
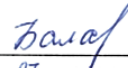


государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
Самарской области средняя общеобразовательная школа имени
Почётного гражданина Самарской области Н.Т.Кукушкина с. Савруха
муниципального района Похвистневский Самарской области

«РАССМОТРЕНО»
на заседании методического
объединения
Руководитель МО
 Г.М.Ятманкина
Протокол №1
от 27 августа 2020 г.

«ПРОВЕРЕНО»
Зам.директора по УВР
 И.Н.Баландина
от 27 августа 2020 г.

«УТВЕРЖДАЮ»
Директор ГБОУ СОШ им.
Н.Т. Кукушкина с. Савруха
В.Н.Карманова

Приказ №121-од
От 28 августа 2020 г.


РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
внеурочной деятельности
по информатике
«Инфознайка»
2-4 класс
Направление: общеинтеллектуальное

Составитель:
Садчикова Н.Ф., учитель информатики

с.Савруха, 2020

1. Пояснительная записка

На сегодняшний день компьютерная грамотность нужна любому современному человеку, компьютер используется в самых разных областях: обучение, развлечение, работа, общение и т.д. Чтобы приобрести навыки работы на компьютере, необходимы начальные, базовые знания.

Характеристика программы

Программа «Инфознайка» рассчитана на детей младшего школьного возраста, то есть для учащихся 2-4 классов.

Программа составлена с учетом санитарно-гигиенических требований, возрастных особенностей учащихся младшего школьного возраста и рассчитана на работу в учебном компьютерном классе, в котором должно быть 10-12 учебных мест и одно рабочее место – для преподавателя.

Занятия проводятся по группам, по 1 часу 1 раз в неделю 2 четверти в год. Во время занятия обязательными являются физкультурные минутки, гимнастика для глаз. Занятия проводятся в нетрадиционной форме с использованием разнообразных дидактических игр.

Срок освоения программы – 3 года.

Объем курса – 51 часов. Каждый год обучения рассчитан на 17 часов.

Формы контроля

Анкетирование, тестирование, написание и иллюстрирование статей (WORD, POINT), редактирование текстов, создание презентаций POWER POINT, конкурсы работ учащихся, выставки, конференции, презентации и т.д. Теоретические знания оцениваются через участие во внеклассных мероприятиях - игра «Умники и умницы», игра по станциям «Веселая информатика», игра «Открытие видов информации», «Путешествие в страну Зазеркалье», «Юные информатики».

Цель программы:

формирование основ информационно-коммуникационной компетентности (овладение младшими школьниками навыками работы на компьютере, умением работать с различными видами информации и освоение основ проектно-творческой деятельности).

Задачи программы:

1. Формировать общеучебные и общекультурные навыки работы с информацией (*формирование умений грамотно пользоваться источниками информации, правильно организовать информационный процесс*).
2. Познакомить школьников с видами и основными свойствами информации, научить их приёмам организации информации и планирования деятельности.
3. Дать школьникам представления о современном информационном обществе, информационной безопасности личности и государства.
4. Дать школьникам первоначальное представление о компьютере и современных информационных и коммуникационных технологиях.
5. Научить учащихся работать с программами WORD, PAINT, POWER POINT.
6. Научить учащихся работе на компьютере с использованием интегрированной графической среды ПервоЛого.
7. Обучить учащихся основам алгоритмизации и программирования.
8. Научить учащихся находить информацию в Интернете и обрабатывать ее.
9. Углубить первоначальные знания и навыки использования компьютера для основной учебной деятельности
10. Развивать творческие и интеллектуальные способности детей, используя знания компьютерных технологий.
11. Приобщить к проектно-творческой деятельности.
12. Формировать эмоционально-положительное отношение к компьютерам.

