


Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Хохольский лицей»
Хохольского муниципального района Воронежской области

Рассмотрено
на заседании ШМО
классных руководителей и
внеурочной деятельности
протокол № 1 от 27.08.2020г.



(подпись руководителя ШМО)

Согласовано
заместитель директора по
ВР Солнцев М.Ю.



(подпись)

28.08.2020г.

Утверждаю
директор МБОУ
«Хохольский лицей»
Ельчанинова С.А.



(подпись)
приказ № 198-ОД
от 31.08.2020г.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
внеурочной деятельности
начального общего образования
«Введение в информатику»
для 2-4 классов
(общинтеллектуальное направление)

Разработала:
учитель информатики
Новичихина О.А

2020-2021 год

Пояснительная записка

Рабочая программа разработана в соответствии с требованиями следующих нормативных документов:

- Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 1012г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»
- Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования (приказ Министерства образования и науки РФ от 6.10.2009 № 373);

Особое значение пропедевтического изучения информатики в начальной школе связано с наличием в содержании информатики логически сложных разделов, требующих для успешного освоения развитого логического и алгоритмического мышления. С другой стороны, использование информационных и коммуникационных технологий в начальном образовании является важным элементом формирования универсальных учебных действий обучающихся на ступени начального общего образования, обеспечивающим его результативность.

Учитывая эти обстоятельства изучения подготовительного курса информатики, можно сказать, что в курсе «Введение в информатику» для начальной школы наиболее целесообразно сконцентрировать основное внимание на развитии логического и алгоритмического мышления школьников и на освоении ими практики работы на компьютере.

Цели курса:

- начальное освоение инструментальных компьютерных сред для работы с информацией разного вида (тексты, изображения, анимированные изображения, схемы предметов, сочетания различных видов информации в одном информационном объекте);
- овладение учащимися универсальными учебными действиями.

Задачи:

- овладеть умениями и навыками при работе на компьютере, опытом практической деятельности по созданию информационных объектов, полезных для человека и общества, способами планирования и организации созидательной деятельности на компьютере, умениями использовать компьютерную технику для работы с информацией;
- развить мелкую моторику рук, пространственное воображение, логическое и визуальное мышление;
- освоить знания о роли информационной деятельности человека в преобразовании окружающего мира; сформировать первоначальные представления о профессиях, в которых информационные технологии играют ведущую роль;
- воспитать интерес к информационной и коммуникационной деятельности, уважительное отношение к авторским правам; практическое применение сотрудничества в коллективной информационной деятельности.

Общая характеристика курса

Срок реализации программы – 3 года (по 17 часов в год). Возраст детей 8-11 лет. Данный курс носит сугубо практический характер, поэтому центральное место в программе занимают практические умения и навыки работы на компьютере. Понятия и термины вводятся постольку, поскольку они необходимы для формирования названных умений и навыков.

Выбор содержания программы мотивирован тем, что она:

- соответствует социальному заказу учащихся и родителей в связи с необходимостью формирования информационной компетентности младших школьников;
- построена с учётом принципов системности, научности, доступности и преемственности;
- поддерживает и развивает у учащихся 2 – 4 класса мотивацию к учебному процессу и изучению компьютера;
- способствует развитию коммуникативной и информационной компетенции учащихся;

- обеспечивает условия для реализации практической направленности, учитывает возрастную психологию учащихся;

Методы и формы организации деятельности.

Методы:

- игровой
- диалоговый
- частично-поисковый
- индивидуальное проектирование

Формы

- индивидуальная
- парная
- групповая
- практическая работа за компьютером;
- презентации

Изучение каждой темы предполагает выполнение небольших проектных заданий, реализуемых с помощью изучаемых технологий.

Личностные и метапредметные результаты освоения курса внеурочной деятельности

Личностные результаты

К личностным результатам освоения информационных и коммуникационных технологий как инструмента в учёбе и повседневной жизни можно отнести:

- критическое отношение к информации и избирательность её восприятия;
- уважение к информации о частной жизни и информационным результатам других людей;
- осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий с жизненными ситуациями;
- начало профессионального самоопределения, ознакомление с миром профессий, связанных с информационными и коммуникационными технологиями;
- самостоятельно и творчески реализовывать собственные замыслы.

Метапредметные результаты

Регулятивные универсальные учебные действия:

- освоение способов решения проблем творческого характера в жизненных ситуациях;
- формирование умений ставить цель - создание творческой работы, планировать достижение этой цели, создавать вспомогательные эскизы в процессе работы;
- оценивание получающегося творческого продукта и соотнесение его с изначальным замыслом, выполнение по необходимости коррекции либо продукта, либо замысла.

