

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение города Абакана
«Средняя общеобразовательная школа №7»

Программа внеурочной деятельности

клуб «Инфо»

2-4 класс

город Абакан

2017

Пояснительная записка

Рабочая программа составлена на основе ООП НОО МБОУ «СОШ №7» для учащихся 2-4 классов.

Направленность программы «Инфо» – общеинтеллектуальная.

Одним из важнейших изобретений человечества является компьютер. Ни для кого не секрет, что сегодня все больше детей вырастает, так и не познав подлинных возможностей компьютера. Чаще всего дети играют в компьютерные игры, общаются в социальных сетях, просматривают множество бесполезной информации. Таким образом, бесконтрольное времяпрепровождение детей за компьютером способствует искажению представления учащихся об «информационном пространстве» в целом и компьютере, как средстве получения этой информации. В результате компьютер остается для них нереализованным источником знаний. Возникает потребность усилить воздействие компьютера как средства познания окружающего мира, источника знаний и эмоциональных впечатлений, а также важного инструмента для реализации своего творческого потенциала.

Педагогическая целесообразность начала изучения информатики в младших классах, помимо необходимости в условиях информатизации школьного образования широкого использования знаний и умений по информатике в других учебных предметах на более ранней ступени, обусловлена также следующими факторами. Во-первых, положительным опытом обучения информатике детей этого возраста, как в нашей стране, так и за рубежом и, во-вторых, существенной ролью изучения информатики в развитии мышления, формировании научного мировоззрения школьников именно этой возрастной группы.

Целью обучения по программе «Инфо» является *развитие интеллектуальных и творческих способностей детей средствами информационных технологий.*

Задачи обучения:

- познакомить школьников с устройством ввода информации - клавиатурой;
- дать школьникам представления о современном информационном обществе, информационной безопасности личности и государства;
- дать школьникам первоначальное представление о компьютере и современных информационных и коммуникационных технологиях;
- научить учащихся работать с программами WORD, PAINT, Калькулятор;
- углубить первоначальные знания и навыки использования компьютера для основной учебной деятельности;
- развить творческие и интеллектуальные способности детей, используя знания компьютерных технологий.
- сформировать эмоционально-положительное отношение к компьютерам.

Программные средства, используемые в программе, обладают разнообразными графическими возможностями, понятным даже первокласснику интерфейсом. Эти программы русифицированы, что позволяет легко и быстро их освоить. Так как программы строятся по логическим законам, возможна организация разнообразной интересной деятельности с четким переходом от одного вида работы к другому, с конкретными указаниями, на что обратить внимание. При этом будет развиваться произвольное внимание детей.

Программа рассчитана на обучение детей в возрасте 8 - 11 лет в течение трех учебных лет. Учащиеся младших классов испытывают к компьютеру сверхдоверие и обладают психологической готовностью к активной встрече с ним.

Быстрая утомляемость младших школьников – характерная особенность данного возраста. Этим обуславливается необходимость использования на занятиях конкурсов, загадок, игровых моментов, физминуток. Это снимает эмоциональное и физическое напряжение, повышает интерес к изучаемому материалу.

Сроки реализации программы

Представленная программа организации работы кружка «Инфознайка» реализуется в течение трех лет: в 2, 3, 4 классах начальной школы.

Программа предусматривает работу кружка: 1 час в неделю, 35 часа - во 2 -4 классах. Всего на организацию кружка «Инфо» в начальной школе отводится 105 часов.

Содержание программы

2 класс

№ п/п	Тема раздела	Кол-во часов
1	Вводные занятия	1
2	Информация вокруг нас	3
3	Графический редактор PAINT	7
4	Знакомство со стандартными программами. «Блокнот»	5
5	Знакомство со стандартными программами. «Калькулятор»	2
6	Текстовый редактор WORD	14
7	Развивающие игры	3
	Итого	35

Вводные знания. Информационные технологии, информация.

Информация вокруг нас

Организация хранения информации в компьютере. Знакомство с информацией в программе «Инфомир». Информация в компьютере. Диски. Дискеты.

Графический редактор PAINT

Назначение, запуск/ закрытие, структура окна. Создание, хранение и считывание документа. Выполнение рисунка с помощью графических примитивов. Цвет в графике. Изменение рисунка (перенос, растяжение / сжатие, удаление и т.д.). Изобретаем узоры. Работа на заданную или выбранную тему. Выполнение рисунка по стихотворению «У лукоморья дуб зеленый».

Знакомство со стандартными программами. «Блокнот»

Назначение программы. Структура окна. Работа с текстом. Набор текста и редактирование. Копирование, перемещение текста. Исправление ошибок.

Знакомство со стандартными программами. «Калькулятор»

Назначение программы. Структура окна. Виды калькулятора. Работа с простейшими арифметическими действиями. Решение задач.

