МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ –
ВЫСОКОВСКАЯ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 1

Согласовано:
зам. директора по ВР
_____ Е.Г. Касымская
«30» августа 2022г.

Утверждаю:
директор школы
_____ С.Н.Белоусова
«01» сентября 2022г.

Рабочая программа
внеурочной деятельности
«Мой друг компьютер»
начального общего образования
общеинтеллектуального направления
(3-4 классы)
на учебный год

Учитель: Федорова И.А.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА.

Рабочая программа курса внеурочной деятельности «Мой друг компьютер» разработана на основе:

1. Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования.

2. Концепции духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России.

3. Основной образовательной программы начального общего образования МОУ-ВЫСОКОВСКОЙ СОШ №1.

4. Плана внеурочной деятельности МОУ-ВЫСОКОВСКОЙ СОШ №1 для 1-4 классов на 2021-2022 учебный год.

5. Положения о рабочей программе МОУ-ВЫСОКОВСКОЙ СОШ №1.

6. Рабочей программы Рудченко Т. А. «Информатика. Сборник рабочих программ. 1-4 классы: пособие для учителей общеобразоват. организаций/ Т. А. Рудченко, А. Л. Семёнов. – М.: Просвещение, 2016».

Рабочая программа «Мой друг компьютер» входит во внеурочную деятельность по ***общеинтеллектуальному направлению*** развития личности.

Цель данной программы - воспитание и развитие качеств личности, отвечающих требованиям информационного общества, в частности приобретение учащимися информационной и коммуникативной компетенции.

Основные задачи программы – научить ребят:

• работать в рамках заданной среды по четко оговоренным правилам;

• ориентироваться в потоке информации: просматривать, сортировать, искать необходимые сведения;

• читать и понимать задание, рассуждать, доказывать свою точку зрения;

• работать с графически представленной информацией: таблицей, схемой и т. п.;

• планировать собственную и групповую работу, ориентируясь на поставленную цель, проверять и корректировать планы;

• анализировать языковые объекты;

• использовать законы формальной логики в мыслительной деятельности.

Программа разработана с учётом особенностей первой ступени общего образования, а также возрастных и психологических особенностей младшего школьника и представляет систему интеллектуально-развивающих занятий для учащихся начальных классов. Программа данного кружка реализована в рамках внеурочной деятельности.

Данная программа рассчитана на 68 часов (3 класс – 34 ч (1 час в неделю), 4 класс - 34 ч (1 час в неделю)).

РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА
3 КЛАСС

ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

У обучающегося будут сформированы:

- овладение начальными навыками адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся мире;
- развитие мотивов учебной деятельности;
- развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе.

Обучающийся получит возможность для формирования:

- критического отношения к информации и избирательность её восприятия;
- уважения к информации о частной жизни и информационным результатам других людей;
- осмысления мотивов своих действий при выполнении заданий с жизненными ситуациями.

МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ

Познавательные универсальные действия

Обучающийся научится:

- решать проблемы творческого и поискового характера;

- овладению начальными сведениями о сущности и особенностях информационных объектов, процессов и явлений действительности;

- овладению базовыми предметными и межпредметными понятиями, отражающими существенные связи и отношения между объектами и процессами.

Обучающийся получит возможность научиться:

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

- использовать 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.

Регулятивные универсальные действия

Обучающийся научится:

- планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;

- излагать своё мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий.

Обучающийся получит возможность научиться:

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

- осознанно строить речевое высказывание в соответствии с задачами коммуникации и составлять тексты в устной и письменной форме.

Коммуникативные универсальные действия

Обучающийся научится:

- сотрудничать со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;

- слушать собеседника и вести диалог;

- признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою.

Обучающийся получит возможность научиться:

- активное использовать речевых средства и средства в информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных и познавательных задач;

- конструктивно разрешать конфликты посредством учёта интересов сторон и сотрудничества.

4 КЛАСС

ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

У обучающегося будут сформированы:

- актуализация примеров и сведений из личного жизненного опыта;

- смыслообразование;

- формирование эстетических потребностей.

- умение аргументировать свою точку зрения;

- мотивация к работе на результат, как в исполнительской, так и в творческой деятельности.

Обучающийся получит возможность для формирования:

- установления связи между целью учебной деятельности и ее мотивом — необходимость изучения «Информатики» для получения личностно значимых знаний и умений;

- совершенствованию индивидуальных способностей с учетом имеющегося опыта, развитие личности обучающихся;

- установки на здоровый образ жизни, спокойное отношение к ошибке как рабочей ситуации, требующей коррекции; веры в себя.

МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ

Познавательные универсальные действия

Обучающийся научится:

- самостоятельно определять виды информации по способу представления, по способу восприятия;

- ознакомлению с миром профессий, связанных с информационными и коммуникационными технологиями.

Обучающийся получит возможность научиться:

- самостоятельно отбирать для решения предметных учебных задач необходимые словари, энциклопедии, справочники, электронные диски.
- критически относиться к информации и избирательность её восприятия.

