

Управление образования администрации Амурского муниципального района

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
начальная общеобразовательная школа № 7 г.Амурска
Амурского муниципального района Хабаровского край

РАССМОТРЕНО
на заседании методического
объединения учителей
начальных классов
МБОУ НОШ № 7
Протокол № 1
От « 01 » сентября 2016г
Руководитель МО
Кузовкина Е. Б.



УТВЕРЖДАЮ
Директор МБОУ НОШ №7
г.Амурска
Л.Я.Кожухова
Приказ № 243 - Д
от 01 сентября 2016года

**Рабочая программа
по внеурочной деятельности
объединения « Информатика»
общеинтеллектуального направления**

Составил:
учитель информатики
МБОУ НОШ № 7
Замятин Михаил Евгеньевич

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Настоящая дополнительная образовательная программа «Информатика» составлена на основе авторской программы Горячева А. В. (Сборник программ «Образовательная система «Школа 2100» / под ред. А. А. Леонтьева. - М.: Баласс, 2011), программы курса информатики Тур С.Н., Бокучава Т.П. для 2-4 классов, допущенной Министерством образования и науки к изучению в общеобразовательных школах, является частью целевого проекта «Изучение информатики в начальной школе».

Настоящая дополнительная образовательная программа дает возможность учащимся 1-2 классов приступить к изучению новых информационных технологий с пользой для себя на соответствующем им уровне развития, учиться применять компьютер как средство получения новых знаний.

Актуальность настоящей дополнительной образовательной программы заключается в том, что интерес к изучению новых технологий у подрастающего поколения и у родительской общественности появляется в настоящее время уже в дошкольном и раннем школьном возрасте. Поэтому сегодня, выполняя социальный заказ общества, система дополнительного образования должна решать новую проблему - подготовить подрастающее поколение к жизни, творческой и будущей профессиональной деятельности в высокоразвитом информационном обществе.

Объем часов, отпущенных на программу, составляет 67 часов по 45 минут каждое занятие.

Основные цели образовательной программы:

- *подготовка* учащихся к эффективному использованию информационных технологий в учебной и практической деятельности, развитие творческого потенциала учащихся, подготовка к проектной деятельности;
- *освоение знаний*, составляющих начала представлений об информационной картине мира, информационных процессах и информационной культуре;
- *овладение умением* использовать компьютерную технику как практический инструмент для работы с информацией в учебной деятельности и повседневной жизни;
- *воспитание интереса* к информационной и коммуникативной деятельности, этическим нормам работы с информацией; воспитание бережного отношения к техническим устройствам.

Основные задачи образовательной программы:

- *формирование общеучебных умений*: логического, образного и алгоритмического мышления, развитие внимания и памяти, привитие навыков самообучения, коммуникативных умений и элементов информационной культуры, умений ориентироваться в пространственных отношениях предметов, умений работать с информацией (осуществлять передачу, хранение, преобразование и поиск);
- *формирование умения* выделять признаки одного предмета, выделять и обобщать признаки, свойственные предметам группы, выделять лишний предмет из группы предметов, выявлять закономерности в расположении предметов, использовать поворот фигуры при решении учебных задач, разделять

фигуру на заданные части и конструировать фигуру из заданных частей по представлению;

- *формирование понятий* существенных признаков предмета и группы предметов; понятия части и целого; геометрического преобразования поворота;
- *формирование умения* представлять информацию различными способами (в виде чисел, текста, рисунка, таблицы, схемы), упорядочивать информацию по алфавиту и числовым значениям (возрастанию и убыванию), строить простейшие логические выражения с использованием связок "и", "или", "не", "найдется", "для всех";
- *формирование понятий* "команда", "исполнитель", "алгоритм" и *умений* составлять алгоритмы для учебных исполнителей;
- *привитие* ученикам необходимых *навыков* использования современных компьютерных и информационных технологий для решения учебных и практических задач.

