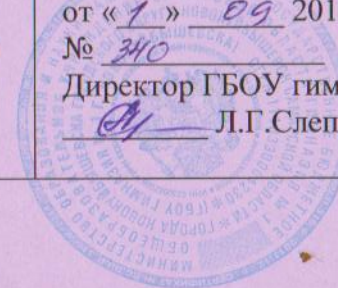


ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ САМАРСКОЙ ОБЛАСТИ
ГИМНАЗИЯ № 1 ГОРОДА НОВОКУЙБЫШЕВСКА
ГОРОДСКОГО ОКРУГА НОВОКУЙБЫШЕВСК САМАРСКОЙ ОБЛАСТИ
(ГБОУ гимназия № 1 г. Новокуйбышевска)

«РАССМОТРЕНО» на заседании МО учителей начальных классов Протокол № <u>1</u> от « <u>24</u> » <u>августа</u> 2017г Руководитель лаборатории <u>Баева</u> Н.В. Баева	«СОГЛАСОВАНО» заместителем директора по ВР « <u>25</u> » <u>августа</u> 2017г. <u>Чеснокова</u> Н.А. Чеснокова	«УТВЕРЖДЕНО» приказом директора ГБОУ гимназии №1 от « <u>1</u> » <u>09</u> 2017г. № <u>310</u> Директор ГБОУ гимназия №1 <u>Слепцова</u> Л.Г. Слепцова
---	--	--



Рабочая программа
внеурочной деятельности
«ИНФОЗНАЙКА»
для обучающихся 1 - 4 классов.
направление: общеинтеллектуальное

Составитель:
Баева Н.В.
учитель начальных классов
ГБОУ гимназии №1

2017г

1. Планируемые результаты

Личностные результаты освоения программы

В результате освоения программы курса «Инфознайка» у обучающихся будут сформированы:

- 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.

Метапредметные результаты освоения программы курса «Инфознайка»

Познавательные УУД

Обучающиеся приобретут способности к:

- поиску информации в индивидуальных информационных архивах учащегося, информационной среде образовательного учреждения, в федеральных хранилищах информационных образовательных ресурсов;
- использованию средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных, познавательных и творческих задач;
- моделированию – преобразованию объекта из чувственной формы в модель, где выделены существенные характеристики объекта (пространственно-графическая или знаково-символическая);
- анализу объектов с целью выделения признаков (существенных, несущественных);
- синтезу – составлению целого из частей, в том числе самостоятельное достраивание с восполнением недостающих компонентов;
- выбору оснований и критериев для сравнения, сериации, классификации объектов;
- подведению под понятия;
- установлению причинно-следственных связей;
- построению логической цепи рассуждений

Регулятивные УУД

Обучающиеся должны уметь:

	<ul style="list-style-type: none">• решать проблемы творческого характера в жизненных ситуациях;• ставить цель – создание творческой работы, планировать достижение этой цели, создавать вспомогательные эскизы в процессе работы;• оценивать получающийся творческий продукт и соотносить его с изначальным замыслом, выполнять по необходимости коррекцию либо продукта, либо замысла;• планировать последовательность шагов алгоритма для достижения цели;• искать ошибки в плане действий и вносить в него изменения.
Коммуникативные УУД	<p>Обучающиеся должны научиться:</p> <ul style="list-style-type: none">• создавать гипермедиа сообщения, включающие текст, набираемый на клавиатуре, цифровые данные, неподвижные и движущиеся, записанные и созданные изображения, и звуки, ссылки между элементами сообщения;• подготовить выступление с аудиовизуальной поддержкой;• аргументировать свою точку зрения на выбор оснований и критериев при выделении признаков, сравнении и классификации объектов;• выслушивать собеседника и вести диалог;• признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою.

