

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
Целинная средняя школа № 14

Согласовано:

Зам. директора по УВР
Курбатова Н.В.
«30» августа 2018 г.



Утверждаю:

Директор МБОУ Целинной СШ № 14
Синяк О.В.
Приказ от «31» августа 2018 г. № 131

**Рабочая программа внеурочной деятельности
«Информатика в играх и задачах»
по общинтеллектуальному направлению
на 2018 – 2019 учебный год
4 класс**

Составитель: Струневских Алена Васильевна

Программа рассмотрена на педагогическом совете
Протокол от «29» 08 2018 г. № 12

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 способ кодирования информации;
- кодировать текстовую, числовую и графическую информацию;
- давать характеристику объектам;
- давать характеристику системам;
- называть последовательность действий;
- находить пропущенное действие в последовательности;
- уметь создавать 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 тексты, редактировать и форматировать их;
- вставлять в документ таблицы и изображения;
- создавать презентации;
- разрабатывать и создавать простые мультфильмы.

Программа внеурочной деятельности «Информатика в играх и задачах» направлена на достижение следующих результатов:

Первый уровень: кодировать информацию; различать общие и единичные имена объектов, их свойства, активные и пассивные действия объекта; анализировать состав объекта, системы; определять виды системы; описывать систему; понимать, что такое алгоритм, находить пропущенные действия в последовательности действий; создавать простые алгоритмы для исполнителя; владеть логическими операциями на понятийном уровне; создавать простые презентации и мультфильмы.

Второй уровень: умение работать с текстовым документом (осуществлять ввод, редактирование и форматирование текста); создавать и редактировать растровые изображения.

Организация и текущий педагогический контроль результатов внеурочной деятельности: проект в текстовом редакторе, проекты по алгоритмизации, проект в редакторе презентаций, мультфильм.

**Содержание курса внеурочной деятельности с указанием форм организации и видов деятельности
3 класс (34 ч)**

Название раздела	Тема	Форма организации занятий	Виды деятельности
Кодирование информации (4 ч)	Способы кодирования. Графический, символьный и числовой способы.	Комбинированное занятие, КП	- познавательная - проблемно-ценностное общение - применение знаний на практике
	Двоичное кодирование. Кодирование текста.	Комбинированное занятие, КП	- познавательная - проблемно-ценностное общение - применение знаний на практике
	Двоичное кодирование. Кодирование чисел.	Комбинированное занятие, КП	- познавательная - проблемно-ценностное общение - применение знаний на практике
	Двоичное кодирование. Кодирование изображений.	Комбинированное занятие, КП	- познавательная - проблемно-ценностное общение - применение знаний на практике
Объекты и системы (3 ч)	Объекты. Характеристика объекта. Отношения между объектами.	Комбинированное занятие, игра	- познавательная - проблемно-ценностное общение - применение знаний на практике - игровая
	Система. Определить виды систем. Описание системы.	Комбинированное занятие	- познавательная - проблемно-ценностное общение - применение знаний на практике
	Система. Классификация.	Комбинированное занятие, игра	- познавательная - проблемно-ценностное общение - применение знаний на практике - игровая
Текстовый редактор (4 ч)	Набор и редактирование текста. Форматирование текста.	КП	- познавательная - проблемно-ценностное общение - применение знаний на практике
	Таблица. Вставка таблицы в текст. Форматирование таблицы.	КП	- познавательная - проблемно-ценностное общение

			- применение знаний на практике
	Вставка в документ изображения. Оформление документа.	КП	- познавательная - проблемно-ценностное общение
	Закрепление. Проектная деятельность.	Проектная деятельность.	- применение знаний на практике
Исполнители и алгоритмы (10 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
	Блок-схемы алгоритма. Составить блок-схему алгоритма задачи.	Комбинированное занятие	- применение знаний на практике
	Исполнители. Исполнитель Черепашка.	КП	- познавательная - проблемно-ценностное общение
	Исполнители. Исполнитель Черепашка.	КП	- применение знаний на практике
	Исполнители. Проект.	Проектная деятельность	- познавательная - проблемно-ценностное общение - применение знаний на практике - применять полученные знания и умения для выполнения проекта
	Исполнители. Исполнитель Робот.	КП	- познавательная - проблемно-ценностное общение
	Исполнители. Исполнитель Робот.	КП	- применение знаний на практике
	Среда программирования Scratch. Основы работы. Простые программы.	КП	- познавательная - проблемно-ценностное общение - применение знаний на практике
	Среда программирования Scratch. Проект.	Проектная деятельность	- познавательная - проблемно-ценностное общение - применение знаний на практике - применять полученные знания и умения для выполнения проекта
Графический редактор и редактор презентаций (5)	Графический редактор Paint. Редактирование изображения.	КП	- познавательная - проблемно-ценностное общение
	Графический редактор Paint.	КП	- применение знаний на

