

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 68 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	2	

Учебно-тематическое планирование

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

			<p>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.		<ul style="list-style-type: none"> • Определять последовательность событий; • Называть последовательность простых знакомых действий. • Находить пропущенное действие в знакомой последовательности.
3.	Схема алгоритма.		
4.	Ветвление в алгоритме.		
5.	Решение задач по теме Ветвление.		
6.	Цикл в алгоритме.		
7.	Решение задач по теме Цикл.		
8.	Алгоритмы с ветвлениями и циклами.		
9.	Оптимизация алгоритма		
10.	Обобщение по теме Алгоритм		
11.	Повторение.		
Применение моделей (схем) для решения задач			
12.	Аналогия.		<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.		
14.	Аналогичная закономерность.		
15.	Аналогичная закономерность.		
16.	Выигрышная стратегия		
17.	Выигрышная стратегия		
18.	Викторина по теме Модели и схемы.		
Создание мультфильмов и живых картинок			
19.	Программа «Мультфильмы-Пульти». Меню.		<ul style="list-style-type: none"> • Выбирать жизненную

20.	Окна программы. Создание простого мультфильма.		<p>ситуацию для выполнения итоговой творческой работы или придумать 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.
21.	Коллекция фонов, предметов, актеров.		
22.	Действия актера. Смена действия актера.		
23.	Одновременные действия актеров.		
24.	Работа с титрами.		
25.	Операции с актерами и предметами.		
26.	Удаление кадров. Операции со звуком.		
27.	Операции с фоном.		
28.	Операции с музыкой. Запись речи.		
29.	Сюжет. Сценарий.		
30.	Анимация предметов и фона.		
31.	Редактирование мультфильма.		
32.	Озвучивание мультфильма.		
33.	Работа с музыкой, звуками, титрами.		
34.	Фестиваль мультфильмов.		
Клавиатурный тренажер			
35.	Запуск программы. Постановка рук.		<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.		
37.	Тренировка букв центрального ряда		
38.	Тренировка букв верхнего ряда.		
39.	Тренировка букв верхнего ряда		
40.	Тренировка букв нижнего ряда.		
41.	Тренировка букв нижнего ряда		
42.	Итоговое соревнование		
Файлы и папки			
43.	Файл: имя, размер, операции, тип.		<ul style="list-style-type: none"> • Проводить операции с файлами и папками. • Знать основы файловой системы. • Организовать поиск по стандартным свойствам файлов, по наличию
44.	Папка. Операции. Полное имя файла.		

			данного слова. <ul style="list-style-type: none"> • Переименовывать файлы и папки.
Устройство системного блока			
45.	Устройства системного блока.		<ul style="list-style-type: none"> • Знать составные части системного блока. • Различать устройства по типам и назначению.
46.	Память компьютера.		
47.	Устройства ввода.		
48.	Устройства вывода.		
Основы Интернет.			
49.	Интернет в нашей жизни		<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		
51.	Переход на другую страницу		
52.	Сохранение страницы.		
53.	Поисковые системы Интернет		
54.	Поиск информации		
55.	Поиск изображений		
56.	Электронные энциклопедии		
57.	Интернет-тестирование		
58.	Образовательные ресурсы Интернет		
Создание электронных публикаций			
59.	Виды электронных публикаций		<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 как письменное и устное сообщение. • Создавать сообщение в виде цепочки экранов.
60.	Программы создания электронных публикаций.		
61.	Алгоритм создания электронной публикации		
62.	Гиперссылки в публикациях.		
63.	Звук, видео и анимация		
64.	Медиа в электронных публикациях.		
65.	Анимации в электронных публикациях.		
66.	Подготовка презентаций.		
Резерв			

67.	Повторение пройденного материала		
68.	Повторение пройденного материала		

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.