2. Содержание курса «Инфознайка»

№	Название темы	Количество часов			Содержание
		Всего	Теорет	Практ	
Первый год обучения					
1.	Знакомство с компьютером	2 (1)	1 (1)	1 (0)	Компьютеры вокруг нас. Новые профессии. Компьютеры в школе. Правила поведения в компьютерном классе. Основные устройства компьютера. Компьютерные программы. Операционная система. Рабочий стол. Компьютерная мышь. Клавиатура.
2	План действий и его описание	8 (4)	1 (1)	7 (3)	Последовательность действий. Последовательность состояний в природе. Выполнение последовательности действий. Составление линейных планов действий. Поиск ошибок в последовательности действий.
3	Отличительные признаки и составные части предметов	10 (5)	1 (1)	9 (4)	Выделение признаков предметов, узнавание предметов по заданным признакам. Сравнение двух или более предметов. Разбиение предметов на группы по заданным признакам.
4	Создание текстов	16 (8)	2 (1)	14 (7)	Компьютерное письмо. Клавиатурные тренажёры. Текстовые редакторы. Примеры клавиатурных тренажёров и текстовых редакторов. Правила клавиатурного письма. Основные операции при создании текстов: набор текста, перемещение курсора, ввод прописных букв, ввод букв латинского алфавита, вырезание, копирование и вставка текста. Оформление текста. Выбор шрифта, размера, цвета и начертания символов.
5	Логические рассуждения	16 (8)	2 (1)	14 (7)	Истинность и ложность высказывания. Логические рассуждения и выводы. Поиск путей на простейших графах, подсчет вариантов. Высказывания и множества. Построение отрицания простых высказываний.
6	Создание рисунков	14 (7)	2 (1)	14 (6)	Компьютерная графика. Примеры графических редакторов. Панель инструментов графического редактора. Основные операции при рисовании: рисование и стирание точек, линий, фигур. Заливка цветом.
Всего		66 (33)	9 (6)	57 (27)	
Второй год обучения					
1	План действий и его описание	12 (6)	1 (1)	11 (5)	Последовательность действий. Последовательность состояний в природе. Выполнение последовательности действий. Составление линейных планов действий. Поиск ошибок в последовательности действий. Знакомство со способами записи алгоритмов. Знакомство с ветвлениями в алгоритмах.

2	Создание текстов	8 (4)	1 (1)	7 (3)	Компьютерное письмо. Клавиатурные тренажёры. Текстовые редакторы. Оформление текста. Выбор шрифта, размера, цвета и начертания символов. Организация текста. Заголовок, подзаголовок, основной текст. Выравнивание абзацев.
3	Отличительные признаки и составные части предметов	12 (6)	2 (1)	10 (5)	Выделение признаков предметов, узнавание предметов по заданным признакам. Сравнение двух или более предметов. Разбиение предметов на группы по заданным признакам. Составные части предметов.
4	Создание рисунков	12 (6)	2 (1)	10 (5)	Компьютерная графика. Примеры графических редакторов. Панель инструментов графического редактора. Основные операции при рисовании: рисование и стирание точек, линий, фигур. Заливка цветом. Выделение фрагментов рисунка, перемещение и копирование, редактирование готового рисунка. Надписи.
5	Логические рассуждения	12 (6)	2 (1)	10 (5)	Истинность и ложность высказываний. Логические рассуждения и выводы. Поиск путей на простейших графах, подсчет вариантов. Высказывания и множества. Вложенные множества. Построение отрицания высказываний.
6	Создание мультфильмов и живых картинок	12 (6)	2 (1)	10 (5)	Анимация. Компьютерная анимация. Основные способы создания компьютерной анимации: покадровая рисованная анимация, конструирование анимации, программирование анимации. Примеры программ для создания анимации. Основные операции при создании анимации. Этапы создания мультфильма.
Всего по программе		68 (34)	10 (6)	58 (28)	
Третий год обучения					
1	Алгоритмы	10 (5)	1 (1)	9 (4)	Алгоритм, как план действий, приводящих к заданной цели. Формы записи алгоритмов: блок-схема, построчная запись. Выполнение алгоритма. Составление алгоритма. Поиск ошибок в алгоритме. Линейные, ветвящиеся, циклические алгоритмы.
2	Создание печатных публикаций	5 (2)	1 (1)	4 (1)	Печатные публикации. Виды печатных публикаций. Текстовые редакторы. Настольные издательские системы. Примеры текстовых редакторов и настольных издательских систем. Иллюстрации в публикациях. Схемы в публикациях. Некоторые виды схем: схемы отношений; схемы, отражающие расположение и соединение предметов; схемы, отражающие происходящие изменения, порядок действий. Таблицы в публикациях. Столбцы и строки.

