

Рабочая программа по курсу внеурочной деятельности «Занимательная информатика» разработана в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом начального общего образования, примерной основной образовательной программы начального общего образования, с учётом авторской программы А.В.Горячева «Информатика в играх и задачах», «Информатика. 2–4 классы»

Направление: общеинтеллектуальное.

I. Результаты освоения курса внеурочной деятельности «Занимательная информатика»

Программа курса внеурочной деятельности «Занимательная информатика» направлена на достижение трёх категорий образовательных результатов:

- личностные;
- метапредметные;
- предметные

Личностные результаты:

- формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию;
- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, взрослыми в процессе образовательной и творческой видов деятельности.

Регулятивные универсальные учебные действия

Обучающийся научится:

- целеполаганию, преобразование практической задачи в познавательную;
- самостоятельно анализировать условия достижения цели;
- планировать пути достижения целей;
- уметь самостоятельно контролировать своё время и управлять им;
- адекватно самостоятельно оценивать правильность выполнения действия;

Коммуникативные универсальные учебные действия

Обучающийся научится:

- учитывать разные мнения и стремиться к координации различных позиций в сотрудничестве;
- формулировать собственное мнение и позицию, аргументировать и координировать её с позициями партнёров в сотрудничестве при выработке общего решения в совместной деятельности;
- задавать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества с партнёром;
- осуществлять взаимный контроль и оказывать в сотрудничестве необходимую взаимопомощь;

Познавательные универсальные учебные действия

Обучающийся научится:

- осуществлять выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий;
- объяснять явления, процессы, связи и отношения;

Метапредметные результаты:

- умение самостоятельно планировать пути достижения целей, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения познавательных задач;

- умение осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата;
- умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности её решения;
- умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;
- умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками;
- работать индивидуально и в группе;
- способность обучающегося принимать и сохранять учебную цель и задачи; самостоятельно преобразовывать практическую задачу в познавательную; умение планировать собственную деятельность в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации и искать средства её осуществления; умение контролировать и оценивать свои действия, вносить коррективы в их выполнение на основе оценки и учёта характера ошибок, проявлять инициативу и самостоятельность в обучении;
- умение осуществлять информационный поиск, сбор и выделение существенной информации из различных информационных источников;
- умение использовать знаково - символические средства для создания моделей изучаемых объектов и процессов, схем решения учебно - познавательных и практических задач;
- способность к осуществлению логических операций сравнения, анализа, обобщения, классификации по родовидовым признакам, к установлению аналогий, отнесения к известным понятиям;
- умение сотрудничать с педагогом и сверстниками при решении учебных проблем, принимать на себя ответственность за результаты своих действий.

Предметные результаты:

- находить лишний предмет в группе однородных;
- предлагать несколько вариантов лишнего предмета в группе однородных;
- выделять группы однородных предметов среди разнородных и давать названия этим группам;
- находить предметы с одинаковым значением признака (цвет, форма, размер, число элементов и т. д.);
- разбивать предложенное множество фигур (рисунков) на два подмножества по значениям разных признаков;
- находить закономерности в расположении фигур по значению двух признаков;
- называть последовательность простых знакомых действий;
- приводить примеры последовательности действий в быту, сказках;
- находить пропущенное действие в знакомой последовательности;
- точно выполнять действия под диктовку учителя;
- отличать заведомо ложные фразы;
- называть противоположные по смыслу слова;
- отличать высказывания от других предложений, приводить примеры высказываний, определять истинные и ложные высказывания;
- приобретут первичные навыки обработки и поиска информации при помощи средств ИКТ;
- научатся оценивать потребность в дополнительной информации для решения учебных задач и самостоятельной познавательной деятельности; определять возможные источники ее получения; критически относиться к информации и к выбору источника информации;
- научатся планировать, проектировать и моделировать процессы в простых

учебных и практических ситуациях;

– обнаруживать изменения, происходящие с объектом, и учиться устно и письменно описывать объекты по результатам наблюдений, опытов, работы с информацией.

