

Пояснительная записка

Планирование составлено на основе:

1. "Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования"./Министерство образования и науки РФ. М.: Просвещение, 2011.
2. Сборник программ внеурочной деятельности: 1-4 классы/ Под ред. Н. Ф. Виноградовой. – М.: Вентана Граф, 2011 г.
3. Аверкин Ю.А. Дидактические материалы для организации тематического контроля по информатике в начальной школе [Текст]: Пособие для учителя / Ю.А. Аверкин, Н.В. Матвеева, Т.А. Рудченко, А.Л. Семенов. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2004.

1. Актуальность рабочей программы

Внеурочная деятельность является составной частью учебно-воспитательного процесса и одной из форм организации свободного времени

учащихся. Внеурочная деятельность понимается сегодня преимущественно как деятельность, организуемая во внеурочное время для удовлетворения потребностей учащихся в содержательном досуге, их участии в самоуправлении и общественно полезной деятельности.

Культура использования персонального компьютера необходима сегодня каждому человеку, независимо от возраста и профессии. Для приобретения навыков работы на компьютере, необходимы начальные, базовые знания.

Без них любой пользователь персонального компьютера будет чувствовать себя неуверенно, пытаться выполнять действия наугад. Работа такого пользователя очень часто является непродуктивной и приводит к ошибкам.

Изучение информатики в начальной школе способствует развитию

таких качеств личности, которые отвечают требованиям

информационного общества, в частности, приобретение учащимися информационной культуры.

Учащиеся младших классов выражают большой интерес к работе на

компьютере и обладают психологической готовностью к активной встрече с ним. Общение с компьютером увеличивает потребность в приобретении знаний, продолжении образования.

Раннее приобщение ребенка к применению компьютерных технологий имеет ряд положительных сторон, как в плане развития его личности, так и для последующего изучения школьных предметов и в дальнейшей профессиональной подготовке, облегчая дальнейшую социализацию ребенка, вхождение его в информационное общество.

Компьютерные технологии в учебном процессе способствуют формированию познавательных и творческих способностей ребенка.

Развивающая сторона занятий по приобщению к информационным технологиям направлена на формирование приемов учебной деятельности в условиях информатизации.

Программа по информатике разработана в соответствии с требованиями федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, а также основной образовательной программой начального общего образования. С учётом особенностей первой ступени общего образования, а также возрастных и психологических особенностей младшего школьника.

1.1. Цель и задачи программы

Цель программы: сформировать первоначальные представления о свойствах информации, способах работы с ней, в частности с использованием компьютера.

Задачи:

- формирование навыков работы с персональным компьютером;
- формирование правильного отношения к компьютеру как сложному техническому устройству, помогающему в решении самых разных задач;
- развитие возможностей пользователя-ребенка при управлении

компьютером;

- закрепление знаний и умений обучающихся, по основным дисциплинам реализуемых в образовательном учреждении;
- ознакомление школьников с основными свойствами информации, обучение их приёмам организации информации и планирования деятельности, в частности учебной, при решении поставленных задач;
- формирование первоначальных представлений о компьютере и современных информационных и коммуникационных технологиях; формирование представления о современном информационном обществе и информационной безопасности.

1.2 Функции внеурочной деятельности по информатике

Исходя из перечисленных цели и задач, выделяются функции внеурочной деятельности школьников по информатике, основанной на применении информационных технологий, в начальной школе. К ним относятся:

- образовательная - обучение ребенка по дополнительным образовательным программам по информатике, получение им новых знаний;
- воспитательная - обогащение и расширение культурного слоя общеобразовательного учреждения, формирование в школе культурной информационной среды;
- креативная - создание гибкой системы для реализации индивидуальных творческих интересов личности по информатике;
- компенсационная - освоение ребенком новых направлений информационной деятельности, углубляющих и дополняющих основное (базовое) образование по информатике и создающих эмоционально значимый для ребенка фон освоения содержания общего образования, предоставление ребенку определенных гарантий достижения успеха в избранных им сферах творческой деятельности (не только в сфере

информатики);

