


Частное образовательное учреждение высшего образования
«Русско-Британский Институт Управления»
(ЧОУВО РБИУ)
Общеобразовательная школа «7 ключей»

454014, г. Челябинск, ул. Ворошилова, 12, тел.: 8(351)216-10-31

СОГЛАСОВАНО:

Заместитель директора по ВР

 О.А. Глущенко
«28» августа 2017 г.



Н.А. Попова

**Программа внеурочной деятельности
(общеинтеллектуальное направление)
«Информатика»**

Срок реализации программы 1 год (1 класс)
Возрастная категория обучающихся 7-8 лет

Разработала: Галиева А.М., учитель информатики

Челябинск, 2017 г.

Программа внеурочной деятельности «Информатика» рассчитана на учеников 1-х классов, возраст которых составляет 7-8 лет. Согласно рабочему плану ЧОУВО РБИУ общеобразовательной школы «7 ключей» на изучение факультатива «Информатика» по программе дополнительного образования в 1 классах отводится 33 часа (всего 33 учебных недели). Занятия проводятся 1 раз в неделю по 1 часу. Срок реализации программы составляет 1 учебный год.

Цели факультатива включают в себя владение учащимися навыками работы с компьютером, составления алгоритмов, умением работать с различными видами информации и освоение основ проектно-творческой деятельности.

Задачи факультатива:

1. Научить учащихся работать за компьютером.
2. Развить умения работать с различными видами информации, в том числе графической, текстовой, звуковой.
3. Научить учащихся первоначальным навыкам программирования с использованием интегрированной графической среды ПервоЛого.
4. Приобщить учащихся к проектно-творческой деятельности.
5. Сформировать компьютерную грамотность.
6. Формирование потребности в саморазвитии.
7. Формирование активной жизненной позиции/
8. Развитие деловых качеств, таких как самостоятельность, ответственность, активность, аккуратность.
9. Развитие у учащихся навыков проектно-творческой деятельности.

1. Результаты освоения курса внеурочной деятельности

Ожидаемые результаты обучения – умение самостоятельно создавать творческие проекты в интегрированной мультимедийной среде ПервоЛого.

Личностные результаты:

- активное включение в общение и взаимодействие со сверстниками на принципах уважения и доброжелательности, взаимопомощи и сопереживания;
- проявление положительных качеств личности и управление своими эмоциями в различных (нестандартных) ситуациях и условиях;
- проявление дисциплинированности, трудолюбие и упорство в достижении поставленных целей;
- оказание бескорыстной помощи своим сверстникам, нахождение с ними общего языка и общих интересов.

Метапредметные результаты:

- характеристика явления (действия и поступков), их объективная оценка на основе освоенных знаний и имеющегося опыта;
- обнаружение ошибок при выполнении учебных заданий, отбор способов их исправления;
- общение и взаимодействие со сверстниками на принципах взаимоуважения и взаимопомощи, дружбы и толерантности;
- организация самостоятельной деятельности с учётом требования её сохранности инвентаря и оборудования, организации места занятий;
- анализ и объективная оценка результатов собственного труда, поиск возможностей и способов их улучшения;

Предметные результаты:

Обучающиеся должны знать:

- назначение среды ПервоЛого;
- основные объекты графического интерфейса среды ПервоЛого;
- понятие команды и входных параметров;
- назначение и возможности Поля форм;

- технологию создания декорации микромира;
- назначение Личной карточки Черепашки;
- технологию организации движения Черепашки;
- что такое программа;
- правила оформления программы;
- технологию создания анимационного сюжета.

Обучающиеся должны уметь:

- управлять движением Черепашки;
- рисовать простейшие фигуры;
- переодевать Черепашку в разные формы;
- пользоваться инструментами Поля форм при создании микромиров;
- создавать декорации микромира на переднем, среднем и заднем плане;
- моделировать прямолинейное движение с разными скоростями;
- моделировать движение по сложной траектории;
- моделировать движение с повторяющимися фрагментами;
- разрабатывать программы;
- составлять программы рисования графических объектов;
- составлять программы для анимационного сюжета.

