

бюджетное общеобразовательное учреждение города Омска  
«Гимназия №139»

**РАССМОТРЕНО**

Протокол МО учителей  
начальной школы

И.В. Коновалова  
Пр. № 4 от 10.03.21

**СОГЛАСОВАНО**

Протокол МС

Ю.В. Дубинина  
Пр. № 5 от 15.03.21

**УТВЕРЖДЕНО**

Приказом директора БОУ  
г. Омска «Гимназия № 139»

М. С. Поминаева  
Пр. № 1/01-ОП от 30.03.21



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

по внеурочной деятельности  
«Инфознайки»,  
1-2 класс  
2020-2021 учебный год

кол-во часов в неделю: 1

кол-во часов в год: 10 часов

Разработчики : Куликова О. М, Кузьмина Т. В., Долгова Е. А., Фирстова Н. Н.,  
Колокольцева Е. А.

Омск – 2021 г.

Любому обществу нужны одарённые люди. Одна из приоритетных задач школы – выявление, поддержка, развитие и социализация одаренных детей. Поэтому учителя начальных классов должны создавать условия для развивающей, творческой, образовательной среды, способствующей раскрытию природных возможностей каждого ребенка.

Одним из многочисленных средств интеллектуального развития школьников является предметная олимпиада. Участвуя в олимпиадах и конкурсах, учащиеся младших классов делают первые самостоятельные открытия, которые стимулируют интерес к наукам. В настоящее время ученики начальных классов принимают участие в предметных олимпиадах и конкурсах разного уровня. Среди них международный конкурс по информатике и ИТ «Инфознайка», Всероссийский конкурс «Кит – компьютеры, информатика, технологии», олимпиада по программированию на UCHI.RU и другие.

Уровень заданий, предлагаемых на играх-конкурсах, олимпиадах значительно выше того, что изучают в школе на уроках. Детей к этим конкурсам нужно готовить, чтобы они правильно воспринимали задания нестандартного характера, повышенной трудности и преодолевали психологическую нагрузку при работе в незнакомой обстановке. Чем раньше начать такую работу, тем это будет эффективнее. Поэтому её необходимо организовывать с 1 класса во внеурочной деятельности.

Программа внеурочной деятельности «Инфознайки» направлена на работу со способными детьми 1-2 классов, формирование у учащихся математической, глобальных компетенций и креативного мышления.

Программа внеурочной деятельности «Инфознайки» составлена в соответствии с нормативными документами:

- Приказ Министерства образования и науки РФ от 6 октября 2009 г. N 373 "Об утверждении и введении в действие федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования"
- Письмо Министерства образования и науки РФ от 18 августа 2017 г. № 09-1672 «О направлении Методических рекомендаций по уточнению понятия и содержания внеурочной деятельности в рамках реализации основных общеобразовательных программ, в том числе в части проектной деятельности"

Основная цель программы – создание условий для подготовки учащихся 1-2 классов к вышеперечисленным конкурсам и олимпиадам, развитие логического мышления, активизация познавательного интереса в области информатики и информационных технологий.

Содержание программы направлено на воспитание интереса познания нового, развитие наблюдательности, умения анализировать, рассуждать, доказывать, умения решать задачи творчески. Выбор оптимальных форм и видов деятельности позволяет учесть возрастные и индивидуальные особенности обучающихся, предусматривает сотрудничество и общение учащихся в парах и группах постоянного и сменного состава.

Возможность оценить результаты освоения программы позволит диагностический тест (Приложение 1), который проводится на последнем занятии. Подборка заданий (Приложение 2) поможет организовать занятия интересно, вовлечёт всех учащихся в активную познавательную деятельность, позволит им реализовать свои возможности, приобрести уверенность в своих силах.

Данную программу можно реализовывать в клубах, развивающих центрах и других общеобразовательных организациях для работы с детьми 7-8 лет.

Курс «Инфознайки» для обучающихся 1-2 классов является краткосрочным – 10 часов в год.

## Планируемые результаты внеурочной деятельности

### Личностные результаты:

- овладение начальными навыками адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся мире;
- развитие мотивов учебной деятельности и формирование личностного смысла учения;
- развитие самостоятельности в информационной деятельности;
- развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций.

