Рабочая программа по внеурочной деятельности общеинтеллектуального направления «Эникейщики» для 3-4 классов является компонентом основной образовательной программы начального общего образования, составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом начального общего образования, разработана на основе учебно-методического пособия курса «Информатика в играх и задачах» (автор А.В. Горячев), созданного в соответствии с федеральным компонентом государственного стандарта начального общего образования начальной школы и позволяет формировать учебные универсальные действия по курсу.

**Требования к уровню подготовки обучающихся.**

В рабочей программе представлена таблица формирования УУД, которым учащиеся научатся и получат возможность научиться.

|  |
| --- |
| **Личностные универсальные учебные действия** |
| *У обучающегося будут сформированы:** критическое отношение к информации и избирательность её восприятия;
* уважение к информации о частной жизни и информационным результатам других людей;
* осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий с жизненными ситуациями.
 | *Обучающийся получит возможность для формирования:** начало профессионального самоопределения, ознакомление с миром профессий, связанных с информационными и коммуникационными технологиями.
 |

|  |
| --- |
| **Регулятивные универсальные учебные действия** |
| *Обучающийся научится:* * освоение способов решения проблем творческого характера в жизненных ситуациях;
* формирование умений ставить цель – создание творческой работы, планировать достижение этой цели, создавать вспомогательные эскизы в процессе работы;
* планирование последовательности шагов алгоритма для достижения цели.
 | *Обучающийся получит возможность научиться:** оценивание получающегося творческого продукта и соотнесение его с изначальным замыслом, выполнение по необходимости коррекции либо продукта, либо замысла;
* поиск ошибок в плане действий и внесение в него изменений.
 |

|  |
| --- |
| **Познавательные универсальные учебные действия** |
| *Обучающийся научится:* * моделирование – преобразование объекта из чувственной формы в модель, где выделены существенные характеристики объекта (пространственно-графическая или знаково-символическая);
* выбор оснований и критериев для сравнения, сериализации, классификации объектов;
* подведение под понятие;
* установление причинно-следственных связей;
* построение логической цепи рассуждений;
* анализ объектов с целью выделения признаков (существенных, несущественных).
 | *Обучающийся получит возможность научиться:** синтез – составление целого из частей, в том числе самостоятельное достраивание с восполнением недостающих компонентов;
* использование средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных, познавательных и творческих задач;
* поиск информации в индивидуальных информационных архивах учащегося, информационной среде образовательного учреждения, в федеральных хранилищах информационных образовательных ресурсов.
 |

|  |
| --- |
| **Коммуникативные универсальные учебные действия** |
| *Обучающийся научится:* * создание гипермедиа сообщений, включающих текст, набираемый на клавиатуре, цифровые данные, неподвижные и движущиеся, записанные и созданные изображения и звуки, ссылки между элементами сообщения;
* аргументирование своей точки зрения на выбор оснований и критериев при выделении признаков, сравнении и классификации объектов;
 | *Обучающийся получит возможность научиться:** подготовка выступления с аудиовизуальной поддержкой;
* выслушивание собеседника и ведение диалога;
* признавание возможности существования различных точек зрения и права каждого иметь свою.
 |

**Учебно-тематический план.**

|  |  |
| --- | --- |
| **Название раздела** | **Количество часов** |
| Создание мультфильмов и живых картинок | 16 |
| Графический редактор | 8 |
| Создание печатных публикаций | 8 |
| Создание электронных публикаций | 8 |
| Знакомство с робототехникой | 18 |
| Основы Интернет | 10 |
| Резерв | 2 |
| Всего | 70 |

**Содержание учебного предмета.**

**Создание мультфильмов и живых картинок (16 часов).** Знакомство с программой создания анимационных фильмов. Знакомство с коллекцией медиа контента программы. Управление персонажами: действия, взаимодействие, озвучка. Техническое сопровождение процесса создания фильма. Проблематика творческого подхода к созданию фильма.

**Графический редактор (8 часов).** Назначение программы. Знакомство с инструментами рисования. Навыки работы с выделенным фрагментом изображения. Преобразование и создание изображения по заданию.

**Создание печатных публикаций (8 часов).** Определение и виды печатных публикаций. Пример настольных издательских систем. Наполнение документа медиа контентом. Оформление таблиц.

**Создание электронных публикаций (8 часов).** Определение и виды электронных публикаций. Методика создания электронной публикации. Наполнение документа медиа контентом. Защита презентации.

