оценок – минимум отметок.

1.2. Актуальность своевременного изучения логических сложных тем достигается на доступном уровне в пропедевтическом курсе информатики.

Также актуальность изучения курса «Инфознайка» необходима для изучения непрерывного курса начальной школы.

Изучение информатики в начальной школе предполагается в основном без использования компьютеров. Компьютерная поддержка допустима, но не обязательна.

Известной проблемой информатики является необходимость изучения большого объема материала, в том числе логически сложного, в традиционно малое число занятий, отводимых на информатику. В данной программе предлагается частичное снятие напряженности следующими способами:

- Освоение некоторых линий информатики не в виде содержания или не только в виде содержания, а в виде методики обучения. Например, умения распознавания недостающей информации, определение стратегии ее поиска, получение, оценивание и использование недостающей информации могут осваиваться в процессе обучения другим разделам информатики за счет специальным образом составленных заданий;
- Использования всего потенциала Образовательной системы «Школа 2100» в процессе обучения информатике. Например, многие элементы направления «Информационная грамотность» могут быть освоены при обучении другим предметам Образовательной системы – в первую очередь при обучении риторике и курсу «Чтение - литература»;
- Акцентирование внимания при определении содержания пропедевтического курса информатики на пропедевтику логически сложных тем основного курса – в первую очередь это темы направления «Проектирование объектов и процессов» такие, как алгоритмы и объекты, формальная логика, формализация и моделирование. При раннем изучении этих тем в занимательной форме освоение их в основном курсе проходит намного проще и быстрее.

1.3. Цели и задачи программы:

Цели и задачи программы

Содержание настоящей программы направлено на достижение следующей **цели**: формирование общеучебных умений и навыков на основе средств и методов информатики и ИКТ, в том числе овладение умениями работать с различными видами информации, самостоятельно планировать и осуществлять индивидуальную и коллективную информационную деятельность, представлять и оценивать ее результаты.

Для достижения поставленных целей в процессе изучения материала программы необходимо решить следующие **задачи**:

- показать учащимся роль информации и информационных процессов в их жизни и в окружающем мире;
- организовать работу в виртуальных лабораториях, направленную на овладение первичными навыками исследовательской деятельности, получение опыта принятия решений и управления объектами с помощью составленных для них алгоритмов;
- организовать компьютерный практикум, ориентированный на:
 - ✓ формирование умений использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации (работа с текстом и графикой в среде соответствующих редакторов);
 - ✓ овладение способами и методами освоения новых инструментальных средств;
 - ✓ формирование умений и навыков самостоятельной работы; стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;
 - ✓ создать условия для овладения основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми: умения правильно, четко и однозначно формулировать мысль в понятной собеседнику форме; умения выступать перед аудиторией, представляя ей результаты своей работы с помощью средств ИКТ.

Формой организации образовательного процесса курса «Инфознайка» во внеурочной деятельности являются:

- самостоятельная работа (выполняется без непосредственного участия учителя, но по его заданию в специально предоставляемое для этого время);
- индивидуальная практическая работа (разнотипность заданий по уровню сложности, большая самостоятельность, большая опора на учебник и справочный материал, более сложные вопросы к ученику);
- коллективный урок (участие нескольких классов одной параллели: урок-конференция, урок-путешествие);
- групповая форма (деление класса на 2 и более групп);
- парная форма

Целесообразно применять общие и специфические методы, связанные с применением средств ИКТ:

словесные методы обучения (рассказ, объяснение, беседа);

наглядные методы (наблюдение, демонстрация наглядных пособий, презентаций);

практические методы (практические компьютерные работы);

активные методы (метод проблемных ситуаций, метод проектов, ролевые игры и др.)

Занятия строятся соответственно возрастным и психологическим особенностям учащихся 8-10 лет: определяются методы проведения занятий, подход к распределению заданий, организуется коллективная работа, планируется время для теории и практики. Каждое занятие включает в себя элементы теории, практику, демонстрации, практическую работу.

1.4. Общая характеристика курса

К основным результатам изучения информатики в начальной общеобразовательной школе относятся:

– освоение учащимися системы базовых знаний, отражающих вклад информатики в формирование современной научной картины мира, роль информационных процессов в обществе, биологических и технических системах;

– овладение умениями применять, анализировать, преобразовывать информационные модели реальных объектов и процессов, используя при этом информационные и коммуникационные технологии, в том числе при изучении других школьных дисциплин;

– развитие познавательных интересов, интеллектуальных и творческих способностей путём освоения и использования методов информатики при изучении различных учебных предметов;

– воспитание ответственного отношения к соблюдению этических и правовых норм информационной деятельности;

– приобретение опыта использования информационных технологий в индивидуальной и коллективной учебной и познавательной, в том числе проектной, деятельности.

