

Муниципальное бюджетное  
общеобразовательное учреждение  
«Томаровская средняя общеобразовательная школа № 1  
имени Героя Советского Союза Шевченко А.И.  
Яковлевского городского округа»

«Рассмотрено»  
на заседании МО  
Протокол №  
от «\_\_\_» \_\_\_\_\_ 2021 г.  
Руководитель МО  
\_\_\_\_\_  
Зюзюкина И.А.

«Согласовано»  
Зам. директора  
\_\_\_\_\_ Алфимова И.В.  
«\_\_\_» \_\_\_\_\_ 2021 г.

«Утверждаю»  
Директор школы  
\_\_\_\_\_ Данилова А.В.  
«\_\_\_» \_\_\_\_\_ 2021 г.



Рабочая программа  
внеурочной деятельности  
«Информатика»

Срок реализации- 4 года

2021 год

Рабочая программа по курсу внеурочной деятельности «Информатика» составлена на основе программы по информатике для 1–4 классов, разработанная международной школой математики и программирования «Алгоритмика», соответствует требованиям Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, а также требованиям к результатам освоения основной программы начального общего образования (личностным, метапредметным и предметным). При разработке данной программы учитывались особенности восприятия, познания, мышления, памяти детей в зависимости от их возраста, темпа развития и других индивидуальных различий.

Первые ступени обучения являются фундаментом для дальнейшего образования. На данном этапе начинается формирование навыков будущего, необходимых для жизни и работы в современном технологичном обществе. В связи с этим программа для начальной школы по информатике, предложенная «Алгоритмикой», во многом нацелена на развитие базовых навыков программирования, критического мышления в рамках решения проблем цифровой грамотности учащихся. Ученики реализуют совместные проекты (разработка игр, участие в соревнованиях), в рамках которых они учатся навыкам командного взаимодействия. Кроме того, создание таких проектов и решение нестандартных творческих задач, презентация своих работ перед одноклассниками формируют навыки коммуникации и креативного мышления. Всё это готовит ребёнка не только к настоящему, но и к будущей успешной адаптации в обществе цифровой экономики.

**Цель реализации программы** - подготовка детей к жизни в современном мире, пронизанном ИТ-технологиями, выявление склонности к программированию и отработка начальных навыков мышления требующихся программисту, раскрытие творческого потенциала, обучающегося через работу в свободной среде программирования.

#### **Задачи реализации программы:**

1. Познакомить учащихся с базовыми понятиями программирования: алгоритм, цикл, условие, компиляция проекта, подходы к поиску ошибок.
2. Через упражнения из области решения алгоритмических задач отработать работу с понятиями, перечисленными в п. 1.
3. Через игровые и тренинговые упражнения помочь получить базовые метапредметные навыки: работа в команде, презентации собственных проектов, планирование своей работы.
4. Во второй части курса познакомить детей с понятием «собственный ИТ проект», научить детей подходам к разработке собственных проектов.
5. Через решение и выполнение командных задач, развить у ребенка:
  - логическое мышление,
  - проектное мышление,
  - итерационный подход.
6. Через проектную деятельность развить:
  - нацеленность на результат,
  - чувство командной работы,
  - коммуникабельность,
  - дисциплинированность,
  - организаторские способности,
  - умение преподнести и обосновать свою мысль,
  - художественный вкус,
  - трудолюбие,
  - активность.

#### **Форма и режим занятий**

Курс «Информатика» для 1–4 классов изучается по одному академическому часу в неделю в классе с учителем (групповая форма занятий). Каждый курс состоит из 6–8 модулей, в каждом из которых от 4 до 7 уроков.

Занятие состоит из следующих частей: вводное повторение и разминка, проблематизация, новый материал, развитие умений, рефлексия.

Формы обучения:

- 1) Игровая, задачная и проектная.
- 2) Обучение от общего к частному.
- 3) Поощрение вопросов и свободных высказываний по теме.
- 4) Уважение и внимание к каждому ученику.
- 5) Создание мотивационной среды обучения.
- 6) Создание условий для дискуссий и развития мышления учеников при достижении учебных целей вместо простого одностороннего объяснения темы преподавателем.