В результате изучения данной дополнительной программы учащиеся должны знать:

- роль информации в деятельности человека;
- источники информации (книги, пресса, радио и телевидение, Интернет, устные сообщения);
- виды информации (текстовая, числовая, графическая, звуковая), свойства информации;
- овладеть правилами поведения в компьютерном классе и элементарными действиями с компьютером (включение, выключение, сохранение информации на диске, вывод информации на печать);
- понимать роль компьютера в жизни и деятельности человека;
- познакомиться с названиями составных частей компьютера (монитор, клавиатура, мышь, системный блок и пр.);
- познакомиться с основными аппаратными средствами создания и обработки графических и текстовых информационных объектов (мышь, клавиатура, монитор, принтер) и с назначением каждого из них;
- научиться представлять информацию на экране компьютера с помощью клавиатуры и мыши: печатать простой текст в текстовом редакторе, изображать простые геометрические фигуры в цвете с помощью графического редактора;
- узнать правила работы текстового редактора и освоить его возможности;
- узнать правила работы графического редактора и освоить его возможности (освоить технологию обработки графических объектов);
- типы информации, воспринимаемой человеком с помощью органов чувств (зрительная, звуковая, обонятельная, вкусовая и тактильная);
- способы работы с информацией, заключающиеся в передаче, поиске, обработке, хранении;
- понятия алгоритма, исполнителя;
- назначение основных устройств компьютера (устройства ввода/вывода,

хранения, передачи и обработки информации);

- этические правила и нормы, применяемые при работе с информацией, и правила безопасного поведения при работе с компьютерами.

Учащиеся должны уметь:

- ориентироваться в пространственных отношениях предметов;
- выделять признак, по которому произведена классификация предметов; находить закономерность в ряду предметов или чисел и продолжать этот ряд с учетом выявленной закономерности;
- выявлять причинно-следственные связи и решать задачи, связанные с анализом исходных данных;
- решать логические задачи;
- решать задачи, связанные с построением симметричных изображений несложных геометрических фигур;
- осуществлять поиск информации в словарях, справочниках, энциклопедиях, каталогах; использовать ссылки, научиться понимать «Справку» в различном ПО;
- организовать одну и ту же информацию различными способами: в виде текста, рисунка, схемы, таблицы в пределах изученного материала;
- выделять истинные и ложные высказывания, делать выводы из пары посылок; выделять элементарные и сложные высказывания, строить простейшие логические выражения с использованием связок "и", "или", "не", "найдется", "для всех";
- исполнять и составлять несложные алгоритмы для изученных исполнителей;
- вводить текст, используя клавиатуру компьютера.
- использовать информацию для построения умозаключений;
- понимать и создавать самостоятельно точные и понятные инструкции при решении учебных задач и в повседневной жизни
- работать с наглядно представленными на экране информационными объектами, применяя мышшь и клавиатуру;
- уверенно вводить текст с помощью клавиатуры;
- создавать и преобразовывать информацию, представленную в виде текста и таблиц;
- производить поиск по заданному условию;
- готовить к защите и защищать небольшие проекты по заданной теме.

Учащиеся должны уметь использовать приобретенные знания и умения в учебной деятельности и повседневной жизни:

- готовить сообщения с использованием различных источников информации: книг, прессы, радио, телевидения, устных сообщений и др.;
- применять точную и понятную инструкцию при решении учебных задач и в повседневной жизни;
- придерживаться этических правил и норм, применяемых при работе с

информацией, применять правила безопасного поведения при работе с компьютерами.

Основной метод работы: кружковая деятельность, практическая работа с компьютером.

Учебно-тематический план

Содержание курса	Количество часов	Перечень УУД
Техника безопасности	1	<p>Регулятивные:</p> <ul style="list-style-type: none"> • управление своей деятельностью; • планирование; • контроль и коррекция; • самостоятельность. <p>Коммуникативные:</p> <ul style="list-style-type: none"> • навыки сотрудничества. <p>Познавательные:</p> <ul style="list-style-type: none"> • работа с информацией; • выполнение логических операций сравнения, анализа, обобщения. <p>Самоопределение:</p> <ul style="list-style-type: none"> • самоуважение и самооценка. <p>Смыслообразование:</p> <ul style="list-style-type: none"> • целеполагание; • мотивация.
План действий и его описание	10	
Применение моделей (схем) для решения задач.	7	
Создание мультфильмов и живых картинок	16	
Клавиатурный тренажер	8	
Файлы и папки	2	
Устройство системного блока	4	
Основы Интернет	10	
Создание электронных публикаций	8	
Резерв	1	

