|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Согласовано:  Заместитель директора по УВР  Боровинская Е. В.  29.08. 2016 г. | Согласовано:  Руководитель ШМО  \_Андреева С.В.  Протокол № 1 от  26.08. 2016 г. | Утверждаю:  Директор МАОУ ОСОШ №1  Е.В.Казаринова  Приказ № 130-ОД  от 30.08. 2016 г. |

**Рабочая программа**

**Внеурочной деятельности**

**по информатике 1-4 класс**

**на 2016-2017 учебный год**

**Планируемые результаты реализации программы.**

В результате работы по программе учащимися должны быть достигнуты следующие результаты освоения основной образовательной программы .

**Личностные:**

1) овладение начальными навыками адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся мире;

2) развитие мотивов учебной деятельности;

3) развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки в информационной деятельности на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе;

4) развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;

**Метапредметные:**

1) освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;

2) формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями еѐ реализации;

3) использование знаково-символических средств представления информации для создания моделей изучаемых объектов и процессов, схем решения учебных и практических задач;

4) активное использование речевых средств и средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных и познавательных задач;

5) 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 фор ме измеряемые величины и анализировать изображения, звуки, готовить своѐ выступление и выступать с аудио-, видео- и графическим сопровождением;

6) овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации по родовидовым признакам, установления аналогий и причинно-следственных связей, построения рассуждений, отнесения к известным понятиям;

7) готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою; излагать своѐ мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий;

8) овладение начальными сведениями о сущности и особенностях информационных объектов, процессов и явлений действительности;

9) овладение базовыми предметными и межпредметными понятиями, отражающими существенные связи и отношения между объектами и процессами;

**Предметные:**

1. игра с полной информацией для двух игроков, понятия: правила игры, ход игры, позиция игры, выигрышная стратегия;
2. владение практически значимыми информационными умениями и навыками;

3) использование справочного материала для поиска нужной информации, в том числе словарей (учебных, толковых и др.) и энциклопедий;

4) владеть правилами поведения в компьютерном классе;

5) знать основные возможности применения компьютеров, назначение основных устройств компьютера, понятие операционной системы, понятия файла и папки;

6) знать, что такое информация, способы получения информации человеком, виды информации;

7) знать основные информационные процессы, способы представления и обработки информации, основные понятия и термины раздела графический редактор, основные понятия и термины раздела текстовый редактор;

8) уметь включать и выключать компьютер, загружать программы и прекращать их работу, работать с операционной системе Windows, выполнять различные действия над файлами и папками, создавать рисунки в графическом редакторе Paint, создавать текстовые документы в текстовом редакторе Microsoft Word, использовать клавиатуру и мышь при работе с прикладными программами, использовать возможности текстового и графического редакторов для создания творческих работ.

9) использовать презентацию для сопровождения устного рассказа, создавать простейшие игры в программе MicrosoftOfficePowerPoint.

**Содержание программы.**

**1-й класс (34 часа)**

**Раздел 1.** Информация и информационные процессы. История информатики. (4 часа)

Основа данного раздела - понимание понятия «Информация» и информационных процессов в живой и неживой природе, обществе и технике. Способы получения, передачи, преобразования, хранения информации. Понимание информационной деятельности человека, и информационной культуры человека Информационные основы процессов управления. Умение включать и выключать компьютер находить нужную программу, запускать и закрывать программы. Ознакомиться с историей вычислительной техники, путешествуя по музею вычислительной техники.

**Раздел 2.** Графический интерфейс Windows (4 часа)

Базовые понятия по данному разделу Рабочий стол в реальном и виртуальном мире. Учащимся необходимо уметь отличать и различать объекты по графической принадлежности к той или иной программе. Умение владеть устройствами такими как клавиатура и мышь. Оперировать и различать типы окон и меню в приложениях и программах. Главная кнопка компьютера Пуск.

**Раздел 3.** Устройства ввода и вывода информации**.** (8 часов)

Учащимся необходимо отличать устройства ввода информации и вывода. Уметь с ними работать. Основные устройства: клавиатура, мышь, принтер, сканер, фотокамера, мультимедийный проектор и др.

**Раздел 4.** Учимся рисовать. (18 часов)

Роль рисунка в жизни современного общества. Векторная графика в текстовом процессоре MSWord: назначение, возможности, интерфейс. Окно документа: запуск программы. Панель инструментов. Создание простейших изображений с помощью графических примитивов. Меню: Формат рисунка. Вставка рисунков в объекты. Осуществление проектной деятельности по созданию компьютерного рисунка.