### **Формы контроля и оценочные материалы**

Текущий контроль сформированности результатов освоения программы осуществляется с помощью нескольких инструментов на нескольких уровнях:

- **на каждом занятии:** опрос, выполнение заданий на платформе, взаимоконтроль учеников в парах, самоконтроль ученика;
- **в конце каждого модуля:** проведение презентации (по желанию) финальных проектов модуля и их оценка.

Для контроля сформированности результатов освоения программы с помощью цифровых инструментов используются платформа «Алгоритмика». В каждом модуле ученики проходят тестовые задания (с автопроверкой), выполняют практические и творческие задания (проверяются учителем).

## **2. Результаты освоения РП курса «Информатика»**

### **Личностные:**

- **ученик научится:**
  - навыкам алгоритмического и логического мышления;
  - принятию и освоению социальной роли обучающегося, развитию мотивов учебной деятельности и формированию личностного смысла учения.
  - адекватному пониманию причин успешности/неуспешности учебной деятельности;
- **Ученик получит возможность научиться:**
  - устойчивому учебно-познавательному интересу к новым общим способам решения задач;
  - развитию самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе.
  - развитию навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умению не создавать конфликты и находить выход из спорных ситуаций.

### **Предметные:**

- **обучающийся научится:**
  - первоначальным представлениям о компьютерной грамотности;
  - основам логического и алгоритмического мышления, пространственного воображения и математической речи, измерения, пересчёта, прикидки и оценки, наглядному представлению данных и процессов, записи и выполнения алгоритмов.
- **обучающийся получит возможность научиться:**

-умению выполнять устно и письменно арифметические действия с числами и числовыми выражениями, решать текстовые задачи, умению действовать в соответствии с алгоритмом и строить простейшие алгоритмы, исследовать, распознавать и изображать геометрические фигуры;

- работать с таблицами, схемами, графиками и диаграммами, цепочками, совокупностями, представлять, анализировать и интерпретировать данные.

- **Метапредметные:**

- ***Регулятивные:***

- **обучающийся научится:**

- принимать и сохранять учебную задачу;

- учитывать выделенные учителем ориентиры действия в новом учебном материале в сотрудничестве с учителем;

- планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации, в том числе во внутреннем плане;

- учитывать установленные правила в планировании и контроле способа решения;

- осуществлять итоговый и пошаговый контроль по результату;

- оценивать правильность выполнения действия на уровне адекватной ретроспективной оценки соответствия результатов требованиям данной задачи;

- **обучающийся получит возможность научиться:**

- в сотрудничестве с учителем ставить новые учебные задачи;

- преобразовывать практическую задачу в познавательную;

- проявлять познавательную инициативу в учебном сотрудничестве;

- самостоятельно учитывать выделенные учителем ориентиры действия в новом учебном материале;

- осуществлять констатирующий и предвосхищающий контроль по результату и по способу действия, актуальный контроль на уровне произвольного внимания;

- самостоятельно оценивать правильность выполнения действия и вносить необходимые коррективы в исполнение как по ходу его реализации, так и в конце действия.

- ***Познавательные:***

- **обучающийся научится:**

- осуществлять поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий с использованием учебной литературы, энциклопедий, справочников (включая электронные, цифровые), в открытом информационном пространстве, в том числе контролируемом пространстве сети Интернет;

- использовать знаково-символические средства, в том числе модели (включая виртуальные) и схемы (включая концептуальные), для решения задач; – проявлять познавательную инициативу в учебном сотрудничестве; – строить сообщения в устной и письменной форме;

- ориентироваться на разнообразие способов решения задач;

- **получит возможность научиться:**

- осуществлять расширенный поиск информации с использованием ресурсов библиотек и сети Интернет;

- записывать, фиксировать информацию об окружающем мире с помощью инструментов ИКТ;

- создавать и преобразовывать модели и схемы для решения задач;

- осознанно и произвольно строить сообщения в устной и письменной форме;

- осуществлять выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий;

- осуществлять синтез как составление целого из частей, самостоятельно достраивая и восполняя недостающие компоненты;

- осуществлять сравнение, сериацию и классификацию, самостоятельно выбирая основания и критерии для указанных логических операций;

– строить логическое рассуждение, включающее установление причинно-следственных связей;

– произвольно и осознанно владеть общими приемами решения задач.

