**Ирбитское муниципальное образование**

**муниципальное общеобразовательное учреждение**

**«Гаевская основная общеобразовательная школа»**

*Приложение № 5-РП-ВД*

*к Основной образовательной*

*программе начального общего*

*образования МОУ «Гаевской ООШ»*

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

**КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

**«Мир информатики»**

Учитель:

Замараева В.Д.

(1 кв.категория)

д. Гаева

2017

**1.Планируемые результаты освоения обучающимися учебного курса внеурочной деятельности «Мир информатики»**

Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования устанавливает требования к результатам освоения обучающимися основной образовательной программы начального общего образования:

***личностным,*** включающим готовность и способность обучающихся к саморазвитию, сформированность их мотивации к обучению и познанию, ценностно-смысловые установки обучающихся, отражающие их индивидуально-личностные позиции, социальные компетенции, личностные качества; сформированность основ гражданской идентичности;

***метапредметным ,***включающим освоенные обучающимися универсальные учебные действия (регулятивные, познавательные, коммуникативные), обеспечивающие овладение ключевыми компетенциями, составляющими основу умения учиться, и межпредметными понятиями;

***предметным,*** включающим освоенные обучающимися в ходе изучения учебного курса внеурочной деятельности «Мир информатики» опыт специфической для данной предметной области, деятельности по получению нового знания, его преобразованию и применению, а также систему основополагающих элементов научного знания, лежащей в основе современной научной картины мира.

***Планируемые личностные результаты.***

Освоение курса внеурочной деятельности «Мир информатики» вносит существенный вклад в достижение **личностных результатов** начального общего об­разования, а именно:

1) формирует основы российской гражданской идентичности, чувство гордости за свою Родину, российский народ и историю России, осознание своей этнической и национальной принадлежности; формирует ценности многонационального российского общества; участвует в становлении гуманистических и демократических ценностных ориентаций;

2) формирует целостный, социально ориентированный взгляд на мир в его органичном единстве и разнообразии природы, народов, культур и религий;

3) формирует уважительное отношение к иному мнению, истории и культуре других народов;

4) способствует овладению начальными навыками адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся мире;

5) способствует принятию и освоению социальной роли обучающегося, развитию мотивов учебной деятельности и формированию личностного смысла учения;

6) развивает самостоятельность и личную ответственность за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе;

7) формирует эстетические потребности, ценности и чувства;

8) развивает этические чувства, доброжелательность и эмоционально-нравственную отзывчивость, понимание и сопереживание чувствам других людей;

9) развивает навыки сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умение не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;

10) формирует установку на безопасный, здоровый образ жизни, наличие мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям.

***Планируемые метапредметные результаты.***

Изучение курса внеурочной деятельности «Мир информатики» играет значительную роль в достижении **метапредметных результатов** начального образования, таких как:

1) овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств ее осуществления;

2) освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;

3) формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата;

4) формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха;

5) освоение начальных форм познавательной и личностной рефлексии;

6) использование знаково-символических средств представления информации для создания моделей изучаемых объектов и процессов, схем решения учебных и практических задач;

7) активное использование речевых средств и средств информационных и коммуникационных технологий (далее - ИКТ) для решения коммуникативных и познавательных задач;

8) 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;

9) овладение навыками смыслового чтения текстов различных стилей и жанров в соответствии с целями и задачами; осознанно строить речевое высказывание в соответствии с задачами коммуникации и составлять тексты в устной и письменной формах;

10) овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации по родовидовым признакам, установления аналогий и причинно-следственных связей, построения рассуждений, отнесения к известным понятиям;

11) готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою; излагать свое мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий;

12) определение общей цели и путей ее достижения; умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности; осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих;

13) готовность конструктивно разрешать конфликты посредством учета интересов сторон и сотрудничества;

14) овладение начальными сведениями о сущности и особенностях объектов, процессов и явлений действительности (природных, социальных, культурных, технических) в соответствии с содержанием курса внеурочной деятельности «Мир информатики»;

15) овладение базовыми предметными и межпредметными понятиями, отражающими существенные связи и отношения между объектами и процессами;

16) умение работать в материальной и информационной среде начального общего образования (в том числе с учебными моделями) в соответствии с содержанием учебного предмета «Иностранный язык»; формирование начального уровня культуры пользования словарями в системе универсальных учебных действий.

