

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
Целинная средняя школа № 14

Согласовано:

Зам. директора по УВР
Курбатова Н.В.
« 30 » 08. 2017 г.

Утверждаю:

Директор МБОУ Целинной СШ № 14
Синяк О.В.
Приказ от «31» августа 2017 г. № 127



**Рабочая программа внеурочной деятельности
«Информатика в играх и задачах»
по общеинтеллектуальному направлению
на 2017 – 2018 учебный год
3 класс**

Составитель: Струневских Алена Васильевна

Программа рассмотрена на педагогическом совете
Протокол от « 31 » 08. 2017 г. № 2

с. Целинное
2017 г.

Оглавление

1. Результаты освоения курса внеурочной деятельности.....	3
2. Содержание курса внеурочной деятельности с указанием форм организации и видов деятельности	4
3. Тематическое планирование	8

Результаты освоения курса внеурочной деятельности

Личностные:

- развивать самостоятельность и личную ответственность за свои поступки;
- формировать эстетические потребности, ценности;
- развивать доброжелательность, отзывчивость, сопереживание;
- развивать навыки сотрудничества со сверстниками и взрослыми;
- формировать мотивацию к творческому труду.

Метапредметные:

- формировать умение планировать, контролировать и оценивать учебные действия;
- использовать средства ИКТ для решения различных задач;
- использовать различные способы поиска информации;
- владеть логическими действиями (сравнение, анализ, синтез, обобщение, классификация, аналогия, рассуждения);
- уметь слушать собеседника и вести диалог.

Предметные:

- определять вид информации, источник и приемник информации;
- знать устройство компьютера и функции его частей;
- кодировать текстовую, числовую информацию;
- различать информацию и данные;
- давать общие и единичные имена объектам;
- различать общие и отличительные свойства объектов;
- анализировать состав объекта;
- различать активные и пассивные действия объектов;
- называть последовательность действий;
- находить пропущенное действие в последовательности;
- уметь создавать простейшие программы для конкретного исполнителя;
- отличать заведомо ложные фразы;
- строить графы и деревья решения задачи;
- уметь рассуждать и анализировать;
- создавать рисунки в графических редакторах;
- набирать в текстовых редакторах небольшие тексты, редактировать и форматировать их;
- вести поиск в Интернете, сохранять нужную информацию;
- общаться в детских чатах.

Программа внеурочной деятельности «Интересный мир информатики» направлена на достижение следующих результатов:

Первый уровень: определять вид информации, источник и приемник информации; кодировать информацию; называть устройства компьютера и понимать их функции; различать общие и единичные имена объектов, их свойства, активные и пассивные действия объекта; анализировать состав объекта; понимать, что такое алгоритм, находить пропущенные действия в последовательности действий; создавать простые алгоритмы для исполнителя; владеть логическими операциями на понятийном уровне; умение работать с текстовым документом (осуществлять ввод, редактирование и форматирование текста), вести поиск в Интернете; пользоваться детскими чатами.

Второй уровень: создавать и редактировать растровые изображения.

Организация и текущий педагогический контроль результатов внеурочной деятельности: проект по кодированию информации, мини-проект по алгоритмизации.

Содержание курса внеурочной деятельности с указанием форм организации и видов деятельности

3 класс (34 ч)

Название раздела	Тема	Форма организации занятий	Виды деятельности
Виды информации, информационные процессы (6 ч)	Человек и информация. Распределить картинки по видам информации.	Комбинированное занятие, КП	- познавательная - проблемно-ценностное общение - применение знаний на практике
	Источники и приемники информации. Подписать источники и приемники информации.	КП	- познавательная - проблемно-ценностное общение - применение знаний на практике
	Компьютер и информация. Клавиатурный тренажер.	КП	- познавательная - проблемно-ценностное общение - применение знаний на практике
	Кодирование информации. Графический способ кодирования.	КП	- познавательная - проблемно-ценностное общение - применение знаний на практике
	Кодирование информации. Символьный и числовой способы кодирования.	Комбинированное занятие	- познавательная - проблемно-ценностное общение - применение знаний на практике
	Кодирование информации. Работа над проектом.	Проектная деятельность	- познавательная - проблемно-ценностное общение - применение знаний на практике
Объекты. Характеристики объектов (5 ч)	Объект. Имя объекта. Подписать общие и единичные имена объектов.	Комбинированное занятие, игра	- познавательная - проблемно-ценностное общение - применение знаний на практике
	Свойства объекта. Общие и отличительные свойства объекта.	Комбинированное занятие	- познавательная - проблемно-ценностное общение - применение знаний на практике
	Состав объекта. Анализ и разбиение объекта на элементы. Синтез и сбор объекта из его элементов.	Комбинированное занятие, игра	- познавательная - проблемно-ценностное общение - применение знаний на практике