3	Группы (классы) объектов	8 (4)	1 (1)	7 (3)	Общие названия и отдельные объекты. Разные объекты с общим названием. Разные общие названия одного отдельного объекта. Состав и действия объектов с одним общим названием. Отличительные признаки. Значения отличительных признаков (атрибутов) у разных объектов в группе. Имена объектов.
4	Создание мультфильмов и живых картинок	5 (2)	1 (1)	4 (1)	Анимация. Компьютерная анимация. Основные способы создания компьютерной анимации: покадровая рисованная анимация, конструирование анимации, программирование анимации. Примеры программ для создания анимации. Основные операции при создании анимации. Этапы создания мультфильма.
5	Логические рассуждения	10 (5)	2 (1)	8 (4)	Высказывания со словами “все”, “не все”, “никакие”. Отношения между множествами (объединение, пересечение, вложенность). Графы и их табличное описание. Пути в графах. Деревья
6	Создание проектов домов и квартир	12 (6)	2 (1)	10 (5)	Проектирование. Компьютерное проектирование. Интерьер. Дизайн. Архитектура. Примеры программ для проектирования зданий. Основные операции при проектировании зданий: обзор и осмотр проекта, создание стен, создание окон и дверей, установка сантехники и бытовой техники, размещение мебели, выбор цвета и вида поверхностей.
7	Применение моделей (схем) для решения задач	8 (4)	1 (1)	7 (3)	Игры. Анализ игры с выигрышной стратегией. Решение задач по аналогии. Решение задач на закономерности. Аналогичные закономерности.
Всего		68 (34)	9 (7)	49 (27)	
Четвертый год обучения					
1	Алгоритмы	10 (5)	2 (1)	8 (4)	Вложенные алгоритмы. Алгоритмы с параметрами. Циклы: повторение указанное число раз, до выполнения заданного условия, для перечисленных параметров).

2	Файлы и папки	2 (1)	1 (0)	1 (1)	Файлы. Папки (каталоги). Имя файла. Размер файла. Сменные носители. Полное имя файла. Операции над файлами и папками (каталогами): создание папок (каталогов), копирование файлов и папок (каталогов), перемещение файлов и папок (каталогов), удаление файлов и папок (каталогов). Примеры программ для выполнения действий с файлами и папками (каталогами).
3	Объекты	8 (4)	1 (1)	7 (3)	Составные объекты. Отношение "состоит из". Схема (дерево) состава. Адреса объектов. Адреса компонент составных объектов. Связь между составом сложного объекта и адресами его компонент. Относительные адреса в составных объектах.
4	Создание электронных публикаций	14 (7)	2 (1)	12 (6)	Электронные публикации. Виды электронных публикаций: презентации, электронные учебники и энциклопедии, справочные системы, страницы сети Интернет. Примеры программ для создания электронных публикаций. Гиперссылки в публикациях. Создание электронной публикации с гиперссылками. Звук, видео и анимация в электронных публикациях. Вставка звуков и музыки в электронные публикации. Вставка анимации и видео в электронные публикации. Порядок действий при создании электронной публикации. Подготовка презентаций.
5	Логические рассуждения	10 (5)	1 (1)	9 (4)	Связь операций над множествами и логических операций. Пути в графах, удовлетворяющие заданным критериям. Правила вывода "если - то". Цепочки правил вывода. Простейшие "и-или" графы.
6	Создание компьютерных игр	12 (6)	2 (1)	10 (5)	Компьютерные игры. Виды компьютерных игр. Порядок действий при создании игр. Примеры программ для создания компьютерных игр. Основные операции при конструировании игр: создание или выбор фона, карты или поля, выбор и размещение предметов и персонажей. Другие операции.
7	Применение моделей (схем) для решения задач	8 (4)	1 (1)	7 (3)	Приемы фантазирования (прием "наоборот", "необычные значения признаков", "необычный состав объекта"). Связь изменения объектов и их