***Предметные результаты освоения учебного курса внеурочной деятельности***

***«Мир информатики»***

Выпускник научится: - приемам организации информации и планирования деятельности; - работать с программами WORD, PAINT, POWER POINT;

- работе на компьютере с использованием интегрированной графической среды ПервоЛого;

-основам алгоритмизации и программирования; - находить информацию в Интернете и обрабатывать ее.

*Выпускник получит возможность научиться:*

- грамотно пользоваться источниками информации, правильно организовать информационный процесс; - использовать компьютер для основной учебной деятельности.

**2. Содержание учебного курса внеурочной деятельности**

**«Мир информатики»**

**1 год обучения**

**Введение**

Правила техники безопасности при работе с компьютером и в кабинете информатики.

**Виды информации и действия с ней.**

Понятие информации, виды информации. Получение, хранение, передача и обработка информации. Кодирование информации. Игра «открытие видов информации».

**Знакомство с компьютером**

Знакомство с компьютером. Роль компьютера в жизни человека. Диагностика ИК-компетентности учащихся. Основные устройства компьютера, их взаимодействие Функции и управление компьютерной мышью. Клавиши клавиатуры, значение клавиатуры и ее функции. Элементы операционной системы

**Учимся рисовать**

Графический редактор Paint. Панель опций, панель инструментов, палитра, область выделения. Разработка и редактирование изображения. Копирование, печать рисунков. Проведение игры «Сказочное существо».

**Создаем текст**

Программа **WORD,** окно программы, элементы окна, программы, документа. Ввод текста, непечатаемые знаки, отмена, возврат и повтор действий, параметры шрифта, цвет текста, применение эффектов, текст- объявление. Создание текста поздравительной открытки. Выделение, копирование, перемещение, удаление текста, редактирование текста. Автофигуры, вставка и редактирование рисунков, надписи WordArt. Проведение игры «Путешествие в страну Зазеркалье»

**2 год обучения**

**Введение**

Правила техники безопасности при работе с компьютером и в кабинете информатики.

**Множество**

Понятие множество. Элементы множества. Сравнение множеств. Отображение множеств. Вложенные множества. Пересечение и объединение множеств.

**Графы**

Что такое графы. Игра «Выращивание дерева».

**Интернет и его возможности**

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.

**Создаем презентацию**

Программа PowerPoint, слайд, мультимедийная презентация. Панель инструментов, сохранение документа, завершение работы. Создание презентации, добавление текста, оформление слайда, изменение дизайна.

Настройка анимации, вставка фигур. Создание собственной презентации на заданную тему.

**Алгоритмика**

Понятие алгоритма. Виды алгоритмов. Исполнитель алгоритмов. Написание алгоритма. Игра «Кто исполнитель?».

**Компьютерные игры**

Основные жанры компьютерных игр. Классификация компьютерных игр по количеству игроков. Работа с развивающими компьютерными играми

**3 год обучения**

**Интегрированная среда ПервоЛого. Рабочее поле, инструменты, формы.** Создание альбома, знакомство с рабочим полем, инструментами, формами Черепашки, сохранение альбома.

**Работа с рисунком и формами Черепашки.**

Создание рисунка с использованием инструментов, создание рисунка с использованием форм Черепашки; работа с фрагментами рисунка, изменение формы Черепашки; копирование, удаление и перемещение и изменение рисунка и форм Черепашки. Создание рисунков: “Деревенский пейзаж”, “Подводный мир”, “Космос”. Создание рисунка на свободную тему.