Метод проверки – отработка задач на компьютере, защита компьютерных проектов.

Итогом реализации программы внеурочной деятельности факультатива «Информатика» являются индивидуальные проекты, выполненные учениками в ходе компьютерного практикума.

2.Содержание курса внеурочной деятельности

1. Компьютер для начинающих.

1.1 Техника безопасности и организация рабочего места в классе информатики. Знакомство с компьютером и его основными блоками.

Практика: не предусмотрена

1.2 Интегрированная среда **ПервоЛого**. Рабочее поле, инструменты, формы.

Практика: работа в среде ПервоЛого.

2. Создание микромира и его обитателей в ПервоЛого.

2.1 Работа с черепашкой, формы черепашки. Вставка нескольких черепашек.

Практика: работа в среде ПервоЛого.

2.2 Создание фона в ПервоЛого.

Практика: работа в среде ПервоЛого.

2.3 Изменение размера черепашки. Работа с инструментами Рисовалки.

Практика: работа в среде ПервоЛого.

2.4 Работа с командами: увеличься, уменьшись, иди, пауза.

Практика: работа в среде ПервоЛого.

2.5 Работа над проектом

Практика: разработка собственного проекта в среде ПервоЛого.

3. Основные понятия программирования.

3.1 Основные понятия программирования: алгоритм, исполнитель алгоритмов, программа

Практика: не предусмотрена.

3.2 Программирование на примере среды ПервоЛого.

Практика: работа в среде ПервоЛого.

4. Работа с черепашкой. Организация движения черепашки

4.1 Понятие анимации. Создание новых форм. Смена форм.

Практика: работа в среде ПервоЛого.

4.2 Работа над проектом «День матери»

Теория: не предусмотрена.

Практика: работа в среде ПервоЛого.

4.3 Добавление фоновой картинке из коллекции картинок.

Практика: работа в среде ПервоЛого.

4.4 Организация движения черепашки.

Практика: работа в среде ПервоЛого.

4.5 Работа над проектом "Новый год встречаем всей семьёй".

Теория: не предусмотрена.

Практика: работа в среде ПервоЛого.

4.6 Работа над проектом "Новый год встречаем всей семьёй".

Теория: не предусмотрена.

Практика: работа в среде ПервоЛого.

4.7 Презентация проектов "Новый год встречаем всей семьёй"

Теория: не предусмотрена.

Практика: работа в среде ПервоЛого.

1. Программирование черепашки.

1.1 Повторение пройденного материала за 2 четверть.

Теория: не предусмотрена.

Практика: работа в среде ПервоЛого.

1.2 Обработка реакции черепашки на цвет.

Практика: работа в среде ПервоЛого.

1.3 Обработка реакции черепашки на цвет.

Практика: работа в среде ПервоЛого.

1.4 Музыкальная черепашка.

Практика: работа в среде ПервоЛого.

1.5 Создание проекта.

Теория: не предусмотрена.

Практика: работа в среде ПервоЛого.

1.6 Программирование цвета.

Практика: работа в среде ПервоЛого.

1.7 Понятие информации. Хранение информации в компьютере.

Теория: Понятие информации. Хранение информации в компьютере.

Практика: не предусмотрена.

1.8 Перо черепашки.

Практика: работа в среде ПервоЛого.

1.9 Создание новых листов в проекте. Создание текстовых окон.

Практика: работа в среде ПервоЛого.

2. Геометрические фигуры.

2.1 Повторение пройденного материала за 3 четверть.

Теория: не предусмотрена.

Практика: работа в среде ПервоЛого.

2.2 Рисование геометрических фигур пером черепашки.

Теория: Рисование геометрических фигур пером черепашки.

Практика: не предусмотрена.

2.3 Рисование геометрических фигур пером черепашки.