ч)	Конструирование.		практике
	Редактор презентаций. Дизайн и макеты слайдов.	КП	- познавательная - проблемно-ценностное общение
	Редактор презентаций. Анимация и смена слайдов.	КП	- применение знаний на практике
	Редактор презентаций. Проект.	Проектная деятельность	- познавательная - проблемно-ценностное общение - применение знаний на практике - применять полученные знания и умения для выполнения проекта
Мультипликация (4 ч)	Мультстудия. Кадры, смена кадров. Звуковое сопровождение кадров.	КП	- познавательная - проблемно-ценностное общение
	Мультстудия. Титры в мультфильме. Герои мультфильмов.	КП	- применение знаний на практике
	Мультстудия. Проект.	КП	- познавательная - проблемно-ценностное общение
	Мультстудия. Проект.	КП	- применение знаний на практике - применять полученные знания и умения для выполнения проекта
Логика (4 ч)	Высказывания. Простые и сложные высказывания. Отрицание. Логические операции.	Комбинированное занятие	- познавательная - проблемно-ценностное общение
	Рассуждение. Вывод, умозаключение. Составить цепочку рассуждений. Составить вывод.	Комбинированное занятие	- применение знаний на практике
	Стратегия игры. Графы и деревья.	Комбинированное занятие	
	Стратегия игры. Графы и деревья.	Комбинированное занятие	

Тематическое планирование

№ п\п	Тема	Количество часов
	Кодирование информации.	4
1	Способы кодирования. Графический, символьный и числовой способы.	1
2	Двоичное кодирование. Кодирование текста.	1
3	Двоичное кодирование. Кодирование чисел.	1
4	Двоичное кодирование. Кодирование изображений.	1
	Объекты и системы.	3
5	Объекты. Характеристика объекта. Отношения между объектами.	1
6	Система. Определить виды систем. Описание системы.	1
7	Система. Классификация.	1
	Текстовый редактор.	4
8	Набор и редактирование текста. Форматирование текста.	1
9	Таблица. Вставка таблицы в текст. Форматирование таблицы.	1
10	Вставка в документ изображения. Оформление документа.	1
11	Закрепление. Проектная деятельность.	1
	Исполнители и алгоритмы.	10
12	Порядок действий. Расположить команды в нужном порядке.	1
13 – 14	Блок-схемы алгоритма. Составить блок-схему алгоритма задачи.	2
15 – 16	Исполнители. Исполнитель Черепашка.	2
17	Исполнители. Проект.	1
18 – 19	Исполнители. Исполнитель Робот.	2
20	Среда программирования Scratch. Основы работы. Простые программы.	1
21	Среда программирования Scratch. Проект.	1
	Графический редактор и редактор презентаций.	5
22	Графический редактор Paint. Редактирование изображения.	1
23	Графический редактор Paint. Конструирование.	1
24	Редактор презентаций. Дизайн и макеты слайдов.	1
25	Редактор презентаций. Анимация и смена слайдов.	1
26	Редактор презентаций. Проект.	1
	Мультипликация.	4
27	Мультстудия. Кадры, смена кадров. Звуковое сопровождение кадров.	1
28	Мультстудия. Титры в мультфильме. Герои мультфильмов.	1
29 - 30	Мультстудия. Проект.	2
	Логика.	4
31	Высказывания. Простые и сложные высказывания. Отрицание. Логические операции.	1
32	Рассуждение. Вывод, умозаключение. Составить цепочку рассуждений. Составить вывод.	1
33 - 34	Стратегия игры. Графы и деревья.	1