**Объекты, управление объектами (программирование черепашки).**

Команды управления Черепашкой; оживление рисунка: простейший алгоритм движения объекта, создание мультипликационного эффекта; создание новых форм и оживление их; создание мультипликационного сюжета. Оживление сюжетов: “Деревенский пейзаж”, “Подводный мир”, “Космос”. Создание мультипликационного сюжета на свободную тему.

**Взаимодействие объектов, сложные (ветвящиеся) алгоритмы.**

Реагирование объектов друг на друга, реагирование объектов на цвет, управление объектами при помощи светофора; создание сложного мультипликационного сюжета. Создание мультипликационного сюжета: “Регулируемый перекресток”. Мультипликационный сюжет на свободную тему.

**Работа с текстом.**

Текстовое окно, размер и цвет шрифта, проверка правописания, изменение размера и перемещение текста.

**4 год обучения**

**Работа с графической информацией.**

Использование графических файлов для создания рисунков и фона, вставка фона для листа из файла. Работа на сканере. Обучение сканированию рисунка. Использование графических файлов в проекте. Разработка проекта “Новогодняя открытка”.

**Работа со звуковой информацией.**

Запись звука, вставка звука из файла, прослушивание звуковой информации; создание мелодии, вставка музыки из файла, воспроизведение музыки.

**Создание простейших мультимедийных проектов.**

Создание мультимедийных проектов: “Деревенский пейзаж”, “Подводный мир”, “Скачки”, “Космос”, “Домик в деревне”, “Регулируемый перекресток”, “Игра хоккей”, “Фигурное катание”; кнопки, оглавление альбома, сохранение альбома.

**Разработка индивидуального творческого мультимедийного проекта.**

Индивидуальная работа по разработке творческого мультимедийного проекта.

**Конкурс творческих проектов в среде ПервоЛого.**

Защита творческих проектов на конкурсе, награждение победителей дипломами, грамотами, ценными подарками.

**3. Тематическое планирование курса внеурочной деятельности**

**«Мир информатики»**

**1 год обучения**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № |  | Тема занятия | |  | Количество часов |
| п/п |  |  |  |  |  |
| 1 |  | **Введение.** | |  | **1** |
|  | Компьютер и безопасность. | |  |  | 1 |
| 2 | **Виды информации и действия с ней.** | | | | **6** |
|  | Человек и информация. | |  |  | 1 |
| 3 | Получение и передача информации. | | |  | 1 |
| 4 | Поиск и обработка информации. | | |  | 1 |
| 5 | Кодирование информации. | |  |  | 1 |
| 6 | Игра «Открытие видов информации» | | |  | 2 |
|  | **Знакомство с компьютером.** | | |  | **8** |
| 7 | Роль компьютера в жизни человека. | | |  | 1 |
| 8 | Основные устройства компьютера. | | |  | 1 |
| 9 | Игра «Покупка компьютера» | |  |  | 1 |
| 10 | Управляем мышью. | |  |  | 1 |
| 11 | Наш помощник- клавиатура. | |  |  | 1 |
| 12 | Знакомимся с операционной системой. | | |  | 3 |
| 13 |  | **Учимся рисовать** | |  | **9** |
|  | Графический | редактор | Paint. | Назначение, |  |
|  | возможности, местоположение. Панель опций, панель | | | | 2 |
|  | инструментов |  |  |  |  |
| 14 | Графический редактор Paint. | |  |  | 3 |
|  | Разработка и редактирование изображения. | | | |  |
|  |  | |  |  |  |
| 15 | Графический редактор Paint. | |  |  | 2 |
|  | Копирование, печать рисунков | |  |  |  |
| 16 | Игра «Сказочное существо» | |  |  | 2 |
| 17 |  | **Создаем текст** | |  | **9** |
|  | Знакомство с программой WORD | | |  | 2 |
| 18 | Набор и редактирование текста. Оформление текста- | | | |  |
|  | объявления, текста поздравительной открытки. | | | | 3 |
| 19 | Работа с фрагментами текста. | |  |  | 1 |
| 20 | Вставка и редактирование рисунков Надписи Word | | | |  |
|  | Art. |  |  |  | 2 |
| 21 | Игра «Путешествие в страну Зазеркалье» | | |  | 1 |
|  | **ИТОГО** |  |  |  | **33** |