***Практические работы:***

* Работа с компьютерной мышью.
* Работа с клавиатурным тренажером.
* Работа с запуском программ на выполнение.
* Сбор рисунков из кусочков.
* Головоломки.
* Раскрашивание готовых рисунков в соответствии с образцом.
* Конструирование различных графических объектов.
* Работа по набору текста, содержащего заглавные и строчные русские и латинские буквы, цифры и специальные символы.
* Работа по набору текста
* Исправление ошибок в тексте
* Создание документа с помощью копирования фрагментов текста.
* Создание текста с элементами форматирования.
* Добавление рисунков в текстовый документ

***Проекты:***

* Творческий проект «Мой дом»
* Творческий проект «Здравствуй, ЛЕТО»

**2-й класс (34часа)**

**Раздел 1.**Вводный раздел. Повторение (5 часов).

Правила поведения и техника безопасности в кабинете информатики. Что умеет делать компьютер? Компьютер – помощник человека. Из чего состоит компьютер?

Управление мышью. Клавиатура. Упражнения из серии «Ловкие ручки»

**Раздел 2.** Обработка графической информации**.** (29 часов)

Графический редактор Paint. Принцип обработки графической информации. Панель опций, панель инструментов, палитра, пиксель, область выделения. Выполнение графических чертежей. Рисование в графическом редакторе Paint. Выполнение рисунков с фрагментами. Перемещение рисунков в другие программы с помощью копирования. Печать рисунков. Осуществление проектной деятельности по созданию компьютерного рисунка.

***Практические работы:***

* Работа с компьютерной мышью.
* Работа с клавиатурным тренажером.
* Развивающая игра «Раскраска».
* Развивающая игра «Конструктор».
* Создание компьютерного рисунка с помощью инструментов Карандаш, Кисть, Распылитель.
* Раскрашивание компьютерных рисунков.
* Создание компьютерного рисунка с помощью инструмента Линия.
* Создание компьютерного рисунка с помощью инструментов Прямоугольник, Скругленный прямоугольник.
* Создание компьютерного рисунка с помощью инструмента Эллипс.
* Создание компьютерного рисунка с помощью инструмента Кривая.
* Создание компьютерного рисунка с помощью инструмента Многоугольник.
* Ввод текста в графическом редакторе.
* Работа с пазлами.
* Сбор компьютерного рисунка.
* Копирование фрагментов изображения.

***Проекты:***

* Проба пера. Творческий проект «Моя школа»
* Творческий проект «Книжная обложка», «Календарь природы».

**3-й класс (34 часа)**

**Раздел 1.**Вводный раздел. Повторение (6 часов).

Правила поведения и техника безопасности в кабинете информатики. Что умеет делать компьютер? Компьютер – помощник человека. Из чего состоит компьютер?

Текстовый процессор MSWord. Графический редактор Paint. Создание компьютерного рисунка в текстовом процессоре MSWord и графическом редакторе Paint.

**Раздел 2.**Создаем презентацию (28 часов)

Программа PowerPoint, слайд, мультимедийная презентация. Панель инструментов, сохранение документа, завершение работы. Создание презентации, добавление текста, оформление слайда, изменение дизайна.

Настройка анимации, вставка фигур. Создание собственной презентации на заданную тему. Осуществление проектной деятельности по созданию презентации.

***Практические работы:***

* Работа с компьютерной мышью.
* Работа с клавиатурным тренажером.
* Создание компьютерного рисунка в текстовом процессоре MSWord
* Создание компьютерного рисунка в графическом редакторе PowerPoint
* Создание простой презентации
* Добавление текста в презентацию
* Оформление слайда в презентации
* Изменение дизайна презентации
* Настройка анимации презентации
* Вставка фигур в презентацию.

***Проекты:***

* Творческий проект «Это я»
* Творческий проект «Моя семья»
* Творческий проект «Этот удивительный мир»

**4-й класс (34 часа)**

**Раздел 1.**Вводный раздел. Повторение (6 часов).

Правила поведения и техника безопасности в кабинете информатики. Создание презентации с помощью программы PowerPoint.

Панель инструментов, сохранение документа, завершение работы. Создание презентации, добавление текста, оформление слайда, изменение дизайна. Настройка анимации, вставка фигур.

**Раздел 2.**Интернет и его возможности (18 часов)

Информация в жизни человека, интернет, его роль в жизни человека. Программы поиска информации, панели инструментов, открытие окна, завершение работы в программе. Копирование текста, рисунка, сохранение и редактирование информации. Защита компьютера. Вирусы и антивирусы.

**Раздел 3.** Создаем портфолио. (10 часов)

Сканирование и распознавание документов с помощью FineReader.Сканирование текстовых документов, графических объектов, таблиц.Основные типы портфолио.