- рекреационная - организация содержательного досуга, реализуемого средствами информационных технологий, как сферы восстановления психо-физических сил ребенка;
- профориентационная - формирование устойчивого интереса к социально значимым видам деятельности, содействие определению жизненных планов обучаемого, включая предпрофессиональную ориентацию, компьютерное тестирование;
- функция социализации - освоение обучаемым социального опыта, приобретение им навыков воспроизводства социальных связей и личностных качеств, необходимых для жизни в информационном обществе;
- функция самореализации - самоопределение ребенка в информационной, социальной и культурной сферах жизнедеятельности, проживание им ситуаций успеха, личностное саморазвитие;
- контролирующая – проведение рефлексии, оценивание эффективности деятельности за определенный период времени;
- интеграционная - создание единого информационного и образовательного пространства школы.

Во внеурочной деятельности школьников по информатике решаются узкоспециальные задачи, которые значительным образом влияют на отбор содержания.

К общим требованиям к содержанию внеурочной деятельности школьников относятся следующие особенности:

- социальная направленность применения информационных технологий;
- актуальность изучаемых разделов по информатике и компьютерных программ;
- интеграция урочной и внеурочной деятельности школьников по

информатике.

В результате изучения курса программы формируются многие виды деятельности, которые имеют общедисциплинарный характер: моделирование объектов и процессов, сбор, хранение, преобразование и передача информации, управление объектами и процессами. Причем значительная часть этой деятельности может быть осуществлена с помощью компьютерных инструментов.

2. Общая характеристика

Использование компьютера в условиях начальной школы требует тщательной подготовки и организации самих занятий, последовательности и систематичности в работе. Каждое занятие комплексное.

Программа «Инфознайка» предполагает организацию занятий в различных формах: компьютерные игры, практические работы, решение логических и практических задач, викторины, конкурсы рисунков. Поиск решения нестандартных и сложных задач побуждает ребенка идти новым путем, придумывать неожиданные решения, пробовать разные варианты, строить сложные рассуждения по законам формальной логики.

Программа предполагает широкое использование компьютерной и аудиовизуальной техники.

3. Место программы в учебном плане.

Программа "Инфознайка" является компонентом учебного плана внеурочной деятельности, рассчитана на: 33 часа - 1 час в неделю для 1 класса, 34 часа - 1 час в неделю для 2- 4 классов .

Длительность занятий в 1 классе не более 40 мин, во 2- 4 классах – не более 45 мин. На каждом занятии организован «компьютерный практикум» в течение 1 класс - 10 минут, 2 - 4 классы – 15 минут.

4. Планируемые результаты освоения обучающимися программы внеучебной (внеурочной) деятельности

Предметные результаты:

- формирование основ научного мышления ребенка в области информатики;
- формирование целостной картины мира и осознание места человека в мире;
- овладение предметными и универсальными способами действий, умением организовывать свою учебную деятельность.

Средства контроля: для определения готовности школьников к работе на компьютере и усвоению программы, два раза в год проводится мониторинг усвоения программы, с учетом индивидуально-типологических особенностей детей. Мониторинг позволяет проследить и определить уровень развития психических процессов, физических и интеллектуальных способностей, найти индивидуальный подход к каждому ребенку в ходе занятий, подбирать индивидуально для каждого ребенка уровень сложности заданий, опираясь на зону ближайшего развития.

Для контроля за усвоением знаний, проводятся контрольные занятия, игры, ребусы, практические работы, задания поискового характера, и т.п. (как с применением компьютерной техники, так и без него).

Личностные результаты:

- развитие готовности и способности учащихся к саморазвитию и реализации творческого потенциала в духовной и предметно-продуктивной деятельности;
- установление учащимися связи между целью учебной деятельности и её мотивом;
- развитие самосознания, позитивной самооценки и самоуважения, готовность открыто выражать и отстаивать свою позицию, критичность к своим поступкам.

Метапредметные результаты:

- овладение действиями обеспечивающими организацию учащихся, в своей учебной деятельности;
- развитие основных психических процессов: восприятия, внимания, памяти, мышления;
- формирование умения в самостоятельном поиске необходимой информации;
- формирование коммуникативных навыков.

