



Автономная некоммерческая общеобразовательная организация
Начальная общеобразовательная школа «Интеллект Академия»
(АНОО НОШ «Интеллект Академия»)



Рабочая программа курса внеурочной деятельности

«Фиксики»

1-4 класс

Новокузнецк

2017

Настоящая программа составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования (ФГОС НОО) на основании основной образовательной программы начального общего образования АНОО НОШ «Интеллект Академия».

Рабочая программа «Фиксики» разработана в соответствии с требованиями федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, на основе подпрограммы формирования ИКТ-компетентности обучающихся, в соответствии с требованиями федерального компонента государственного стандарта начального образования.

Рабочая программа «Фиксики» входит во внеурочную деятельность по **общинтеллектуальному направлению** развития личности.

Актуальность настоящей дополнительной образовательной программы заключается в том, что интерес к изучению новых технологий у подрастающего поколения и у родительской общественности появляется в настоящее время уже в дошкольном и раннем школьном возрасте. Поэтому сегодня, выполняя социальный заказ общества, система дополнительного образования должна решать новую проблему - подготовить подрастающее поколение к жизни, творческой и будущей профессиональной деятельности в высокоразвитом информационном обществе.

Программа предусматривает включение задач и заданий, трудность которых определяется не столько содержанием, сколько новизной и необычностью ситуации. Это способствует появлению личностной компетенции, формированию умения работать в условиях поиска, развитию сообразительности, любознательности. Создание на занятиях ситуаций активного поиска, предоставление возможности сделать собственное «открытие», знакомство с оригинальными путями рассуждений, позволят обучающимся реализовать свои возможности, приобрести уверенность в своих силах.

Цель данной программы - формирования элементов компьютерной грамотности, коммуникативных умений младших школьников с применением групповых форм организации занятий и использованием современных средств обучения, а так же развитие алгоритмического мышления через создание творческих проектов на языке Scratch. Курс развивает творческие способности обучающихся, а также закладывает пропедевтику наиболее значимых тем курса информатики и позволяет успешно готовиться к участию в олимпиадах по математике и информатике

Основные задачи программы:

- изучение использования компьютера как инструмента для работы в дальнейшем в различных отраслях своей деятельности;
- преодоление боязни работы с техникой в т.ч. решение элементарных технических вопросов;
- помощь в изучении принципов работы с основными прикладными программами;
- творческий подход к работе за компьютером (более глубокое и полное изучение инструментов некоторых прикладных программ);
- развитие умственных и творческих способностей обучающихся;
- адаптация ребенка к компьютерной среде;
- овладение основами компьютерной грамотности;
- использование на практике полученных знаний при работе над творческими проектами по различным предметам, решение поставленных задач на компьютере;
- овладеть навыками составления алгоритмов;
- изучить функциональность работы основных алгоритмических конструкций;
- сформировать представление о профессии «программист»;
- сформировать навыки разработки, тестирования и отладки несложных программ;
- познакомить с понятием проекта и алгоритмом его разработки;
- сформировать навыки разработки проектов: интерактивных историй, квестов, интерактивных игр, обучающих программ, мультфильмов, моделей и интерактивных презентаций;

- способствовать развитию критического, системного, алгоритмического и творческого мышления;
- развивать внимание, память, наблюдательность; познавательный интерес;
- развивать умение работать с компьютерными программами и дополнительными источниками информации;
- развивать навыки планирования проекта, умение работать в группе.

Программа разработана с учётом особенностей первой ступени общего образования, а также возрастных и психологических особенностей младшего школьника и рассчитана на возрастной аспект – 7-10 лет, представляет систему интеллектуально-развивающих занятий для обучающихся начальных классов. Программа реализована в рамках внеурочной деятельности и рассчитана на 135 часов, реализуется на протяжении 1-4 класс (из расчета 1 час в неделю 33 часа в 1 классе, по 34 часа в год во 2-4 классе).