Особое значение пропедевтического изучения информатики в начальной школе связано с наличием в содержании информатики логически сложных разделов, требующих для успешного освоения развитого логического и алгоритмического мышления. С другой стороны, использование информационных и коммуникационных технологий в начальном образовании является важным элементом формирования универсальных учебных действий обучающихся на ступени начального общего образования, обеспечивающим его результативность.

1.5. Место курса внеурочной деятельности

Программа рассчитана на 3 года, 102 часа.

Во 2-4 классах по 34 часа. Занятия проводятся 1 раз в неделю в 1 классе (по 35 минут сентябрь – декабрь и по 40 минут январь-май), по 40 минут в 2-4 классах.

Курс изучения программы рассчитан на учащихся 1–4-х классов.

1.6. Срок реализации программы: 4 года

2. Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности

Первый год обучения (2 класс)

Личностные образовательные результаты	<p>В результате освоения программы «Занимательная информатика» учащиеся получают:</p> <ul style="list-style-type: none">• 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;• интерес к информатике и ИКТ, стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;• готовность к самостоятельным поступкам и действиям, принятию ответственности за их результаты; готовность к осуществлению индивидуальной и коллективной информационной деятельности.
Метапредметные образовательные результаты	<p><i>Регулятивные УУД:</i></p> <ul style="list-style-type: none">-составлять план решения учебной проблемы совместно с учителем;-работать по плану, сверяя свои действия с целью, корректировать свою деятельность;-в диалоге с учителем вырабатывать критерии оценки и определять степень успешности своей работы и работы других в соответствии с этими критериями.-Владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной (познавательная рефлексия, саморегуляция) <p>-Умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией (контроль и коррекция</p> <p><i>Познавательные УУД:</i></p> <ul style="list-style-type: none">-Умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное, по аналогии) и делать выводы (логические УУД)-перерабатывать и преобразовывать информацию из одной формы в другую (составлять план, таблицу, схему);- Умение анализировать объекты с целью выделения признаков (объекты с выделением существенных и несущественных признаков); <p>Умение выбрать основание для сравнения объектов (сравнивает по заданным критериям два три объекта, выделяя два-три</p>

	<p>существенных признака);</p> <p>Умение выбрать основание для классификации объектов (проводит классификацию по заданным критериям);</p> <p>Умение определять последовательность событий (строить рассуждения в форме связи простых суждений об объекте, свойствах, связях);</p> <p>Умение определять последовательность действий (составлять простейшую инструкцию из двух-трех шагов);</p> <p>Умение использовать знаково-символические средства;</p> <p>Умение кодировать и декодировать информацию;</p> <p>Умение понимать информацию, представленную в неявном виде (выделяет общий признак группы элементов, характеризует явление по его описанию).</p> <p><i>Коммуникативные УУД:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> -Умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками; работать индивидуально и в группе: находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учета интересов; формулировать, аргументировать и отстаивать свое мнение (учебное сотрудничество) -адекватно использовать речевые средства для решения различных коммуникативных задач; -высказывать и обосновывать свою точку зрения; -слушать и слышать других, пытаться принимать иную точку зрения, быть готовым корректировать свою точку зрения; -договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности; -задавать вопросы. определять наиболее эффективные способы достижения результата; – уметь находить ошибки при выполнении заданий и уметь их исправлять; • анализировать и объективно оценивать результаты собственного труда, находить возможности и способы их улучшения; -видеть красоту движений, выделять и обосновывать эстетические признаки в движениях и передвижениях человека; -оценивать красоту телосложения и осанки, сравнивать их с эталонными образцами;
Предметные образовательные результаты	<ul style="list-style-type: none"> • правила поведения при работе с компьютером; • основные устройства компьютера; • понятие файла; • владение понятиями «равно», «не равно», «больше», «меньше», «вверх», «вниз», «вправо», «влево», «действия предметов», «возрастание», «убывание», «множество», «симметрия»; • название цветов, форм и размеров предметов; • понятие фрагмента рисунка; • точные способы построения геометрических фигур; • понятие пикселя и пиктограммы;

