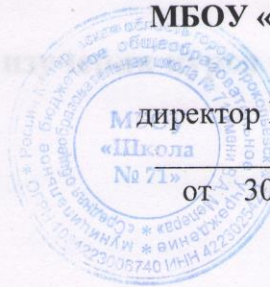


Приложение к ООП НОО
МБОУ «Школа № 71»



«Утверждаю»

директор МБОУ «Школа №71»

Т.А. Беккер

от 30.08.2019 г. № 171

Личностные результаты:

• широкое познавательные интересы, инициатива и любознательность, муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Средняя общеобразовательная школа № 71 имени В.А. Мелера» (МБОУ «Школа № 71»)

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

«Инфознайка»

Направление **общеинтеллектуальное**
Уровень обучения **начальное общее образование (3 класс)**
Количество часов **34 ч**
Составитель **Пастлер Елена Эдуардовна**

Программа разработана на основе авторских программ, федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования (приказ Минобрнауки РФ № 373 от 6 октября 2009г.) и Приказа Минобрнауки об изменениях в ФГОС НОО № 1576 от 31.12.2015

Прокопьевск 2019

I. Планируемые результаты изучения курса «Инфознайка»

Личностные результаты:

- широкие познавательные интересы, инициатива и любознательность, мотивы познания и творчества; готовность и способность обучающихся к саморазвитию и реализации творческого потенциала в предметно-продуктивной деятельности за счет развития их образного, алгоритмического и логического мышления;
- готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ;
- интерес к информатике и ИКТ, стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;
- способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом и личными смыслами, понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества;
- готовность к самостоятельным поступкам и действиям, принятию ответственности за их результаты; готовность к осуществлению индивидуальной и коллективной информационной деятельности;
- способность к избирательному отношению к получаемой информации за счет умений ее анализа и критичного оценивания; ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;
- развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;
- способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

Метапредметные результаты:

- владение умениями организации собственной учебной деятельности, включающими: целеполагание как постановку учебной задачи на основе соотнесения того, что уже известно, и того, что требуется установить;
- планирование – определение последовательности промежуточных целей с учетом конечного результата, разбиение задачи на подзадачи, разработка последовательности и структуры действий, необходимых для достижения цели при помощи фиксированного набора средств;
- прогнозирование – предвосхищение результата;
- контроль – интерпретация полученного результата, его соотнесение с имеющимися данным и с целью установления соответствия или несоответствия (обнаружения ошибки);
- коррекция – внесение необходимых дополнений и корректив в план действий в случае обнаружения ошибки;
- оценка – осознание учащимся того, насколько качественно им решена учебно-познавательная задача;
- владение основными универсальными умениями информационного характера: постановка и формулирование проблемы;
- поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска;
- структурирование и визуализация информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий;
- самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера;
- владение основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми: умение правильно, четко и однозначно сформулировать мысль в понятной собеседнику форме;
- умение осуществлять в коллективе совместную информационную

деятельность, в частности при выполнении проекта;

- умение выступать перед аудиторией, представляя ей результаты своей работы с помощью средств ИКТ;
- использование коммуникационных технологий в учебной деятельности и повседневной жизни.

II. Содержание учебного предмета

1. Знакомство со средой программирования Scratch (16 часов)

ТБ и правила поведения при работе на компьютере. Демонстрация примеров проектов, сделанных в среде Scratch. Знакомство со средой программирования Scratch. Установка Scratch на домашнем компьютере. Интерфейс и главное меню Scratch. Понятия «скрипт», «сцена», «спрайт». Система команд исполнителя Scratch. Блоки и команды. Движение, звук, цвет спрайтов. Управление и контроль над спрайтом, анимация.

2. Создание личного проекта в Scratch (11 часов)

Понятие проекта, его структура и реализация в среде Scratch. Этапы разработки и выполнения проекта (постановка задачи, составление сценария, программирование, тестирование, отладка) с помощью Scratch. Дизайн проекта. Примеры поэтапной разработки проекта. Создание и защита проекта, созданного в среде программирования Scratch.

