

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа № 61»

**Рабочая программа
по курсу внеурочной деятельности
«Введение в информатику»
1 - 3 классов**

Составитель:
Козлова Е. Г.
Учитель начальных классов
(высшая категория)

<p>Согласована на заседании Педагогического совета Протокол № <u>9</u> от «<u>28</u>» <u>августа</u> 201<u>8</u> г.</p>	<p>Утверждена приказом директора МБОУ «Средняя общеобразовательная школа № 61» (Пр. № <u>219</u> от <u>02 сентября</u> 201<u>8</u> г.) М.В. Постнова</p>
---	--



Содержание

1. Результаты освоения курса внеурочной деятельности 3
2. Содержание программы с указанием форм организации и видов деятельности.....7
3. Тематическое планирование.....9

Результаты освоения курса внеурочной деятельности

Личностные УУД

Правила поведения в компьютерном классе и этические нормы работы с информацией коллективного пользования и личной информацией обучающегося. Формирование умений соотносить поступки и события с принятыми этическими принципами, выделять нравственный аспект поведения при работе с любой информацией и при использовании компьютерной техники коллективного пользования.

Нравственно-этическое оценивание

Усвоение основного содержания разделов «Этические нормы работы с информацией, информационная безопасность личности», создание различных информационных объектов с помощью компьютера. Соблюдение правил работы с файлами в корпоративной сети, правил поведения в компьютерном классе, цель которых – сохранение школьного имущества и здоровья одноклассников.

Самоопределение и смыслообразование

Формирование устойчивой учебно-познавательной мотивации учения, умения находить ответы на вопросы: «Какой смысл имеет для меня учение?» Использование в курсе «Информатика специальных обучающих программ, формирующих отношение к компьютеру как к инструменту, позволяющему учиться самостоятельно.

Система заданий, иллюстрирующих место информационных технологий в современном обществе, профессиональное использование информационных технологий, способствующих осознанию их практической значимости.

Регулятивные УУД

Система заданий, целью которых является формирование у обучающихся умений ставить учебные цели; использовать внешний план для решения поставленной задачи; планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации; осуществлять итоговый и пошаговый контроль; сличать результат с эталоном (целью); вносить коррективы в действия в случае расхождения результата решения задачи с ранее поставленной целью.

Планирование и целеполагание

Система заданий, непосредственно связанных с определением последовательности действий при решении задачи или достижении цели, с формированием самостоятельного целеполагания, анализом нескольких разнородных информационных объектов с целью выделения необходимой информации.

Контроль и коррекция

Система заданий типа «Составь алгоритм и выполни его» как создание информационной среды для составления плана действий формальных исполнителей алгоритмов по переходу из начального состояния в конечное. Сличение способов действия и его результата. Внесение исправлений в алгоритм в случае обнаружения отклонений способа действия и его результата от заданного эталона. Создание информационных объектов как самостоятельное планирование работы на компьютере, сравнение созданных на компьютере информационных объектов с эталоном, внесение изменений в случае необходимости.

Оценивание

Система заданий из раздела «Твои успехи», а также все задания, для самостоятельного выполнения которых необходимо использовать материал, изученный за полугодие.

Познавательные УУД

Общеучебные универсальные действия

1. Поиск и выделение необходимой информации в справочном разделе учебников (выдержки из справочников, энциклопедий, Интернет-сайтов с указанием источников информации, в том числе адресов сайтов), в гипертекстовых документах, входящих в состав методического комплекта, а также в других источниках информации;

2. Знаково-символическое моделирование:

- составление знаково-символических моделей, пространственно-графических моделей реальных объектов;
- использование готовых графических моделей процессов для решения задач;
- табличные моде;
- опорные конспекты – знаково-символические модели.

* Смысловое чтение:

- анализ коротких литературных текстов и графических объектов, отбор необходимой текстовой и графической информации;
- работа с различными справочными информационными источниками.

* Выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий: составление алгоритмов формальных исполнителей.

