

**Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение  
«Центр образования №1 «Академия знаний» имени Н.П. Шевченко»  
Старооскольского городского округа**

**УТВЕРЖДЕНА**  
приказом МАОУ  
"ЦО №1 «Академия  
знаний» имени Н.П.  
Шевченко»  
от «27»июля 2021г.  
№ 17

# **РАБОЧАЯ ПРОГРАММА КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «Информатика»**

Срок реализации программы –1 год

Общее количество часов в год –34 часа

Количество часов в неделю – 1 час

Направление программы: общеинтеллектуальное

Программа рассчитана на детей 7-10 лет

Категория участников: обучающиеся 1,2,3 классов

**Составители:** Николенко Арина Алексеевна, первой квалификационной категории

Старый Оскол

2021г.

## 1 класс

### Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности

Название раздела	Предметные результаты	Метапредметные результаты	Личностные результаты, планируемые в рамках реализации программы воспитания ООП НОО
Модуль 1. Линейные алгоритмы	Овладение основами логического и алгоритмического мышления, пространственного воображения и математической речи, измерения, пересчёта, прикидки и оценки, наглядного представления данных и процессов, записи и выполнения алгоритмов.  Умение выполнять устно и письменно арифметические действия с числами и числовыми выражениями, решать текстовые задачи, умение действовать в соответствии с алгоритмом и строить простейшие алгоритмы, исследовать, распознавать и изображать геометрические фигуры, работать с таблицами, схемами, графиками и диаграммами, цепочками, совокупностями, представлять, анализировать и интерпретировать данные.  Приобретение первоначальных представлений о компьютерной грамотности	Освоение способов решения проблем творческого и поискового характера.	Формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата.  Овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации по родовидовым признакам, установления аналогий и причинно-следственных связей, построения рассуждений, отнесения к известным понятиям.  Готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою; излагать своё мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий.  Определение общей цели и путей её достижения; умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности; осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности,
Модуль 2. Циклы		Освоение начальных форм познавательной и личностной рефлексии	
Модуль 3. Знакомство с ScratchJr.		Использование знаково-символических средств представления информации для создания моделей изучаемых объектов и процессов, схем решения учебных и практических задач.	
Модуль 4. События. Мультипликация		Активное использование речевых средств и средств информационных и коммуникационных технологий (далее — ИКТ) для решения коммуникативных и познавательных задач; использование различных способов поиска (в справочных источниках и открытом учебном информационном пространстве	
Модуль 5. Сообщения		Интернета), сбора, обработки, анализа, организации, передачи и интерпретации информации в соответствии с коммуникативными и познавательными	
Модуль 6. Условный оператор Касания			
Модуль 7. Реализация игровой механики в проекте по выбору группы			
Модуль 8. Создание собственного проекта по выбору			

		<p>задачами и технологиями учебного предмета, в том числе умение вводить текст с помощью клавиатуры, фиксировать (записывать) в цифровой форме измеряемые величины и анализировать изображения, звуки, готовить своё выступление и выступать с аудио-, видео- и графическим сопровождением; соблюдать нормы информационной избирательности, этики и этикета.</p> <p>Осознанно строить речевое высказывание в соответствии с задачами коммуникации и составлять тексты в устной и письменной формах.</p> <p>Овладение начальными сведениями о сущности и особенностях информационных объектов, процессов и явлений действительности.</p> <p>Овладение базовыми предметными и межпредметными понятиями, отражающими существенные связи и отношения между объектами и процессами.</p> <p>Умение работать в материальной и</p>	<p>адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.</p> <p>Готовность конструктивно разрешать конфликты посредством учёта интересов сторон и сотрудничества.</p> <p>Развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе.</p> <p>Развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умение не создавать конфликты и находить выход из спорных ситуаций.</p>
--	--	--	---

		информационной среде начального общего образования (в том числе с учебными моделями) в соответствии с содержанием конкретного учебного предмета.	
--	--	--	--