**Знакомство с робототехникой (18 часов).** Понятие робототехники. Разделы робототехники: механика, электроника, программирование. Элементы набора. Принцип сборки моделей. Простейшие механизмы. Знакомство с блочным программированием.

**Основы Интернет (10 часов).** Понятие и реализация глобальной сети. Основы безопасности в Интернет. Знакомство с браузером. Поиск информации в глобальной сети. Возможности и сервисы глобальной сети.

**Предметные планируемые результаты.**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **1 уровень** | **2 уровень** | **3 уровень** |
| * понимать роль компьютера в жизни и деятельности человека;
* познакомиться с названиями составных частей компьютера (монитор, клавиатура, мышь, системный блок и пр.);
* познакомиться с основными аппаратными средствами создания и обработки графических и текстовых информационных объектов (мышь, клавиатура, монитор, принтер) и с назначением каждого из них;
* научиться представлять информацию на экране компьютера с мощью клавиатуры и мыши: печатать простой текст в текстовом редакторе, изображать простые геометрические фигуры в цвете с помощью графического редактора;
* узнать правила работы графического редактора и освоить его возможности (освоить технологию обработки графических объектов);
* назначение основных устройств компьютера (устройства ввода/вывода, хранения, передачи и обработки информации);
* понятия алгоритма, исполнителя;
* типы информации, воспринимаемой человеком с помощью органов чувств (зрительная, звуковая, обонятельная, вкусовая и тактильная);
* виды подвижных и неподвижных соединений в конструкторе;
* основные приемы конструирования роботов;
 | * ориентироваться в пространственных отношениях предметов;
* выделять признак, по которому произведена классификация предметов; находить закономерность в ряду предметов или чисел и продолжать этот ряд с учетом выявленной закономерности;
* выявлять причинно-следственные связи и решать задачи, связанные
* с анализом исходных данных;
* организовать одну и ту же информацию различными способами: в виде текста, рисунка, схемы, таблицы в пределах изученного материала;
* исполнять и составлять несложные алгоритмы для изученных исполнителей;
* вводить текст, используя клавиатуру компьютера.
* использовать информацию для построения умозаключений;
* работать с наглядно представленными на экране информационными объектами, применяя мышь и клавиатуру;
* производить поиск по заданному условию;
* этические правила и нормы, применяемые при работе с информацией, и правила безопасного поведения при работе с компьютерами
* уверенно вводить текст с помощью клавиатуры;
* создавать действующие модели роботов на основе конструктора ЛЕГО;
* самостоятельно решать технические задачи в процессе конструирования роботов (планирование предстоящих действий, самоконтроль, применять полученные знания, приемы и опыт конструирования с использованием специальных элементов и т.д.);
 | * способы работы с информацией, заключающиеся в передаче, поиске, обработке, хранении;
* осуществлять поиск информации в словарях, справочниках, энциклопедиях, каталогах; использовать ссылки, научиться понимать «Справку» в различном ПО;
* решать логические задачи;
* решать задачи, связанные с построением симметричных изображений несложных геометрических фигур;
* понимать и создавать самостоятельно точные и понятные инструкции при решении учебных задач и в повседневной жизни
* готовить сообщения с использованием различных источников информации: книг, прессы, радио, телевидения, устных сообщений и др.;
* применять точную и понятную инструкцию при решении учебных задач и в повседневной жизни;
* готовить к защите и защищать небольшие проекты по заданной теме.
* создавать и преобразовывать информацию, представленную в виде текста и таблиц;
* придерживаться этических правил и норм, применяемых при работе с информацией, применять правила безопасного поведения при работе с компьютерами.
* излагать мысли, находить ответы на вопросы анализировать рабочий процесс;
* демонстрировать технические возможности роботов
 |

**Список литературы.**

* Авторская программа Горячева А. В. (Сборник программ «Образовательная система «Школа 2100» / под ред. А. А. Леонтьева. - М.: Баласс, 2011),
* Гин С.И. «Мир логики» Методические пособия для учителя. Москва. Вита-Пресс, 2001год
* И.Л.Никольская, Л.И.Тигранова «Гимнастика для ума», Москва, «Просвещение. Учебная литература», 1997 год
* Программы общеобразовательных учреждений. Информатика 1-11 классы, Москва, «Просвещение», 2010 год
* С.Н.Тур, Т.П.Бокучава «Первые шаги в мире информатики». Методическое пособие для учителей 1-4 классов. Санкт-Петербург, 2009 год
* Сборник «Задачи для развития логики».