	<ul style="list-style-type: none"> • основные способы работы с информацией в программе Paint, Word, Power Point. <p><i>будут сформированы:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • образное логическое мышление; • основы алгоритмической культуры; • интерес к информатике и ИКТ, стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни; • основы информационного мировоззрения – научного взгляда на область информационных процессов в живой природе, обществе, технике как одну из важнейших областей современной действительности; • 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; • Способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ. <p><i>Ученик научится:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • уверенно и легко владеть компьютером; • делать выбор в режиме «меню» и управлять объектами на экране монитора; • использовать клавиатуру и мышь при работе с прикладными программами; • работать с интерактивной доской; • вставлять картинки из файлов; • получать различные варианты решения для одной и той же задачи; • выделять форму предметов; определять размеры предметов; располагать предметы, объекты, цифры по возрастанию, убыванию; выделять, отображать, сравнивать множества и его элементы; уметь строить симметричные изображения простых геометрических фигур; • создавать рисунки в графическом редакторе Paint; • уметь составлять презентации в программе Power Point; • создавать текстовые документы; • печатать текст; • редактировать текст; • вставлять рисунки, объект WordArt; • самостоятельно составлять композиции; • видеть ошибки и уметь их исправлять. <p><i>Ученик <u>получит возможность:</u></i></p> <ul style="list-style-type: none"> • уметь применять текстовый редактор для набора, редактирования и форматирования простейших текстов; • уметь применять простейший графический редактор для создания и редактирования рисунков; • знать о требованиях к организации компьютерного рабочего места, соблюдать требования безопасности и гигиены в ра-
--	---

	боте со средствами ИКТ.
--	-------------------------

Второй год обучения (3 класс)

Личностные образовательные результаты	<ul style="list-style-type: none"> • 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; • интерес к информатике и ИКТ, стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни; • готовность к самостоятельным поступкам и действиям, принятию ответственности за их результаты; готовность к осуществлению индивидуальной и коллективной информационной деятельности.
Метапредметные образовательные результаты	<ul style="list-style-type: none"> • Умение анализировать объекты с целью выделения признаков (объекты с выделением существенных и несущественных признаков); • Умение выбрать основание для сравнения объектов (сравнивает по заданным критериям два три объекта, выделяя два-три существенных признака); • Умение выбрать основание для классификации объектов (проводит классификацию по заданным критериям); • Умение определять последовательность событий (строить рассуждения в форме связи простых суждений об объекте, свойствах, связях); • Умение определять последовательность действий (составлять простейшую инструкцию из двух-трех шагов); • Умение использовать знаково-символические средства; • Умение кодировать и декодировать информацию; • Умение понимать информацию, представленную в неявном виде (выделяет общий признак группы элементов, характеризует явление по его описанию).
Предметные образовательные результаты	<ul style="list-style-type: none"> • правила поведения при работе с компьютером; • основные устройства компьютера; • понятие файла; • владение понятиями «равно», «не равно», «больше», «меньше», «вверх», «вниз», «вправо», «влево», «действия предметов», «возрастание», «убывание», «множество», «симметрия»; • название цветов, форм и размеров предметов; • понятие фрагмента рисунка; • точные способы построения геометрических фигур; • понятие пикселя и пиктограммы; • основные способы работы с информацией в программе Paint, Word, Power Point. <p><i>будут сформированы:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • образное логическое мышление; • основы алгоритмической культуры; • интерес к информатике и ИКТ, стремление использовать по-

	<p>лученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;</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 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; • Способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ. <p><i>Ученик научится:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • уверенно и легко владеть компьютером; • делать выбор в режиме «меню» и управлять объектами на экране монитора; • использовать клавиатуру и мышь при работе с прикладными программами; • работать с интерактивной доской; • вставлять картинки из файлов; • получать различные варианты решения для одной и той же задачи; • выделять форму предметов; определять размеры предметов; располагать предметы, объекты, цифры по возрастанию, убыванию; выделять, отображать, сравнивать множества и его элементы; уметь строить симметричные изображения простых геометрических фигур; • создавать рисунки в графическом редакторе Paint; • уметь составлять презентации в программе Power Point; • создавать текстовые документы; • печатать текст; • редактировать текст; • вставлять рисунки, объект WordArt; • самостоятельно составлять композиции; • видеть ошибки и уметь их исправлять. <p><i>Ученик <u>получит возможность</u>:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • уметь применять текстовый редактор для набора, редактирования и форматирования простейших текстов; • уметь применять простейший графический редактор для создания и редактирования рисунков; • знать о требованиях к организации компьютерного рабочего места, соблюдать требования безопасности и гигиены в работе со средствами ИКТ.
--	---

Третий год обучения (4 класс)

Личностные образовательные результаты	<p>В результате освоения программы «Информатика в играх и задачах» учащиеся получают:</p> <ul style="list-style-type: none"> • широкие познавательные интересы, инициатива и любознательность, мотивы познания и творчества; готовность и
--	--