Учебно-тематическое планирование

№	Тема занятий	Дата	Описание примерного содержания занятий
Техника безопасности			
1.	Техника безопасности в кабинете информатики.	01.09.2016	<ul style="list-style-type: none"> • Оценивать свое поведение и давать ему оценку на предмет соответствия/не соответствия принятому

			<p>в кабинете информатики.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Научиться основам безопасному обращению с компьютером. • Распознавать потенциально опасные ситуации и своевременно реагировать на них. 	
План действий и его описание				
2.	Алгоритм.	06.09.2016	<ul style="list-style-type: none"> • Определять последовательность событий; • Называть последовательность простых знакомых действий. • Находить пропущенное действие в знакомой последовательности. 	
3.	Схема алгоритма.	08.09.2016		
4.	Ветвление в алгоритме.	13.09.2016		
5.	Решение задач по теме Ветвление.	15.09.2016		
6.	Цикл в алгоритме.	20.09.2016		
7.	Решение задач по теме Цикл.	22.09.2016		
8.	Алгоритмы с ветвлениями и циклами.	27.09.2016		
9.	Оптимизация алгоритма	29.09.2016		
10.	Обобщение по теме Алгоритм	04.10.2016		
11.	Повторение.	06.10.2016		
Применение моделей (схем) для решения задач				
12.	Аналогия.	11.10.2016	<ul style="list-style-type: none"> • Находить пары предметов с аналогичным составом, действиями, признаками. • Находить закономерность и восстанавливать пропущенные элементы цепочки или таблицы. • Располагать предметы в цепочке или таблице, соблюдая закономерность, аналогичную заданной. • Находить закономерность в ходе игры, формулировать и применять выигрышную стратегию. 	
13.	Закономерность.	13.10.2016		
14.	Аналогичная закономерность.	18.10.2016		
15.	Аналогичная закономерность.	20.10.2016		
16.	Выигрышная стратегия	25.10.2016		
17.	Выигрышная стратегия	27.10.2016		
18.	Викторина по теме Модели и схемы.	08.11.2016		
Создание мультфильмов и живых картинок				
19.	Программа «Мульти-Пульти».	10.11.2016		<ul style="list-style-type: none"> • Выбирать жизненную

	Меню.		<p>ситуацию для выполнения итоговой творческой работы или придумывать свою.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Выполнять операции на компьютере, относящиеся к изучаемой технологии (например, выбор фона, предметов, персонажей, анимация персонажей, создание титров, сохранение и редактирование мультфильмов). • Выполнять итоговую творческую работу, используя освоенные операции. • Создавать творческие работы, несложные видеосюжеты, натурные мультипликации и компьютерные анимации с собственным озвучиванием.
20.	Окна программы. Создание простого мультфильма.	15.11.2016	
21.	Ресурсы программы: коллекция фонов, предметов, актеров.	17.11.2016	
22.	Действия актера. Смена действия актера.	22.11.2016	
23.	Компьютерная анимация. Одновременные действия актеров.	24.11.2016	
24.	Создание мультфильма. Работа с титрами.	29.11.2016	
25.	Редактирование мультфильма. Операции с актерами и предметами.	01.12.2016	
26.	Операции с фильмом. Удаление кадров. Операции со звуком.	06.12.2016	
27.	Редактирование мультфильма-тренажера. Операции с фоном.	08.12.2016	
28.	Операции с музыкой. Запись речи.	13.12.2016	
29.	Сюжет. Сценарий. Фон. Предметы. Актеры	15.12.2016	
30.	Анимация актеров, предметов, фона.	20.12.2016	
31.	Редактирование мультфильма.	22.12.2016	
32.	Озвучивание мультфильма.	10.01.2017	
33.	Работа с музыкой, звуками, титрами.	12.01.2017	
34.	Фестиваль мультфильмов.	17.01.2017	
Клавиатурный тренажер			
35.	Запуск программы. Постановка рук.	19.01.2017	<ul style="list-style-type: none"> • Познакомиться с методом слепой печати. • Освоить приемы набора текста вслепую. • Потренироваться в увеличении скорости набора текста методом слепой печати.
36.	Тренировка букв центрального ряда.	24.01.2017	
37.	Тренировка букв центрального ряда с заглавными буквами.	26.01.2017	
38.	Тренировка букв верхнего ряда.	31.01.2017	
39.	Тренировка букв верхнего ряда с заглавными буквами.	02.02.2017	
40.	Тренировка букв нижнего ряда.	07.02.2017	
41.	Тренировка букв нижнего ряда с заглавными буквами.	09.02.2017	
42.	Итоговое соревнование по владению методом слепой печати.	14.02.2017	
Файлы и папки			
43.	Файл: имя, размер, операции, тип.	16.02.2017	<ul style="list-style-type: none"> • Проводить операции с файлами и папками. • Знать основы файловой системы.
44.	Папка. Операции. Полное имя файла.	21.02.2017	

