

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Воробьевская средняя школа» Сакского района Республики Крым

РАССМОТРЕНО
Протокол заседания ШМО
от 28 августа 2021 г. №1
Руководитель ШМО
_____ А.М.Альмежитова

СОГЛАСОВАНО
Заместитель директора МБОУ
«Воробьевская средняя школа»
31 августа 2021 г
_____ Л.Н.Калетинская

УТВЕРЖДЕНО
Приказ от 31 августа 2021 г. №136
Директор МБОУ
«Воробьевская средняя школа»
_____ Т.И.Шевчук

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

Внеурочная деятельность
кружок «Введение в информатику»
Направление - общеинтеллектуальное
Класс 2-3

Уровень базовый

Срок реализации 2(два) года

Учитель Новгородцева Светлана Валентиновна
2021-2022

Количество часов:

Всего 34; в неделю 1 час

Рабочая программа «Введение в информатику» составлена на основе ФГОС НОО и Письма Министерства образования и науки Российской Федерации от 14.12.2015 года № 09-3564 «О внеурочной реализации дополнительных и общеобразовательных программ»; приказа Министерства образования и науки Российской Федерации от 06.10.2009 года №373, от 17.12.2010 года № 1897, от 17.05.2012 год а №413 от утверждении ФГОС НОО, ООО, СОО. ООП ООО МБОУ «Воробьевская средняя школа», учебного плана МБОУ «Воробьевская средняя школа» на 2021-2022 учебный год

Воробьево, 2021

Рабочая программа к курсу «Введение в информатику» составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, на основе программы развития познавательных способностей учащихся младших классов - С.Н.Тур, Т.П.Бокучаева «Информатика».

Данная программа представляет собой вариант программы организации внеурочной деятельности школьников и предназначена для реализации в начальных классах.

В основе программы лежит авторская программа курса Тур С. Н., Бокучава Т. П. «Информатика». В дополнение к авторской программе была разработана система оценивания планируемых результатов в соответствии с требованиями федерального государственного образовательного стандарта начальной школы второго поколения.

Программа рассчитана на 68 ч. и предполагает равномерное распределение этих часов по неделям и проведение регулярных еженедельных внеурочных занятий со школьниками (1 ч в неделю).

Содержание программы отобрано в соответствии с возможностями и способностями учащихся 7 – 11 лет. Сроки реализации программы: 2 года. Программа реализует общеинтеллектуальное направление во внеурочной деятельности. На реализацию программы отводится 1 час в неделю всего 34 часа в год в 3 классе, 34 часа в год в 4 классе.

Основная цель программы: как можно раньше начать формирование молодого поколения, готового жить и творчески работать в современном информационном мире, формирование информационной компетентности и развитие мышления младших школьников. Это предусматривает:

- **Освоение знаний**, составляющих начала представлений об информационной картине мира и информационных процессах, способствующих восприятию основных теоретических понятий в базовом курсе информатики и формированию алгоритмического и логического мышления;
- **Овладение умением** использовать компьютерную технику как практический инструмент для работы с информацией в учебной деятельности и повседневной жизни;
- **Развитие** первоначальных *способностей* ориентироваться в информационных потоках окружающего мира и применять точную и понятную инструкцию при решении учебных задач в повседневной жизни;
- **Воспитание интереса к** информационной и коммуникативной деятельности, этическим нормам работы с информацией; воспитание бережного отношения к теоретическим устройствам.

Назначение программы – помочь детям узнать основные возможности компьютера и научиться ими пользоваться в повседневной жизни.

В ходе обучения решаются следующие **задачи** общего учебного процесса:

- ✓ **Формирование общеучебных умений:** логического и алгоритмического мышления, развитие внимания и памяти, привитие навыков самообучения, коммуникативных умений и элементов информационной культуры, умений работать с информацией (осуществлять передачу, хранение, преобразование и поиск);
- ✓ **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 алгоритмические выражения с использованием связок «и», «или», «не», «найдётся», «для всех»;
- ✓ **формирование** понятий «команда», «исполнитель», «алгоритм», и умений составлять алгоритмы учебных исполнителей;
- ✓ **привитие** ученикам необходимых **навыков** использования современных компьютерных и информационных технологий для решения учебных и практических задач.