#### **Коммуникативные:**

##### **• обучающийся научится:**

– адекватно использовать коммуникативные, прежде всего речевые, средства для решения различных коммуникативных задач, строить монологическое высказывание (в том числе сопровождая его аудиовизуальной поддержкой), владеть диалогической формой коммуникации, используя в том числе средства и инструменты ИКТ и дистанционного общения;

– допускать возможность существования у людей различных точек зрения, в том числе не совпадающих с его собственной, и ориентироваться на позицию партнера в общении и взаимодействии;

– учитывать разные мнения и стремиться к координации различных позиций в сотрудничестве;

– формулировать собственное мнение и позицию;

– договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов;

– строить понятные для партнера высказывания, учитывающие, что партнер знает и видит, а что нет;

– задавать вопросы;

– контролировать действия партнера;

– использовать речь для регуляции своего действия;

##### **• получит возможность научиться:**

– учитывать и координировать в сотрудничестве позиции других людей, отличные от собственной;

– учитывать разные мнения и интересы и обосновывать собственную позицию;

– понимать относительность мнений и подходов к решению проблемы;

– аргументировать свою позицию и координировать ее с позициями партнеров в сотрудничестве при выработке общего решения в совместной деятельности;

– продуктивно содействовать разрешению конфликтов на основе учета интересов и позиций всех участников;

– с учетом целей коммуникации достаточно точно, последовательно и полно передавать партнеру необходимую информацию как ориентир для построения действия;

– задавать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества с партнером;

– осуществлять взаимный контроль и оказывать в сотрудничестве необходимую взаимопомощь;

– адекватно использовать речевые средства для эффективного решения разнообразных коммуникативных задач, планирования и регуляции своей деятельности.

#### **Планируемый воспитательный результат**

-первоначальные представления о нравственных основах учебы, ведущей роли образования, труда и значении творчества в жизни человека и общества; уважение к труду и творчеству старших и сверстников;

- элементарные представления об основных профессиях; ценностное отношение к учебе как виду творческой деятельности;

-первоначальные навыки коллективной работы, в том числе при разработке и реализации учебных и учебно-трудовых проектов; умение проявлять дисциплинированность;

умение соблюдать порядок на рабочем месте; бережное отношение к результатам своего труда, труда других людей, к школьному имуществу, учебникам, личным вещам;

-отрицательное отношение к лени и небрежности в труде и учебе, небрежливому отношению к результатам труда людей.

- первоначальные представления о возможностях интеллектуальной деятельности, о ее значении для развития личности и общества; представление об образовании и самообразовании

как общечеловеческой ценности, необходимым качестве современного человека, условии достижении личного успеха в жизни;

-элементарные представления о роли знаний, об инновациях, инновационном обществе;

- элементарные навыки работы с научной информацией; первоначальный опыт организации и реализации учебно-исследовательских проектов;

-первоначальные представления о здоровье человека как абсолютной ценности, его значения для полноценной человеческой жизни, о физическом, духовном и нравственном здоровье; формирование начальных представлений о культуре здорового образа жизни; базовые навыки сохранения собственного здоровья, использования здоровьесберегающих технологий в процессе обучения и во внеурочное время;

-первоначальные знания о безопасном общении в Интернете;

- элементарные представления о современных технологиях коммуникации.

### **3. Содержание РП по курсу «Информатика»**

#### **1 класс**

Курс для 1 класса — подготовительный. Его задача — пробудить у первоклассников интерес к программированию, помочь им добиться первых успехов в написании кода и заложить базу для изучения основ программирования во 2–6 классах.