Регулятивные универсальные действия

Обучающийся научится:

- устанавливать причинно-следственные связи;
- самостоятельно определять действия, выполняемые с данными задачами;
- планировать последовательность шагов алгоритма для достижения цели;
- вносить необходимые коррективы на основе оценки сделанных ошибок;
- проводить контроль и оценку процесса и результата деятельности.

Обучающийся получит возможность научиться:

- самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности;
- выполнять универсальные логические действия: выстраивать логическую цепь рассуждений, относить объекты к известным понятиям.

Коммуникативные универсальные действия

Обучающийся научится:

- определять свой поступок, в том числе в неоднозначно оцениваемых ситуациях;
- слушать других, пытаться принимать другую точку зрения, быть готовым изменить свою точку зрения;
- задавать вопросы, обращаться за помощью к одноклассникам, учителю.

Обучающийся получит возможность научиться:

- не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;
- осваивать нормы общения и коммуникативного взаимодействия.

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА.
3 КЛАСС

Цепочка.

Понятие о цепочке как о конечной последовательности объектов. Одинаковые и разные цепочки. Общий порядок бусин в цепочке – понятия: первый, второй, третий и т. п., последний, предпоследний. Частичный порядок объектов в цепочке – понятия: следующий/предыдущий, идти раньше/ идти позже, второй перед, третий после и т. п. Понятия перед каждой и после каждой для объектов в цепочке. Длина цепочки как число объектов в ней. Цепочка цепочек – цепочка, состоящая из цепочек. Цепочка слов, цепочка чисел. Операция склеивания цепочки цепочек. Операция раскрытия цепочки мешков.

Деревья.

Понятие *дерева* как конечного направленного графа. Понятия *следующий* и *предыдущий* для вершин дерева. Понятие *корневая вершина.* Понятие *лист дерева.* Понятие *уровень вершин дерева.* Понятие *путь дерева.* Мешок всех путей дерева. Дерево потомков. Дерево всех вариантов (дерево перебора). Дерево вычисления арифметического выражения.

Исполнитель Робот.

Латинские буквы. Алфавитная цепочка (русский и латинский алфавиты), алфавитная линейка. Слово как цепочка букв. Именование, имя как цепочка букв и цифр. Буквы и знаки в русском тексте: прописные и строчные буквы, дефис и апостроф, знаки препинания. Словарный порядок слов. Поиск слов в учебном словаре и в настоящих словарях. Толковый словарь. Понятие толкования слова. Полное, неполное и избыточное толкования. Решение лингвистических задач.

Склеивание мешков цепочек.

Понятие мешка как неупорядоченной конечной структуры (мультимножества). Одинаковые и разные мешки. Проект «Одинаковые мешки» – поиск одинаковых мешков в ситуации большого количества объектов и мешков. Понятие мешок бусин цепочки. Понятия все/каждый для элементов мешка. Понятия есть/нет для мешка. Классификация объектов по одному и по двум признакам. Одномерная и двумерная таблица для мешка. Цепочка мешков

4 КЛАСС

Игры.

Турниры и соревнования – правила кругового и кубкового турнира. Проект «Турниры и соревнования» – изучение способов проведение спортивных соревнований, записи результатов и выявления победителя. Игры с полной информацией. Понятия: правила игры, ход и позиция игры. Цепочка позиций игры. Примеры игр с полной информацией: «Камешки», «Ползунок», «Сим».

Выигрышные стратегии.

Выигрышные и проигрышные позиции в игре.

Существование, построение и использование выигрышных стратегий в реальной игре: игра «Камешки», игры на шахматной доске, игра «Ползунок».

Исполнитель Робик.

Исполнитель Робик. Поле и команды (вверх, вниз, вправо, влево) Робота. Программа для Робика. Построение программы по результату ее выполнения. Использование конструкции повторения в программах для Робика. Цепочка выполнения программ. Дерево выполнения программ.

Дерево.

Понятие *дерева* как конечного направленного графа. Понятия *следующий* и *предыдущий* для вершин дерева. Понятие *корневой вершины*. Понятие *листа дерева*. Понятие *уровня вершин дерева*. Понятие *пути дерева*. Мешок всех путей дерева. Дерево перебора. Дерево вычисления арифметического выражения. Дерево выполнения программ. Дерево игры, ветка из дерева игры. Дерево всех слов данной длины из данного мешка. Дерево перебора.

Язык.

Решение лингвистических задач.

Проекты.