	<p>способность к саморазвитию и реализации творческого потенциала в духовной и предметно-продуктивной деятельности за счет развития их образного, алгоритмического и логического мышления;</p> <ul style="list-style-type: none"> • готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ; • интерес к информатике и ИКТ, стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни; • 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.
Метапредметные образовательные результаты	<ul style="list-style-type: none"> • 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.; • 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; обобщение и сравнение данных; подведение под понятие, выведение следствий; установление причинно-следственных связей; построение логических цепочек рассуждений и т.д.; • 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 подза-

	<p>дачи, 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> <ul style="list-style-type: none"> • 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; • широкий спектр умений и навыков использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации (работа с текстом, гипертекстом, звуком и графикой в среде соответствующих редакторов; навыки создания личного информационного пространства; • опыт принятия решений и управления объектами (исполнителями) с помощью составленных для них алгоритмов (программ); • владение базовыми навыками исследовательской деятельности, проведения виртуальных экспериментов; владение способами и методами освоения новых инструментальных средств; • 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>Предметные образовательные результаты</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 (супер-компьютеры, 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), • 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»; • различать виды информации по способам её восприятия человеком, по формам представления на материальных носителях; • приводить простые жизненные примеры передачи, хранения и обработки информации в деятельности человека, в живой природе, обществе, технике; • приводить примеры информационных носителей; • иметь представление о способах кодирования информации; • 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; • уметь изменять размеры и перемещать окна, реагировать на диалоговые окна; • вводить информацию в компьютер с помощью клавиатуры и мыши. <p><i>Ученик <u>получит возможность:</u></i></p> <ul style="list-style-type: none"> • уметь применять текстовый редактор для набора, редактирования и форматирования простейших текстов; • уметь применять простейший графический редактор для создания и редактирования рисунков; • уметь выполнять вычисления с помощью приложения Калькулятор; • знать о требованиях к организации компьютерного рабочего места, соблюдать требования безопасности и гигиены в работе со средствами ИКТ.
--	---

Критерии и нормы оценки знаний и умений достижений планируемых результатов

Форма подведения итогов – игры, соревнования, конкурсы.

Способы контроля: устный опрос, контрольная работа; проверка самостоятельной работы, игры.

Система оценивания – безотметочная. Используется только словесная оценка достижений учащихся.

Критерии оценивания рисунка

Критерии оценивания	Баллы:	Интерпретация результата
<p>Соответствие названия (темы) и содержания рисунка</p> <p>Оригинальность замысла</p> <p>Выбор цветовой гаммы</p> <p>Максимальное использование возможностей программы Paint</p> <p>Раскрытие темы (наполнение содержанием)</p> <p>Соблюдение сроков работы над проектом</p>	<p>0 – рисунок не удовлетворяет данному критерию</p> <p>1 – рисунок частично удовлетворяет данному критерию</p> <p>2 – рисунок статьи в полной мере удовлетворяет данному критерию</p> <p>Максимальное количество баллов: 12</p>	<p>10-12 баллов – работа выполнена отлично;</p> <p>7-9 баллов – работа выполнена хорошо;</p> <p>6 баллов – работа выполнена удовлетворительно;</p> <p>менее 6 баллов – рисунок нужно доработать.</p>

Критерии оценивания работ выполненных средствами текстового редактора MS WORD

Критерии оценивания	Интерпретация результата
<p>Установка ориентации листа в соответствии с заданием</p> <p>Наличие рисунка (скопированного из памяти ПК или созданного с помощью графического редактора Paint)</p> <p>Наличие текста (согласно тематике)</p> <p>Использование элементов композиции и цветового оформления</p> <p>Использование эффективных с точки зрения восприятия документа элементов: автофигур, надписей и др.</p> <p>Наличие элементов оформления документа путем форматирования шрифта, картинки, вставки рамки, добавления фона, использования эффектов, например, анимации текста.</p>	<p>Оценка «отлично» – выполнены все требования к выполнению работы, проявлено творчество в работе.</p> <p>Оценка «хорошо» – документ создан в полном соответствии с требованиями, возможны недочеты в оформлении документа.</p> <p>Оценка «удовлетворительно» – допущены существенные погрешности в оформлении документа, или не выдержаны некоторые существенные требования, отсутствует творческое мышление.</p> <p>Оценка «неудовлетворительно» – не выдержано большинство требований к работе, отсутствуют знания и умения по созданию и оформлению текстового документа.</p>

