

«РАССМОТРЕНО»

«СОГЛАСОВАНО»

«УТВЕРЖДЕНО»

Руководитель ШМС

Руководитель ШНО

Директор МБОУ СОШ № 27

\_\_\_\_\_ М.А. Коломойцева

\_\_\_\_\_ В.В. Абрамова

\_\_\_\_\_ А.М.Зацева

протокол № 1 заседания ШМС

протокол № 1

протокол № 1 педагогического  
совета

от « 29 » августа 2022 г.

от « 29 » августа 2022 г.

от «29 » августа 2022 г.

Муниципальное образование Ейский район  
муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
средняя общеобразовательная школа № 27 имени Михаила Васильевича Александрова  
п. Комсомолец муниципального образования Ейский район

## **РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ПО ОБЩЕИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОМУ НАПРАВЛЕНИЮ**

**Наименование программы:** курс «Информашка»

**Тип программы:** ориентированная на достижение результатов  
определённого уровня/по конкретным видам внеурочной деятельности.

**Степень обучения (класс):** начальное общее образование (2-4 классы)

**Количество часов:** 102 ч

**Составитель:** учитель информатики МБОУ СОШ № 27 им. М. В.  
Александрова п. Комсомолец МО Ейский район Климов Илья Юрьевич

# 1. Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения курса

Освоение детьми программы внеурочной деятельности по общеобразовательному направлению «Информашка» направлено на достижение комплекса результатов в соответствии с требованиями федерального государственного образовательного стандарта. Программа обеспечивает достижение выпускниками начальной школы следующих личностных, метапредметных и предметных результатов.

## Личностные результаты

К личностным результатам освоения информационных и коммуникационных технологий как инструмента в учёбе и повседневной жизни можно отнести:

- критическое отношение к информации и избирательность её восприятия;
- уважение к информации о частной жизни и информационным результатам других людей;
- осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий с жизненными ситуациями;
- начало профессионального самоопределения, ознакомление с миром профессий, связанных с информационными и коммуникационными технологиями;
- навык самостоятельной работы и работы в группе при выполнении практических творческих работ;
- способность к самооценке на основе критерия успешности деятельности.

## Метапредметные результаты

### Регулятивные

- планирование последовательности шагов алгоритма для достижения цели;
- осуществлять итоговый и пошаговый контроль в своей деятельности;
- адекватно воспринимать оценку своих работ окружающих;
- навыкам работы с разнообразными программами и навыкам создания образов посредством различных технологий;
- вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе оценки и характере сделанных ошибок.

Младшие школьники получают возможность научиться:

- осуществлять констатирующий и предвосхищающий контроль по результату и способу действия, актуальный контроль на уровне произвольного внимания;
- самостоятельно адекватно оценивать правильность выполнения действия и вносить коррективы в исполнение действия, как по ходу его реализации, так и в конце действия;
- пользоваться средствами программного обеспечения;
- моделировать новые формы, различные ситуации, путем трансформации известного создавать новые образы средствами программного обеспечения;
- осуществлять поиск информации с использованием литературы и средств массовой информации;
- отбирать и выстраивать оптимальную технологическую последовательность реализации собственного или предложенного замысла.

### Познавательные

- моделирование – преобразование объекта из чувственной формы в модель, где выделены существенные характеристики объекта (пространственно-графическая или знаково-символическая);
- анализ объектов с целью выделения признаков (существенных, несущественных);
- синтез – составление целого из частей, в том числе самостоятельное достраивание с восполнением недостающих компонентов;
- выбор оснований и критериев для сравнения, сериации, классификации объектов;
- подведение под понятие;
- установление причинно-следственных связей;

- построение логической цепи рассуждений.

Младшие школьники получат возможность научиться:

- создавать и преобразовывать схемы и модели для решения творческих задач;
- понимать культурно – историческую ценность традиций, отраженных в информационном обществе, и уважать их;
- более углубленному освоению понравившегося направления, и в информационной и творческой деятельности в целом.

### **Коммуникативные**

- аргументирование своей точки зрения на выбор оснований и критериев при выделении признаков, сравнении и классификации объектов;
- выслушивание собеседника и ведение диалога;
- признание возможности существования различных точек зрения и права каждого иметь свою.

Младшие школьники получат возможность научиться:

- учитывать и координировать в сотрудничестве отличные от собственной позиции других людей;
- учитывать разные мнения и интересы и обосновывать собственную позицию;
- задавать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества с партнером;
- адекватно использовать речь для планирования и регуляции своей деятельности.

В результате занятий декоративным творчеством у обучающихся должны быть развиты такие качества личности, как аккуратность, трудолюбие, целеустремленность.