			<ul style="list-style-type: none"> • Организовать поиск по стандартным свойствам файлов, по наличию данного слова. • Переименовывать файлы и папки.
Устройство системного блока			
45.	Устройства внутри системного блока.	28.02.2017	<ul style="list-style-type: none"> • Знать составные части системного блока. • Различать устройства по типам и назначению.
46.	Память компьютера.	02.03.2017	
47.	Устройства ввода.	07.03.2017	
48.	Устройства вывода.	09.03.2017	
Основы Интернет.			
49.	Интернет в нашей жизни	14.03.2017	<ul style="list-style-type: none"> • Основы работы и безопасности в глобальной сети Интернет. • Основы пользования браузером. • Основы и концепция поиска информации в Интернет. • Формирование навыков работы в образовательных порталах
50.	Основы безопасности в Интернет	16.03.2017	
51.	Гиперссылка и переход на другую страницу	21.03.2017	
52.	Сохранение страницы.	23.03.2017	
53.	Поисковые системы сети Интернет	04.04.2017	
54.	Поиск информации в поисковой системе	06.04.2017	
55.	Поиск изображений и сохранение изображений	11.04.2017	
56.	Поиск информации в электронной энциклопедии	13.04.2017	
57.	Интернет-тестирование	18.04.2017	
58.	Образовательные ресурсы Интернет	20.04.2017	
Создание электронных публикаций			
59.	Электронные публикации и их виды	25.04.2017	<ul style="list-style-type: none"> • Выбирать жизненную ситуацию для выполнения итоговой творческой работы или придумывать свою. • Выполнять операции на компьютере, относящиеся к изучаемой технологии. • Создавать проект (эскиз или план) итоговой творческой работы. • Выполнять итоговую творческую работу, используя освоенные операции. • Создавать презентацию
60.	Программы создания электронных публикаций.	27.04.2017	
61.	Порядок действий при создании электронной публикации	02.05.2017	
62.	Электронная публикация с гиперссылками.	04.05.2017	
63.	Звук, видео и анимация в электронных публикациях	11.05.2017	
64.	Вставка звуков и музыки в электронные публикации.	16.05.2017	
65.	Вставка анимации и видео в электронные публикации.	18.05.2017	
66.	Подготовка презентаций.	23.05.2017	

			<p>как письменное и устное сообщение.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Создавать сообщение в виде цепочки экранов.
Резерв			
67.	Повторение пройденного материала	25.05.2017	

Учебно-методические материалы

- Программы общеобразовательных учреждений. Информатика 1-11 классы, Москва, «Просвещение», 2010 год
- авторской программы Горячева А. В. (Сборник программ «Образовательная система «Школа 2100» / под ред. А. А. Леонтьева. - М.: Баласс, 2011),
- С.Н.Тур, Т.П.Бокучава «Первые шаги в мире информатики». Методическое пособие для учителей 1-4 классов. Санкт-Петербург, 2009 год
- И.Л.Никольская, Л.И.Тигранова «Гимнастика для ума», Москва, «Просвещение. Учебная литература», 1997 год
- Сборник «Задачи для развития логики».
- Гин С.И. «Мир логики» Методические пособия для учителя. Москва. Вита-Пресс, 2001год

Оснащение учебного процесса:

Операционная система с графическим интерфейсом.

Графический редактор.

Текстовый процессор.

Браузер.

Пакет «Роботландия»

«Игры и задачи, 1-4 классы – 1С: Образование. Дом»

CD: «Мир информатики» обучения. Кирилл и Мефодий.