Критерии оценивания	Баллы:	Интерпретация результата
Наличие титульного слайда Использование эффектов Использование красочных надписей (объектов WordArt) Дизайн Орфография, правильность изложения мыслей Логическая последовательность	<p>0 презентация (элемент презентации) не удовлетворяет данному критерию;</p> <p>1 презентация (элемент презентации) частично удовлетворяет данному критерию;</p> <p>2 презентация (элемент презентации) статьи в полной мере удовлетворяет данному критерию.</p> <p>Максимальное количество баллов: 12</p>	<p>10-12 баллов – работа выполнена отлично;</p> <p>7-9 баллов – работа выполнена хорошо;</p> <p>6 баллов – работа выполнена удовлетворительно;</p> <p>менее 6 баллов – презентацию нужно доработать.</p>

Промежуточная аттестация проводится в соответствии с «Положением о формах, периодичности и порядке текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации внеурочной деятельности обучающихся» в ГБОУ СОШ им. Н.С. Доровского с. Подбельскв форме учета знаний обучающихся (УЗО).

Срок реализации программы - 3 года; программа рассчитана на 34 учебных недель; общее количество часов 102 ч – во 2 классе 34 ч (1 ч в неделю), в 3 классе 34 ч (1 ч в неделю), в 4 классе - 34 ч (1 ч в неделю).

3. Содержание курса внеурочной деятельности с указанием форм организации и видов деятельности

2 класс (34 ч)

№	Раздел	Содержание	Ко- л- во ча- со- в	Форма организации	Виды деятельности
1.	Знакомство с персональным компьютером	Техника безопасности и организация рабочего места в кабинете информатики. Человек и компьютер. Основные устройства компьютера	2	демонстрационный показ, познавательная игра, практикум	беседа, развивающая игра

		и технические средства, с помощью которых может быть реализован ввод информации (текста, звука, изображения) в компьютер.			
2.	Изучение графического редактора	<p>Меню и интерфейс графического редактора. Панель палитра. Панель инструменты. Настройка инструментов рисования. Создание рисунков с помощью инструментов. Создание надписей в графическом редакторе. Создание рисунков с помощью клавиши Shift. Исправление ошибок и внесение изменений. Работа с фрагментами: удаление, перемещение, копирование. Преобразование фрагментов. Объединение фрагментов.</p> <p><i>Проекты:</i> «Цветы для мамы», «Мой край», «Зимние краски», «Поздравительная открытка»</p>	17	демонстрационный показ, познавательная игра, практикум	познавательное занятие, практическая работа
3.	Освоение клавиатурного тренажёра	<p>Интерфейс клавиатурного тренажера. Позиции пальцев. Запуск и включение учебной программы (компьютерного тренажера).</p> <p>Тренировка набора букв:</p> <ul style="list-style-type: none"> • "а" и "о", • "а", "л", "м", "р", "ы", • "в" и "л", • "д" и "ы", • "е" и "н", • "и" и "т", • "м" и "ь", • "п" и "р". 	9	демонстрационный показ, познавательная игра, практикум	познавательное занятие, практическая работа
4.	Знакомство с текстовым процессором MS Office Word	Интерфейс текстового процессора. Правила ввода букв, удаления символов. Специальные клавиши для набора заглавных букв, удаления символов, перехода в следующую	3	демонстрационный показ, познавательная игра, практикум	познавательное занятие, практическая работа

		строку. Понятие «анаграмма», способы разгадывания анаграмм. Игры: «Подбери слова», «Путешествие в мир Анаграмм», «Собери клавиатуру».			
5.	Обобщающее повторение	Закрепление основных понятий, изученных в течение года. Проверка сформированности навыков работы с ПК	3	практикум	практическая работа

3 класс (34 ч)

№	Раздел	Содержание	Ко л- во ча со в	Форма организации	Виды деятельности
1.	Знакомство с персональным компьютером	Техника безопасности и организация рабочего места в кабинете информатики. Человек и компьютер. Основные устройства компьютера и технические средства, с помощью которых может быть реализован ввод информации (текста, звука, изображения) в компьютер.	2	демонстрационный показ, познавательная игра, практикум	беседа, развивающая игра, практическая работа
2.	Изучение простейшего графического редактора	Меню и интерфейс графического редактора. Панель палитра. Панель инструменты. Настройка инструментов рисования. Создание рисунков с помощью инструментов. Создание надписей в графическом редакторе. Создание рисунков с помощью клавиши Shift. Исправление ошибок и внесение изменений. Работа с фрагментами: удаление, перемещение, копирование. Преобразование фрагментов. Объединение фрагментов. <i>Проекты:</i> «Птицы», «Зоопарк», «Цветы для	17	демонстрационный показ, познавательная игра, парктикум	познавательное занятие, практическая работа

