

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

«Утверждаю»
Директор МБОУ «Терновская ООШ»
Приказ № 102 от 28.08.2018 года
_____ Шумкова Т.А.
М.П.

Рабочая программа по внеурочной деятельности «Занимательная информатика»

направление общеинтеллектуальное

Уровень начальное

Количество часов 97

Учитель Боева Е.В.

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

2018 – 2019 уч. год.

1. Планируемые результаты освоения учебного предмета, курса

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

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

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

1. Планируемые результаты освоения учебного курса

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

4.	Знакомство с текстовым процессором MS Office Word	Закрепление умений набора букв в MS Office Word	<p>формации в деятельности человека, в живой природе, обществе, технике;</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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><u>Ученик <i>получит возможность научиться</i>:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - применять текстовый редактор для набора, редактирования и форматирования простейших текстов; - применять простейший графический редактор для создания и редактирования рисунков; - выполнять вычисления с помощью приложения Калькулятор и табличного процессора MS Office Excel; - соблюдать требования к организации компьютерного рабочего места, соблюдать требования безопасности и гигиены в работе со средствами ИКТ. <p style="text-align: center;">Метапредметные образовательные результаты</p> <p>Основные <i>метапредметные образовательные результаты</i>, достигаемые в процессе пропедевтической подготовки школьников в области информатики и ИКТ:</p> <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; обоб-
5.	Обобщающее повторение	Закрепление умений набора букв в MS Office Word. Коллективное и самостоятельное разгадывание анаграмм.	
2 год обучения			
1.	Информация вокруг тебя. Человек и компьютер	Изучение и закрепление новых понятий темы. Функциональное чтение. Решение информационных задач. Выбор и запуск нужной программы; работа с основными элементами пользовательского интерфейса.	
2.	Кодирование информации	Применение правила кодирования для выполнения учебных заданий. Использование текстового редактора для создания текста. Грамотно управлять компьютерными программами.	
3.	Числовая информация и компьютерные программы.	Вводить информацию в компьютер с помощью клавиатуры, мыши и других технических средств. Осуществлять форматирование текста.	

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

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

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

2. Содержание программы внеурочной деятельности «Занимательная информатика»

Раздел, темы учебного курса	Кол-во часов на раздел
<p style="text-align: center;">2 год обучения</p> <p><i>Информация вокруг тебя. Человек и компьютер</i> Техника безопасности и организация рабочего места в кабинете информатики. Понятия «информация», «информационный объект», «информационный процесс», «источник информации», «приёмник информации», «естественный источник информации», «искусственный источник информации». 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>	2
<p><i>Кодирование информации</i> 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
<p><i>Числовая информация и компьютерные программы.</i> Вычисление значений арифметических выражений с помощью программы Калькулятор. Понятия «таблица», «ячейка», «столбец», «строка», «диапазон ячеек». Создание и оформление таблиц для решения задач в MS Office Word. Интерфейс MS Office Excel. Границы ячеек. Создавать электронные таблицы в Excel, выполнение в них расчётов по вводимым пользователем формулам. Выполнение расчетов. Табличное решение математических задач в MS Office Excel</p>	9
<p><i>Учимся создавать презентации в MS Office Power Point</i> 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.</p>	<p style="text-align: center;">14</p> <hr/> <p style="text-align: center;">Итого: 33 часа</p>

<p style="text-align: center;">3 год обучения</p> <p><i>Информация вокруг нас.</i> Правила техники безопасности при работе с компьютером и в кабинете информатики. Понятия «источник информации», «приёмник информации», «естественный источник информации», «искусственный источник информации». Сбор информации. Многообразие носителей информации. Правила работы с носителями информации. Объект. Имя и свойства объекта. Анализ объекта. Определение состава объекта. Объекты Рабочего стола ПК. Кодирование и декодирование информации. Правила кодирования и декодирования слов и текста. Способы и виды представления информации в различных формах. Правила ввода букв и слов, удаления символов в тестовом процессоре MS Office Word. Создание презентации «Домашние животные».</p>	12
<p><i>Структурирование и визуализация информации.</i> Понятие визуальная информация. Построение диаграмм в текстовом процессоре. Построение диаграмм в табличном процессоре. Проект «Создание кроссворда по одному из учебных предметов».</p>	13
<p><i>Знакомство с Интернетом</i> Информация в жизни человека, интернет, его роль в жизни человека. Программы поиска информации, панели инструментов, открытие окна, завершение работы в программе. Копирование текста, рисунка, сохранение и редактирование информации. Защита компьютера. Вирусы и антивирусы.</p>	8
	Итого: 33 часа
<p style="text-align: center;">4 год обучения</p> <p><i>Человек и информация.</i> Правила техники безопасности при работе с компьютером и в кабинете информатики. Понятие как форма мышления. Деление и обобщение понятий. Совместимые и несовместимые понятия. Понятия «истина» и «ложь». Отношения между понятиями (тождество, перекрещивание, подчинение, соподчинение, противоположность, противоречие). Определение понятия. Суждение как форма мышления. Умозаключение как форма мышления.</p>	12
<p><i>Знакомство с алгоритмизацией.</i> Что такое алгоритм. Исполнители вокруг нас. СКИ. Формы записи алгоритмов. Типы алгоритмов. Линейные и циклические алгоритмы. Среда программирования КУМИР. Учебный исполнитель Робот. Цикл «N раз». Цикл «Пока». Вычислительные алгоритмы. Учебный исполнитель Черепаха.</p>	21
	Итого: 31 час