Практика: работа в среде ПервоЛого.

2.4 Кнопка пошагового выполнения.

Практика: работа в среде ПервоЛого.

2.5 Анимация. Работа с командами.

Практика: работа в среде ПервоЛого.

2.6 Кнопка.

Практика: работа в среде ПервоЛого.

2.7 Закрепление пройденного материала. Создание итогового проекта.

Теория: не предусмотрена.

Практика: работа в среде ПервоЛого.

2.8 Создание итогового проекта.

Теория: не предусмотрена.

Практика: работа в среде ПервоЛого.

Формы организации и виды деятельности

Формы проведения занятий:

- урок-демонстрация;
- урок-практикум;
- урок с использованием тренинговых технологий;
- творческий практикум;

Методы обучения:

- словесные методы (лекция, объяснение);
- демонстративно-наглядные (демонстрация работы в программе);
- практические задания;
- работа в парах, малых группах;
- тренинг;
- проектные методы (разработка творческого проекта).

3. Тематическое планирование

№ п/п	Раздел программы и темы учебных занятий	Всего часов	В том числе	
			Теория	Практика
1	Компьютер для начинающих	2		
1.1	Техника безопасности и организация рабочего места в классе информатики. Знакомство с компьютером и его основными блоками	1	1	
1.2	Интегрированная среда ПервоЛого. Рабочее поле, инструменты, формы	1	0,5	0,5
2	Создание микромира и его обитателей в ПервоЛого	5		
2.1	Работа с черепашкой, формы черепашки. Вставка нескольких черепашек	1	0,5	0,5
2.2	Создание фона в ПервоЛого	1	0,5	0,5
2.3	Изменение размера черепашки. Работа с инструментами Рисовалки	1	0,5	0,5
2.4	Работа с командами: увеличься, уменьшись, иди, пауза.	1	0,5	0,5
2.5	Работа над проектом	1	0,5	0,5
3	Основные понятия программирования	2		
3.1	Основные понятия программирования: алгоритм, исполнитель алгоритмов, программа	1	1	
3.2	Программирование на примере среды ПервоЛого	1	0,5	0,5
4	Организация движения черепашки	7		

4.1	Понятие анимации. Создание новых форм. Смена форм	1	0,5	0,5
4.2	Работа над проектом «День матери»	1		1
4.3	Добавление фоновой картинки из коллекции картинок.	1	0,5	0,5
4.4	Организация движения черепашки.	1	0,5	0,5
4.5	Работа над проектом "Новый год встречаем всей семьёй"	1		1
4.6	Работа над проектом "Новый год встречаем всей семьёй"	1		1
4.7	Презентация проектов "Новый год встречаем всей семьёй" Работа в ПервоЛого	1		1
5	Программирование черепашки	9		
5.1	Повторение пройденного материала за 2 четверть	1		1
5.2	Обработка реакции черепашки на цвет	1	0,5	0,5
5.3	Обработка реакции черепашки на цвет	1	0,5	0,5
5.4	Музыкальная черепашка	1	0,5	0,5
5.5	Создание проекта	1		1
5.6	Программирование цвета	1	0,5	0,5
5.7	Понятие информации. Хранение информации в компьютере	1	1	
5.8	Перо черепашки	1	0,5	0,5
5.9	Создание новых листов в проекте. Создание текстовых окон	1	0,5	0,5
6	Геометрические фигуры	8		
6.1	Повторение пройденного материала за 3 четверть	1		1
6.2	Рисование геометрических фигур пером черепашки.	1	1	
6.3	Рисование геометрических фигур пером черепашки.	1	0,5	0,5
6.4	Кнопка пошагового выполнения	1	0,5	0,5
6.5	Анимация. Работа с командами	1	0,5	0,5
6.6	Кнопка	1	0,5	0,5
6.7	Закрепление пройденного материала. Создание итогового проекта	1		1
6.8	Создание итогового проекта	1		1
	Всего часов	33	14	19