### **Оценка планируемых результатов освоения программы**

Система отслеживания и оценивания результатов обучения детей проходит через участие их в выставках, конкурсах, фестивалях, массовых мероприятиях, создании портфолио, анкетировании, тестировании, написании и иллюстрировании статей (WORD, POINT), редактировании текстов, создании презентаций POWER POINT, участие в конференциях, презентациях и т.д. Теоретические знания оцениваются через участие во внеклассных мероприятиях - игра «Умники и умницы», игра по станциям «Веселая информатика», игра «Открытие видов информации», «Путешествие в страну Зазеркалье», «Юные информатики».

Создание портфолио является эффективной формой оценивания и подведения итогов деятельности обучающихся.

Портфолио – это сборник работ и результатов учащихся, которые демонстрирует его усилия, прогресс и достижения в различных областях.

В портфолио ученика включаются проектные работы, продукты собственного творчества, материала самоанализа, схемы, иллюстрации, эскизы и т.п.

### **Предметные результаты**

#### **Учащиеся должны уметь:**

- соблюдать требования безопасности труда и пожарной безопасности;
- включить, выключить компьютер;
- работать с устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, дисководы);
- различать виды информации;
- получать, передавать, искать и обрабатывать информацию с помощью компьютера;
- находить лишний предмет в группе однородных;
- давать название группе однородных предметов;
- определять составные части предметов, а также состав этих составных частей;
- описывать местонахождение предмета, перечисляя объекты, в состав которых он входит (по аналогии с почтовым адресом);
- находить закономерности в расположении фигур по значению двух признаков;
- приводить примеры последовательности действий в быту, в сказках;
- точно выполнять действия под диктовку учителя;

- отличать высказывания от других предложений, приводить примеры высказываний, определять истинные и ложные высказывания;
- работать с исполнителем Черепашка;
- свободно набирать информацию на русском и английском регистре;
- запускать нужные программы, выбирать пункты меню, правильно закрыть программу;
- работать с программами Word, Paint, , Power Point;
- работать с электронной почтой;
- создавать презентацию, используя все возможности Power Point;
- составлять и выполнять алгоритмы с ветвлениями; с повторениями; с параметрами; обратные заданному;
- называть последовательность простых знакомых действий;
- находить пропущенное действие в знакомой последовательности;
- отличать заведомо ложные фразы;
- выполнять простые алгоритмы и составлять свои по аналогии;
- изображать графы;
- выбирать граф, правильно изображающий предложенную ситуацию;
- находить ошибки в готовых алгоритмах;
- уметь самостоятельно осуществлять творческие проекты;
- составлять и защищать творческие мини-проекты.

## **2.Содержание учебного курса**

### **Первый год обучения (34ч.)**

#### ***Введение: правила техники безопасности – 1 ч.***

Правила техники безопасности при работе с компьютером в кабинете информатики.

#### ***Множества – 6 ч.***

Множество. Виды множеств. Графы. Виды графов. Игра «Выращивание дерева»  
Инсценирование сказки «Любознашкин и Хвастунишкин в компьютерной школе».

#### ***Интернет и его возможности – 7 ч.***

Интернет и его роль в жизни человека. Поиск информации через интернет. Обработка информации в сети Интернет. Работа с информацией, полученной из интернета. Вирусы. Как защитить компьютер. Игра «Информационная паутинка».

#### ***Создаем презентацию – 7 ч.***

Знакомство с программой Power Point. Создание и дизайн слайда. Основные правила создания презентации. Вставка фигур. Вставка рисунков. Создание анимации. Создание презентации на выбранную тему.

#### ***Алгоритмика – 6 ч.***

Что такое алгоритм? Виды алгоритмов. Линейный алгоритм. Алгоритм ветвление. Алгоритм с повторением. Исполнитель алгоритма. Игра «Кто исполнитель?»

#### ***Компьютерные игры – 7 ч.***

Основные жанры и классификация компьютерных игр. Развивающие компьютерные игры. Логические компьютерные игры. Компьютерные игры на развитие памяти. Игра «Юные информатики». Игра «Умницы и умники». Игра «Лабиринт Ам-Няма».

### **Второй год обучения (34ч.)**

#### ***Введение: правила техники безопасности – 1 ч.***

Правила техники безопасности при работе с компьютером в кабинете информатики.

#### ***Интегрированная работа – 6 ч.***

Создание альбома. Знакомство с рабочим полем. Знакомство с инструментами. Знакомство с формами Черепашки. Выполнение работы. Сохранение альбома.