3. Постановка и формулировка проблемы, самостоятельное создание алгоритмов деятельности для решения проблем творческого характера: создание различных информационных объектов с использованием офисных компьютерных программ, поздравительных открыток, презентаций, конструирование роботов.

Логические универсальные действия

1. Анализ объектов с целью выделения признаков: выполнение заданий, связанных с развитием смыслового чтения.
2. Выбор оснований и критериев для сравнения и классификации объектов: решение заданий на создание алгоритмов упорядочивания объектов.
3. Синтез как составление целого из частей в виде схемы, в форме объёмного макета из бумаги, с помощью компьютерной программы.
4. Составление алгоритмов исполнителя «Художник», цель которых – собрать архитектурные сооружения русской деревянной архитектуры из конструктивных элементов.
5. Создание информационных объектов на компьютере с использованием готовых файлов с рисунками и текстами, а также с добавлением недостающих по замыслу ученика элементов.

Построение логической цепи рассуждений:

- введение и усвоение понятий «Истинное» и «Ложное» высказывания;
- сложные высказывания;
- задания на составление логической цепи рассуждений.

Коммуникативные УУД

1. Выполнение практических заданий, предполагающих работу в парах, лабораторных работ, предполагающих групповую работу.
 2. Деятельность обучающихся в условиях внеурочных мероприятий.
- иметь представление об имени объекта и его значении;
 - использовать и строить цепочки, деревья и таблицы по их описаниям. Использовать и строить деревья для классификации, выбора действий, создание собственного семейного дерева, описания предков и потомков;
 - иметь представление об исполнителях, уметь строить для них простейшие программы;
 - иметь представление о построении выигрышных стратегий в играх с полной информацией;
 - иметь представление о вероятности и случайности на игровых примерах.

В области информационных технологий и средств информатизации:

- соблюдать требования безопасности, гигиены в работе со средствами ИКТ;
- уметь пользоваться на начальном уровне стандартным графическим интерфейсом компьютера;
- вводить с клавиатуры текст на родном языке вслепую; искать и находить информационные объекты текстовой информации, накопленной в книгах и атласах, словарях и справочниках;

- самостоятельно проверять соответствие результата выполнения задачи поставленному условию;
- строить информационные и материальные объекты по инструкции и собственному замыслу;
- иметь начальные навыки владения стандартными массовыми средствами работы с информационными объектами (текст, рисунок, чертеж).

Программа общим объемом 102 часа, рассчитана на 3 года обучения (1 класс – 33 часа, 2 – 3 класс по 34 часа) построена в виде спирали, уровень трудности заданий значительно возрастает от года к году.

Содержание программы с указанием форм организации и видов деятельности

Содержание материала представлено в следующих основных разделах программы:

1. Информатика;
2. Информационные технологии;
3. Информационная культура.

Освоение программы предполагает организацию и проведение уроков в форме теоретических занятий, занятий по выполнению практических работ на компьютере, а также контроль знаний.

Контроль над освоением программы осуществляется в форме:

- Самостоятельных работ;
- Контрольных работ;
- Практических работ;
- Контрольно – практических работ;
- Самостоятельно-практических работ.

1) Информатика

Правила решения задач. Одинаковость объектов. Цепочки объектов. Построение объектов по данным свойствам. Проекты. Первые представления о множествах и подмножествах. Классификация. Алфавитная цепочка. Порядок. Работа со словарем. Проекты. Дерево. Уровни дерева. Таблица для мешка. Цепочка цепочек объектов. Исполнитель «Робот». Перед каждой бусиной, после каждой бусины. Знаки препинания. Лексикографический порядок слов. Склеивание цепочек объектов и цепочек-цепочек.

Формы: индивидуальная (заполнение таблиц, работа с учебниками и т. д.), фронтальная (беседа, обсуждение).

Виды деятельности:

- слушание объяснений учителя, слушание и анализ выступлений своих товарищей, самостоятельная работа с учебником, решение текстовых количественных и качественных задач, систематизация учебного материала;
- наблюдение за демонстрациями учителя, просмотр учебных фильмов, анализ графиков, таблиц, схем;
- моделирование и конструирование.