Познавательные универсальные учебные действия:

- поиск информации в индивидуальных информационных архивах учащегося, информационной среде образовательного учреждения, в федеральных хранилищах информационных образовательных ресурсов;
- использование средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных, познавательных и творческих задач;
- конструировать по условиям, заданным взрослым, по образцу, по чертежу, по заданной схеме и самостоятельно строить схему.

Коммуникативные универсальные учебные действия:

- создание гипермедиасообщений, включающих текст, набираемый на клавиатуре, цифровые данные, неподвижные и движущиеся, записанные и созданные изображения и звуки, ссылки между элементами сообщения;

- подготовка выступления с аудиовизуальной поддержкой.

Познавательные универсальные учебные действия:

- моделирование - преобразование объекта из чувственной формы в модель, где выделены существенные характеристики объекта (пространственно-графическая или знаково-символическая);
- анализ объектов с целью выделения признаков (существенных, несущественных);
- синтез - составление целого из частей, в том числе самостоятельное достраивание с восполнением недостающих компонентов;
- выбор оснований и критериев для сравнения, классификации объектов;
- подведение под понятие;
- установление причинно-следственных связей;
- построение логической цепи рассуждений.

Коммуникативные универсальные учебные действия:

- аргументирование своей точки зрения на выбор оснований и критериев при выделении признаков, сравнении и классификации объектов;
- выслушивание собеседника и ведение диалога;
- признание возможности существования различных точек зрения и права каждого иметь свою.

Содержание курса

Компьютеры вокруг нас. Компьютеры в школе. Правила поведения в компьютерном классе. Основные устройства компьютера. Компьютерные программы. Операционная система. Рабочий стол. Компьютерная мышь. Клавиатура. Включение и выключение компьютера. Запуск программы. Завершение выполнения программы.

Компьютерная графика. Примеры графических редакторов. Панель инструментов графического редактора. Основные операции при рисовании: рисование и стирание точек, линий, фигур. Заливка цветом. Другие операции.

Файлы. Папки (каталоги). Имя файла. Размер файла. Сменные носители. Полное имя файла. Операции над файлами и папками (каталогами): создание папок (каталогов), копирование файлов и папок (каталогов), перемещение файлов и папок (каталогов), удаление файлов и папок (каталогов). Примеры программ для выполнения действий с файлами и папками (каталогами).

Текстовые редакторы. Примеры клавиатурных тренажеров и текстовых редакторов. Правила клавиатурного письма. Основные операции при создании текстов: набор текста, перемещение курсора, ввод прописных букв, ввод букв латинского алфавита, сохранение текстового документа, открытие документа, создание нового документа, выделение текста, вырезание, копирование и вставка текста. Оформление текста. Выбор шрифта, размера, цвета и начертания символов. Организация текста. Заголовок, подзаголовок, основной текст. Выравнивание абзацев.

Знакомство с программным обеспечением и механизмами конструктора LEGO WEDO. Датчик перемещения Майло, датчик наклона. Скорость. Прочные конструкции. Растения и опылители. Хищник и жертва. Исследование космоса. Перемещение материалов. Экстремальная среда обитания.

Способы компьютерного поиска информации: просмотр подобранной по теме информации, поиск файлов с помощью файловых менеджеров, использование средств поиска в электронных изданиях, использование специальных поисковых систем. Поисковые системы. Примеры программ для локального поиска. Поисковые системы в сети Интернет. Поисковые запросы. Уточнение запросов на поиск информации. Сохранение результатов поиска. Поиск изображений. Сохранение найденных изображений.

Алгоритм как план действий, приводящих к заданной цели. Формы записи алгоритмов: блок-схема, построчная запись. Выполнение алгоритма. Составление алгоритма. Поиск ошибок в алгоритме. Линейные, ветвящиеся, циклические алгоритмы.

Тематическое планирование

2 класс

№ п/п	Наименование темы	Количество часов
1	Компьютер	4
2	Графический редактор Paint.	4
3	Текстовый редактор Блокнот.	3
4	Легоконструирование	5
5	Итоговое занятие «Мои достижения»	1

3 класс

№ п/п	Тема	Количество часов
1	Текстовый редактор	5
2	Редактор презентаций	6
3	Легоконструирование	6
4	Защита проекта.	1

4 класс

№ п/п	Тема занятия	Количество часов
1	Поиск информации в сети Интернет.	1
2	Алгоритмизация и программирование	16

Перечень учебно-методического и материально-технического обеспечения

Аппаратные средства

1. Персональный компьютер
2. Конструктор (Базовый набор LEGO Education 45300 WeDo 2.0)

Программные средства

1. Программа «Мир информатики» от Кирилла и Мефодия - 1-2-й годы обучения, 3-4-й годы обучения.
2. Приложение Scratch
3. Ресурсы Единой коллекции цифровых образовательных ресурсов (<http://school-collection.edu.ru/>).