1.РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Личностными результатами обучения обучающихся являются:

1)формирование основ российской гражданской идентичности, чувства гордости за свою Родину, российский народ и историю России, осознание своей этнической и национальной принадлежности; формирование ценностей многонационального российского общества; становление гуманистических и демократических ценностных ориентаций;

2)формирование целостного, социально ориентированного взгляда на мир в его органичном единстве и разнообразии природы, народов, культур и религий;

3)формирование уважительного отношения к иному мнению, истории и культуре других народов;

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

5)принятие и освоение социальной роли обучающегося, развитие мотивов учебной деятельности и формирование личностного смысла учения;

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

7)формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств;

8)развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей;

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

10)формирование установки на безопасный, здоровый образ жизни, наличие мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям.

Метапредметными результатами обучения являются:

1)овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств ее осуществления;

2)освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;

3)формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата;

4)формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха;

5)освоение начальных форм познавательной и личностной рефлексии;

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

7) активное использование речевых средств и средств информационных и коммуникационных технологий (далее - ИКТ) для решения коммуникативных и познавательных задач;

8) 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 свое выступление и выступать с аудио-, видео- и графическим сопровождением; соблюдать нормы информационной избирательности, этики и этикета;

9) овладение навыками смыслового чтения текстов различных стилей и жанров в соответствии с целями и задачами; осознанно строить речевое высказывание в соответствии с задачами коммуникации и составлять тексты в устной и письменной формах;

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

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

12) 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;

13) готовность конструктивно разрешать конфликты посредством учета интересов сторон и сотрудничества;

14) овладение начальными сведениями о сущности и особенностях объектов, процессов и явлений действительности (природных, социальных, культурных, технических и др.) в соответствии с содержанием конкретного учебного предмета;

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

16) умение работать в материальной и информационной среде начального общего образования (в том числе с учебными моделями) в соответствии с содержанием конкретного учебного предмета; формирование начального уровня культуры пользования словарями в системе универсальных учебных действий; формирование начального уровня культуры пользования словарями в системе универсальных учебных действий".

Предметными результатами обучения являются:

По окончании обучения обучающиеся должны демонстрировать сформированные умения и навыки работы с информацией и применять их в практической деятельности и повседневной жизни. Ожидается, что в результате освоения общих навыков работы с информацией обучающиеся научатся:

- представлять информацию в табличной форме, в виде схем;
- создавать свои источники информации – информационные проекты (сообщения, небольшие сочинения, графические работы);
- создавать и преобразовывать информацию, представленную в виде текста, таблиц, рисунков;
- владеть основами компьютерной грамотности;
- использовать на практике полученные знания в виде докладов, программ, решать поставленные задачи;
- готовить к защите и защищать небольшие проекты по заданной теме;
- придерживаться этических правил и норм, применяемых при работе с информацией, применять правила безопасного поведения при работе с компьютерами;

• умение использовать термины «информация», «сообщение», «данные», «алгоритм», «программа»; понимание различий между употреблением этих терминов в быденной речи и в информатике;

- умение составлять линейные, разветвляющиеся и циклические алгоритмы управления исполнителями на языке программирования Скретч;
- умение использовать логические значения, операции и выражения с ними;
- овладение понятиями класс, объект, обработка событий;
- умение формально выполнять алгоритмы, описанные с использованием конструкций ветвления (условные операторы) и повторения (циклы), вспомогательных алгоритмов;
- умение создавать и выполнять программы для решения несложных алгоритмических задач в программе Скретч;
- умение использовать готовые прикладные компьютерные программы и сервисы;
- навыки выбора способа представления данных в зависимости от поставленной задачи.

2. СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ С УКАЗАНИЕМ ФОРМ ОРГАНИЗАЦИИ И ВИДОВ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

1 класс, 33 часа

№	Тема и содержание занятий	Форма организации деятельности детей	Всего часов	Количество часов	
				Теория	Практика
1.	Основы компьютерной грамотности	Урок с использованием игровых технологий; беседа, практическая работа с тренажерами	3	2	1
2.	Компьютерная графика	Урок с использованием игровых технологий; беседа, практическая работа, презентация проектов «Открытие к празднику», «Мои любимые питомцы»	10	2	8
3.	Знакомьтесь, Scratch.	Урок с использованием игровых технологий; беседа, практическая работа, презентация проектов «Аквариум», «Пингвины», «Музыкальный плеер»	8	3	5
4.	Говорим с компьютером на Scratch-языке.	Урок с использованием игровых технологий; практическая работа, творческий практикум, презентация проектов «Графический редактор», «Печатаем узор», «Геометрические узоры»	10	4	6
5.	Презентация итоговых проектов	Урок с использованием игровых технологий, практическая работа, презентация мультипликационного проекта «Кот и птичка»	2	0	2
	Итого		33	12	21

2 класс, 34 часа

№	Тема и содержание занятий	Форма организации деятельности детей	Всего часов	Количество часов	
				Теория	Практика
1	Создание мультимедийных презентаций	Урок с использованием тренинговых технологий, практическая работа, работа над проектом «Иллюстрируем сказку», презентация мультипликационного проекта «Мультфильм в MS PowerPoint», «Мы едем-едем-едем», «Маленькой ёлочке холодно зимой»	10	2	8
2	Работа над творческими проектами в среде MS Office	Урок с использованием игровых технологий, практическая работа, презентация мультипликационного проекта «Пианино с мышкой», «Конструктор гамбургеров», «Мухобойка», «Одевалка»	24	5	19
Итого			34	7	27

3 класс, 34 часа

№	Тема и содержание занятий	Форма организации деятельности детей	Всего часов	Количество часов	
				Теория	Практика
1	Подготовка текстов на компьютере	Урок с использованием игровых технологий; беседа, практическая работа, презентация проекта «Приглашение на праздник», «Оформляем меню детского кафе»	10	3	7
2	«Живые» рисунки и интерактивные истории.	Урок с использованием игровых технологий; беседа, практическая работа, презентация сложных проектов «Лабиринт с потайными ходами», «Калейдоскоп», «Переодевалки», «Космическая битва с живучими врагами», «Живая открытка к празднику», «Реактивное сложение и умножение», «Угадай координаты»	24	4	20
Итого			34	7	27

4 класс, 34 часа

№	Тема и содержание занятий	Форма организации деятельности детей	Всего часов	Количество часов	
				Теория	Практика
1	Работа над творческими проектами в среде MS Office	Творческие практикумы урок-презентация проектов на тему «Записываем и сочиняем музыку»: «Чижик-пыжик где ты был?», «Сажаем сад»	16	2	14

2	Творческое программирование.	Творческие практикумы (сбор скриптов с нуля), урок-презентация проектов «Голодный кот», «Цветы», «Лучший игрок», «Назойливый собеседник», «Интерактивное общение»	16	2	14
3	Итоговое повторение.	Групповой проект “Чему мы научились?!”	2	0	2
	Итого		34	4	30

Введение

Знакомство со средой Скретч. Понятие спрайта и объекта. Создание и редактирование спрайтов и фонов для сцены.

1. Управление спрайтами

Управление спрайтами: команды Идти, Повернуться на угол, Опустить перо, Поднять перо, Очистить.

Координатная плоскость. Точка отсчета, оси координат, единица измерения расстояния, абсцисса и ордината. Навигация в среде Скретч. Определение координат спрайта. Команда Идти в точку с заданными координатами.

Создание проекта «Кругосветное путешествие Магеллана». Команда Плыть в точку с заданными координатами. Режим презентации.

2. Основные приемы программирования

Понятие цикла. Команда Повторить. Рисование узоров и орнаментов.