Текстовый редактор WORD

Назначение, запуск/ закрытие, структура окна. Основные объекты редактора (символ, слово, строка, предложение, абзац). Создание, хранение и считывание документа. Основные операции с текстом. Внесение исправлений в текст. Проверка орфографии. Форматирование текста (изменение шрифтов, оформление абзаца). Сохранение файла на дискету и загрузка с дискеты. Режим вставки (символов, рисунков). Рисунок в WORD. Параметры страницы. Оформление текстов с помощью WORDART. Таблицы. Составление кроссвордов. Копирование и перемещение текста. Урок-КВН. Творческая работа. Забавное рисование из знаков препинания.

Развивающие игры.

Игры на внимательность (поиск предметов) Стратегические игры. Выигрышная стратегия. Построения древа игры.

3 класс

№ п/п	Тема раздела	Кол-во часов
1	Вводное занятие. Из чего состоит компьютер?	1
2	Информация в природе и технике	1
3	Графический редактор PAINT	1
4	Создание презентаций с помощью PowerPoint	6
5	Элементарные вычисления на калькуляторе	1
6	Работа в текстовом процессоре WORD	5
7	Решение головоломок (логических задач)	2
8	Разработка простейших компьютерных программ	3
9	Работа на клавиатурном тренажере	3
10	Мультимедийная информация и ее применение в обучении	4
11	Сетевые технологии.	8
	Итого	35

Вводное занятие. Из чего состоит компьютер?

Информация в природе и технике. Информатика, свойства информации

Графический редактор PAINT. Работа с палитрой цветов

Создание презентаций с помощью PowerPoint.

Интерфейс программы (структура окна), основные функции редактирования текста. Работа со стилями. Создание нового слайда, фон слайда. Вставка рисунков и других объектов на слайд. Анимация на слайдах

Элементарные вычисления на калькуляторе. Сложение и вычитание чисел

Работа в текстовом процессоре WORD.

Форматирование документа, вставка рисунков. Создание таблиц, вставка специальных символов. Создание перекрестных ссылок. Форматирование абзацев. Сохранение документа. Печать.

Решение головоломок (логических задач). Тесты на внимательность.

Разработка простейших компьютерных программ.

Работа в среде программирования «Логомиры». Работа над проектом «моя первая программа». Основные принципы работы компьютерных программ

Работа на клавиатурном тренажере.

Основные блоки клавиш. Работа с алфавитно-цифровым блоком клавиш. Функциональные клавиши. Клавиши управления курсором. Управляющие клавиши. «Клавиатурные гонки онлайн».

Мультимедийная информация и ее применение в обучении.

Графические редакторы. Звуковые редакторы. Видео редакторы. Плееры, их отличие.

Сетевые технологии.

Интернет. Компьютерные сети. Локальная компьютерная сеть. Глобальная компьютерная сеть. Браузеры. Поиск информации в интернете. Почтовые сервисы. Образовательные сайты. Работа в чатах, регистрация на почтовом сервере. Подведение итогов.

4 класс

№ п/п	Тема раздела	Кол-во часов
1	Информация. Информационные процессы	8
2	Логика	9
3	Моделирование	6
4	Компьютерный эксперимент	6

5	Применение компьютера при решении математических задач.	2
6	Повторение и обобщение знаний	4
	Итого	35

Информация. Информационные процессы. Человек и информация. Источники и приемники информации. Носители информации. Информационные процессы: сбор, обработка, передача, хранение, защита.

Логика. «Истина» и «ложь». Суждение. Умозаключение. Решение логических задач. Составление логических задач

Моделирование. Модель объекта. Сравнение реальных объектов с их моделью. Типы моделей. Модель отношения между понятиями.

Компьютерный эксперимент. Проектная работа «Сопоставление объектов в Word». Проектная работа «Восстановите хронологию событий в PowerPoint». Проектная работа «Найдите отличие в Paint».

Применение компьютера при решении математических задач. Программа «Калькулятор». Вычисления с помощью калькулятора.

Повторение и обобщение. Информация вокруг нас. Работа с моделями объектов. Практическая работа «Набор текста в Word». Урок КВН.

Требования к уровню подготовки обучающихся

Личностные результаты освоения курсы «В мире информатики»

— положительно относиться к учению, к познавательной деятельности, желание приобретать новые знания, умения, совершенствовать имеющиеся, осознавать свои трудности и стремиться к их преодолению, осваивать новые виды деятельности, участвовать в творческом, созидательном процессе;

— осознавать себя как индивидуальность и одновременно как члена общества, признавать для себя общепринятые морально-этических нормы;

— осознавать себя как гражданина, как представителя определённого народа, определённой культуры, интерес и уважение к другим народам.

Метапредметными результатами изучения курса «В мире информатики» является формирование следующих универсальных учебных действий (УУД):

Регулятивные УУД:

- самостоятельно формулировать тему и цели урока;
- составлять план решения учебной проблемы совместно с учителем;
- работать по плану, сверяя свои действия с целью, корректировать свою деятельность;
- в диалоге с учителем вырабатывать критерии оценки и определять степень успешности своей работы и работы других в соответствии с этими критериями.