2) Информационные технологии

Первоначальные навыки работы с компьютером. Простейшие операции с информационными объектами. Операции с информационными объектами. Опыт фиксации, конструиро-

вания информационных объектов. Работа с простейшими исполнителями. Позиции исполнителя, дерево возможных позиций. Проекты.

Формы работы: индивидуальная (работа на компьютере), групповая (создание проектов).

Виды деятельности:

- слушание объяснений учителя, самостоятельная работа на компьютере, программирование, редактирование программ, работа с научно-популярной литературой, отбор и сравнение материала по нескольким источникам, написание рефератов и докладов;
- наблюдение за демонстрациями учителя, изучение устройства компьютера и его составных частей.
- выполнение работ практикума, выявление неисправностей в приборах, построение гипотезы на основе анализа имеющихся данных, моделирование и конструирование.

3) Информационная культура

Информационные технологии в окружающем мире (телефон, справочники). Формирование первоначальных навыков использования в своих написанных и произнесенных текстах мыслей других людей. Ссылки при цитировании. Информационные технологии в окружающем мире.

Формы: индивидуальная (написание рефератов, докладов), групповая (распределение тем для создания докладов), фронтальная (обсуждение).

Виды деятельности:

- работа с научно-популярной литературой, отбор и сравнение материала по нескольким источникам, написание рефератов и докладов, слушание и анализ выступлений своих товарищей;
- просмотр учебных фильмов, объяснение наблюдаемых явлений, анализ проблемных ситуаций;
- сбор и классификация материала, построение гипотезы на основе анализа имеющихся данных, проведение исследовательского эксперимента.

Тематическое планирование

1 класс (32 часа)

№	Название разделов и тем	часы	Страницы учебника
первая четверть		9 ч	
I	Информатика	16 ч	
1.	Техника безопасности. Раскрась как хочешь.	1 ч	Стр. 4 – 5
2.	Правило раскрашивания.	1 ч	Стр. 5 – 6
3.	Цвет.	1 ч	Стр. 7 – 8
4.	Области.	1 ч	Стр. 8 - 9
5.	Одинаковые – разные, такая же.	1 ч	Стр. 11- 13
6.	Обведи, соедини.	1 ч	Стр. 13 - 15
7.	Бусины.	1 ч	Стр. 17 – 20
8.	Одинаковые бусины, разные бусины.	1 ч	Стр. 21 – 23
9.	Все, каждый.	1 ч	Стр. 24 - 25
вторая четверть		8 ч	
10.	Буквы и цифры.	1 ч	Стр. 26 - 27
11.	Цепочка.	1 ч	Стр. 29 – 31
12.	Сколько всего областей.	1 ч	Стр. 33 - 35
13.	Истинные, ложные и неизвестные утверждения.	1 ч	Стр. 37 – 39
14.	Есть – нет.	1 ч	Стр. 40 - 43
15.	Одинаковые и разные цепочки. Бусины в цепочке.	1 ч	Стр. 45 – 49
16.	Если бусина не одна, если бусины нет.	1 ч	Стр. 50 - 55
17.	Резерв времени	1 ч	
третья четверть		9 ч	
II	Информационные технологии	14 ч	
18.	Обращение с компьютером; гигиена. Устройство компьютера.	1 ч	
19.	Слепой клавиатурный ввод. Знакомство с программой «Соло на клавиатуре»	3 ч	Стр. 94 (метод)
20.	Организация рабочего пространства (компьютерный стол и обычная парта). Запуск приложений. Простейшие операции с информационными объектами.	1 ч	
21.	Создание информационных объектов (рисунок, текст); опыт фиксации (записи) информационных объектов.	3 ч	
четвертая четверть		7 ч	
22.	Создание информационных объектов (рисунок, текст); опыт фиксации (записи) информационных объектов.	1 ч	
23.	Проект «Мое имя»	1 ч	Стр. 103
24.	Проект «Моя семья»	1 ч	
25.	Проект «Гобелены и коврики»	1 ч	Стр. 107
III	Информационная культура	2 ч	
26.	Информационные технологии в окружающем мире (телефон, справочники)	2 ч	

