

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение г.Керчи
Республики Крым «Школа №10»

СОГЛАСОВАНО
Протокол заседания МО
учителей естественно-
математического цикла
МБОУ «Школа №10»
от «30» 09 2017 г.
Руководитель МО
Г.Ф.Абдуллаева

СОГЛАСОВАНО
зам. директора по УВР
«31» 09 2017 г.
И.В. Курилова



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

внеурочной деятельности по информатике и ИКТ

«Путешествие в компьютерную Долину»

(общинтеллектуальное направление развития личности)

1-4 класс

начальное общее образование

Составители:
Басырова Д.С.
Курилова И.В.
Абдуллаева Г.Ф.

Рабочая программа разработана на основе Программы внеурочной деятельности по информатике и ИКТ «Путешествие в Компьютерную Долину» А.Г. Паутовой.

Продолжительность реализации программы: в течение учебного года занятие один раз в неделю (33 часа -1 класс, 34 ч — 2 класс, 34 ч — 3 класс, 34 ч — 4 класс).

Нормативные документы, определяющие содержание программы:

- Закон Российской Федерации от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Закон Республики Крым от 06.07.2015 №131-ЗРК/2015 «Об образовании в Республике Крым»;
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 31.12.2015 №1576 «О внесении изменений в федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования, утвержденный приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 06.10.2009 №373»;
- Письмо Департамента общего образования Министерства образования и науки Российской Федерации от 12.05.2011г. №03-296 «Об организации внеурочной деятельности при введении федерального государственного образовательного стандарта общего образования».
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 29.12.2010 № 189 «Об утверждении СанПиН 2.4.2.2821-10 «Санитарно-эпидемиологические требования к условиям и организации обучения в общеобразовательных учреждениях» (с изменениями и дополнениями от: 29 июня 2011 г., 25 декабря 2013 г., 24 ноября 2015 г.).
- Письмо Министерства образования, науки и молодежи Республики Крым от 04.12.2014 №01-14/2014 «Об организации внеурочной деятельности»;
- Федеральные требования к образовательным учреждениям в части охраны здоровья обучающихся, воспитанников (утверждены приказом Минобрнауки России от 28 декабря 2010 г. № 2106, зарегистрированы в Минюсте России 2 февраля 2011 г., регистрационный номер 19676).
- программа внеурочной деятельности по информатике и ИКТ «Путешествие в компьютерную Долину» А.Г.Паутовой.
- Учебный план Муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения г. Керчи Республики Крым «Школа №10».

Планируемые результаты освоения курса и формы учета сформированности УУД

Личностные УУД

- 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;
- соблюдение правил работы с файлами в корпоративной сети;
- соблюдение правил поведения в компьютерном классе;
- формирование устойчивой учебно - познавательной мотивации учения;
- умения находить ответы на вопрос: «Какой смысл имеет для меня учение?»

Познавательные УУД

- знаково-символическое моделирование;
- составление пространственно-графических моделей реальных объектов;
- анализ литературных текстов и графических объектов;
- отбор необходимой текстовой и графической информации;

Регулятивные УУД

- умение ставить учебные цели;
- использовать внешний план для решения поставленной задачи;
- планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации;
- осуществлять итоговый и пошаговый контроль;
- сличать результаты с эталоном;
- вносить коррективы в действия в случае расхождения результата решения задачи с ранее поставленной целью;

Коммуникативные УУД

- донести свою позицию до других: *оформлять* свою мысль в устной и письменной речи (на уровне одного предложения или небольшого текста).
- слушать* и *понимать* речь других.
- выразительно *читать* и *пересказывать* текст.
- вступать* в беседу на уроке и в жизни.
- совместно договариваться о правилах общения и поведения в школе и следовать им.
- учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика).

Предметными результатами изучения курса

В результате изучения обучающиеся должны *знать/понимать*:

- правила техники безопасности работы на компьютере;
- правила работы на клавиатуре;
- выполнение компьютерного эксперимента;
- метод Drag-and-Drop;
- что такое информация;
- как человек воспринимает информацию;
- правила поведения в компьютерном классе.

Уметь:

- запустить программу;
- чтение и выполнение инструкций, появляющихся на экране;
- выбор ответа теста с помощью радиокнопок;
- запись информации в файл и чтение информации из файла в текущий каталог;
- использование справочной информации программы;
- управление экранном объектом с помощью набора команд в режиме непосредственного выполнения и в режиме выполнения алгоритма;
- выявлять закономерность и последовательность;
- выявлять признак, общий для набора предметов;
- бережно относиться к оборудованию компьютерного класса.
- работать в текстовом редакторе типа «Блокнот»
- работать в программе редактор презентаций (MS PowerPoint)
- находить информацию Интернет-браузер. сайт <http://kizhi.karelia.ru/>

Использовать приобретенные знания и умения в практической деятельности и повседневной жизни для:

- выбора из текстов и рисунков информации, нужной для достижения поставленной цели;
- планирования бытовой и общественной деятельности;
- безопасной работе на компьютере;
- работы с простыми обучающими и развивающими компьютерными программами.

Содержание курса внеурочной деятельности

1 класс

Описание предметов (9 часов) Определение цвета, формы, размера, название, признаков, состава предметов. Классификация предметов

План действия и его описание(15 часов).

Определение последовательности простых знакомых действий. Составление плана действий. Умение описания плана.

Множества(4 часа)

Знакомство с множеством и его элементами. Способы задания множеств. Сравнение, отображение. Определение последовательности простых знакомых действий. Составление плана действий. Умение описания плана.

Логические рассуждения(5 часов).