					функционального назначения. Применение изучаемых приемов фантазирования к материалам разделов 1-3 (к алгоритмам, объектам и др.)
8	Поиск информации	4 (2)	1 (1)	3 (1)	Источники информации для компьютерного поиска: компакт-диски CD («си-ди») или DVD («ди-ви-ди»), сеть Интернет, постоянная память компьютера. Способы компьютерного поиска информации: просмотр подобранной по теме информации, поиск файлов с помощью файловых менеджеров, использование средств поиска в электронных изданиях, использование специальных поисковых систем. Поисковые системы. Примеры программ для локального поиска. Поисковые системы в сети Интернет. Поисковые запросы. Уточнение запросов на поиск информации. Сохранение результатов поиска. Поиск изображений. Сохранение найденных изображений.
	Всего	68 (34)	11 (7)	57 (27)	
	Всего по программе	270 (135)	38 (26)	232 (109)	

1. Тематическое планирование

№		Форма организации	Кол-во часов	Виды деятельности	Срок (цикл)	Форма контроля
Первый год обучения						
1	Знакомство с компьютером	Беседа, практическое занятие	2ч (1 ч)	Познавательная	1	Самостоятельная работа
2	План действий и его описание	Беседа, игра	8ч (4ч)	Игровая	2	
3	Отличительные признаки и составные части предметов	Беседа, игра	10ч (5ч)	Игровая	3	
4	Создание текстов	Беседа, практическое занятие	16ч (8ч)	Техническое творчество	4	
5	Логические рассуждения	Беседа, игра	16ч (8ч)	Игровая	5	
6	Создание рисунков	Беседа, практическое занятие	14ч (7ч)	Техническое творчество	6	
Всего			66 (33)			
Второй год обучения						
1	План действий и его описание	Беседа, игра	12ч (6ч)	Игровая	1	Самостоятельная работа
2	Создание текстов	Беседа, практическое занятие	8ч (4ч)	Познавательная	2	
3	Отличительные признаки и составные части предметов	Беседа, игра	12ч (6ч)	Игровая	3	
4	Создание рисунков	Беседа, практическое занятие	12ч (6ч)	Техническое творчество	4	
5	Логические рассуждения	Беседа, игра	12ч (6ч)	Игровая	5	
6	Создание мультфильмов и живых картинок	Беседа, практическое	12ч (6ч)	Техническое творчество	6	

		занятие				
		Всего	68 (34)			
Третий год обучения						
1	Алгоритмы	Беседа, игра	10ч (5ч)	Игровая	1	Самостоятельная работа
2	Создание печатных публикаций	Практическое занятие	10ч (5ч)	Техническое творчество	2	
3	Группы (классы) объектов	Беседа, игра	8ч (4ч)	Игровая	3	
4	Создание мультфильмов и живых картинок	Практическое занятие	10ч (5ч)	Техническое творчество	4	
5	Логические рассуждения	Беседа, игра	10ч (5ч)	Игровая	5	
6	Создание проектов домов и квартир	Беседа, практическое занятие	12ч (6ч)	Техническое творчество	6	
7	Применение моделей (схем) для решения задач	Беседа, игра	8ч (4ч)	Игровая	6	
		Всего	68 (34)			
Четвертый год обучения						
1	Алгоритмы	Беседа, игра	10ч (5ч)	Игровая	1	Самостоятельная работа
2	Файлы и папки	Практическое занятие	2ч (1ч)	Познавательная	2	
3	Объекты	Беседа, игра	8ч (4ч)	Игровая	2	
4	Создание электронных публикаций	Беседа, практическое занятие	14ч (7ч)	Техническое творчество	3	
5	Логические рассуждения	Беседа, игра	10ч (5ч)	Игровая	4	
6	Создание компьютерных игр	Практическое занятие	12ч (6ч)	Техническое творчество	5	
7	Применение моделей (схем)	Беседа, игра	8ч (4ч)	Игровая	6	

	для решения задач					
8	Поиск информации	Беседа, практическое занятие	4ч (2ч)	Познавательная	6	
Всего			68 (34)			
Всего по программе			270 (135)			