

**Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа №113
с углубленным изучением информационно-технологического профиля
Приморского района Санкт-Петербурга**

Принята

решением педагогического совета,
протокол от 30.08.2018 №1

Утверждена

директор ГБОУ школы №113
Е.А. Касавцова
приказ от 30.08.2018 №333



**Рабочая программа
курса внеурочной деятельности
«Путешествие по планете
«Информатика»
для 2-4 классов
(2018-2019 учебный год)**

Уровень обучения: начальное общее образование

Направление: общеинтеллектуальное

Количество часов: 102

1. Пояснительная записка

1.1. Рабочая программа курса внеурочной деятельности «Путешествие по планете «Информатика» разработана на основе плана внеурочной деятельности ГБОУ школы №113 Приморского района Санкт-Петербурга в соответствии с требованиями федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования.

Рабочая программа курсу внеурочной деятельности «Путешествие по планете «Информатика» предназначена для учащихся 2-4 классов образовательного учреждения, составлена на основе программы «Информатика», авторы Т.А. Рудченко, А.Л. Семёнов (УМК «Перспектива»).

Направление программы: общеинтеллектуальное.

1.2. На реализацию данного курса отводится 1 час в неделю в 2-4 классах. Программа рассчитана на 102 часа:

- 2 класс – 34 часа (34 учебные недели);
- 3 класс – 34 часа (34 учебные недели);
- 4 класс – 34 часа (34 учебные недели).

1.3. Цель изучения данного курса - развивая логическое, алгоритмическое и системное мышление, создавать предпосылку успешного освоения инвариантных фундаментальных знаний и умений в областях, связанных с информатикой и информационными технологиями.

Задачи курса:

- работать в рамках заданной среды по четко оговоренным правилам;
- ориентироваться в потоке информации: просматривать, сортировать, искать необходимые сведения;
- читать и понимать задание, рассуждать, доказывать свою точку зрения;
- работать с графически представленной информацией: таблицей, схемой и т. п.;
- планировать собственную и групповую работу, ориентируясь на поставленную цель, проверять и корректировать планы;
- анализировать языковые объекты;
- использовать законы формальной логики в мыслительной деятельности;
- овладение основами применения компьютеров (и других средств ИКТ) для решения информационных задач.

1.4. Балльная система оценивания знаний и умений учащихся отсутствует.

Система оценивания результатов внеурочной деятельности учащихся осуществляется согласно Положению о рейтинговой системе оценки результатов внеурочной деятельности.

1.5. Планируемые результаты

Личностные результаты:

- развитие мотивов учебной деятельности;
- развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе;
- развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций.

Метапредметные результаты:

- 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;
- использование знаково-символических средств представления информации для создания моделей изучаемых объектов и процессов, схем решения учебных и практических задач;
- активное использование речевых средств и средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных и познавательных задач;
- использование различных способов поиска (в справочных источниках и открытом учебном информационном пространстве сети Интернет), 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;

- осознанно строить речевое высказывание в соответствии с задачами коммуникации и составлять тексты в устной и письменной формах;
- 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 ее достижения; умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности; осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих;
- готовность конструктивно разрешать конфликты посредством учета интересов сторон и сотрудничества;
- овладение начальными сведениями о сущности и особенностях информационных объектов, процессов и явлений действительности;
- овладение базовыми предметными и межпредметными понятиями, отражающими существенные связи и отношения между объектами и процессами.

2. Тематическое планирование

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов
2 класс		34
1.	Компьютер и его основные устройства	3
2.	Текстовый редактор WordPad	7
3.	Графический редактор Paint	4
4.	Основы программирования	9
5.	Текстовый редактор Microsoft Word	5
6.	Программа Microsoft Power Point	6
3 класс		34
1.	Логика	7
2.	Интернет	4
3.	Алгоритмы и исполнители	5
4	Интегрированная среда ПервоЛого	18
4 класс		34
1.	Интернет	5
2.	Электронные таблицы	3
3.	Моделирование	3
4.	Компьютерные презентации	5
5.	Интегрированная среда ПервоЛого	18

3. Содержание программы курса

2 класс

34 часа

1. Компьютер и его основные устройства (3 часа)

Компьютер и его основные устройства. Правила техники безопасности при работе в компьютерном классе. Системный блок. Клавиатура. Работа на клавиатуре.

2. Текстовый редактор WordPad (7 часов)

Знакомство с текстовым редактором WordPad.