### Содержание курса внеурочной деятельности

№	Содержание	Формы организации	Виды деятельности
1.	Модуль 1. Линейные алгоритмы 1 Исполнитель и алгоритмы. 2 Программа и блок памяти. 3 Учимся считывать и выполнять программы. 4 Собираем линейные алгоритмы. 4 Собираем линейные алгоритмы.	1) Игровая, задачная и проектная. 2) Обучение от общего к частному. 3) Поощрение вопросов и свободных высказываний по теме. 4) Уважение и внимание к каждому ученику. 5) Создание мотивационной среды обучения. 6) Создание условий для дискуссий и развития мышления учеников при достижении учебных целей вместо простого одностороннего объяснения темы преподавателем.	В рамках курса подразумевается активная устная работа ученика и взаимодействие с учащимися и учителем, а также использование компьютера и платформы для решения познавательных задач
2.	Модуль 2. Циклы 1 Знакомство с циклами. 2 Собираем циклические алгоритмы. 3 Урок повторения.		В рамках модуля «Линейные алгоритмы» и «Циклы» ученики знакомятся с линейными и циклическими алгоритмами, учатся их читать и записывать, а также применять для решения задач. В последующих модулях, посвящённых программированию в Scratch, ученики развивают логическое, алгоритмическое, пространственное мышление посредством программирования простых игр и создания мультипликации.
3.	Модуль 3. Знакомство с ScratchJr. 1 Знакомство со средой ScratchJr. 2 ScratchJr. События («Когда спрайт нажат»), команды раздела «Движение» 3 Команды раздела «Внешность» 4 Циклы. Повторение. Интерактивный проект.		
4.	Модуль 4. События. Мультипликация 1 События. Программирование параллельных (одновременных) действий при запуске проекта. 2 Программирование автоматической смены сцен при запуске проекта. 3 Создание мультипликации (начало). Вид героев при старте. Запись и использование звуков в		В модуле «Знакомство с ScratchJr.» ученики изучают, как строить простейшие алгоритмы и научиться действовать в соответствии с ними на базе среды визуального программирования Scratch

<p>5.</p> <p>6.</p> <p>7.</p> <p>8.</p>	<p>Scratch.</p> <p>4 Создание мультимедиа (финализация), демонстрация проектов.</p> <p>5 Повторение тем модуля.</p> <p>Модуль 5. Сообщения</p> <p>1 Сообщения.</p> <p>2 Использование сообщений в игре.</p> <p>3 Программирование кнопок с использованием сообщений.</p> <p>4 Программирование кнопок для управления героем</p> <p>Модуль 6. Условный оператор Касания</p> <p>1 Условие касания.</p> <p>2 Передача сообщения при касании.</p> <p>3 Создание игры с мультимедиа. Начало.</p> <p>4 Создание игры с мультимедиа. Финализация.</p> <p>Модуль 7. Реализация игровой механики в проекте по выбору группы</p> <p>1 Выбор и начало реализации большого проекта группы.</p> <p>2 Продолжение реализации большого проекта группы.</p> <p>3 Продолжение реализации проекта группы.</p> <p>4 Презентация проектов.</p> <p>Модуль 8. Создание собственного проекта по выбору</p> <p>1 Выбор и начало работы над финальным индивидуальным проектом курса.</p> <p>2 Создание собственного индивидуального проекта по выбору.</p> <p>3 Создание собственного индивидуального проекта по выбору.</p> <p>4 Презентация итоговых проектов. Награждение.</p>		<p>Программа первого класса прежде всего пробуждает интерес к информатике и программированию. Поэтому приобретение первоначальных представлений о компьютерной грамотности появляются через взаимодействие с компьютером в рамках выполнения интерактивных проектных заданий: создание игр и мультимедиа.</p>
---	--	--	---