Создание портфолио с помощью программы PowerPoint. Осуществление проектной деятельности по созданию портфолио.

***Практические работы:***

* Работа с компьютерной мышью.
* Работа с клавиатурным тренажером.
* Работа в операционной системе Windows.
* Работа с файлами и папками.
* Поиск информации в окружающем мире.
* Соотнесение текстовой и графической информации.
* Сканирование текстовых документов, графических объектов
* Создание портфолио с помощью программы PowerPoint

***Проекты:***

* Проект «Новости Мира»
* Проект. Создание портфолио «Мои успехи»

**формы организации и виды деятельности**

***Демонстрация.*** Используя демонстрационный экран, учитель показывает различные учебные элементы содержания курса (элементы интерфейса, фрагменты программ, схемы, тексты и т.п.). При этом учитель сам работает на ЭВМ, а учащиеся наблюдают за его действиями или воспроизводят эти действия на экране своего компьютера. В некоторых случаях учитель пересылает специальные демонстрационные программы на ученические компьютеры, а учащиеся работают с ними самостоятельно.

***Проектная форма обучения***. В основе проектной формы лежит творческая деятельность. Признаками проектной формы обучения являются:

– наличие организационного этапа подготовки к проекту – самостоятельный выбор и разработка варианта решения, выбор программных и технических средств, выбор источников информации;   
– выбор из числа участников проекта лидера (организатор, координатор), распределение ролей;   
– наличие этапа самоэкспертизы и самооценки (рефлексии на деятельность), защиты результата и оценки уровня выполнения;   
– каждая группа может заниматься разработкой отдельного проекта или участвовать в воплощении коллективного.

**тематическое планирование**

**1-й класс**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Тема занятия** | **Количество часов** |
|
| **1** | Информация вокруг нас. Информационные процессы в обществе и технике. Техника безопасности. | **111** |
| **2** | Компьютер – универсальная машина.  Что умеет компьютер. | **1** |
| **3** | Из истории компьютерной техники.  Путешествия во времени. Музей информатики. | **1** |
| **4** | Знакомство с компьютером. Из чего состоит компьютер. Включение и выключение компьютера. | **1** |
| **5** | Рабочий стол в реальном и виртуальном мире. | **1** |
| **6-7** | Компьютерная помощница – мышь. | **2** |
| **8** | Начните работу с нажатия кнопки Пуск.  Окно в компьютерный мир. | **1** |
| **9** | Клавиатура- инструмент писателя. Работа в режиме ввода букв. | **1** |
| **10** | Клавиатурный тренажер. Работа в режиме ввода слов. | **1** |
| **11** | Клавиатурный тренажер. Работа в режиме ввода предложений. | **1** |
| **12-13** | Калькулятор- помощник математиков. | **2** |
| **14** | Украшаем Рабочий стол. Настройки Рабочего стола. | **1** |
| **15** | Учимся открывать и создавать папки. | **1** |
| **16** | Поиграем в кошки мышки. Поиск объектов и файлов. | **1** |
| **17** | Роль рисунка в жизни современного общества. Знакомство с программой для рисования TuxPaint. | **1** |
| **18** | Работа в программе TuxPaint. Упражнение «Раскрась картинку» | **1** |
| **19** | Рисование в программе TuxPaint. | **1** |
| **20-23** | Творческий проект «Мой дом» | **2** |
| **24** | Векторная графика в текстовом процессоре MSWord: назначение, возможности, интерфейс. | **1** |
| **25** | Окно документа: запуск программы. Панель инструментов. | **1** |
| **26** | Создание простейших изображений с помощью графических примитивов. | **1** |
| **27** | Меню: Формат рисунка. Раскрашивание готовых рисунков. | **1** |
| **28** | Инструмент «Надпись» | **1** |
| **29-30** | Вставка рисунков в объекты. | **2** |
| **31-33** | Творческий проект «Здравствуй, ЛЕТО» | **3** |