Выполнение заданий в курсе напоминает по своей форме прохождение компьютерной игры, усвоение новых понятий интуитивно. Это не требует от учеников вербализации, а среда программирования максимально визуальна и позволяет успешно работать ученикам со слабым навыком чтения. Кроме того, ученики получают первые навыки печати, выполняя задания на клавиатурном тренажёре, разработанном в игровом формате.

В результате работы по курсу учащимися должны быть достигнуты следующие предметные результаты:

1) усвоение базового понятийного аппарата (алгоритм, программа, цикл, исполнитель и т. д.);

2) получение навыка ввода текста с помощью клавиатуры;

3) формирование и развитие навыка составления блок-схем линейных и циклических алгоритмов;

4) знакомство с виртуальной средой программирования через приложение Scratch;

5) формирование и развитие навыка создания простых мультфильмов и игр при помощи визуальной среды программирования Scratch.

#### **2–3 класс**

Курсы для 2 и 3 классов будут реализованы абсолютно идентичными курсами. Возрастные отличия детей в данных классах небольшие, входные знания, по сути, одинаковы.

Задачи данного курса — сформировать у учеников базовые навыки работы на компьютере, дать представление об устройстве компьютера, заложить основы алгоритмического мышления, развивать формирующееся у учеников 8–9 лет логическое мышление.

В этом курсе ученики научатся работать с файловой системой компьютера, работать с меню программ и операционной системы. Ученики освоят программы с простым интерфейсом: текстовый редактор «Блокнот» и графический редактор Paint. Отдельный модуль в середине курса посвящён основам логики и алгоритмов. Ученики выделяют различные признаки предметов и сравнивают их между собой, классифицируют предметы по заданным правилам, определяют истинность простых высказываний, составляют простые программы для исполнителя.

На протяжении второй половины курса ученики наряду с освоением новых тем выполняют задания на закрепление этих навыков.

В результате работы по курсу учащимися должны быть достигнуты следующие предметные результаты:

1) формирование представления об информации и информационных процессах;

2) усвоение и применение базовых навыков работы с ПК

и ПО (работа с файловой системой компьютера, с меню программ и операционной системы Windows);

3) знакомство с разными видами информации (текстовая, графическая, числовая, видео, аудио) и инструментами для работы с ней («Блокнот», PowerPoint);

4) формирование и развитие навыка составления блок-схем линейных, условных и циклических алгоритмов;

5) выделение, сравнение и классификация признаков предметов, определение истинности утверждений.

#### **4 класс**

Курс 4 класса также начинается с вводного модуля, задача которого — дать ученикам знания и умения, необходимые для успешной работы в течение года: представление об информации и информационных процессах, базовые навыки работы с файловой системой и компьютерными программами.

В отличие от курса 2–3 класса, в этом курсе вводный материал даётся в более сжатой форме и с небольшими дополнениями. При переходе учеников из 3 в 4 класс данный модуль выполняет роль вводного повторения.

Освоение темы «Алгоритмы» происходит на более сложном уровне: ученики составляют и анализируют блок-схемы, составляют и

анализируют циклические алгоритмы. Дети знакомятся со средой

программирования Scratch, составляют в ней простые программы. Объём изученных команд позволяет создать несложную анимированную открытку.

В этом курсе, в отличие от курса 2–3 класса, предпочтение отдаётся не графическому редактору, а редактору презентаций. Редактор презентаций позволяет ученикам работать одновременно и с графической, и с текстовой информацией; позволяет получить практический навык создания презентаций, который будет применён и на других школьных предметах при выполнении подготовки докладов и выступлений. Ученики будут работать с редактором презентаций с 4 по 6 класс. Освоение этого инструмента основано на принципе спирального обучения, при котором ученики возвращаются к изученной теме через определённый промежуток времени, чтобы освоить её на более продвинутом уровне.

В 4-м классе ученики знакомятся с базовым функционалом редактора презентаций: создание и оформление слайдов по заданным правилам, добавление и обработка изображений.