## Тематическое планирование

№ п/п	Наименование разделов, тем	Количество часов
Модуль 1. Линейные алгоритмы	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 Исполнитель и алгоритмы.</li> <li>2 Программа и блок памяти.</li> <li>3 Учимся считывать и выполнять программы.</li> <li>4 Собираем линейные алгоритмы.</li> <li>5 Урок повторения..</li> </ol>	5 часов
Модуль 2. Циклы	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 Знакомство с циклами.</li> <li>2 Собираем циклические алгоритмы.</li> <li>3 Урок повторения.</li> </ol>	3 часа
Модуль 3. Знакомство с ScratchJr.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 Знакомство со средой ScratchJr.</li> <li>2 ScratchJr. События («Когда спрайт нажат»), команды раздела «Движение»</li> <li>3 Команды раздела «Внешность»</li> <li>4 Циклы. Повторение. Интерактивный проект.</li> </ol>	4 часа
Модуль 4. События. Мультипликация	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 События. Программирование параллельных (одновременных) действий при запуске проекта.</li> <li>2 Программирование автоматической смены сцен при запуске проекта.</li> <li>3 Создание мультипликации (начало). Вид героев при старте. Запись и использование звуков в Scratch.</li> <li>4 Создание мультипликации (финализация), демонстрация проектов.</li> <li>5 Повторение тем модуля.</li> </ol>	5 часов
Модуль 5. Сообщения	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 Сообщения.</li> <li>2 Использование сообщений в игре.</li> <li>3 Программирование кнопок с использованием сообщений.</li> <li>4 Программирование кнопок для управления героем</li> </ol>	4 часа
Модуль 6. Условный оператор Касания	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 Условие касания.</li> <li>2 Передача сообщения при касании.</li> <li>3 Создание игры с мультипликацией. Начало.</li> <li>4 Создание игры с мультипликацией. Финализация.</li> </ol>	4 часа
Модуль 7. Реализация игровой механики в	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 Выбор и начало реализации большого проекта группы.</li> <li>2 Продолжение реализации большого проекта группы.</li> </ol>	4 часа

проекте по выбору группы	3 Продолжение реализации проекта группы. 4 Презентация проектов.	4 часа
Модуль 8. Создание собственного проекта по выбору	1 Выбор и начало работы над финальным индивидуальным проектом курса. 2 Создание собственного индивидуального проекта по выбору. 3 Создание собственного индивидуального проекта по выбору. 4 Презентация итоговых проектов. Награждение.	

## 2- 3 классы

### Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности

Название раздела	Предметные результаты	Метапредметные результаты	Личностные результаты, планируемые в рамках реализации программы воспитания ООП НОО
Модуль 1. Теория информации	Овладение основами логического и алгоритмического мышления, пространственного воображения и математической речи, измерения, пересчёта, прикидки и оценки, наглядного представления данных и процессов, записи и выполнения алгоритмов.	Освоение способов решения проблем творческого и поискового характера.	Формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата.
Модуль 2. Файлы. Папки. Текстовый редактор		Освоение начальных форм познавательной и личностной рефлексии	
Модуль 3. Алгоритмы.		Использование знаковосимволических средств представления информации для создания моделей изучаемых объектов и процессов, схем решения учебных и практических задач.	Овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации по родовидовым признакам, установления аналогий и причинно-следственных связей, построения рассуждений, отнесения к известным понятиям.
Модуль 4. Устройство компьютера	Умение выполнять устно и письменно арифметические действия с числами и числовыми выражениями, решать текстовые задачи, умение действовать в соответствии с алгоритмом и строить простейшие алгоритмы, исследовать, распознавать и изображать геометрические фигуры, работать с таблицами, схемами, графиками и диаграммами, цепочками, совокупностями, представлять,	Активное использование речевых средств и средств информационных и коммуникационных технологий (далее — ИКТ) для решения	Готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования
Модуль 5. Работа в графическом редакторе			

<p>Модуль 6. Систематизация знаний</p>	<p>анализировать и интерпретировать данные.</p> <p>Приобретение первоначальных представлений о компьютерной грамотности</p>	<p>коммуникативных и познавательных задач; использование различных способов поиска (в справочных источниках и открытом учебном информационном пространстве (Интернета), сбора, обработки, анализа, организации, передачи и интерпретации информации в соответствии с коммуникативными и познавательными задачами и технологиями учебного предмета, в том числе умение вводить текст с помощью клавиатуры, фиксировать (записывать) в цифровой форме измеряемые величины и анализировать изображения, звуки, готовить своё выступление и выступать с аудио-, видео- и графическим сопровождением; соблюдать нормы информационной избирательности, этики и этикета.</p> <p>Осознанно строить речевое высказывание в соответствии с задачами коммуникации и составлять тексты в устной и письменной формах.</p> <p>Овладение начальными сведениями о сущности и особенностях объектов, процессов и</p>	<p>различных точек зрения и права каждого иметь свою; излагать своё мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий.</p> <p>Определение общей цели и путей её достижения; умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности; осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.</p> <p>Готовность конструктивно разрешать конфликты посредством учёта интересов сторон и сотрудничества.</p> <p>Развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе.</p> <p>Развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умение не создавать конфликты и находить выход из спорных ситуаций.</p>
--	---	---	---