– устно и письменно представлять информацию о наблюдаемом объекте, т.е. создавать графическую модель наблюдаемого объекта с помощью компьютера с использованием графического редактора.

II. Содержание курса внеурочной деятельности «Занимательная информатика»

1 класс

Описание предметов

Описания и объяснения окружающих предметов, процессов, явлений, а также оценки их количественных и пространственных отношений. Выделение признаков предметов, узнавание предметов по заданным признакам. Сравнение двух или более предметов. Разбиение предметов на группы по заданным признакам. Составные части предметов. Симметрия. Координатное расположение предметов.

Последовательность событий

Общие названия и отдельные объекты. Разные объекты с общим названием. Разные общие названия одного отдельного объекта. Состав и действия объектов с одним общим названием. Имена объектов. Отличительные признаки. Значения отличительных признаков (атрибутов) у разных объектов в группе. Выделение признаков предметов, узнавание предметов по заданным признакам. Сравнение двух или более предметов по заданным признакам. Разбиение предметов на группы по заданным признакам.

Алгоритмы

Последовательность действий. Алгоритм, как план действий, приводящих к заданной цели. Формы записи алгоритмов: блок-схема, построчная запись. Линейные, ветвящиеся, циклические алгоритмы. Выполнение алгоритма. Составление алгоритма. Поиск ошибок в алгоритме. Поиск ошибок в последовательности действий.

Свойства множеств

Множество. Элементы множества. Способы задания множества. Сравнение, пересечение и объединение множеств. Отображение и вложенность множеств.

2 класс

Информация и данные

Правила поведения в информационном центре. Расписание работы. Объединение в рабочие команды. Компьютеры в нашей жизни.

Человек и информация. Виды информации в зависимости от органов восприятия. Виды информации: звуковая, зрительная, вкусовая, тактильная, обонятельная. Источники и информации. Приемники информации. Компьютер – инструмент для работы с информацией. Носители информации и их виды. Кодирование. Способы кодирования. Алфавит и кодирование информации. Алфавитная письменность. Письменные источники информации. Естественные и компьютерные языки. Текстовая и графическая информация. Числовая информация. Время и числовая информация. Кодирование с помощью числа. Декодирование. Помощники человека при счете: абак, счеты, арифмометр, калькулятор, компьютер.

Логика и комбинаторика

Высказывания. Истинные и ложные высказывания. Отрицания. Логическая операция «и», «или». Хаотичный и систематический перебор вариантов. Объединение. Пересечение. Перестановки. Размещения. Сочетания. Правила классификации. Причинно-следственные цепочки. Рассуждения. Умозаключения.

Компьютерные игры: «Повтори рисунок по клеточкам», «Раскрась предмет», «Пройди лабиринт», «Найди различия», «Дорисуй картинку», «Соедини похожие предметы», «Кто спрятался на картинке?»

Графический редактор Paint

Роль компьютерной графики в жизни человека. Назначение и основные возможности графического редактора Paint. Алгоритм запуска графического редактора Paint. Завершение работы редактора Paint. Как сохранить созданный рисунок. Интерфейс программы Paint (рабочее окно программы, панель инструментов, палитра). Операции с фигурами, линиями. Операции с цветом. Практическая работа

Виды деятельности:

- Познавательная
- Игровая
- Проблемно-ценностное общение

Формы организации внеурочной деятельности

Дидактическая игры;
Интерактивная игра;
Творческая работа на ПК.

III. Тематическое планирование курса внеурочной деятельности «Занимательная информатика»

1 класс

№ п/п	Разделы	Количество часов
1.	Описание предметов	15
2.	Последовательность событий	6
3.	Алгоритм	6
4.	Свойства множеств	6
Итого		33

2 класс

№ п/п	Разделы	Количество часов
1.	Информация и данные	8
2.	Логика и комбинаторика	9
3.	Графический редактор Paint	17
Итого		34