В результате работы по курсу учащимся должны быть достигнуты следующие предметные результаты:

1) формирование представления об информации и информационных процессах;

2) усвоение и применение базовых навыков работы с ПК и ПО (работа с файловой системой компьютера, с меню программ и операционной системы Windows);

3) формирование и развитие навыка составления и анализа блок-схем линейных, условных и циклических алгоритмов;

4) знакомство с виртуальной средой программирования через приложение Scratch;

5) формирование и развитие навыка создания простых интерактивов помощи визуальной среды программирования Scratch;

6) формирования развития навыка создания мультимедийных объектов, текстовых документов и презентаций;

7) знакомство с базовым функционалом редактора презентаций.

**Тематическое планирование внеурочной деятельности  
« Информатика» 1 класс**

Название модуля	Название урока	Воспитательный компонент
Модуль 1. Линейные алгоритмы	Исполнитель и алгоритмы.	-ценностное отношение к учебе как виду творческой деятельности;
	Программа и блок памяти.	-формирование начальных представлений о культуре здорового образа жизни; базовые навыки сохранения собственного здоровья, использования здоровьесберегающих технологий в процессе обучения и во внеурочное время;-первоначальные знания о безопасном общении в Интернете
	Учимся считывать и выполнять программы.	
	Собираем линейные алгоритмы.	
	Урок повторения.	
Модуль 2. Циклы	Знакомство с циклами.	-ценностное отношение к учебе как виду творческой деятельности;
	Собираем циклические алгоритмы.	-формирование начальных представлений о культуре здорового образа жизни; базовые навыки сохранения собственного здоровья, использования здоровьесберегающих технологий в процессе обучения и во внеурочное время;-первоначальные знания о безопасном общении в Интернете
	Урок повторения.	
Модуль 3. Знакомство с Scratch Jr.	Знакомство со средой Scratch Jr.	-ценностное отношение к учебе как виду творческой деятельности;
	Scratch Jr. События («Когда спрайт нажат»), команды раздела «Движение».	-формирование начальных представлений о культуре здорового образа жизни; базовые навыки сохранения собственного здоровья, использования здоровьесберегающих технологий в процессе обучения и во внеурочное время;-первоначальные знания о безопасном общении в Интернете
	Команды раздела «Внешность».	
	Циклы. Повторение. Интерактивный проект.	
Модуль 4. События. Мультипликация	События. Программирование параллельных (одновременных) действий при запуске проекта.	-ценностное отношение к учебе как виду творческой деятельности;
	Программирование автоматической смены сцен при запуске проекта.	-формирование начальных представлений о культуре здорового образа жизни; базовые навыки сохранения собственного здоровья, использования здоровьесберегающих технологий в процессе обучения и во внеурочное время;-первоначальные знания о безопасном общении в Интернете
	Создание мультипликации (начало). Вид героев при старте. Запись и использование звуков в Scratch.	