		мамы», «Мой край», «Зимние краски», «По-здравительная открытка»			
3.	Освоение клавиатурного тренажёра	Интерфейс клавиатурного тренажера. Позиции пальцев. Запуск и выключение учебной программы (компьютерного тренажера). Тренировка набора букв: <ul style="list-style-type: none"> • "а" и "о", • "а", "л", "м", "р", "ы", • "в" и "л", • "д" и "ы", • "е" и "н", • "и" и "т", • "м" и "ь", • "п" и "р". 	9	демонстрационный показ, познавательная игра, практикум	познавательное занятие, практическая работа
4.	Знакомство с текстовым процессором MS Office Word	Интерфейс текстового процессора. Правила ввода букв, удаления символов. Специальные клавиши для набора заглавных букв, удаления символов, перехода в следующую строку. Понятие «анаграмма», способы разгадывания анаграмм. Игры: <ul style="list-style-type: none"> • «Подбери слова», • «Путешествие в мир Анаграмм», • «Собери клавиатуру». 	3		
5.	Обобщающее повторение	Закрепление основных понятий, изученных в течение года. Проверка сформированности навыков работы с ПК	3	практикум	практическая работа

4 класс (34ч)

№	Раздел	Содержание	Кол-во часов	Форма организации	Виды деятельности
1.	Информация вокруг тебя. Человек и компьютер	Техника безопасности и организация рабочего места в кабинете информатики.	2	демонстрационный показ, познавательная игра, практи-	беседа, развивающая игра, практическая ра-

		<p>Понятия «информация», «информационный объект», «информационный процесс», «источник информации», «приёмник информации», «естественный источник информации», «искусственный источник информации».</p> <p>Человек и информация. Виды информации. Классификация видов информации по способам восприятия и представления. Основные устройства компьютера и технические средства, с помощью которых может быть реализован ввод информации (текста, звука, изображения) в компьютер.</p>		кум	бота
2.	Кодирование информации	<p>Знакомство с понятиями «код», «кодирование», «декодирование». Понятие «анаграмма», способы разгадывания анаграмм. Правила кодирования и декодирования слов и текста. Кодирование информации с помощью букв русского и английского алфавитов. Индейская азбука, азбука Морзе, флажковая (семафорная) азбука, Код Цезаря. азбука пляшущих человечков. Правила ввода букв и слов, удаления символов, форматирования и редактирования текста в MS Office Word.</p>	8	демонстрационный показ, познавательная игра, практическая работа.	познавательная, игровая, проблемно-ценностное общение
3.	Числовая информация и компьютерные программы	<p>Вычисление значений арифметических выражений с помощью программы Калькулятор. Понятия «таблица», «ячейка», «стол-</p>	9	демонстрационный показ, дискуссия, познавательная игра, практическая работа.	познавательная, игровая, проблемно-ценностное общение

		бец», «строка», «диапазон ячеек». Создание и оформление таблиц для решения задач в MS Office Word. Границы ячеек. Создавать электронные таблицы, выполнение в них расчётов. Выполнение расчетов. Табличное решение математических задач.			
4.	Учимся создавать презентации в MS Office Power Point	Знакомство с мультимедиа технологиями. Интерфейс MS Office PowerPoint. Меню программы. Запуск готовых презентаций. Создание и дизайн слайда. Работа с текстом в презентации. Знакомство с объектами Word Art. Вставка готовых фигур и рисунков. Знакомство с понятием «анимация». Настройка анимации. Работа над творческим проектом. Защита творческих проектов.	13	демонстрационный показ, дискуссия, познавательная игра, практическая работа.	познавательная, игровая, проблемно-ценностное общение
5.	Обобщающее повторение	Закрепление основных понятий, изученных в течение года. Проверка сформированности навыков работы с ПК.	2	познавательная игра, практическая работа	беседа, развивающая игра, практикум

4. Тематическое планирование с указанием количества часов, отводимых на освоение каждой темы