2. Планируемые результаты внеурочной деятельности

На занятиях формируются умения воспринимать окружающий мир и информацию, как единое целое, выявлять с помощью сравнения отдельные признаки, характерные для предметов окружающих нас. У младших школьников формируются навыки учебного сотрудничества в коллективных работах (умение договариваться, распределять работу, оценивать свой вклад в деятельность и ее общий результат).

К концу обучения в начальной школе у младших школьников формируются представления об основных видах информации, способах ее получения. В результате обучения дети научатся пользоваться информационными материалами и применять главные средства информационных технологий. Полученные знания и умения учащиеся могут использовать в практической деятельности и повседневной жизни для: самостоятельной творческой деятельности.

Личностные результаты

- 1) овладение начальными навыками адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся мире;
- 2) развитие мотивов учебной деятельности;
- 3) развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе;
- 4) развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;

Метапредметные результаты

- 1) освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;
- 2) формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;

- 3) использование знаково-символических средств представления информации для создания моделей изучаемых объектов и процессов, схем решения учебных и практических задач;
- 4) активное использование речевых средств и средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных и познавательных задач;
- 5) использование 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, в том числе умение вводить текст с помощью клавиатуры, фиксировать (записывать) в цифровой форме измеряемые величины и анализировать изображения, звуки, готовить своё выступление и выступать с аудио-, видео- и графическим сопровождением;
- 6) осознанно строить речевое высказывание в соответствии с задачами коммуникации и составлять тексты в устной и письменной форме;
- 7) овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации по родовидовым признакам, установления аналогий и причинно-следственных связей, построения рассуждений, отнесения к известным понятиям;
- 8) готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою; излагать своё мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий;
- 9) готовность конструктивно разрешать конфликты посредством учёта интересов сторон и сотрудничества;
- 10) овладение начальными сведениями о сущности и особенностях информационных объектов, процессов и явлений действительности;
- 11) овладение базовыми предметными и межпредметными понятиями, отражающими существенные связи и отношения между объектами и процессами;

Предметные результаты

- 1) владение базовым понятийным аппаратом:

цепочка (конечная последовательность);

мешок (неупорядоченная совокупность);

утверждения, логические значения утверждений;

исполнитель, система команд и ограничений, конструкция повторения;

дерево, понятия, связанные со структурой дерева;

игра с полной информацией для двух игроков, понятия: *правила игры, ход игры, позиция игры, выигрышная стратегия*;

2) владение практически значимыми информационными умениями и навыками, их применением к решению информатических и неинформатических задач:

выделение, построение и достраивание по системе условий: цепочки, дерева, мешка;

проведение полного перебора объектов;

определение значения истинности утверждений для данного объекта; понимание описания объекта с помощью истинных и ложных утверждений, в том числе включающих понятия: *все/каждый, есть/нет, всего, не*;

использование имён для указания нужных объектов;

использование справочного материала для поиска нужной информации, в том числе словарей (учебных, толковых и др.) и энциклопедий;

сортировка и упорядочивание объектов по некоторому признаку, в том числе расположение слов в словарном порядке;

выполнение инструкций и алгоритмов для решения некоторой практической или учебной задачи;

достраивание, построение и выполнение программ для исполнителя, в том числе включающих конструкцию повторения;

использование дерева для перебора, в том числе всех вариантов партий игры, классификации, описания структуры.

Учет результатов внеурочной деятельности

Форма подведения итогов – игры, соревнования, конкурсы.

Способы контроля: устный опрос, контрольная работа; проверка самостоятельной работы, игры.

Система оценивания – безотметочная. Используется только словесная оценка достижений учащихся.

3.Содержание отдельных тем дисциплины

Содержание курса 1 года обучения

Введение

Правила техники безопасности при работе с компьютером и в кабинете информатики.

Виды информации и действия с ней

Понятие информации, виды информации. Получение, хранение, передача и обработка информации. Кодирование информации. Игра «открытие видов информации».

