**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ‌‌**

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение**

**«Средняя общеобразовательная школа № 10»**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| РАССМОТРЕНО  ШМО естественно-математического цикла Зубова Н.С.  Протокол № 1 от 26.08.24г. | СОГЛАСОВАНО  Методический совет  Протокол № 1 от 28.08.24г. | УТВЕРЖДЕНО  Зам. директора по УВР  Кутузова М.А.  29.08.24г. |

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

по внеурочной деятельности

«Инфографика»

направление: общеинтеллектуальное

Зима, 2024

1. **Ожидаемые результаты освоения программы внеурочной деятельности**

**Личностные результаты:**

-интерес к поисково-исследовательской деятельности, предлагаемой в заданиях учебника и с учётом собственных интересов;

-представление о причинах успеха и неуспеха в предметно-практической деятельности;

-этические нормы — сотрудничества, взаимопомощи, ответственности — при выполнении проекта; потребность соблюдать правила безопасного пользования компьютером для качественного выполнения изделия;

-положительное отношение к труду и профессиональной деятельности человека в городской среде;

-простейшие навыки самообслуживания;

-стремление понимать чувства других людей.

Обучающийся получит возможность научиться:

- понимание ценности коллективного труда в процессе реализации проекта;

-способности оценивать свою деятельность, определяя по заданным критериям её успешность или неуспешность и находя способы её корректировки;

-представления о себе как о гражданине России

-бережного и уважительного отношения к окружающей среде.

**Метапредметные результаты:**

Регулятивные

- выделять информацию из текстов, заданную в явной форме;

-высказывать суждения, обосновывать и доказывать свой выбор, приводя факты, взятые из материалов пособия (текста, иллюстраций);

-использовать знаки, символы, схемы для заполнения технологической карты;

-проводить анализ заданий и определять или дополнять последовательность их выполнения (под руководством учителя и/или самостоятельно);

-проводить сравнение и классификацию по самостоятельно выбранным критериям;

-проводить аналогии между изучаемым материалом и собственным опытом.

Познавательные

-высказывать суждения, обосновывать и доказывать свой выбор, приводя факты (текста, иллюстраций);

-проводить защиту проекта по заданному плану с использованием материалов пособия;

-использовать знаки, символы, схемы для заполнения технологической карты и работы с материалами учебника;

-проводить анализ изделий и определять или дополнять последовательность их выполнения (под руководством учителя и/или самостоятельно);

-выделять признаки изучаемых объектов на основе сравнения;

-находить закономерности, устанавливать причинно - следственные связи между реальными объектами и явлениями (под руководством учителя и/или самостоятельно);

Коммуникативные

-приводить аргументы за и против при совместных обсуждениях (под руководством учителя осуществлять попытку решения конфликтных ситуаций (конфликтов интересов) при выполнении изделия, в том числе предлагать разные способы решения конфликтных ситуаций;

-формулировать высказывания, задавать вопросы, адекватные ситуации и учебной задаче;

-проявлять инициативу в ситуации общения.

1. **Содержание курса внеурочной деятельности** **с указанием форм организации и видов деятельности**

С учётом психологических и возрастных особенностей обучающихся 1–4 классов на занятиях внеурочной деятельности используются следующие виды и формы организации занятий: фронтальная, групповая, работа в паре, индивидуальная.

Формы проведения занятий нестандартные: мини-игры, путешествия, конкурсы, викторины, творческие проекты, интеллектуальные игры, создание инфографики, работа в Интернете, встречи со специалистами.

Основные методы – это познавательные игры: ребусы, кроссворды, электронный тест, различные головоломки, которые, помимо определенной образовательной функции, непосредственно стимулируют интерес обучающихся к изучаемому предмету, побуждают логически рассуждать, развивают речь, воображение, творчество, зрительное внимание, умение мыслить нестандартно, укрепляют память. Использование активных методов и форм обучения позволяет учителю постоянно изменять виды деятельности обучающихся на уроке.

Игровые методы обучения способствуют творческому развитию, развивают мышление и внимание, учат концентрироваться на выполнении заданий, работать в коллективе.

Введение. Прогресс и компьютер. Инструктаж по технике безопасности. Правила поведения в компьютерном классе. Гимнастика для глаз. Дидактическая игра «Можно или нельзя». Что такое инфографика?

История создания компьютера. Что такое графическая схема? Гимнастика для глаз. Дидактическая игра «Компьютеры».

Для чего используют компьютер». Что такое пиктограмма. Гимнастика для глаз. Дидактические игры «Угадай-ка», «Сосчитай-ка».

Мой друг – компьютер. Клавиатура. Назначение клавиш. Пиктограмма. Ось симметрии. Гимнастика для глаз. Дидактические игры «Перевозка», «Поймай мяч», «Собери картинку». Представление информации в компьютере. Что такое каллиграмма? Гимнастика для глаз.

Лаборатория инфознайки. Что такое буквица? Электронная физминутка для глаз. Дидактическая игра «Лабиринт».

Микропроцессор. Оперативная память. Что такое монограмма? Электронная физминутка для глаз. Дидактическая игра «Собери грибочки».