### ***Работа с рисунками и формой Черепашки – 8 ч.***

Создание рисунка с использованием инструментов. Создание рисунков с помощью форм Черепашки. Работа с фрагментами рисунка. Изменение формы Черепашки. Перемещение и изменение рисунка и форм Черепашки. Создание рисунков на тему «Школа будущего». Создание рисунков на тему «Космос». Создание рисунков на свободную тему.

### ***Объекты, управление объектами – 8 ч.***

Команды управления Черепашкой. Оживление рисунка: простейший алгоритм движения рисунка. Оживление рисунка: создание мультипликационного эффекта. Создание новых форм и оживление их. Создание мультипликационного сюжета. Оживление сюжета «Школа будущего». Оживление сюжета «Космос». Создание мультипликационного сюжета на свободную тему.

### ***Взаимодействие объектов – 6 ч.***

Реагирование объектов друг на друга. Реагирование объектов на цвет. Управление объектами с помощью светофора. Создание сложного мультипликационного сюжета. Создание мультипликационного сюжета «Регулируемый перекрёсток». Мультипликационный сюжет на свободную тему.

### ***Текстовая информация – 5 ч.***

Текстовое окно. Размер и цвет шрифта. Проверка правописания. Редактирование текста. Форматирование текста.

## **Третий год обучения (34ч.)**

### ***Введение: правила техники безопасности-1ч.***

Правила техники безопасности при работе с компьютером в кабинете информатики.

### ***Работа с графикой – 10 ч.***

Виды графических файлов. Растровая графика. Векторная графика. Использование графических файлов для создания рисунков и фона. Вставка изображений из файла. Редактирование изображения. Работа на сканере. Обучение сканированию рисунка. Использование графических файлов в проекте. Разработка проекта “Новогодняя открытка”.

### ***Работа со звуковой информацией – 6 ч.***

Запись звука. Вставка звука из файла. Прослушивание звуковой информации. Создание мелодии. Вставка музыки из файла. Воспроизведение музыки.

### ***Мультимедийные проекты – 13 ч.***

«Деревенский пейзаж». «Подводный мир». «Скачки». «Космос». «Домик в деревне». «Регулируемый перекрёсток». «Игра хоккей». «Фигурное катание». Использование кнопок. Оглавление альбома. Настройка переходов. Сохранение альбома. Составление индивидуального плана проекта. Разработка проекта.

### ***Среда ПервоЛого – 4 ч.***

Знакомство со средой ПервоЛого. Интерфейс среды ПервоЛого. Защита творческих проектов. Награждение победителей.

## Тематическое планирование

Но ме р раз дел а	Название разделов	Количество часов							
		Характеристика деятельности учащихся	все го	2 класс		3 класс		4 класс	
				т е о р и я	п р а к т и к а	т е о р и я	п р а к т и к а	т е о р и я	п р а к т и к а
1.	Введение: правила техники безопасности	Соблюдать требования безопасности труда и пожарной безопасности	3	1		1		1	
2.	Множества	Уметь представлять информацию в виде множеств и графов	6	2	4				
3.	Интернет и его возможности	Уметь искать информацию в сети интернет	7	2	5				
4.	Создаем презентацию	Уметь создавать презентации	7	1	6				
5.	Алгоритмика	Уметь составлять алгоритмы	6	2	4				
6.	Компьютерные игры	Уметь пользоваться прикладными развивающими программами	7	1	6				
7.	Интегрированная работа	Уметь пользоваться функционалом программы ЛогоМиры	6			1	5		
8.	Работа с рисунками и формой Черепашки	Уметь работать с рисунками и формой Черепашки в программе ЛогоМиры	8			1	7		
9.	Объекты, управление объектами	Уметь работать с объектами и создавать мультипликацию	8			1	7		
10.	Взаимодействие объектов	Уметь выстраивать взаимодействие объектов	6			1	5		
11.	Текстовая информация	Уметь редактировать текст	5			1	4		

12.	Работа с графикой	Уметь работать в графических редакторах	10					3	7
13.	Работа со звуковой информацией	Уметь работать в аудио редакторах	6					1	5
14.	Мультимедийные проекты	Уметь содавать мультимедиа контент	13					1	12
15.	Среда ПервоЛого	Уметь работать в среде ПервоЛого	4					1	3
<b>Итого</b>			102	34		34		34	

«СОГЛАСОВАНО»

Руководитель ШМС

\_\_\_\_\_ М.А. Коломойцева  
 протокол заседания № 1  
 от « 29 » августа 2022 г.

«СОГЛАСОВАНО»

Руководитель ШНО

\_\_\_\_\_ В.В. Абрамова  
 протокол заседания № 1  
 « 29 » августа 2022 г.