Знакомство с компьютером

Знакомство с компьютером. Роль компьютера в жизни человека. Диагностика ИК-компетентности учащихся. Основные устройства компьютера, их взаимодействие. Функции и управление компьютерной мышью. Клавиши клавиатуры, значение клавиатуры и ее функции. Элементы операционной системы

Учимся рисовать

Графический редактор Paint. Панель опций, панель инструментов, палитра, область выделения. Разработка и редактирование изображения. Копирование, печать рисунков. Проведение игры «Сказочное существо».

Создаем текст

Программа **WORD**, окно программы, элементы окна, программы, документа. Ввод текста, непечатаемые знаки, отмена, возврат и повтор действий, параметры шрифта, цвет текста, применение эффектов, текст- объявление. Создание текста поздравительной открытки. Выделение, копирование, перемещение, удаление текста, редактирование текста. Автофигуры, вставка и редактирование рисунков, надписи Word Art. Проведение игры «Путешествие в страну Зазеркалье»

Содержание курса 2 года обучения

Введение

Правила техники безопасности при работе с компьютером и в кабинете информатики.

Множество

Понятие множество. Элементы множества. Сравнение множеств. Отображение множеств. Вложенные множества. Пересечение и объединение множеств.

Графы

Что такое графы. Игра «Выращивание дерева».

Интернет и его возможности

Информация в жизни человека, интернет, его роль в жизни человека. Программы поиска информации, панели инструментов, открытие окна, завершение работы в программе. Копирование текста, рисунка, сохранение и редактирование информации. Защита компьютера. Вирусы и антивирусы.

Создаем презентацию

Программа Power Point, слайд, мультимедийная презентация. Панель инструментов, сохранение документа, завершение работы. Создание презентации, добавление текста, оформление слайда, изменение дизайна.

Настройка анимации, вставка фигур. Создание собственной презентации на заданную тему.

Алгоритмика

Понятие алгоритма. Виды алгоритмов. Исполнитель алгоритмов. Написание алгоритма. Игра «Кто исполнитель?».

Компьютерные игры

Основные жанры компьютерных игр. Классификация компьютерных игр по количеству игроков. Работа с развивающими компьютерными играми

Содержание курса 3 года обучения

Интегрированная среда ПервоЛого. Рабочее поле, инструменты, формы.

Создание альбома, знакомство с рабочим полем, инструментами, формами Черепашки, сохранение альбома.

Работа с рисунком и формами Черепашки.

Создание рисунка с использованием инструментов, создание рисунка с использованием форм Черепашки; работа с фрагментами рисунка, изменение формы Черепашки; копирование, удаление и перемещение и изменение рисунка и форм Черепашки. Создание рисунков: “Деревенский пейзаж”, “Подводный мир”, “Космос”. Создание рисунка на свободную тему.

Объекты, управление объектами (программирование черепашки).

Команды управления Черепашкой; оживление рисунка: простейший алгоритм движения объекта, создание мультипликационного эффекта; создание новых форм и оживление их; создание мультипликационного сюжета. Оживление сюжетов: “Деревенский пейзаж”, “Подводный мир”, “Космос”. Создание мультипликационного сюжета на свободную тему.

Взаимодействие объектов, сложные (ветвящиеся) алгоритмы.

Реагирование объектов друг на друга, реагирование объектов на цвет, управление объектами при помощи светофора; создание сложного мультипликационного сюжета. Создание мультипликационного сюжета: “Регулируемый перекресток”. Мультипликационный сюжет на свободную тему.

Работа с текстом.

Текстовое окно, размер и цвет шрифта, проверка правописания, изменение размера и перемещение текста.