Основные элементы текстового документа: символ, слово, строка, предложение, абзац. Перемещение по тексту. Создание и сохранение текстового документа Основы форматирования текста. Форматирование текста. Работа с текстом.

3. Графический редактор Paint (4 часа)

Графический редактор Paint. Применение инструментов: линейка, надпись, многоугольник, скругленный прямоугольник, эллипс, кривая.

Создание рисунка. Копирование.

4. Основы программирования (9 часов)

Способы представления информации. Виды информации.

Зеркальное отражение. Симметрия.

Понятие «массив». Работа с массивами. Введение понятия «присваивание». Работа с массивами.

Множества. Пересечение множеств. Объединение множеств. Сравнение множеств. Вложенность множеств.

5. Текстовый редактор Microsoft Word (5 часов)

Текстовый редактор Microsoft Word. Работа с текстом.

Редактирование текста.

Маркированный, нумерованный список. Вставка номеров страниц.

Вставка рисунков, объекта WordArt.

Закрепление изученного.

6. Программа Microsoft Power Point

Знакомство с программой Microsoft Power Point. Запуск программы. Окно Power Point.

Типы презентаций. Панель инструментов, сохранение документа, завершение работы.

Контекстное меню. Создание презентации, добавление текста, оформление слайда, изменение дизайна.

Создание презентаций из нескольких слайдов. Настройка анимации, вставка фигур.

Работа с пустой презентацией.

Конкурс презентаций.

3 класс

34 часа

1. Логика (7 часов)

Отрицание. Истинность высказывания. Элементы логики. Слова-кванторы.

Моделирование.

Граф. Вершины и рёбра графа.

Граф с направленными рёбрами.

Аналогия и закономерность.

2. Интернет (4 часа)

Интернет и его роль в жизни человека.
Поиск информации через интернет.
Работа с информацией, полученной через интернет.
Как защитить компьютер.

3. Алгоритмы и исполнители (5 часов)

Понятие алгоритма, исполнителя. Примеры алгоритмов.
Алгоритмы. Свойства алгоритмов.
Линейные алгоритмы.
Составление разветвлённых алгоритмов.
Цикл в алгоритме.

4. Интегрированная среда ПервоЛого (18 часов)

Знакомство с программой ПервоЛого.
Интегрированная среда ПервоЛого. Рабочее поле, инструменты, формы.
Создание альбома, знакомство с рабочим полем, инструментами, формами Черепашки, сохранение альбома.
Создание рисунка в программе ПервоЛого с использованием инструментов.
Создание рисунка с использованием форм Черепашки. Работа с фрагментами рисунка, изменение формы Черепашки. Копирование, удаление и перемещение и изменение рисунка и форм Черепашки.
Создание рисунка «Деревенский пейзаж».
Создание рисунка «Подводный мир».
Создание рисунка «Космос».
Команды управления Черепашкой.
Оживление рисунка: простейший алгоритм движения объекта, создание мультипликационного эффекта.
Создание новых форм и оживление их.
Создание мультипликационного сюжета.
Оживление сюжета «Деревенский пейзаж».
Оживление сюжета «Подводный мир».
Оживление сюжета «Космос».
Создание мультипликационного сюжета на свободную тему.

4 класс

34 часа

1. Интернет (5 часов)

Передача информации. Правила техники безопасности при работе в компьютерном классе.
Глобальная компьютерная сеть Интернет.
Электронная почта.
Просмотр Web-страниц.
Поиск информации в Интернете.

2. Электронные таблицы (3 часа)

Знакомство с электронной таблицей Microsoft Excel.
Работа с электронной таблицей Microsoft Excel. Выполнение простейших математических действий.
Построение диаграмм в электронных таблицах.

3. Моделирование (3 часа)

Информационное моделирование

Множества. Операции над множествами.

Графы. Описание отношений между объектами с помощью графов. Пути в графах.

4. Компьютерные презентации (5 часов)

Работа с программой Microsoft Power Point.

Триггеры в Microsoft Power Point.

Разработка презентации с использованием триггеров.

Создание интерактивного кроссворда в Microsoft Power Point.

5. Интегрированная среда ПервоЛого (18 часов)

Взаимодействие объектов в программе ПервоЛого. Реагирование объектов друг на друга.

Реагирование объектов на цвет, управление объектами при помощи светофора.

Создание сложного мультипликационного сюжета.

Создание мультипликационного сюжета: "Регулируемый перекресток".

Мультипликационный сюжет на свободную тему.