**Тематическое планирование**

**2-й класс**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Тема занятия** | **Количество часов** |
|
| **1** | Правила поведения и техника безопасности  в кабинете информатики | **1** |
| **2** | Что умеет делать компьютер?  Компьютер – помощник человека | **1** |
| **3** | Из чего состоит компьютер? | **1** |
| **4** | Управление мышью. | **1** |
| **5** | Клавиатура.  Упражнения из серии «Ловкие ручки» | **1** |
| **6** | Графический редактор Paint. Назначение и функции. Настройка рабочей среды. | **1** |
| **7** | Палитра. Раскрашивание рисунков. | **1** |
| **8** | Раскрашивание готовых рисунков. | **1** |
| **9** | Инструменты Карандаш, Кисть, Распылитель. | **1** |
| **10** | Инструмент Ластик. | **1** |
| **11** | Контуры. Инструмент Заливка. | **1** |
| **12** | Инструмент Линия. | **1** |
| **13** | Инструменты Прямоугольник, Скругленный прямоугольник. | **1** |
| **14** | Инструмент Эллипс. | **1** |
| **15** | Инструмент Многоугольник. | **1** |
| **16** | Масштаб. Обработка отдельных пикселей. | **1** |
| **17** | Работа с фрагментами изображений. | **1** |
| **18** | Перемещение выделенных фрагментов. | **1** |
| **19** | Копирование фрагментов изображения. | **1** |
| **20** | Рисунки с помощью произвольных линий. | **1** |
| **21** | Рисунки с помощью произвольных линий. | **1** |
| **22** | Редактирование компьютерного рисунка. | **1** |
| **23** | Как сохранить созданный рисунок.  Как открыть рисунок, сохраненный на диске. | **1** |
| **24-27** | Проба пера. Творческий проект «Моя школа» | **2** |
| **28** | Шрифт. Виды шрифтов. | **1** |
| **29-30** | Создание надписи. Ввод текста. Книжная графика. | **2** |
| **31-34** | Творческий проект «Книжная обложка», «Календарь природы». | **3** |

**Тематическое планирование**

**3-й класс**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Тема занятия** | **Количество часов** |
|
| **1** | Правила поведения и техника безопасности  в кабинете информатики | **1** |
| **2** | Что умеет делать компьютер?  Из чего состоит компьютер? | **1** |
| **3-4** | Рисуем в текстовом процессоре MSWord. | **2** |
| **5-6** | Рисуем в графическом редакторе Paint. | **2** |
| **7** | Понятие компьютерной презентации | **1** |
| **8** | Приложение Microsoft Office PowerPoint. Запуск работы и завершение работы PowerPoint. | **1** |
| **9** | Основные элементы интерфейса программы PowerPoint. Панели инструментов: стандартная, форматирование, рисование. | **1** |
| **10** | Создание простой презентации на основе шаблона. | **1** |
| **11** | Добавление новых слайдов. Макет презентации. | **1** |
| **12** | Дизайн слайда. | **1** |
| **13** | Ввод и редактирование текста | **1** |
| **14-15** | Творческий проект «Это я» | **2** |
| **16** | Вставка в слайд рисунков в качестве фона и иллюстраций, схем. | **1** |
| **17** | Вставка в слайд таблицы. | **1** |
| **18** | Вставка автофигур в презентацию. Работа с меню Формат | **1** |
| **19-20** | Наложение анимации на объекты слайда | **2** |
| **21-22** | Творческий проект «Моя семья» | **2** |
| **23-24** | Вставка музыки в презентацию | **2** |
| **25** | Смена слайдов и гиперссылки в презентации | **1** |
| **26** | Настройка времени показа презентации. | **1** |
| **27** | Подготовка презентации к показу. | **1** |
| **28-30** | Поиск информации для презентации в Интернет. | **3** |
| **31-34** | Творческий проект «Этот удивительный мир» | **4** |

**Тематическое планирование**

**4-й класс**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Тема занятия** | **Количество часов** |
|
| **1** | Правила поведения и техника безопасности  в кабинете информатики | **1** |
| **2** | Из чего состоит компьютер? | **1** |
| **3** | Планирование, создание презентации. Разметка и оформление слайда. | **1** |
| **4** | Художественное оформление презентации. | **1** |
| **5** | Использование звука в презентации. | **1** |
| **6** | Подготовка презентации к показу. | **1** |
| **7** | Интернет и его роль в жизни человека | **1** |
| **8-9** | Браузеры – средство  доступа  к информационным ресурсам  Всемирной  паутины. | **2** |
| **10-11** | Поиск информации через Интернет | **2** |
| **12-14** | Работа с информацией, полученной через Интернет. | **3** |
| **15** | Загрузка   файлов   из  Интернета. | **1** |
| **16-18** | Вставка информации, полученной через Интернет, в презентацию. | **3** |
| **19-20** | Как защитить компьютер. | **2** |
| **21-24** | Проект «Новости Мира» | **4** |
| **25** | Сканирование и распознавание документов с помощью FineReader. | **1** |
| **26-27** | Сканирование текстовых документов, графических объектов, таблиц. | **2** |
| **28** | Основные типы портфолио. | **1** |
| **26-29** | Создание портфолио с помощью программы PowerPoint. | **4** |
| **30-34** | Проект. Создание портфолио «Мои успехи» | **5** |