### Метапредметные результаты:

- освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;
- освоение начальных форм познавательной и личностной рефлексии;
- использование знаково-символических средств представления информации для создания моделей изучаемых объектов и процессов, схем решения учебных и практических задач;
- овладение способом отличать верно выполненное задание от неверного;
- овладение умением ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое, от уже известного с помощью учителя;
- овладение умением добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя различные источники, свой жизненный опыт и информацию, полученную от учителя;
- овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации, установления аналогий и причинно-следственных связей, построения рассуждений;
- овладение умением работать с алгоритмами.

## Содержание внеурочной деятельности

Содержание внеурочной деятельности	Формы организации внеурочной деятельности	Виды внеурочной деятельности
<b>Как устроен компьютер. Вычислительная техника. (1 час)</b> Компьютер и его основные устройства. Виды вычислительной техники.	фронтальная работа индивидуальная самостоятельная работа	Вводная беседа. Кроссворд «Как устроен компьютер». Тестирование по теме.
<b>Информационная безопасность. (1 час)</b> Информационная безопасность. Правила информационной безопасности.	фронтальная работа работа в парах	Составление памятки «Правила информационной памятки». Занимательные задания по теме.
<b>Что такое алгоритм. Выполнение алгоритмов. (1 час)</b> Алгоритм. Составление простейшего алгоритма. Задания с алгоритмами.	фронтальная работа индивидуальная самостоятельная работа групповая работа	Работа с карточками (задания с алгоритмами) Практическая работа - составление простейшего алгоритма «Как купить компьютер».
<b>Учимся логически рассуждать. (1 час)</b> Логика. Логические задания.	фронтальная работа работа в парах	Блиц - турнир. Занимательные логические задания.

<b>Решение логических задач на основе простых видов суждений. (1 час)</b> Суждения. Виды простых суждений. Занимательные логические задачи.	фронтальная работа групповая работа	Разминка. Командная интеллектуальная игра.
<b>Что такое моделирование. Задания с моделями, схемами, рисунками – информационными моделями. (1 час)</b> Модель. Моделирование. Рисунок – информационная модель. Плоскостное моделирование. Головоломки «Танграм»; «Колумбово яйцо».	фронтальная работа индивидуальная работа работа в парах	Беседа по теме. Игры-головоломки «Танграм», «Колумбово яйцо». Творческая практическая работа по составлению своих фигур из деталей головоломки «Колумбово яйцо».
<b>Что такое кодирование информации. Учимся кодировать. (1 час)</b> Код. Кодирование информации. Задания на кодирование.	фронтальная работа работа в парах	Занимательные задания на кодирование. Мини-проект «Кодирование слов по теме «Компьютер».
<b>Что такое ребусы. Правила разгадывания ребусов. (1 час)</b> Ребус. Правила разгадывания ребусов. Отгадывание ребусов по теме «Компьютер».	фронтальная работа индивидуальная работа	Отгадывание ребусов по теме «Компьютер». Игра «Шифровальщики».
<b>Что такое графика. Учимся выполнять графические задания. (1 час)</b> Графика. Графические задания. Конструирование сложного объекта из геометрических фигур.	индивидуальная работа групповая работа	Графический диктант. Графические задания. Практикум «Конструируем из геометрических фигур»
<b>Что узнали. Чему научились. (1 час)</b> Тестирование.	индивидуальная самостоятельная работа	Тестирование.

### Тематическое планирование

№ п/п	Тема занятия	Дата	
		План	Факт
1.	Как устроен компьютер? Вычислительная техника.		
2.	Информационная безопасность.		
3.	Что такое алгоритм? Выполнение алгоритмов.		
4.	Учимся логически рассуждать.		
5.	Решение логических задач на основе простых видов суждений.		
6.	Что такое моделирование? Задания с моделями, схемами, рисунками – информационными моделями.		
7.	Что такое кодирование информации? Учимся кодировать.		
8.	Что такое ребусы? Правила разгадывания ребусов.		
9.	Что такое графика? Учимся выполнять графические задания.		
10.	Что узнали. Чему научились. Тест.		