2 класс

№	Раздел, Тема занятия	Кол- во час	Сроки	Теория	Практика	формы контроля	Оборуд. Точка роста
	Знакомство с персональным компьютером	2 часа		2			
1	Техника безопасности и организация рабочего места в кабинете информатики.	1		1			ноутбук
2	Компьютер и его устройство. Программы	1		1			ноутбук
	Изучение простейшего графического редактора	17 часов					
3	Инструменты для рисования.	1		0,5	0,5		ноутбук
4	Освоение среды графического редактора Paint	1		0,5	0,5		ноутбук
5	Сохранение рисунка на диске. Открытие файла с рисунком	1		0,5	0,5		ноутбук
6	Построения с помощью клавиши Shift.	1		0,5	0,5		ноутбук
7	Работа с фрагментами рисунков.	1		0,5	0,5		ноутбук
8	Графический редактор Paint. Составление рисунков на заданные темы	1			1		ноутбук
9-10	Графический редактор Paint. Составление рисунков на заданные темы	2			2		ноутбук
11-12	Проект «Цветы для мамы»	2			2		ноутбук
13	Проект «Мой край». Ландшафт. Животные.	1			1		ноутбук
14-15	Проект «Мой край». Объединение фрагментов	2			2		ноутбук
16-17	Проект «Зимние краски»	2			2		ноутбук
18-19	Проект «Поздравительная открытка»	2			2	Зачетная работа	ноутбук
	Освоение клавиатурного тренажёра	9 часов					
20	Знакомство с клавишами компьютерной клавиатуры.	1		0,5	0,5		ноутбук
21	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "а" и "о". Игра «Тренируем пальчики».	1			1		ноутбук
22	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "а", "л", "м", "р", "ы". Игра «Тренируем	1			1		ноутбук

	пальчики».						
23	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "в" и "л". Игра «Тренируем пальчики».	1			1		ноутбук
24	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "д" и "ы". Игра «Тренируем пальчики».	1			1		ноутбук
25	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "е" и "н". Игра «Тренируем пальчики».	1			1		ноутбук
26	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "и" и "т". Игра «Тренируем пальчики».	1			1		ноутбук
27	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "м" и "ь". Игра «Тренируем пальчики».	1			1		ноутбук
28	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "п" и "р". Игра «Тренируем пальчики».	1			1		ноутбук
	Знакомство с текстовым процессором MS Office Word	3 часа					
29	Игра «Подбери слова»	1		0,5	0,5		ноутбук
30	Игра «Путешествие в мир Анаграмм»	1		0,5	0,5		ноутбук
31	Игра «Собери клавиатуру»	1		0,5	0,5		ноутбук
	Обобщающее повторение	3 часа					
32-34	Игра «Весёлые художники»	2			2	Зачетная работа	ноутбук
35	Итоговое занятие	1					ноутбук
	Итого:	34		7,5	26,5		

3 класс

№	Раздел, Тема занятия	Кол-во час		Теория	Практика	формы контроля	Оборуд. Точка роста
	Знакомство с персональным компьютером	2 часа					
1	Техника безопасности и организация рабочего места в кабинете информатики.	1		1			ноутбук
2	Компьютер и его устройство. Программы	1		1			ноутбук
	Изучение простейшего графического редактора	17 часов					
3	Инструменты для рисования.	1		0,5	0,5		ноутбук

4	Освоение среды графического редактора Paint	1		0,5	0,5		ноутбук
5	Сохранение рисунка на диске. Открытие файла с рисунком	1		0,5	0,5		ноутбук
6	Построения с помощью клавиши Shift.	1		0,5	0,5		ноутбук
7	Работа с фрагментами рисунков.	1		0,5	0,5		ноутбук
8	Графический редактор Paint. Составление рисунков на заданные темы	1			1		ноутбук
9-10	Графический редактор Paint. Составление рисунков на заданные темы	2			2		ноутбук
11-12	Проект «Цветы для мамы»	2			2		ноутбук
13	Проект «Мой край». Ландшафт. Животные.	1			1		ноутбук
14-15	Проект «Мой край». Объединение фрагментов	2			2		ноутбук
16-17	Проект «Зимние краски»	2			2		ноутбук
18-19	Проект «Поздравительная открытка»	2			2	Зачетная работа	ноутбук
	Освоение клавиатурного тренажёра	9 часов					
20	Знакомство с клавишами компьютерной клавиатуры.	1		0,5	0,5		ноутбук
21	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "а" и "о". Игра «Тренируем пальчики».	1			1		ноутбук
22	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "а", "л", "м", "р", "ы". Игра «Тренируем пальчики».	1			1		ноутбук
23	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "в" и "л". Игра «Тренируем пальчики».	1			1		ноутбук
24	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "д" и "ы". Игра «Тренируем пальчики».	1			1		ноутбук
25	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "е" и "н". Игра «Тренируем пальчики».	1			1		ноутбук
26	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "и" и "т". Игра «Тренируем пальчики».	1			1		ноутбук
27	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "м" и "ь". Игра «Тренируем пальчики».	1			1		ноутбук

28	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "п" и "р". Игра «Тренируем пальчики».	1			1		ноутбук
	Знакомство с текстовым процессором MS Office Word (3 часа)	3 часа					
29	Игра «Подбери слова»	1		0,5	0,5		ноутбук
30	Игра «Путешествие в мир Анаграмм»	1		0,5	0,5		ноутбук
31	Игра «Собери клавиатуру»	1		0,5	0,5		ноутбук
	Обобщающее повторение	3 часа					ноутбук
32-34	Игра «Весёлые художники»	2			2		ноутбук
35	Итоговое занятие			1		Зачетная работа	ноутбук
	Итого:	34		7,5	26,5		