2 класс (34 часа)

№	Название разделов и тем	часы	Страницы учебника
первая четверть		9 ч	
I	Информатика	17 ч	
1.	Алфавитная цепочка. Алфавитная линейка. Слово.	1 ч	Стр. 3 - 6
2.	Раньше – позже. Если бусина не одна, если бусины нет.	1 ч	Стр. 7 – 13
3.	Имена.	1 ч	Стр. 15 – 21
4.	Проект «Знакомство с русским текстом»	2 ч	Стр. 74(метод)

5.	Словарь.	2 ч	
6.	Бусины в цепочке.	1 ч	Стр. 22 - 25
7.	Мешок.	1 ч	Стр. 26 - 27
вторая четверть		7 ч	
8.	Одинаковые мешки.	1 ч	Стр. 28 –
9.	Мешок бусин цепочки.	2 ч	Стр. 32 - 39
10.	Таблица для мешка.	1 ч	Стр. 40 – 55
11.	Решение задач	2 ч	44(1,2), 47(1,4),
12.	Контрольная работа	1 ч	
третья четверть		10 ч	
13.	Выравнивание, решение трудных задач	1 ч	45(1,2), 50(1), 52(1-3)
II	Информационные технологии	15 ч	
14.	Правила техники безопасности; гигиена	1 ч	
15.	Слепой клавиатурный ввод. «Соло на клавиатуре»	2 ч	
16.	Навыки именованя файлов, поиска, открытия. Простейшие операции в информационных процессах.	2 ч	
17.	Простейшие операции над информационными объектами; опыт фиксации и конструирования информационных объектов.	2 ч	
18.	Проект «Водитель черепахи»	2 ч	Стр. 111
четвертая четверть		8 ч	
19.	Проект «Моя сказка»	2 ч	Стр. 114
20.	Проект «Фамильное дерево»	2 ч	Стр. 118
21.	Проект «Моя игра»	2 ч	Стр. 121
III	Информационная культура	2 ч	
22.	Словари.	1 ч	
23.	Формирование начальных навыков использования в своих написанных и произнесенных текстах мыслей других людей. Ссылки при цитировании.	1 ч	

3 класс (34 часа)

№	Название разделов и тем	часы	страницы учебника
первая четверть		9 ч	
I	Информатика	17 ч	
1.	Дерево. Следующие и предыдущие бусины. Листья. Корневые бусины. Уровни дерева.	3 ч	Стр. 3 – 13
2.	Таблица для мешка. Проект «Одинаковые мешки»	2 ч	Стр. 14 – 17
3.	Длина цепочки. Цепочка цепочек.	1 ч	Стр. 18 – 22
4.	Робот. Команды для Робота. Программа для Робота.	2 ч	Стр. 23 – 29
5.	Перед каждой бусиной.	1 ч	Стр. 30 – 35
вторая четверть		7 ч	
6.	После каждой бусины.	1 ч	
7.	Знаки препинания. Дефис и апостроф. Проект «Лексикографический порядок».	2 ч	Стр. 36 – 39
8.	Задачи на лексикографический порядок.	1 ч	Стр. 40 – 43
9.	Склеивание цепочки цепочек.	2 ч	Стр. 44 - 51
10.	Контрольная работа.	1 ч	Варианты 1, 2. Вкладыш
третья четверть		10 ч	
11.	Выравнивание, дополнительные и трудные задачи.	1 ч	Стр. 52- 55
II	Информационные технологии	15 ч	
12.	Техника безопасности; гигиена.	1 ч	
13.	Работа с простейшими исполнителями. Позиции исполнителя, дерево	6 ч	

	возможных позиций.		
14.	Проект «Наш город»	2 ч	
	четвертая четверть	8 ч	
15.	«Алгоритмика». Написание программ и нахождение по программе начальных и конечных позиций данного исполнителя.	6ч	
III	Информационная культура	2 ч	
16.	Информационные технологии в окружающем мире.	2 ч	