Предметные результаты:

Поле освоения программы учащиеся должны

знать:

- правила техники безопасности;
- основные устройства ПК;
- правила работы за компьютером;
- виды информации и действия с ней;
- назначение и возможности графического редактора Paint;
- возможности текстового редактора Microsoft Office Word;
- возможности редактора Microsoft Office Power Point;
- понятия локальных и глобальных сетей;
- основы Интернет;
- работу электронной почты;

уметь:

- соблюдать требования безопасности труда и пожарной безопасности;
- включить, выключить компьютер;
- работать с устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, дисководы);
- свободно набирать информацию на русском и английском регистре;
- запускать нужные программы, выбирать пункты меню, правильно закрыть программу.
- работать с программами Paint, Microsoft Office Word, Microsoft Office

Power Point;

- работать с электронной почтой;
- создавать презентацию, используя все возможности Microsoft Office

Power Point.

5. Содержание программы

1 класс

33 ч в год, 1 ч в неделю

Что изучает информатика. Правила поведения в кабинете информатики.

Компьютер и его основные устройства.

Знакомство с устройством ввода информации «Мышь». Игры для развития движений мышью: «Движение мышью».

Игры для развития движений мышью: «Спасение мяча».

Игры для развития движений мышью: «Щелкните по мне».

Игры для развития движений мышью: «Щелкайте и рисуйте».

Игры для развития движений мышью: «Уборка комнаты».

Игры для развития движений мышью: «Пазл».

Игры для развития движений мышью: «Музыкальные кирпичики».

Игры для развития движений мышью: «Раздели поровну».

Упражнения с клавиатурой. Игры на изучение функций клавиатуры.

Игры на изучение функций клавиатуры: «Числа на кубиках».

Игры на изучение функций клавиатуры:.

Игры на изучение функций клавиатуры: «Падающие буквы».

Рабочий стол компьютера. Изменение фона рабочего стола.

Файлы и папки. Создание папки.

Имя файла. Размер файла.

Сменные носители. Полное имя файла.

Операции над файлами и папками.

Ярлыки. Создание ярлыка.

Компьютеры вокруг нас. Правила поведения в компьютерном классе.

Новые профессии. Компьютеры в школе.

Основные устройства компьютера.

Компьютерные программы.

Операционная система.

Запуск программы. Завершение выполнения программы.

Предмет. Цвет предметов.

Форма предметов.

Размер предметов.

Названия предметов.

Признаки предмета.

Состав предметов.

Выявление уровня развития детей. Интеллектуальный досуг «Умники и умницы».

Резерв

2 класс

34 ч в год, 1 ч в неделю

ИТБ. Правила поведения за компьютером. Компьютер и его основные устройства.

Системный блок. Знакомство с рабочим столом компьютера. Создание папки.

Работа с мышью. Игры на развитие движения мышью.

Работа с мышью. Игры на развитие движения мышью.

Работа на клавиатуре. Клавиатурный тренажер.

Работа на клавиатуре. Клавиатурный тренажер.

Работа на клавиатуре. Клавиатурный тренажер.

Работа на клавиатуре. Клавиатурный тренажер.

Графика. Игра собери картинку.

Графика. Раскрашивание компьютерных рисунков.

Знакомство с графическим редактором. Работа в графическом редакторе Paint.

Создание рисунка. Работа в графическом редакторе Paint.

Создание рисунка. Графика. Работа в графическом редакторе Paint.

Виды информации. Работа в графическом редакторе Paint.

Текстовый редактор. Знакомство с текстовым редактором.

Создание и сохранение документа. Работа в текстовом редакторе.

Вставка изображения в документ. Работа в текстовом редакторе.

Компьютерная презентация. Создание компьютерной презентации.

Компьютерная презентация. Вставка изображения на слайд.

Компьютерная презентация. Вставка музыки.

Компьютерная презентация. Создание анимации.

Компьютерная презентация. Показ презентации.

Логика. Игра "Сопоставление".

Множества. Игра "Множества".