4. Тематический план учебной дисциплины

1 год обучения (2 класс)

№ п/п	Тема занятия	Кол-во часов		
		всего	теория	практика
1	Введение. Компьютер и безопасность. Правила техники безопасности.	1 1	1	
2	Виды информации и действия с ней. Человек и информация. Получение и передача информации.	3 1 2	1	2
3	Поиск и обработка информации. Хранение информации. Носители информации	1	0,5	0,5
4	Игра «Открытие видов информации»	1		1
5	Знакомство с компьютером. Роль компьютера в жизни человека. Основные устройства компьютера. Игра «Покупка компьютера»	4 2	0,5	1,5
6	Управляем мышью.	1		1
7	Наш помощник- клавиатура.	1		1
8	Знакомимся с операционной системой.	1	1	
13	Учимся рисовать Графический редактор Paint. Назначение, возможности, местоположение. Панель опций, панель инструментов	4 1	0,5	0,5
14	Графический редактор Paint. Разработка и редактирование изображения.	1	0,5	0,5

15	Графический редактор Paint. Копирование, печать рисунков	1		1
16	Проект «Сказочное существо»	1		1
17	Создаем текст Знакомство с программой WORD	5 1	0,5	0,5
18	Набор и редактирование текста. Оформление текста- объявления, текста поздравительной открытки.	1		1
19	Работа с фрагментами текста. Печать текста.	1		1
20	Вставка и редактирование рисунков Надписи Word Art.	1		1
21	Проект «Личная страница»	1		1
	ИТОГО	17	5,5	11,5

2 год обучения (3 класс)

№ п/п	Тема занятия	Кол-во часов		
		всего	теория	практика
1	Вводное занятие. Правила техники безопасности при работе на компьютере. Повторение: виды информации, основные составляющие компьютера, программы для рисования, создания текста.	1	1	
2	Интернет и его возможности Интернет и его роль в жизни человека	6 1	1	
3-4	Поиск информации через интернет	2	0,5	1,5
5-6	Работа с информацией, полученной через интернет.	2		2
7	Как защитить компьютер.	1	0,5	0,5
8	Создаем презентацию Знакомство с программой Power Point.	7 1	0,5	0,5
9-10	Создание и дизайн слайда.	2	0,5	1,5
11- 12	Вставка фигур, рисунков, настройка анимации	2	0,5	1,5
13-	Создание презентации на заданную	2		2

14	тему. Итоговая практическая работа			
15	Компьютерные игры Основные жанры и классификация компьютерных игр.	2 1	1	
16	Развивающие компьютерные игры.	1		1
17	Итоговая практическая работа	1		1
	ИТОГО	17	5,5	11,5

3 год обучения (4 класс)

№ п/п	Тема занятия	Кол-во часов		
		всего	теория	практика
1	Вводное занятие. Правила техники безопасности при работе на компьютере. Создание рабочей папки и сохранение ее на диске.	1	0,5	0,5
2	Интегрированная среда Исполнители. Рабочее поле, инструменты, формы.	1	0,5	0,5
3	Работа с полем и инструментами для Робота.	2	0,5	1,5
4	Объекты, управление объектами (программирование Робота).	4	0,5	3,5
5	Взаимодействие объектов, сложные (ветвящиеся) алгоритмы.	4	0,5	3,5
6	Работа с текстом в Word	2		2
7	Составление презентации в Power Point	2		2
7	Игра «Умники и умницы»	1		1
	ИТОГО	17	2,5	14,5

5. Материально-техническое обеспечение реализации программы

Программы.

Программы – Microsoft Windows (Word, PowerPoint, Paint), компьютерная среда ПервоЛого.

Технические средства - мультимедийный проектор; компьютеры выходом в Интернет; CD-диски, флеш-накопители, фотоаппарат.

Литература:

Информатика. 2 класс: учебник в 2 ч. БИНОМ. Лаборатория знаний
2016 г.

Информатика. 3 класс: учебник в 2 ч БИНОМ. Лаборатория знаний
2016

Информатика. 4 класс: учебник в 2 ч БИНОМ. Лаборатория знаний
2016

Информатика. 2–4 классы: [методическое пособие](#) / Н. В. Матвеева, М. С. Цветкова. 2016 г.