	Действия объектов. Активные и пассивные действия объектов.	Комбинированное занятие, игра	- познавательная - проблемно-ценностное общение - применение знаний на практике
	Отношения объектов. Построить круги отношений	КП	- познавательная - проблемно-ценностное общение - применение знаний на практике
Текстовый редактор (5 ч)	Основные сочетания клавиш. Набор небольшого текста.	КП	- познавательная - проблемно-ценностное общение - применение знаний на практике
	Окно текстового редактора. Команды меню Файл, кнопки «свернуть», «развернуть», «закрыть». Сохранение документа.	КП	- познавательная - проблемно-ценностное общение - применение знаний на практике
	Основы форматирования текста. Набор текста.	КП	- познавательная - проблемно-ценностное общение - применение знаний на практике
	Основы форматирования текста. Выравнивание текста, панель Форматирование.	КП	
	Основы редактирования текста. Исправление ошибок в тексте.	КП	
Исполнители и алгоритмы (6 ч)	Порядок действий. Расположить команды в нужном порядке.	Комбинированное занятие	- познавательная - проблемно-ценностное общение - применение знаний на практике
	Блок-схемы алгоритма. Составить блок-схему алгоритма задачи.	Комбинированное занятие	- познавательная - проблемно-ценностное общение - применение знаний на практике
	Исполнители. Исполнитель Черепашка.	КП	- познавательная - проблемно-ценностное общение - применение знаний на практике - применять полученные знания и умения для выполнения проекта
	Исполнители. Исполнитель Черепашка.		
	Исполнители. Проект.	Проектная деятельность	
	Исполнители. Проект.	Проектная деятельность	
Графический редактор (3 ч)	Графический редактор Paint. Рисование по сетке.	КП	- познавательная - проблемно-ценностное общение - применение знаний на практике
	Графический редактор Paint. Кадры для анимации.	КП	

	Редактор презентаций. Анимирование изображения.	КП	- познавательная - проблемно-ценностное общение - применение знаний на практике
Сеть Интернет (4 ч)	Интернет – сеть сетей. Браузер, окно браузера.	КП	- познавательная - проблемно-ценностное общение - применение знаний на практике
	Правила поиска и отбора информации. Поиск информации.	КП	- познавательная - проблемно-ценностное общение - применение знаний на практике
	Скачивание информации из Интернета. Сохранение файла, текстового документа и изображения.	КП	- познавательная - проблемно-ценностное общение - применение знаний на практике
	Общение в Интернете. Детские чаты.	КП	- познавательная - проблемно-ценностное общение - применение знаний на практике
Логика (5 ч)	Высказывания. Определить ложные и истинные высказывания. Отрицание. Составить отрицание.	Комбинированное занятие	- познавательная - проблемно-ценностное общение - применение знаний на практике
	Логические связки «И», «ИЛИ», «НЕ». Составить сложное высказывание по рисунку.	КП	- познавательная - проблемно-ценностное общение - применение знаний на практике
	Рассуждение. Составить цепочку рассуждений.	КП	- познавательная - проблемно-ценностное общение
	Вывод, умозаключение. Составить вывод.	Комбинированное занятие	- применение знаний на практике
	Графы и деревья. Построить граф и дерево решения задачи.	Комбинированное занятие	- познавательная - проблемно-ценностное общение - применение знаний на практике

Тематическое планирование

№ п/п	Тема	Количество часов
	Виды информации, информационные процессы.	6
1	Человек и информация. Распределить картинки по видам информации.	1
2	Источники и приемники информации. Подписать источники и приемники информации.	1
3	Компьютер и информация. Клавиатурный тренажер.	1
4	Кодирование информации. Графический способ кодирования.	1
5	Кодирование информации. Символьный и числовой способы кодирования.	1
6	Кодирование информации. Работа над проектом.	1
	Объекты. Характеристика объектов.	5
7	Объект. Имя объекта. Подписать общие и единичные имена объектов.	1
8	Свойства объекта. Общие и отличительные свойства объекта.	1
9	Состав объекта. Анализ и разбиение объекта на элементы. Синтез и сбор объекта из его элементов.	1
10	Действия объектов. Активные и пассивные действия объектов.	1
11	Отношения объектов. Построить круги отношений	1
	Текстовый редактор.	5
12	Основные сочетания клавиш. Набор небольшого текста.	1
13	Окно текстового редактора. Команды меню Файл, кнопки «свернуть», «развернуть», «закрыть». Сохранение документа.	1
14	Основы форматирования текста. Набор текста.	1
15	Основы форматирования текста. Выравнивание текста, панель Форматирование.	1
16	Основы редактирования текста. Исправление ошибок в тексте.	1
	Исполнители и алгоритмы.	6
17	Порядок действий. Расположить команды в нужном порядке.	1
18	Блок-схемы алгоритма. Составить блок-схему алгоритма задачи.	1
19 – 20	Исполнители. Исполнитель Черепашка.	2
21 - 22	Исполнители. Проект.	2
	Графический редактор.	3
23	Графический редактор Paint. Рисование по сетке.	1
24	Графический редактор Paint. Кадры для анимации.	1
25	Редактор презентаций. Анимирование изображения.	1
	Сеть Интернет.	4
26	Интернет – сеть сетей. Браузер, окно браузера.	1
27	Правила поиска и отбора информации. Поиск информации.	1
28	Скачивание информации из Интернета. Сохранение файла, текстового документа и изображения.	1
29	Общение в Интернете. Детские чаты.	1
	Логика.	5
30	Высказывания. Определить ложные и истинные высказывания. Отрицание. Составить отрицание.	1
31	Логические связки «И», «ИЛИ», «НЕ». Составить сложное высказывание по рисунку.	1
32	Рассуждение. Составить цепочку рассуждений.	1

33	Вывод, умозаключение. Составить вывод.	1
34	Графы и деревья. Построить граф и дерево решения задачи.	1