3. Тематическое планирование 2 класс 33 часа

№ урока	Раздел, тема	Количество часов	Дата	Формы организации
	Информация вокруг тебя. Человек и компьютер	2		
1	Техника безопасности и организация рабочего места в кабинете информатики.	1	5.09	Организация рабочего места в кабинете информатики
2	Человек и информация	1	12.09	Знакомство с видами информации
	Кодирование информации	8		
3	Виды информации	1	19.09	Знакомство с понятиями «код», «кодирование», «декодирование».
4	Источники и приёмники информации		26.09	Ввод букв, слов, удаление символов.
5	Устройства компьютера и носители информации.	1	3.10	Разгадывание анаграмм
6	Кодирование информации.	1	10.10	Шифрование. Код буквы
7	Кодирование информации с помощью букв русского и английского алфавитов.	1	17.10	Анализ русского и английского алфавита, как цепочку букв
8	Кодирование и декодирование информации с помощью Кода Цезаря	1	24.10	Таблица шифров
9	Кодирование и декодирование информации с помощью азбуки Морзе, флажковой азбуки.	1	7.11	Решение логических задач
10	Кодирование и декодирование информации с помощью индейской азбуки и азбуки пляшущих человечков.	1	14.11	Работа с карточками
	Числовая информация и компьютерные программы.	9		
11	Обработка числовой информации.	1	21.11	Вычисление значений арифметических выра-

				жений с помощью программы Калькулятор
12 13 14 15	Оформление решения задач в MS Office Word.	4	28.11 5.12 12.12 19.12	Решение логических задач
16	Знакомство с MS Office Excel.	1	26.12	Создание электронных таблиц в MS Office Excel
17	Обработка числовой информации в MS Office Excel.	1	16.01	Создание собственного календаря на текущий год в MS Office Excel.
18	Обработка числовой информации в MS Office Excel	1	23.01	Выполнение расчётов
19	Табличное решение математических задач	1	30.01	Решение задач в таблице
	Учимся создавать презентации в MS Office Power Point	14		
20	Знакомство с MS Office PowerPoint	1	6.02	Запуск готовых презентаций
21	Создание и дизайн слайда.	1	13.02	Создание слайдов
22	Работа с текстом в презентации.	1	20.02	Набор текста
23	Вставка готовых фигур и рисунков.	1	27.02	Вставка готовых фигур и рисунков
24	Настройка анимации.	1	6.03	Настройка анимации
25 26 27 28 29 30 31	Работа над творческим проектом	7	13.03 20.03 3.04 10.04 17.04 24.04 8.05	Работа над проектом

32	Защита творческих проектов.	1	15.05	
33	Игра «Путешествие по информатике»	1	22.05	Игровая деятельность

Тематическое планирование 3 класс 33 часа

№ урока	Раздел, тема	Количество часов	Дата	Формы организации
	Информация вокруг нас.	12		
1.	Техника безопасности и организация рабочего места в кабинете информатики.	1	3.09	Организация рабочего места
2.	Объект. Имя и свойства объекта	1	10.09	Создание папки и действия в ней
3.	Объект. Имя и свойства объекта	1	17.09	Запуск программы
4.	Источники и приёмники информации	1	24.09	Знакомство с устройствами ввода и вывода информации
5.	Носители информации	1	1.10	Основные действия с окном
6.	Сбор информации	1	8.10	Настройка рабочей среды.
7.	Представление информации	1	15.10	Представление о папке
8.	Состав объекта	1	22.10	Создание папки
9.	Состав объекта	1	12.11	
10.	Использование текстового редактора для создания текста.	1	19.11	Знакомство с текстовым редактором
11.	Правила кодирования и декодирования слов и текста.	1	26.11	Перемещение по тексту
12.	Правила ввода букв и слов, удаления символов.	1	3.12	Редактирование текста
	Структурирование и визуализация информации.	13		
13	Построение диаграмм в текстовом процессоре с использо-	1	10.12	Построение простых диаграмм

