

МБОУ «Мешковская СОШ»

«Рассмотрено»	«Согласовано»
на педагогическом совете	Заместитель директора
Протокол № <u>18</u>	 Каучалова И.Я.
от « <u>24</u> » <u>08.</u> 2021 г.	« <u>24</u> » <u>08.</u> 2021 г.

«Утверждаю»

Директор
 Т.А. Скрынникова
Приказ № 753 от «25» 08. 2021



**Рабочая программа
по внеурочной деятельности
«Информатика»
на уровень начального общего
образования
для 1 – 4 классов**

Рабочая программа составлена в соответствии с ФГОС НОО, утверждённой приказом от 6.10.2009г. №373, примерной ООП НОО, одобренной Федеральным научно-методическим объединением по общему образованию, протокол заседания от 08.04.2015г. № 1/15, на основании авторской рабочей программы международной школы математики и программирования «Алгоритмика».

**Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности
В результате освоения программы обучающийся научится:**

1 класс

- 1) использовать базовый понятийный аппарат (алгоритм, программа, цикл, исполнитель и т. д.);
- 2) вводить текст с помощью клавиатуры;
- 3) составлять блок-схемы линейных и циклических алгоритмов.

2-3 классы

- 1) использовать представления об информации и информационных процессах;
- 2) усваивать и применять базовые навыки работы с ПК и ПО (работа с файловой системой компьютера, с меню программ и операционной системы Windows);
- 3) работать с разными видами информации (текстовая, графическая, числовая, видео, аудио) и инструментами для работы с ней («Блокнот», PowerPoint);
- 4) составлять блок-схемы линейных, условных и циклических алгоритмов.

4 класс

- 1) использовать представления об информации и информационных процессах;
- 2) усваивать и применять базовые навыки работы с ПК и ПО (работа с файловой системой компьютера, с меню программ и операционной системы Windows);
- 3) составлять и анализировать блок-схемы линейных, условных и циклических алгоритмов;
- 4) познакомиться с виртуальной средой программирования через приложение Scratch;
- 5) создавать простые интерактивы помощи визуальной среды программирования Scratch.

Обучающийся получит возможность научиться:

1 класс

- 1) познакомиться с виртуальной средой программирования через приложение Scratch;

2) *создавать простые мультфильмы и игры при помощи визуальной среды программирования Scratch.*

2-3 классы

1) *выделять, сравнивать и классифицировать признаки предметов, определять истинность утверждений.*

4 класс

1) *создавать мультимедийные объекты, текстовые документы и презентации;*
2) *познакомится с базовым функционалом редактора презентаций.*

Содержание курса внеурочной деятельности с указанием форм организации и видов деятельности

Первый год обучения

Модуль 1. Линейные алгоритмы. Исполнитель и алгоритмы. Программа и блок памяти. Учимся считывать и выполнять программы. Собираем линейные алгоритмы. Урок повторения.

Модуль 2. Циклы. Знакомство с циклами. Собираем циклические алгоритмы. Урок повторения.

Модуль 3. Знакомство с Scratch Jr. Знакомство со средой Scratch Jr. Scratch Jr. События («Когда спрайт нажат»), команды раздела «Движение». Команды раздела «Внешность». Циклы. Повторение. Интерактивный проект.

Модуль 4. События. Мультипликация. События. Программирование параллельных (одновременных) действий при запуске проекта. Программирование автоматической смены сцен при запуске проекта. Создание мультипликации (начало). Вид героев при старте. Запись и использование звуков в Scratch. Создание мультипликации (финализация), демонстрация проектов, повторение тем модуля.

Модуль 5. Сообщения. Сообщения. Использование сообщений в игре. Программирование кнопок с использованием сообщений. Программирование кнопок для управления героем.

Модуль 6. Условный оператор Касания. Условие касания. Передача сообщения при касании. Создание игры с мультипликацией. Начало. Создание игры с мультипликацией. Финализация.

Модуль 7. Реализация игровой механики в проекте по выбору группы. Выбор и начало реализации большого проекта группы. Продолжение реализации большого проекта группы. Продолжение реализации проекта группы. Презентация проектов.

Модуль 8. Создание собственного проекта по выбору. Выбор и начало работы над финальным индивидуальным проектом курса. Создание собственного индивидуального проекта по выбору. Создание собственного индивидуального проекта по выбору. Презентация итоговых проектов. Награждение.