Познавательные УУД:

- делать выводы в результате совместной работы класса и учителя.
- находить ответы на вопросы в тексте, иллюстрациях;
- преобразовывать информацию из одной формы в другую.
- осуществлять анализ и синтез;
- устанавливать причинно-следственные связи; строить рассуждения.

Коммуникативные УУД:

- оформлять свои мысли в устной форме;
- высказывать и обосновывать свою точку зрения;
- слушать и понимать речь других; пользоваться приёмами слушания: фиксировать тему (заголовок), ключевые слова;
- договариваться с одноклассниками совместно с учителем о правилах поведения и общения оценки и самооценки и следовать им;
- учиться работать в паре, группе; выполнять различные роли (лидера, исполнителя).

— адекватно использовать речевые средства для решения различных коммуникативных задач; владеть монологической и диалогической формами речи;

— слушать и слышать других, пытаться принимать иную точку зрения, быть готовым корректировать свою точку зрения;

— договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности; задавать вопросы.

Предметными результатами изучения курса «В мире информатики» является

— наблюдать за объектами окружающего мира; обнаруживать изменения, происходящие с объектом, и учиться устно и письменно описывать объекты по результатам наблюдений, опытов, работы с информацией;

— устно и письменно представлять информацию о наблюдаемом объекте, т. е. создавать текстовую или графическую модель наблюдаемого объекта с помощью компьютера с использованием текстового или графического редактора;

— понимать, что освоение собственно информационных технологий (текстового и графического редакторов) является не самоцелью, а способом деятельности в интегративном процессе познания и описания (под описанием понимается создание информационной модели текста, рисунка и др.);

— выявлять отдельные признаки, характерные для сопоставляемых объектов; в процессе информационного моделирования и сравнения объектов анализировать результаты сравнения; объединять предметы по общему признаку, различать целое и часть. Создание информационной модели может сопровождаться проведением простейших измерений разными способами. В процессе познания свойств изучаемых объектов осуществляется сложная мыслительная деятельность с использованием уже готовых предметных, знаковых и графических моделей;

— решать творческие задачи на уровне комбинаций, преобразования, анализа информации при выполнении упражнений на компьютере и компьютерных проектов;

— самостоятельно составлять план действий (замысел), проявлять оригинальность при решении творческой конструкторской задачи, создавать творческие работы (сообщения, небольшие сочинения, графические работы), разыгрывать воображаемые ситуации, создавая простейшие мультимедийные объекты и презентации, применять простейшие логические выражения типа: «...и/или...», «если... то...», «не только, но и...» и давать элементарное обоснование высказанного суждения;

— овладевать первоначальными умениями передачи, поиска, преобразования, хранения информации, использования компьютера; при выполнении интерактивных компьютерных заданий и развивающих упражнений — поиском (проверкой) необходимой информации в интерактивном компьютерном словаре, электронном каталоге библиотеки. Одновременно происходит овладение различными способами представления информации, в том числе в табличном виде, упорядочения информации по алфавиту и числовым параметрам;

Планируемые результаты по годам обучения:

По окончании 2 класса учащиеся начальной школы:

научатся:

- соблюдать требования безопасности труда и пожарной безопасности;
- включить, выключить компьютер;
- работать с устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, дисководы);

получат возможность:

- набирать информацию на русском регистре;
- запустить нужную программу, выбирать пункты меню, правильно закрыть программу.
- работать с программами WORD, PAINT, Блокнот, Калькулятор.

По окончании 3 класса учащиеся начальной школы:

научатся:

- соблюдать требования безопасности труда и пожарной безопасности;

- включить, выключить компьютер;
- работать с устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, дисководы);
- набирать информацию на русском регистре;
- запустить нужную программу, выбирать пункты меню, правильно закрыть программу.
получат возможность:
- работать с программами WORD, PAINT, Блокнот, Калькулятор
- работать со стандартными приложениями Windows;
- создавать презентации;
- пошагово выполнять алгоритм практического задания;
- осуществлять поиск информации на компьютере.

По окончании 4 класса учащиеся начальной школы:
научатся:

- соблюдать требования безопасности труда и пожарной безопасности;
- включить, выключить компьютер;
- работать с устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, дисководы);
- набирать информацию на русском регистре;
- запустить нужную программу, выбирать пункты меню, правильно закрыть программу.
- работать с программами WORD, PAINT, Блокнот, Калькулятор
- работать со стандартными приложениями Windows;
- создавать презентации;
- пошагово выполнять алгоритм практического задания;
- осуществлять поиск информации на компьютере;
- осуществлять поиск информации в интернете, выделять из общего списка нужные фрагменты;
получат возможность:
- работать с программами PowerPoint, Черепашка.
- работать с разными видами информации
- строить суждения;
- решать логические задачи;
- находить сходства и отличия реальных объектов и их моделей;
- работать с основными блоками компьютера, и подключать их;
- пользоваться устройствами ввода и вывода информации, подключать их к компьютеру.