	ванием готовых конструкций.			
14.	Грамотное управление компьютерной программой.	1	17.12	Открытие и сохранение текстового документа
15.	Структурирование текстовой и визуальной числовой информации в табличном процессоре.	1	24.12	Работа с таблицей
16.	Создание кроссворда	1	14.01	Вставка в текстовый документ таблицы
17.	Создание кроссворда по одному из учебных предметов.	1	21.01	Создание кроссворда
18.	Выделение особенностей выполнения кроссвордов в табличном процессоре	1	28.01	Создание кроссворда
19.	Работа над созданием проектного продукта. Подготовка заготовки кроссворда.	1	4.02	Создание кроссворда
20.	Подготовка сетки в Excel:	1	11.02	Создание кроссворда
21.	Нанесение нумерации кроссворда.	1	18.02	Создание кроссворда
22.	Создание дополнительных листов. Работа с логическими выражениями.	1	25.02	Работа с логическими выражениями.
23.	Работа с логическими выражениями.	1	4.03	Работа с логическими выражениями.
24.	Вставка сопутствующих графических изображений.	1	11.03	Вставка графических изображений
25.	Защита проекта.	1	18.03	Защита проекта
	Знакомство с Интернетом	8		
26.	Интернет и его роль в жизни человека	1	1.04	Знакомство с Интернетом
27.	Поиск информации в сети Интернет	2	8.04	Поиск информации в сети Интернет
28.			15.04	

29. 30. 31.	Работа с информацией, полученной через интернет.	3	22.04 29.04 6.05	Работа с информацией (копирование, вставка, редактирование)
32.	Как защитить компьютер.	1	13.05	Знакомство с антивирусными программами
33.	Игра «Весёлая информатике»	1	20.05	Игровая деятельность

3. Тематическое планирование 4 класс 31 час

№ урока	Раздел, тема	Количество часов	Дата	Формы организации
	Человек и информация.	12		
1.	Техника безопасности и организация рабочего места в кабинете информатики.		7.09	Организация рабочего места
2.	Понятие. Деление и обобщение понятий		14.09	Повторение основных правил набора текста
3.	Деление и обобщение понятий		21.09	Редактирование текста
4.	Формирование навыков построения круговых диаграмм.		28.09	Построение простых диаграмм
5.	Отношения тождества, пересечения и подчинения.		5.10	Решение логических задач
6.	Совместимые и несовместимые понятия		12.10	Решение логических задач
7.	Понятия «истина» и «ложь»		19.10	Решение логических задач
8.	Решение информационных задач на определение истинности и ложности понятий.		26.10	Решение логических задач
9.	Суждение		9.11	Решение логических задач
10.	Решение информационных задач на определение суждений, видов суждений.		16.11	Решение логических задач
11.	Выполнение анализа информации.		23.11	Анализ информации
12.	Закрепление приемов эффективной работы с текстом в MS Office Word.		30.11	Вставка в текстовый документ фигурных надписей
	Знакомство с алгоритмизацией	21		

13.	Путешествие в страну алгоритмов		7.12	Знакомство с написанием простых программ
14.	Знакомство со средой КуМир.		14.12	Работа в среде КуМир
15.	Знакомство с исполнителем Робот		21.12	Работа в среде КуМир
16.	Составление линейных алгоритмов по управлению учебным исполнителем Робот.		28.12	Работа в среде КуМир
17.	Управление исполнителем Робот с помощью команд и их последовательностей.		18.01	Работа в среде КуМир
18.	Построение алгоритмов		25.01	Работа в среде КуМир
19.	Знакомство с циклом «N раз»		1.02	Работа в среде КуМир
20.	Рисование простейших узоров		8.02	Работа в среде КуМир
21.	Знакомство с циклом «Пока»		15.02	Работа в среде КуМир
22.	Путешествие по лабиринтам		22.02	Работа в среде КуМир
23.	Вычислительные алгоритмы		1.03	Работа в среде КуМир
24.	Создание вычислительных алгоритмов		15.03	Работа в среде КуМир
25.	Знакомимся с исполнителем Черепаха		22.03	Решение логических задач
26.	Выполнение линейных алгоритмов		5.04	Решение логических задач
27.	Выполнение линейных алгоритмов		12.04	Решение логических задач
28.	Циклический алгоритм		19.04	Решение логических задач
29.	Выполнение циклических алгоритмов		26.04	Решение логических задач

30.	Построение геометрических фигур.		17.05	Построение геометрических фигур
31.	Игра «Путешествие по стране Информатике»		24.05	Игровая деятельность

Согласовано:

Протокол заседания методического совета
МБОУ «Терновская ООШ»
от 28.08.2018 года №1
Руководитель МС

_____ Вострикова С.И

Согласовано:

Протокол заседания педсовета
МБОУ «Терновская ООШ»
от 28.08.2018 года №1
Заместитель директора по ВР

_____ Еманова А.Я.