		<p>явлений действительности.</p> <p>Овладение базовыми предметными и межпредметными понятиями, отражающими существенные связи и отношения между объектами и процессами.</p> <p>Умение работать в материальной и информационной среде начального общего образования (в том числе с учебными моделями) в соответствии с содержанием конкретного учебного предмета.</p>	
--	--	--	--

### Содержание курса внеурочной деятельности

№	Содержание	Формы организации	Виды деятельности
1.	Модуль 1. Теория информации	1) Игровая, задачная и проектная.	<p>В рамках модуля «Алгоритмы» ученики осваивают более сложные типы алгоритмов, погружаются в основы логики, решают алгоритмические и логические задачи. Учатся записывать и выполнять простые линейные алгоритмы.</p> <p>В модуле «Алгоритмы» ученики учатся строить алгоритмы и выполнять их, решают текстовые задачи на их основе. В модуле «Работа в графическом редакторе» ученики развивают навык работы с графической информацией, геометрическими</p>
2.	Модуль 2. Файлы. Папки. Текстовый редактор	2) Обучение от общего к частному.	
3.	Модуль 3. Алгоритмы.	3) Поощрение вопросов и свободных высказываний по теме.	
4.	Модуль 4. Устройство компьютера	4) Уважение и внимание к каждому ученику.	
5.	Модуль 5. Работа в графическом редакторе	5) Создание мотивационной среды обучения.	
6.	Модуль 6. Систематизация знаний	6) Создание условий для дискуссий и развития мышления учеников при достижении учебных целей вместо простого одностороннего объяснения темы преподавателем	

			<p>объектами и текстами</p> <p>В модулях «Теория информации», «Устройства компьютера» и «Файлы. Папки. Текстовый редактор» ученики изучают принципы работы программной части компьютера, операционной системы (ОС), знакомятся с разными видами информации, файловой системой и базовыми программами; на базовом уровне понимают, как устроен компьютер и из каких частей он состоит.</p>
--	--	--	---

### Тематическое планирование

№ п/п	Наименование разделов, тем	Количество часов
1.	<p>Модуль 1. Теория информации</p> <p>1 Знакомство с кабинетом информатики. Что такое информация.</p> <p>2 Виды информации.</p> <p>3 Информационные процессы. Компьютер и его части.</p> <p>4 Урок оценки знаний</p>	<p>4 часа</p> <p>5 часов</p>
2.	<p>Модуль 2. Файлы. Папки. Текстовый редактор</p> <p>1 Файлы и папки.</p> <p>2 Текстовый редактор.</p> <p>3 Текстовый редактор. Продолжение.</p> <p>4 Квест по файлам и папкам</p> <p>5 Урок оценки знаний.</p>	
3.	<p>Модуль 3. Алгоритмы.</p> <p>1 Знакомство с алгоритмом и его свойствами.</p> <p>2 Линейные алгоритмы. Усложнение.</p> <p>3 Алгоритмы. Закрепление.</p> <p>4 Введение в логику.</p> <p>5 Истинность простых высказываний.</p> <p>6 Викторина «Алгоритмы».</p> <p>7 Урок оценки знаний.</p>	7 часов
4.	<p>Модуль 4. Устройство компьютера</p>	6 часов

5.	<p>1 Компьютер и обработка информации.  2 Аппаратное устройство.  3 Программное обеспечение.  4 Работа с окном программы.  4 Работа с окном программы.  6 Урок оценки знаний.</p> <p>Модуль 5. Работа в графическом редакторе  1 Повторение. Виды информации. Алгоритмы в Blockly  2 Знакомство с графическим редактором.  3 Создаём рисунок.  4 Создаём рисунок. Продолжение.  5 Проектный урок «Новое устройство компьютера».  6 Презентация проектов.  7 Урок оценки знаний</p>	7 часов
6.	<p>Модуль 6. Систематизация знаний  1 Повторение. Устройство компьютера.  2 Повторение. Алгоритмы в Blockly.  3 Проектный урок.  4 Презентация проектов.</p>	4 часа