Второй-третий годы обучения

Модуль 1. Теория информации. Знакомство с кабинетом информатики. Что такое информация. Виды информации. Информационные процессы. Компьютер и его части. Урок оценки знаний.

Модуль 2. Файлы. Папки. Текстовый редактор. Файлы и папки. Текстовый редактор. Текстовый редактор. Продолжение. Квест по файлам и папкам. Урок оценки знаний.

Модуль 3. Алгоритмы. Знакомство с алгоритмом и его свойствами. Линейные алгоритмы. Усложнение. Алгоритмы. Закрепление. Введение в логику. Истинность простых высказываний. Викторина «Алгоритмы». Урок оценки знаний.

Модуль 4. Устройство компьютера. Компьютер и обработка информации. Аппаратное устройство. Программное обеспечение. Работа с окном программы. Виды компьютеров. Урок оценки знаний.

Модуль 5. Работа в графическом редакторе. Повторение. Виды информации. Алгоритмы в Blockly. Знакомство с графическим редактором. Создаём рисунок. Создаём рисунок. Продолжение. Проектный урок «Новое устройство компьютера». Презентация проектов. Урок оценки знаний.

Модуль 6. Систематизация знаний. Повторение. Устройство компьютера. Повторение. Алгоритмы в Blockly. Урок оценки знаний.

Четвертый год обучения

Модуль 1. Введение в ИКТ. Знакомство с кабинетом информатики. Знакомство с платформой «Алгоритмики». Виды информации. Информационные процессы. Файлы и папки. Текстовый редактор. Урок оценки знаний.

Модуль 2. Алгоритмы. Введение в Scratch. Блок-схемы. Алгоритмы. Языки программирования. Scratch. Знакомство. Scratch. Скрипты. Scratch. Скрипты. Закрепление. Урок оценки знаний.

Модуль 3. Scratch. Продолжение. Scratch. Циклы. Scratch. Повороты и вращение. Scratch. Повороты и движение. Закрепление: циклы, повороты и движение. Проект «Открытка». Урок оценки знаний.

Модуль 4. Редактор презентаций. Знакомство с редактором презентаций. Объекты на слайде. Оформление слайдов. Оформление презентаций. Проект. Презентация проектов. Урок оценки знаний.

Модуль 5. Устройство компьютера. Компьютер и обработка информации. Основные устройства компьютера. Периферийные устройства компьютера. Программное обеспечение компьютера. Проект «Новое устройство». Урок оценки знаний.

Модуль 6. Систематизация знаний. Повторение пройденного. Викторина. Повторение. Scratch. Проект «Чему я научился за год». Урок оценки знаний.

Рабочей программой внеурочной деятельности «Информатика» предусмотрены следующие формы обучения:

- 1) Игровая, задачная и проектная.
- 2) Обучение от общего к частному.
- 3) Дискуссия.

Тематическое планирование

1 класс

№ п/п	<i>Наименование разделов</i>	<i>Кол-во часов</i>
1	Модуль 1. Линейные алгоритмы.	5
2	Модуль 2. Циклы.	3
3	Модуль 3. Знакомство с Scratch Jr.	4
4	Модуль 4. События. Мультипликация.	4
5	Модуль 5. Сообщения.	4

6	Модуль 6. Условный оператор Касания.	4
7	Модуль 7. Реализация игровой механики в проекте по выбору группы.	4
8	Модуль 8. Создание собственного проекта по выбору.	5
Итого:		33

2-3 классы

№ п/п	<i>Наименование разделов</i>	<i>Кол-во часов</i>
1	Модуль 1. Теория информации.	6
2	Модуль 2. Файлы. Папки. Текстовый редактор.	5
3	Модуль 3. Алгоритмы.	7
4	Модуль 4. Устройство компьютера.	6
5	Модуль 5. Работа в графическом редакторе.	7
6	Модуль 6. Систематизация знаний.	3
Итого:		34

4 класс

№ п/п	<i>Наименование разделов</i>	<i>Кол-во часов</i>
1	Модуль 1. Введение в ИКТ.	5
2	Модуль 2. Алгоритмы.	6
3	Модуль 3. Scratch. Продолжение.	6
4	Модуль 4. Редактор презентаций.	7
5	Модуль 5. Устройство компьютера.	6
6	Модуль 6. Систематизация знаний.	4
Итого:		34