Использование графических файлов для создания рисунков и фона, вставка фона для листа из файла.

Использование графических файлов в проекте.

Запись звука, прослушивание звуковой информации; создание мелодии, воспроизведение музыки.

Вставка звука из файла, вставка музыки из файла.

Кнопки, оглавление альбома, сохранение альбома.

Создание мультимедийного проекта «Домик в деревне».

Создание мультимедийного проекта «Подводный мир».

Создание мультимедийного проекта «Космос».

Создание мультимедийного проекта «Виды спорта».

Индивидуальная работа по разработке творческого мультимедийного проекта.

**КАЛЕНДАРНО - ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ
КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
«ПУТЕШЕСТВИЕ ПО ПЛАНЕТЕ «ИНФОРМАТИКА»
2 КЛАСС**

№ п/п		Тема урока	Планируемая дата	Дата проведения
1. Компьютер и его основные устройства		3 часа		
1.	1.	Компьютер и его основные устройства. Правила техники безопасности при работе в компьютерном классе.		
2.	2.	Системный блок.		
3.	3.	Клавиатура. Работа на клавиатуре.		
2. Текстовый редактор WordPad		7 часов		
4.	1.	Знакомство с текстовым редактором WordPad.		
5.	2.	Основные элементы текстового документа: символ, слово, строка, предложение, абзац.		
6.	3.	Перемещение по тексту.		
7.	4.	Создание и сохранение текстового документа.		
8.	5.	Основы форматирования текста.		
9.	6.	Форматирование текста.		
10.	7.	Работа с текстом.		
3. Графический редактор Paint		4 часа		
11.	1.	Графический редактор Paint. Применение инструментов: линейка, надпись, многоугольник, скругленный прямоугольник, эллипс, кривая.		
12.	2.	Создание рисунка. Копирование.		
13.	3.	Создание рисунка.		
14.	4.	Создание рисунка. Повторение изученного.		
4. Основы программирования		9 часов		
15.	1.	Способы представления информации. Виды информации.		
16.	2.	Зеркальное отражение.		
17.	3.	Симметрия.		
18.	4.	Понятие «массив».		
19.	5.	Работа с массивами. Введение понятия «присваивание»		
20.	6.	Работа с массивами.		
21.	7.	Множества. Пересечение множеств.		
22.	8.	Множества. Объединение множеств.		
23.	9.	Сравнение множеств. Вложенность множеств.		
5. Текстовый редактор Microsoft Word		5 часов		
24.	1.	Текстовый редактор Microsoft Word. Работа с текстом.		
25.	2.	Редактирование текста.		
26.	3.	Маркированный, нумерованный список. Вставка номеров страниц.		
27.	4.	Вставка рисунков, объекта WordArt.		
28.	5.	Закрепление изученного.		
6. Программа Microsoft Power Point		6 часов		
29.	1.	Знакомство с программой Microsoft Power Point. Запуск программы. Окно Power Point.		
30.	2.	Типы презентаций. Панель инструментов, сохранение документа, завершение работы.		
31.	3.	Контекстное меню. Создание презентации, добавление текста, оформление слайда, изменение дизайна.		
32.	4.	Создание презентаций из нескольких слайдов. Настройка анимации, вставка фигур.		

33.	5.	Работа с пустой презентацией.		
34.	6.	Конкурс презентаций.		

**КАЛЕНДАРНО - ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ
КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
«ПУТЕШЕСТВИЕ ПО ПЛАНЕТЕ «ИНФОРМАТИКА»
3 КЛАСС**