«Угадай задуманную букву» — экспериментальное построение метода деления пополам. «Стратегия победы» — совместное построение большого дерева игры, разметка выигрышных и проигрышных позиций, поиск выигрышной стратегии.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ
3 КЛАСС

Название темы	Количество часов
Цепочка.	4
Деревья.	4
Исполнитель Робот	5
Склеивание мешков цепочек.	21
Всего:	**34**

4 КЛАСС

Название темы	Количество часов
Игры	7
Выигрышные стратегии.	10
Исполнитель Робик.	4
Дерево.	4
Язык.	6
Проекты.	3
Всего:	**34**

3 КЛАСС

№ п/п урока	*Тема внеурочного занятия*	*Кол-во часов*	*Планируемые сроки прохождения*	*Скорректированные сроки прохождения*
1.	Вводное занятие. Вводный инструктаж по ТО и ТБ на рабочем месте. Длина цепочки.	1	06.09.22	
2.	Первичный инструктаж по ТО и ТБ на рабочем месте. Цепочка цепочек.	1	13.09.22	
3.	Таблица для мешка (по двум признакам).	1	20.09.22	
4.	Проект «Одинаковые мешки».	1	27.09.22	
5.	Словарный порядок. Дефис и апостроф.	1	04.10.22	
6.	Проект «Лексикографический порядок».	1	18.10.22	
7.	Дерево. Следующие вершины, листья. Предыдущие вершины	1	25.10.22	
8.	Уровень вершины дерева.	1	01.11.22	
9.	Уровень вершины дерева.	1	08.11.22	
10.	Робик. Команды для Робика.	1	15.11.22	
11.	Программа для Робика.	1	29.11.22	
12.	Перед каждой бусиной.	1	06.12.22	
13.	После каждой бусины.	1	13.12.22	
14.	Склеивание цепочек.	1	20.12.22	
15.	Решение задач для цепочек.	1	27.12.22	
16.	Проверочная работа «Мешок. Дерево».	1	10.01.23	
17.	Выравнивание, решение трудных и дополнительных задач.	1	17.01.23	
18.	Проект «Определение дерева по веточкам и почкам».	1	24.01.23	
19.	Путь дерева.	1	31.01.23	
20.	Все пути дерева.	1	07.02.23	
21.	Решение задач с деревьями.	1	14.02.23	
22.	Деревья потомков.	1	28.02.23	
23.	Проект «Сортировка слиянием».	1	07.03.23	
24.	Защита проекта «Сортировка слиянием».	1	14.03.23	

25.	Робик.	1	21.03.23	
26.	Конструкция повторением.	1	28.03.23	
27.	Склеивание мешков цепочек.	1	11.04.23	
28.	Решение задач для мешков цепочек.	1	18.04.23	
29.	Таблица для склеивания мешков.	1	25.04.23	
30.	Проект «Турниры и соревнования».	1	02.05.23	
31.	Проверочная работа «Путь дерева. Робик».	1	09.05.23	16.05.23
32.	Выравнивание, решение необязательных и трудных задач.	1	16.05.23	
33.	Таблица для мешка.	1	23.05.23	
34.	Проект «Живая картина».	1		

4 КЛАСС

№ п/п урока	*Тема внеурочного занятия*	*Кол-во часов*	*Планируемые сроки прохождения*	*Скорректированные сроки прохождения*
1.	Вводное занятие. Повторный инструктаж по ТО и ТБ на рабочем месте. Проект «Турниры и соревнования».	1	06.09.22	
2.	Круговой турнир. «Крестики-нолики»	1	13.09.22	
3.	Игра. Правила игры. Цепочка позиций игры.	1	20.09.22	
4.	Игра «Камешки».	1	27.09.22	
5.	Игра «Камешки».	1	04.10.22	
6.	Игра «Ползунок».	1	18.10.22	
7.	Игра «Сим».	1	25.10.22	
8.	Выигрышная стратегия. Выигрышные и проигрышные позиции.	1	01.11.22	
9.	Выигрышные стратегии в игре «Камешки».	1	08.11.22	
10.	Выигрышные стратегии в игре «Камешки».	1	15.11.22	
11.	Дерево игры.	1	29.11.22	
12.	Исследуем позиции на дереве игры.	1	06.12.22	
13.	Проект «Стратегия победы».	1	13.12.22	
14.	Проект «Стратегия победы».	1	20.12.22	

15.	Решение задач.	1	27.12.22	
16.	Проверочная работа.	1	10.01.23	
17.	Выравнивание, решение необязательных и трудных задач.	1	17.01.23	
18.	Дерево вычислений.	1	24.01.23	
19.	Дерево вычислений.	1	31.01.23	
20.	Робик. Цепочка выполнения программы.	1	07.02.23	
21.	Робик. Цепочка выполнения программы.	1	14.02.23	
22.	Дерево выполнения программ.	1	28.02.23	
23.	Дерево выполнения программ.	1	07.03.23	
24.	Дерево всех вариантов.	1	14.03.23	
25.	Дерево всех вариантов.	1	21.03.23	
26.	Лингвистические задачи.	1	28.03.23	
27.	Шифрование.	1	11.04.23	
28.	Шифрование.	1	18.04.23	
29.	Решение задач.	1	25.04.23	
30.	Проверочная работа.	1	02.05.23	
31.	Выравнивание, решение необязательных и трудных задач.	1	09.05.23	16.05.23
32.	Проект «Дневник наблюдения за погодой» (бескомпьютерная часть)	1	16.05.23	
33.	Проект «Дневник наблюдения за погодой» (компьютерная часть)	1	23.05.23	
34.	Итоговое повторение.	1		