Знакомство с понятиями: «отрицание», «истина», «ложь», «графы».

2 класс

1. Слепой десятипальцевый метод набора текста. 13ч

Умение набирать текст слепым десяти пальцевым методом снижает трудоемкость работы на компьютере и повышает эффективность применения информационных технологий в образовательном процессе.

2. Проект «Кто я?» 5ч.

Создание презентации из 4-5 слайдов под непосредственным руководством учителя. Применение дизайна и разметки слайдов. Создание гиперссылок на другие слайды презентации. Обработка цифровой фотографии и вставка ее в презентацию. Проектная технология

3. Проект «Альбом дикорастущих растений родного края» (16 ч)

Конкретизация и сужение темы проекта. Составление плана работы над проектом. Проектирование структуры мультимедийной презентации. Поиск изображений в Интернете, обработка цифровых фотографий, сканирование изображений. Клавиатурный ввод текста. Создание мультимедийной презентации самостоятельно с опорой на конспект «Создание презентации». Создание текстового описания работы над проектом. Публичная презентация проекта.

3 класс

1. Поиск в Интернете. Сайт музея-заповедника Кижь 6ч.

Поиск на сайте и запись в текстовый документ ответов на вопросы: Из каких помещений состоял дом карельского крестьянина? Как назывались и для чего были предназначены изделия из бересты в быту карельского крестьянина? Что видно из окон дома карельского крестьянина? Где крестьяне хранили молоко? Найди и отгадай загадки карельских крестьян.

2. Коллективный проект «Веселая азбука» 5ч.

Самостоятельное создание презентации, каждый слайд которой посвящен одной или нескольким буквам русского алфавита. Каждый слайд содержит рисунки, созданный учеником в графическом редакторе, и стихотворение. Рекомендуется использовать книгу Александра Шибалева «Веселая грамматика».

3. Коллективный проект «Кулинарная книга» 5ч.

Создание страницы кулинарной книги с любимым домашним рецептом. Обработка и вставка цифровых иллюстраций. Объединение страниц, созданных учениками класса в единый файл. Создание оглавления.

4. Поиск в Интернете. Сайт Президента России для детей школьного возраста с мультимедиами 6ч.

Поиск на сайте и запись в текстовый документ ответов на вопросы: Как строился Московский Кремль? Назови этапы строительства. Какие реки омывают Московский Кремль? Чем занимались крестьяне, поселившиеся у стен Кремля? Сколько сторожевых башен в кремлевской стене и как называются самые крупные? Какова длина стен Московского Кремля? Для вычисления используй калькулятор. Сколько было проездных и сколько глухих башен Кремля?

5. Поиск в Интернете. «Башни Кремля» 6ч.

Поиск в Интернете изображений и описания заданной учителем башни Кремля. Создание и форматирование текстового документа с описанием башни Кремля. Объединение страниц, созданных учениками класса, в единый файл. Создание оглавления.

6. Проект «Чему я научился на уроках информатики» 6ч.

Ученик самостоятельно составляет план работы над проектом, отбирает содержание для презентации, создает презентацию, выступает с сообщением перед одноклассниками.

4класс

Проект «Круговая диаграмма». 2часа

Создание таблицы с верхними боковым заголовками из двух столбцов и двух строк. Создание круговых диаграмм.

Проект «Тест на тему “Круговая диаграмма”» 4 часов.

Составление задач, проверяющих понимание круговых диаграмм. Создание презентации со сложной навигацией. С помощью элементов навигации осуществить проверку правильности решения задачи.

Создание мультфильма по стихотворению С.Я. Маршака. 5часов

Выбор стихотворения. создание кадров анимации в графическом редакторе. Запись звука (чтение стихотворения). Создание презентации. Настройка анимации и переходов слайдов.

Проект «Моя родословная» 3 часов

Создание дерева родословной, состоящей как минимум из трех уровней (ученик, родители, бабушки и дедушки). Обработка и вставка фотографий. сохранение проекта в виде web-страницы. Презентация проекта в коллективе одноклассников..

Проект «Выбери путешествие по Компьютерной Долине». 3 часа

Отбор тем, пройденных на уроках информатики во 2–4 классах для презентации. Создание из фигур блок-схемы алгоритма с ветвлением для выбора продолжения путешествия. Создание презентации со сложной навигацией.

Тематический план

1 класс

№ п/п	тема	Количество часов
1	Описание предметов	9
2	План действия и его описание	15
3	Множества	4
4	Логические рассуждения	5
	Итого:	33

2 класс

№ п/п	Тема, название проекта	Кол-во часов
1	Слепой десятипальцевый метод набора текста	13
2	Проект «Кто я?»	5
3	Проект «Альбом дикорастущих растений родного края»	16
всего		34

3 класс

	Тема, название проекта	Кол-во часов
1	Поиск в Интернете. Сайт музея-заповедника Киж	6
2	Коллективный проект «Веселая азбука»	5
3	Коллективный проект «Кулинарная книга»	5
4	Поиск в Интернете. Сайт Президента России для детей школьного возраста с мультимедиа	6
5	Поиск в Интернете. «Башни Кремля»	6
6	Проект «Чему я научился на уроках информатики»	6
всего		34

4 класс

№ п/п	Тема, название проекта	Кол-во часов
1.	Проект «Круговая диаграмма»	2
2.	Проект «Тест на тему “Круговая диаграмма”»	6
3.	Создание мультфильма по стихотворению С. Я. Маршака	10
4.	Проект «Моя родословная»	10
5.	Проект «Выбери путешествие по Компьютерной Долине»	6
6.	всего	34