**2 год обучения**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № | Тема занятия | | Количество часов |
| п/п |  | |  |
| 1 | Вводное занятие. | | **1** |
|  | Правила техники безопасности при работе на | |  |
|  | компьютере. | |  |
| 2 | Множество | | **2** |
| 3 | Графы. | | **1** |
|  | Игра «Выращивание дерева». | |  |
| 4 | Инсценирование сказки «Любознашкин и | | **4** |
|  | Хвастунишкин в компьютерной школе» | |  |
| 5 | Выступление перед первоклассниками с | | **2** |
|  | инсценированной сказкой. | |  |
| 6 | **Интернет и его возможности** | | **7** |
|  | Интернет и его роль в жизни человека | | 1 |
| 7 | Поиск информации через интернет | | 2 |
| 8 | Работа с информацией, полученной через интернет. | | 3 |
| 9 | Как защитить компьютер. | | 1 |
| 10 | **Создаем презентацию** | | **10** |
|  | Знакомство с программой PowerPoint. | | 1 |
| 11 | Создание и дизайн слайда. | | 3 |
| 12 | Вставка фигур, рисунков, настройка анимации | | 3 |
| 13 | Создание презентации на заданную тему. | | 3 |
| 14 | **Алгоритмика** | | **3** |
|  | Что такое алгоритм? Виды алгоритмов. | | 2 |
| 15 | Исполнитель алгоритма. Игра «Кто исполнитель?» | | 1 |
| 16 | **Компьютерные игры** | | **2** |
|  | Основные жанры и классификация компьютерных | | 1 |
|  | игр. | |  |
| 17 | Развивающие компьютерные игры. | | 1 |
| 18 | Игра «Юные информатики» | | **2** |
|  | **ИТОГО** | | **34** |
|  | **3 год обучения** | |  |
|  |  | |  |
| № | Тема занятия | | Количество часов |
| п/п |  | |  |
| 1 | Вводное занятие. | | **1** |
|  | Правила техники безопасности при работе на | |  |
|  | компьютере. | |  |
| 2 | Интегрированная среда ПервоЛого. Рабочее поле, | | **2** |
|  | инструменты, формы. | |  |
| 3 | Работа с рисунком и формами Черепашки. | | **8** |
| 4 | Объекты, управление объектами (программирование | | **8** |
|  | черепашки). | |  |
| 5 | Взаимодействие объектов, сложные (ветвящиеся) | | **8** |
|  | алгоритмы. | |  |
| 6 | Работа с текстом. | **5** | |
| 7 | Игра «Умники и умницы» | **2** | |
|  | **ИТОГО** | **34** | |
|  | **4 год обучения** |  | |
|  |  |  | |
| №п/п | Тема занятия | Количество часов | |
|  | |
| 1 | Вводное занятие. | **1** | |
|  | Правила техники безопасности при работе на |  | |
|  | компьютере. |  | |
| 2 | Работа с текстом. | **2** | |
| 3 | Работа с графической информацией. | **3** | |
| 4 | Работа со звуковой информацией. | **2** | |
| 5 | Создание простейших мультимедийных проектов. | **12** | |
| 6 | Разработка индивидуального творческого | **12** | |
|  | мультимедийного проекта. |  | |
| 7 | Конкурс творческих проектов в среде ПервоЛого. | **2** | |
|  | **ИТОГО** | **34** | |