		Создание мультимедиа (финализация), демонстрация проектов, повторение тем модуля.	
Модуль 5. Сообщения		Сообщения.	-ценностное отношение к учебе как виду творческой деятельности;
		Использование сообщений в игре.	-формирование начальных представлений о культуре здорового образа жизни; базовые навыки сохранения собственного здоровья,
		Программирование кнопок с использованием сообщений.	использования здоровьесберегающих технологий в процессе обучения и во внеурочное время;-первоначальные знания о безопасном общении в Интернете
		Программирование кнопок для управления героем.	
Модуль 6. Условный оператор Касания		Условие касания.	-ценностное отношение к учебе как виду творческой деятельности;
		Передача сообщения при касании.	-формирование начальных представлений о культуре здорового образа жизни; базовые навыки сохранения собственного здоровья,
		Создание игры с мультимедиа. Начало.	использования здоровьесберегающих технологий в процессе обучения и во внеурочное время;-первоначальные знания о безопасном общении в Интернете
		Создание игры с мультимедиа. Финализация.	
Модуль 7. Реализация игровой механики в проекте по выбору группы		Выбор и начало реализации большого проекта группы.	-ценностное отношение к учебе как виду творческой деятельности;
		Продолжение реализации большого проекта группы.	-формирование начальных представлений о культуре здорового образа жизни; базовые навыки сохранения собственного здоровья,
		Продолжение реализации проекта группы.	использования здоровьесберегающих технологий в процессе обучения и во внеурочное время;-первоначальные знания о безопасном общении в Интернете
		Презентация проектов.	
Модуль 8. Создание собственного проекта по выбору		Выбор и начало работы над финальным индивидуальным проектом курса.	-ценностное отношение к учебе как виду творческой деятельности;
		Создание собственного индивидуального проекта по выбору.	-формирование начальных представлений о культуре здорового образа жизни; базовые навыки сохранения собственного здоровья,
		Создание собственного индивидуального проекта по выбору.	использования здоровьесберегающих технологий в процессе обучения и во внеурочное время;-первоначальные знания о безопасном общении в Интернете
		Презентация итоговых проектов. Награждение.	

**Тематическое планирование внеурочной деятельности  
« Информатика» 2-3 класс**

Название модуля		Название урока	Воспитательный компонент
Модуль 1. Теория информации		Знакомство с кабинетом информатики.	<p>-первоначальные навыки коллективной работы, в том числе при разработке и реализации учебных и учебно-трудовых проектов; умение проявлять дисциплинированность, последовательность и настойчивость в выполнении учебных и учебно-трудовых заданий; умение соблюдать порядок на рабочем месте;</p>
		Что такое информация.	<p>-первоначальные представления о возможностях интеллектуальной деятельности, о ее значении для развития личности и общества; представление об образовании и самообразовании как общечеловеческой ценности, необходимом качестве современного человека, условия достижения личного успеха в жизни;</p>
		Виды информации.	<p>-использования здоровьесберегающих технологий в процессе обучения и во внеурочное время;</p>
		Информационные процессы.	<p>-первичные навыки использования информационной среды, телекоммуникационных технологий для организации межкультурного сотрудничества, культурного взаимообогащения.</p>
		Компьютер и его части.	<p>первоначальные знания о безопасном общении в Интернете</p>
		Урок оценки знаний.	

<p>Модуль 2. Файлы. Папки. Текстовый редактор</p>	Файлы и папки.	<p>-первоначальные представления о возможностях интеллектуальной деятельности, о ее значении для развития личности и общества; представление об образовании и самообразовании как общечеловеческой ценности, необходимом качестве современного человека, условия достижения личного успеха в жизни;</p> <p>-использования здоровьесберегающих технологий в процессе обучения и во внеурочное время;</p> <p>-первичные навыки использования информационной среды, телекоммуникационных технологий для организации межкультурного сотрудничества, культурного взаимообогащения.</p> <p>первоначальные знания о безопасном общении в Интернете</p>
	Текстовый редактор.	
	Текстовый редактор. Продолжение.	
	Квест по файлам и папкам.	
	Урок оценки знаний.	
<p>Модуль 3. Алгоритмы</p>	Знакомство с алгоритмом и его свойствами.	<p>-первоначальные представления о возможностях интеллектуальной деятельности, о ее значении для развития личности и общества; представление об образовании и самообразовании как общечеловеческой ценности, необходимом качестве современного человека, условия достижения личного успеха в жизни;</p> <p>-использования здоровьесберегающих технологий в процессе обучения и во внеурочное время;</p> <p>-первичные навыки использования информационной среды, телекоммуникационных технологий для организации межкультурного сотрудничества, культурного взаимообогащения..</p> <p>первоначальные знания о безопасном общении в Интернете</p>
	Линейные алгоритмы. Усложнение.	
	Алгоритмы. Закрепление.	
	Введение в логику.	
	Истинность простых высказываний.	
	Викторина «Алгоритмы».	
	Урок оценки знаний.	