4 класс

№ п/ п	Наименование разделов и дисциплин	Количество часов			Оборуд. Точка роста
		всего	теория	практика	
Информация вокруг тебя. Человек и компьютер (2 часа)					Ноутбук
1.	Техника безопасности и организация рабочего места в кабинете информатики.	1	1		
2.	Человек и информация	1	0,5	0,5	
Кодирование информации (8 часов)					Ноутбук
3.	Виды информации	1	0,5	0,5	
4.	Источники и приёмники информации	1	0,5	0,5	
5.	Устройства компьютера и носители информации.	1	0,5	0,5	
6.	Кодирование информации.	1	0,5	0,5	
7.	Кодирование информации с помощью букв русского и английского алфавитов.	1	0,5	0,5	
8.	Кодирование и декодирование информации с помощью Кода Цезаря.	1	0,5	0,5	
9.	Кодирование и декодирование информации с помощью азбуки Морзе, флажковой азбуки.	1	0,5	0,5	
10.	Кодирование и декодирование информации с помощью индейской азбуки и азбуки пляшущих человечков.	1	0,5	0,5	
Числовая информация и компьютерные программы (9 часов)					
11.	Обработка числовой информации.	1	0,5	0,5	
12.	Оформление решения задач в MS Office Word.	3	1,5	1,5	
13.					
14.					
15.	Знакомство с Калькулятором	1	0,5	0,5	

16.	Обработка числовой информации с помощью Калькулятора. Табличное решение математических задач	2	1	1	
17.					
18.					
19.					
Учимся создавать презентации в MS Office Power Point (13 часов)					
20.	Знакомство с MS Office PowerPoint	1	0,5	0,5	Ноутбук
21.	Создание и дизайн слайда.	1	0,5	0,5	
22.	Работа с текстом в презентации.	1	0,5	0,5	
23.	Вставка готовых фигур и рисунков.	1	0,5	0,5	
24.	Настройка анимации.	1	0,5	0,5	
25.	Работа над творческим проектом	7	3	4	
26.					
27.					
28.					
29.					
30.					
31.					
32.					
33.	Защита творческих проектов.	1	1		Ноутбук
Обобщающее повторение (2 часа)					
34.	Игра «Путешествие по информатике»	1		1	
35.	Итоговое занятие	1			
Итого:		34	17,5	16,5	

5. Список литературы, использованной при разработке программы

1. 2. Бененсон Е.П., Паутова А.Г. Информатика. [Текст]: 2 кл. Методическое пособие: первый год обучения / Е.П. Бененсон, А.Г. Паутова – Изд. 2-е, испр. – М., Академкнига / Учебник, 2012 – 120 с.
2. 3. Бененсон Е.П., Паутова А.Г. Информатика. [Текст]: 3 кл. Методическое пособие: второй год обучения / Е.П. Бененсон, А.Г. Паутова – Изд. 2-е, испр. – М., Академкнига / Учебник, 2012 – 231 с.
3. 4. Бененсон Е.П., Паутова А.Г. Информатика. [Текст]: 4 кл. Методическое пособие: первый год обучения / Е.П. Бененсон, А.Г. Паутова – Изд. 2-е, испр. – М., Академкнига / Учебник, 2012 – 272 с..
4. Цифровые образовательные ресурсы к учебнику «Информатика», 2, 3, 4 классы, Матвеева Н.В. и др.
5. Матвеева Н. В., Челак Е. Н., Конопатова Н. К., Панкратова Л. П. Информатика: Методическое пособие 2, 3, 4 классы - М.: Бином, 20014

Электронное сопровождение:

Социальная сеть работников образования. URL: <http://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/informatika> ;

Сайт «Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов». URL: <http://school-collection.edu.ru/>

Современный учительский портал. URL: Режим доступа: <http://easyen.ru/>

Моргунова Е.Л. Дидактический материал для изучения графического редактора. URL:<http://klyaksa.net/htm/kopilka/mel/index.htm>)

Метод проектов - Материал из Википедии — свободной энциклопедии URL:http://ru.wikipedia.org/wiki/%CC%E5%F2%EE%E4_%EF%F0%EE%E5%EA%F2%EE%E2

Картинки для пошагового рисования URL: <http://qushlawich.ru/> <http://www.kalyamalya.ru/>

Физминутки. URL: <http://www.psyoffice.ru/>