Обобщение. Игра "Обобщение".

Отношения между множествами. Игра "Отношения между множествами".

Модели и моделирование. Знакомство со Стандартными программами.

Алгоритм. Знакомство со Стандартными программами.

Способы представления алгоритма. Знакомство со Стандартными программами.

Исполнители. Игра "Исполнитель транспортер".

Исполнители. Игра "Исполнитель транспортер".

Исполнители. Игра "Исполнитель транспортер".

Конструирование. Игра "Конструктор".

Итоговое занятие. Составление ребусов, кроссвордов.

3 класс

34 ч год, 1 ч в неделю

ИТБ. Правила поведения за компьютером. Знакомство с рабочим столом компьютера. Создание папки.

Работа с мышью. Упражнение для развития движения мышью

"Классификация животных".

Устройство ввода. Клавиатура, работа на клавиатуре. Клавиатурный тренажер в режиме ввода букв.

Компьютер и его основное устройство. Клавиатурный тренажер в режиме ввода букв.

Системный блок. Клавиатурный тренажер в режиме ввода букв.

Устройства вывода информации. Монитор. Клавиатурный тренажер в режиме ввода слова.

Устройства вывода информации. Принтер. Клавиатурный тренажер в режиме ввода слова.

Устройства вывода информации. Музыкальные колонки. Клавиатурный тренажер в режиме ввода слова.

Хранение информации в компьютере. Клавиатурный тренажер в режиме ввода предложения.

Файлы и папки. Клавиатурный тренажер в режиме ввода предложения.

Пиктограммы. Клавиатурный тренажер в режиме ввода предложения.

Компьютерные программы. Клавиатурный тренажер в режиме ввода предложения.

Информация и органы чувств. Работа в текстовом редакторе.

Общение как информационный процесс. Работа в текстовом редакторе.

Элементы логики. слова-кванторы. Работа в текстовом редакторе.

Отношения между множествами. Объединение множеств. Работа в текстовом редакторе.

Объединение множеств. Работа в текстовом редакторе.

Модель и ее виды. Работа в графическом редакторе.

Моделирование. Работа в графическом редакторе.

Алгоритм. Работа в графическом редакторе.

Свойства алгоритма. Работа в графическом редакторе.

Координаты. Работа в графическом редакторе.

Линейный и разветвленный алгоритм. Работа в графическом редакторе.

Носители информации.

Кодирование информации.

Письменные источники информации.

Языки людей и языки программирования.

Текстовые данные.

Графические данные.

Числовая информация.

Десятичное кодирование.

Двоичное кодирование.

Числовые данные.

Итоговое занятие. Компьютерный турнир «Угадай – ка».

4 класс

34 ч год, 1 ч в неделю

ИТБ. Правила поведения за компьютером. Инструктаж по технике безопасности.

Человек и информация. Работа в среде PowerPoint.

Источники и приемники информации. Создание презентации.

Искусственные и естественные источники информации. Создание презентации.

Носители информации. Добавление музыки в презентацию.

Передачи информации. Добавление видео в презентацию.

Что мы знаем о компьютере. Создание анимированных слайдов.

Немного истории о действиях с информацией. Показ презентации.

Сбор информации.

Представление информации.

Кодирование информации.

Кодирование и шифрование данных.

Хранение информации.

Мир объектов. Объект и его имя.

Свойства объекта.

Функции объекта.

Отношения между объектами.

Характеристика объекта.

Документ и данные об объекте.

Компьютер – это система.

Системные программы и операционная система.

Файловая система.

Компьютерные сети.

Информационные системы.

Мир понятий. Деление понятий.

Обобщение понятий. Отношения между понятиями.

Понятия «истина» и «ложь».

Суждение. Умозаключение.

Модель объекта. Текстовая и графическая модели.

Алгоритм как модель действий.

Фирмы записи алгоритмов. Виды алгоритмов.

Исполнитель алгоритма. Компьютер как исполнитель.

Выявление уровня развития детей. Интеллектуальная игра «Умники и умницы»

Итоговое занятие. Составление ребусов, кроссвордов.