Конструкция Всегда. Создание проектов «Берегись автомобиля!» и «Гонки по вертикали». Команда Если край, оттолкнуться. Ориентация по компасу. Управление курсом движения. Команда Повернуть в направлении. Проект «Полет самолета»

Спрайты меняют костюмы. Анимация. Создание проектов «Осьминог», «Девочка, прыгающая через скакалку» и «Бегущий человек». Создание мультипликационного сюжета «Кот и птичка». Создание мультипликационного сюжета с Кот и птичка» (продолжение). Соблюдение условий. Сенсоры. Блок Если. Управляемый стрелками спрайт. Создание коллекции игр: «Лабиринт», «Кружащийся котенок». Пополнение коллекции игр: «Опасный лабиринт».

Составные условия. Проекты «Хожение по коридору», «Слепой кот», «Тренажер памяти»

Датчик случайных чисел. Проекты «Разноцветный экран», «Хаотичное движение», «Кошки-мышки», «Вырастим цветник».

Циклы с условием. Проект «Будильник».

Запуск спрайтов с помощью мыши и клавиатуры. Проекты «Переодевалки» и «Дюймовочка».

Самоуправление спрайтов. Обмен сигналами. Блоки Передать сообщение и Когда я получу сообщение. Проекты «Лампа» и «Диалог». Доработка проектов «Магеллан», «Лабиринт». Датчики. Проекты «Котенок-обжора», «Презентация».

Переменные. Их создание. Использование счетчиков. Проект «Голодный кот».

Ввод переменных. Проект «Цветы». Доработка проекта «Лабиринт» — запоминание имени лучшего игрока.

Ввод переменных с помощью рычажка. Проекты «Цветы» (вариант 2), «Правильные многоугольники».

Список как упорядоченный набор однотипной информации. Создание списков. Добавление и удаление элементов, Проекты «Гадание», «Назойливый собеседник»

Поиграем со словами. Строковые константы и переменные, Операции со строками

Создание игры «Угадай слово»

3. Подготовка текстов на компьютере.

Интерфейс программы. Настройка интерфейса: панели инструментов, линейки, строка состояния. Масштаб.

Форматирование шрифта. Гарнитура, начертание, размер; цвет, подчеркивание. Верхние, нижние индексы. Видоизменение. Интервал, смещение

Форматирование абзаца. Выравнивание. Отступы и интервалы: отступ слева, справа, первая строка; интервал перед абзацем, после абзаца, межстрочный интервал.

Проверка правописания.

Вставка таблицы в документ. Выравнивание текста внутри таблицы. Изменение высоты и ширины ячейки. Обрамление и заливка. Добавление строк, столбцов в таблицу. Выравнивание ширины столбцов, строк. Объединение ячеек.

4. Создание мультимедийных презентаций

Особенности интерфейса PowerPoint. Создание слайда. Использование готовых макетов. Добавление, удаление, перемещение слайда. Режим слайда и режим структуры

Добавление текстовой информации на слайд. Работа с графикой. Формы, объекты ClipArt, рисунки. Объекты SmartArt, художественные эффекты, стили. Работа с мультимедиа.

Анимация. Переходы между слайдами. Показ слайдов. Полноэкранный режим. Инструменты "Перо", "Указка".

5. Компьютерная графика

Компьютерная графика.

Простейший графический редактор.

Инструменты графического редактора. Инструменты создания простейших графических объектов.

Исправление ошибок и внесение изменений. Работа с фрагментами: удаление, перемещение, копирование. Преобразование фрагментов.

Устройства ввода графической информации.

3. ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№	Название темы	Кол-во часов
1.	Основы компьютерной грамотности	3
2.	Подготовка текстов на компьютере	10
3.	Компьютерная графика	10
4.	Создание мультимедийных презентаций	10
5.	Работа над творческими проектами в среде MS Office	16
6.	Знакомьтесь, Scratch.	7
7.	Говорим с компьютером на Scratch языке	12
8.	«Живые» рисунки и интерактивные истории	26
9.	Творческое программирование	25
10.	Работа над творческими проектами на Scratch	16
11.	Всего	135

ПРОШИТО И ПРОНУМЕРОВАНО
18 (восемнадцать)
страниц

«28» августа 2017

Директор *Н.Е. Голобокова* Н.Е. Голобокова