Монитор. Принтеры. Что такое символ? Упражнение для рук и шеи. Игра «Построй сеть».

Работа над проектами «Супервещь», «Диаграмма», «Археолог», «Пропеллер и варенье», «Маршрут», «Лукоморье». Электронная физминутка для глаз. Упражнение для рук и шеи.

.Дидактические игры «Перетащить и оставить», «Обведи рисунок», «Попадание на скорость», «Собери домик», «Убери кружки. Собери яблоки».

Учимся логически мыслить Работа над проектами «Маршрут», «Лукоморье».

Электронные физминутки для глаз. Упражнение для рук и шеи. Дидактические игры «Сосчитай предметы», «Собери картинку», «Найди отличия», «Лишний предмет».

**Календарно-тематическое планирование**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Тема занятия** | **Кол-во часов** | **Теория** | **Практика** | **Дата проведения** |
|  | Введение. Прогресс и компьютер. Инструктаж по технике безопасности. Что такое инфографика? | 1 | 1 |  |  |
|  | Изобразительный рассказ | 1 |  | 1 |  |
|  | Главное в графике – линия. | 1 |  | 1 |  |
|  | Коллекция линий. | 1 |  | 1 |  |
|  | Графический конструктор | 1 |  | 1 |  |
|  | Созвездия из точек и линий | 1 | 1 |  |  |
|  | Графический рассказ. Петроглифы. | 1 |  | 1 |  |
|  | Как показать невидимое? | 1 |  | 1 |  |
|  | Графическая схема | 1 |  | 1 |  |
|  | Пиктограмма. Сетка. Пиктограмма «Цветок» . | 1 |  | 1 |  |
|  | Пиктограмма. Ось симметрии. Пиктограмма «Пчела». | 1 |  | 1 |  |
|  | Пиктограмма «Человек». | 1 |  | 1 |  |
|  | Пиктограмма «Силузт». | 1 |  | 1 |  |
|  | Представление информации в компьютере. Игра «Двоичный тетрис». Что такое каллиграмма? | 1 |  | 1 |  |
|  | Лаборатория инфознайки. Основные блоки, входящие в компьютер. Что такое буквица? | 1 |  | 1 |  |
|  | Микропроцессор. Оперативная память. Что такое монограмма? | 1 |  | 1 |  |
|  | Монитор. Принтеры. Игра «Построй сеть». Что такое символ? | 1 |  | 1 |  |
|  | Проект «Супервещь». Идея. | 1 |  | 1 |  |
|  | Проект «Супервещь». Рисунок. | 1 |  | 1 |  |
|  | Проект «Диаграмма». | 3 |  | 3 |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  | Проект «Археолог». | 2 |  | 2 |  |
|  |  |  |  |  |
|  | Проект «Пропеллер и варенье». | 2 |  | 2 |  |
|  |  |  |  |  |
|  | Проект «Маршрут». | 3 |  | 3 |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  | Проект «Лукоморье». Поле игры. Персонажи. Игровой путь. Сборка. | 4 |  | 4 |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  | Игра – путешествие. | 1 |  | 1 |  |

1. **Описание материально-технического обеспечения курса внеурочной деятельности**

|  |  |
| --- | --- |
|  | |
|  | Асмолов А. Г. Формирование универсальных учебных действий в основной школе: от действия к мысли. Система заданий: пособие для учителя / А. Г. Асмолов, Г. В. Бурменская, И. А. Володарская и др.; под ред. А. Г. Асмолова. – М.: Просвещение, 2011. – 159 с. |
|  | Андроникова М.И. Портрет. От наскальных рисунков до звукового фильма/М.И. Андроникова;Вступ.ст. Р.Юренева – М., 1980 |
|  | Бауер В. Энциклопедия символов/В.Баер, И.Дюмотц, С.Головин;Пер. с нем. Г.И.Гаева – М., 1995. |
|  | Большое путешествие на Каменный остров по воде и по суше: Настольная игра – квест для детей и родителей/Авт. – сост. Т.А.Сухарников, А.С.Старикова; разраб.проекта Е.А.Васильева, Н.А.Жервэ; Оригинал – макет П.С.Васильева – СПб.: Государственный музей истори Санкт – Петербурга, 2014 |
|  | Жан Ж. История письменности и книгопечатания/Ж.Жан; Пер.с фр.Ю.В.Крижевский. – М., 2005. |
|  | Маврина Т. Сказочная азбука /Т.А.Маврина – Спб.;М., 2016 |
|  | Селиванов Н.В., Селиванова Т.В. Основы инфографики. 1-4 классы: учеб.пособие для общеобразовательных организаций/Н.Л.Селиванов, Т.В.Селиванова. – М.: Просвещение, 2019. |
|  | Фоли Д.Энциклопедия знаков и символов /Д.Фоли. – М., 1996. |
| **Компьютерные и информационные средства** | |
| **Интернет-ресурсы** | |
|  | http://www.educom.ru/ru/documents/archive/advices.php Методические рекомендации по организации проектной и исследовательской деятельности обучающихся в образовательных учреждениях г. Москвы |
|  | http://schools.keldysh.ru/labmro |
|  | http://doob-054.narod.ru/project.html |