3. Образовательная работа в социальной сети сайта <http://scratch.mit.edu> (5 часов)

Правила работы в сетевом сообществе Scratch. Регистрация на сайте <http://scratch.mit.edu>, создание личной страницы на данном сайте. Публикация собственного проекта на сайте <http://scratch.mit.edu>. Скачивание и использование чужих проектов, доступных пользователям данного сайта, авторские права. Этика общения в сетевом сообществе Scratch, оценивание чужих работ с сайта <http://scratch.mit.edu>.

Повторение 3 часа.

Тематическое планирование с определением основных видов учебной деятельности.

Номер урока	Тема / содержание	Характеристика основных видов деятельности	Кол- во часов
Раздел I. Знакомство со средой программирования Scratch (16 часов)			
1	Знакомство со средой Scratch.	повторение правил техники безопасности и правильной организации рабочего места при работе на компьютере; рассмотрение примеров проектов, сделанных в среде Scratch, алгоритма установки программы на домашний компьютер.	1
2	Особенности среды Scratch.	рассмотрение и анализ интерфейса программы Scratch и её особенностей, определение основных понятий: «скрипт», «сцена», «спрайт».	1
3	Выбор и создание спрайта.	знакомство со способами создания и выбора спрайтов, исследование графического редактора в Scratch.	1
4	Управляющие программы – скрипты.	рассмотрение и анализ особенностей создания скриптов, главного меню.	1
5	Блок внешнего вида.	исследование команд блока внешнего вида.	1
6	Блок движения.	исследование команд блока движения.	1

7	Блок перо.	исследование команд блока рисования.	1
8	Блок чисел.	исследование команд блока чисел.	1
9	Блок контроля.	исследование команд блока контроля.	1
10	Блок сенсоров.	исследование команд блока сенсоров.	1
11	Блок звуков.	исследование команд блока звуков.	1
12	Блок переменных.	исследование команд блока переменных.	1
13	Управление и контроль.	исследование способов контроля объектов при помощи "Зеленого флага" и знака "Стоп".	1
14	Управление спрайтами с помощью клавиатуры.	исследование управления действиями спрайта с помощью клавиатуры.	1
15	Изменение цвета.	исследование смены цвета спрайта.	1
16	Анимация спрайта.	создание анимации готовых спрайтов (смена костюмов) из самостоятельно созданных спрайтов.	1
Раздел II. Создание личного проекта в Scratch (11 часов)			
1	Проект в Scratch.	определение понятия проекта, его структуры и реализации в Scratch	1
2	Сценарий проекта.	знакомство с этапами разработки и выполнения проекта: постановкой задачи и составлением сценария в Scratch	1
3	Проект мультипликации.	рассмотрение проекта мультипликации спрайта и его реализация	1

4	Проект взаимодействия объектов.	реализация усложнения и развития проекта мультипликации спрайта	1
5	Разработка собственного проекта.	разработка своего проекта: постановка задач и составление собственного сценария	1
6-8	Программирование проекта.	составление программы в Scratch, тестирование, отладка на выполнение	3
9-10	Дизайн и оформление проекта.	оформление проекта для показа, подготовка к защите.	2
11	Защита проекта.	демонстрация своего проекта, обсуждение и анализ других работ.	1

Раздел III. Образовательная работа в социальной сети сайта <http://scratch.mit.edu> (5 часов)

1	Понятие информационного пространства сети.	Знакомство с правилами работы в сети: что можно и чего нельзя делать во время общения в социальной сети.	1
2	Этика общения в сети.	Оценивание чужих работ на сайте http://scratch.mit.edu с соблюдением этики общения в сети.	1
3	Сообщество Scratch.	Регистрация на сайте http://scratch.mit.edu , создание личной страницы.	1
4	Публикация собственного проекта на сайте.	Публикация своих проектов на сайте http://scratch.mit.edu	1
5	Использование	Просмотр чужих проектов на сайте	1

	чужих проектов	<i>http://scratch.mit.edu</i> и скачивание их для последующего использования с учётом авторских прав.	
<i>Повторение (3 часа).</i>			