Модуль 4. Устройство компьютера	Компьютер и обработка информации.	-первоначальные представления о возможностях интеллектуальной деятельности, о ее значении для развития личности и общества; представление об образовании и самообразовании как общечеловеческой ценности, необходимом качестве современного человека, условиях достижении личного успеха в жизни;
	Аппаратное устройство.	-использования здоровьесберегающих технологий в процессе обучения и во внеурочное время;
	Программное обеспечение.	-первичные навыки использования информационной среды, телекоммуникационных технологий для организации межкультурного сотрудничества, культурного взаимообогащения.
	Работа с окном программы.	первоначальные знания о безопасном общении в Интернете
	Виды компьютеров.	
	Урок оценки знаний.	
Модуль 5. Работа в графическом редакторе	Повторение. Виды информации. Алгоритмы в Blockly.	-первоначальные представления о возможностях интеллектуальной деятельности, о ее значении для развития личности и общества; представление об образовании и самообразовании как общечеловеческой ценности, необходимом качестве современного человека, условиях достижении личного успеха в жизни;
	Знакомство с графическим редактором.	-использования здоровьесберегающих технологий в процессе обучения и во внеурочное время;
	Создаём рисунок.	-первичные навыки использования информационной среды, телекоммуникационных

		Создаём рисунок. Продолжение.	технологий для организации межкультурного сотрудничества, культурного взаимообогащения.  первоначальные знания о безопасном общении в Интернете
		Проектный урок «Новое устройство компьютера».	
		Презентация проектов.	
		Урок оценки знаний.	
Модуль 6. Систематизация знаний		Повторение. Устройство компьютера.	-первоначальные представления о возможностях интеллектуальной деятельности, о ее значении для развития личности и общества; представление об образовании и самообразовании как общечеловеческой ценности, необходимом качестве современного человека, условия достижения личного успеха в жизни;  -использования здоровьесберегающих технологий в процессе обучения и во внеурочное время;  -первичные навыки использования информационной среды, телекоммуникационных технологий для организации межкультурного сотрудничества, культурного взаимообогащения.  первоначальные знания о безопасном общении в Интернете
		Повторение. Алгоритмы в Blockly.	
		Проектный урок.	
		Презентация проектов.	
		Урок оценки знаний.	

**Тематическое планирование внеурочной деятельности  
« Информатика» 4 класс**

Название модуля	Название урока	Воспитательный компонент
<p>Модуль 1. Введение в ИКТ</p>	<p>Знакомство кабинетом информатики. Знакомство платформой «Алгоритмики».</p>	<p>-первоначальные навыки коллективной работы, в том числе при разработке и реализации учебных и учебно-трудовых проектов; умение проявлять дисциплинированность, последовательность и настойчивость в выполнении учебных и учебно-трудовых заданий; умение соблюдать порядок на рабочем месте;</p> <p>-первоначальные представления о возможностях интеллектуальной деятельности, о ее значении для развития личности и общества; представление об образовании и самообразовании как общечеловеческой ценности, необходимом качестве современного человека, условии достижения личного успеха в жизни;</p> <p>-использования здоровьесберегающих технологий в процессе обучения и во внеурочное время;</p> <p>-первичные навыки использования информационной среды, телекоммуникационных технологий для организации межкультурного сотрудничества, культурного взаимообогащения.</p> <p>первоначальные знания о безопасном общении в Интернете</p>
	<p>Виды информации. Информационные процессы.</p>	
	<p>Файлы и папки.</p>	
	<p>Текстовый редактор.</p>	
	<p>Урок оценки знаний.</p>	
<p>Модуль 2. Алгоритмы . Введение в Scratch</p>	<p>Блок-схемы.</p>	<p>-первоначальные представления о возможностях интеллектуальной деятельности, о ее значении для развития личности и общества; представление об образовании и самообразовании</p>