№ п/п		Тема урока	Планируемая дата	Дата проведения
1. Логика		7 часов		
1.	1.	Правила техники безопасности при работе в компьютерном классе. Логика и информация.		
2.	2.	Отрицание. Истинность высказывания.		
3.	3.	Элементы логики. Слова-кванторы.		
4.	4.	Моделирование.		
5.	5.	Граф. Вершины и рёбра графа.		
6.	6.	Граф с направленными рёбрами.		
7.	7.	Аналогия и закономерность.		
2. Интернет		4 часа		
8.	1.	Интернет и его роль в жизни человека.		
9.	2.	Поиск информации через интернет.		
10.	3.	Работа с информацией, полученной через интернет.		
11.	4.	Как защитить компьютер.		
3. Алгоритмы и исполнители		5 часов		
12.	1.	Понятие алгоритма, исполнителя. Примеры алгоритмов.		
13.	2.	Алгоритмы. Свойства алгоритмов.		
14.	3.	Линейные алгоритмы.		
15.	4.	Составление разветвлённых алгоритмов.		
16.	5.	Цикл в алгоритме.		
4. Интегрированная среда ПервоЛого		18 часов		
17.	1.	Знакомство с программой ПервоЛого.		
18.	2.	Интегрированная среда ПервоЛого. Рабочее поле, инструменты, формы.		
19.	3.	Создание альбома, знакомство с рабочим полем, инструментами, формами Черепашки, сохранение альбома.		
20.	4.	Создание рисунка в программе ПервоЛого с использованием инструментов.		
21.	5.	Создание рисунка с использованием форм Черепашки.		
22.	6.	Работа с фрагментами рисунка, изменение формы Черепашки.		
23.	7.	Копирование, удаление и перемещение и изменение рисунка и форм Черепашки.		
24.	8.	Создание рисунка «Деревенский пейзаж».		
25.	9.	Создание рисунка «Подводный мир».		
26.	10.	Создание рисунка «Космос».		
27.	11.	Команды управления Черепашкой.		
28.	12.	Оживление рисунка: простейший алгоритм движения объекта, создание мультипликационного эффекта.		
29.	13.	Создание новых форм и оживление их.		
30.	14.	Создание мультипликационного сюжета.		
31.	15.	Оживление сюжета «Деревенский пейзаж».		
32.	16.	Оживление сюжета «Подводный мир».		
33.	17.	Оживление сюжета «Космос».		
34.	18.	Создание мультипликационного сюжета на свободную тему.		

**КАЛЕНДАРНО - ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ
КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
«ПУТЕШЕСТВИЕ ПО ПЛАНЕТЕ «ИНФОРМАТИКА»
4 КЛАСС**

№ п/п		Тема урока	Планируемая дата	Дата проведения
1. Интернет		5 часов		
1.	1.	Передача информации. Правила техники безопасности при работе в компьютерном классе.		
2.	2.	Глобальная компьютерная сеть Интернет.		
3.	3.	Электронная почта.		
4.	4.	Просмотр Web-страниц.		
5.	5.	Поиск информации в Интернете.		
2. Электронные таблицы		3 часа		
6.	1.	Знакомство с электронной таблицей Microsoft Excel.		
7.	2.	Работа с электронной таблицей Microsoft Excel. Выполнение простейших математических действий.		
8.	3.	Построение диаграмм в электронных таблицах.		
3. Моделирование		3 часа		
9.	1.	Информационное моделирование		
10.	2.	Множества. Операции над множествами.		
11.	3.	Графы. Описание отношений между объектами с помощью графов. Пути в графах.		
4. Компьютерные презентации		5 часов		
12.	1.	Работа с программой Microsoft Power Point.		
13.	2.	Триггеры в Microsoft Power Point.		
14.	3.	Разработка презентации с использованием триггеров.		
15.	4.	Создание интерактивного кроссворда в Microsoft Power Point.		
16.	5.	Создание интерактивного кроссворда в Microsoft Power Point.		
5. Интегрированная среда ПервоЛого		18 часов		
17.	1.	Взаимодействие объектов в программе ПервоЛого. Реагирование объектов друг на друга.		
18.	2.	Реагирование объектов на цвет, управление объектами при помощи светофора.		
19.	3.	Создание сложного мультипликационного сюжета.		
20.	4.	Создание мультипликационного сюжета: "Регулируемый перекресток".		
21.	5.	Мультипликационный сюжет на свободную тему.		
22.	6.	Использование графических файлов для создания рисунков и фона, вставка фона для листа из файла.		
23.	7.	Использование графических файлов в проекте.		
24.	8.	Запись звука, прослушивание звуковой информации; создание мелодии, воспроизведение музыки.		
25.	9.	Вставка звука из файла, вставка музыки из файла.		
26.	10.	Кнопки, оглавление альбома, сохранение альбома.		
27.	11.	Создание мультимедийного проекта «Домик в деревне».		
28.	12.	Создание мультимедийного проекта «Подводный мир».		
29.	13.	Создание мультимедийного проекта «Космос».		
30.	14.	Создание мультимедийного проекта «Виды спорта».		
31.	15.	Индивидуальная работа по разработке творческого мультимедийного проекта.		
32.	16.	Индивидуальная работа по разработке творческого мультимедийного проекта.		
33.	17.	Индивидуальная работа по разработке творческого		

		мультимедийного проекта.		
34.	18.	Защита творческих проектов.		