		Алгоритмы. Языки программирования.	как общечеловеческой ценности, необходимом качестве современного человека, условия достижения личного успеха в жизни;
		Scratch. Знакомство.	-использования здоровьесберегающих технологий в процессе обучения и во внеурочное время;
		Scratch. Скрипты.	-первичные навыки использования информационной среды, телекоммуникационных технологий для организации межкультурного сотрудничества, культурного взаимообогащения.
		Scratch. Скрипты. Закрепление.	-первоначальные знания о безопасном общении в Интернете
		Урок оценки знаний.	
Модуль 3. Scratch. Продолжение		Scratch. Циклы.	-первоначальные навыки коллективной работы, в том числе при разработке и реализации учебных и учебно-трудовых проектов; умение проявлять дисциплинированность, последовательность и настойчивость в выполнении учебных и учебно-трудовых заданий;
		Scratch. Повороты вращение.	и умение соблюдать порядок на рабочем месте;  -первоначальные представления о

	Scratch. Повороты и движение.	возможностях интеллектуальной деятельности, о ее значении для развития личности и общества; представление об образовании и самообразовании как общечеловеческой ценности, необходимом качестве современного человека, условиях достижения личного успеха в жизни;
	Закрепление: циклы, повороты и движение.	-использования здоровьесберегающих технологий в процессе обучения и во внеурочное время;  -первичные навыки использования информационной среды, телекоммуникационных технологий для организации межкультурного сотрудничества, культурного взаимообогащения.
	Проект «Открытие».	
	Урок оценки знаний.	
Модуль 4. Редактор презентаций	Знакомство с редактором презентаций.	-первоначальные представления о возможностях интеллектуальной деятельности, о ее значении для развития личности и общества; представление об образовании и самообразовании как общечеловеческой ценности, необходимом качестве современного человека, условиях достижения личного успеха в жизни;
	Объекты на слайде.	-использования здоровьесберегающих технологий в процессе обучения и во внеурочное время;
	Оформление слайдов.	-первичные навыки использования информационной среды, телекоммуникационных технологий для организации межкультурного сотрудничества, культурного взаимообогащения.
	Оформление презентаций.	



		Проект.	
		Презентация проектов.	
		Урок оценки знаний.	
Модуль 5. Устройство компьютера		Компьютер и обработка информации.	<p>-первоначальные навыки коллективной работы, в том числе при разработке и реализации учебных и учебно-трудовых проектов; умение проявлять дисциплинированность, последовательность и настойчивость в выполнении учебных и учебно-трудовых заданий; умение соблюдать порядок на рабочем месте;</p> <p>-первоначальные представления о возможностях интеллектуальной деятельности, о ее значении для развития личности и общества; представление об образовании и самообразовании как общечеловеческой ценности, необходимом качестве современного человека, условия достижения личного успеха в жизни;</p> <p>-использования здоровьесберегающих технологий в процессе обучения и во внеурочное время;</p> <p>-первичные навыки использования информационной среды, телекоммуникационных технологий для организации межкультурного сотрудничества, культурного взаимообогащения.</p>
		Основные устройства компьютера.	
		Периферийные устройства компьютера	
		Программное обеспечение компьютера.	

		Проект «Новое устройство».	
		Урок оценки знаний.	
Модуль 6. Систематизация знаний		Повторение пройденного. Викторина.	<p>-первоначальные навыки коллективной работы, в том числе при разработке и реализации учебных и учебно-трудовых проектов; умение проявлять дисциплинированность, последовательность и настойчивость в выполнении учебных и учебно-трудовых заданий; умение соблюдать порядок на рабочем месте;</p> <p>-первоначальные представления о возможностях интеллектуальной деятельности, о ее значении для развития личности и общества; представление об образовании и самообразовании как общечеловеческой ценности, необходимом качестве современного человека, условия достижения личного успеха в жизни;</p> <p>-использования здоровьесберегающих технологий в процессе обучения и во внеурочное время;</p> <p>-первичные навыки использования информационной среды, телекоммуникационных технологий для организации межкультурного сотрудничества, культурного взаимообогащения.</p>
		Повторение. Scratch.	
		Проект «Чему я научился за год».	
		Урок оценки знаний.	