Программой предусмотрены методы обучения: объяснительно-иллюстративные, частично-поисковые (вариативные задания), творческие, практические.

Формы проведения занятий: беседы, игры, практические занятия, самостоятельная работа, конкурсы, выставки, проекты.

Примерная структура занятия:

1. Организационный момент(1-2 мин.).
2. Разминка. Короткие логические, математические задачи и задачи на развитие внимания(3-5 мин.).
3. Объяснение нового материала (10-12 мин.).
4. Физкультминутка (1 мин).
5. Работа за компьютером (8-10 мин.).
6. Релаксация(1мин.).
7. Логические задания на развитие внимания, памяти(5-7мин.).
8. Подведение итогов (2-3 мин.).

**Содержание программы
Первый год обучения 34 часа****Введение в предмет (8 часов)**

Знакомство учащихся с возможностями персонального компьютера, применение ПК, его основные устройства, знание техники безопасности при работе в компьютерном классе. Умение работать компьютерной мышкой, работать на клавиатуре, обучение работать с клавишами управления курсором.

Программа графический редактор Paint.(7 часов)

Знакомство с графическим редактором Paint, умение использовать графические примитивы, применять инструменты: карандаш, ластик, кисть, палитра, создавать и сохранять рисунки.

Отличительные признаки и составные части предметов (9 часов)

Выделение признаков предметов, узнавание предметов по заданным признакам. Сравнение двух или более предметов. Разбиение предметов на группы по заданным признакам. Составные части предметов. Множества и его элементы, сравнение и отображение множеств. Способы задания множеств.

Введение в логику (10 часов)

Решение задач на развитие внимания, логического мышления. Элементы логики. Конструирование. Суждение истинное и ложное. Сопоставление. Отрицание. Слова-кванторы. Введение понятий «дерево», «графы», «комбинаторика».

**Содержание программы
Второй год обучения 34 часа****Повторение изученного материала (3 часа)**

Правила поведения и техника безопасности в компьютерном классе Компьютер и его основные устройства. Системный блок. Клавиатура. Работа на клавиатуре.

Текстовый редактор Word(7 часов)

Знакомство с текстовым редактором WordPad. Основные элементы текстового документа: символ, слово, строка, предложение, абзац, перемещение по тексту. Создание и сохранение текстового документа.

Графический редактор Paint (4 часа)

Работа в графическом редакторе Paint. Применение инструментов: линейка, надпись, геометрические фигуры. Создание рисунка. Копирование рисунка.

Работа с информацией (3 часа)

Информация, виды информации, способы представления информации.

Логика и информатика(17 часов)

Зеркальное отражение. Симметрия. Массивы, работа с массивами. Множества. Пересечение, объединение, сравнение, вложенность множеств. Алгоритм. Ветвление алгоритма, способы представления алгоритма. Порядок действий, запись алгоритма. Исполнитель. Система команд.

Требования к результатам обучения младших школьников на занятиях по «Введению в информатику».

К концу первого года обучения учащиеся должны:

- знать правила поведения в компьютерном классе;
- знать основные применения компьютеров;
- знать основные устройства компьютеров;
- уметь создавать рисунки в программе графический редактор Paint;
- уметь проводить анализ при решении логических задач и задач на внимание;
- иметь понятие о множестве;
- уметь проводить примеры множеств предметов и располагать их в порядке расширения или в порядке сужения объёма понятий, сравнивать множества;
- уметь находить общий признак предмета и группы предметов;
- уметь конструировать фигуру из её частей;
- уметь находить истинное и ложное суждение;
- уметь классифицировать предметы по нескольким свойствам;
- уметь решать задачи с помощью графов;
- уметь решать задачи комбинаторного типа;
- уметь использовать клавиатуру и мышь при работе с прикладными программами «Страна «Фантазия» и «Мир информатики» от Кирилла и Мефодия, графическом редакторе Paint.

К концу второго года обучения учащиеся должны:

- знать основные устройства компьютера;

- знать основные устройства компьютера, системного блока;
- уметь решать логические задачи;
- уметь получать вариативные решения;
- уметь давать полные ответы и аргументировать свои выводы;
- иметь представление о понятии симметрии и видах симметрии;
- уметь строить симметричные изображения простых геометрических фигур относительно горизонтальной и вертикальной осей симметрии;
- знать понятие «массив», уметь приводить примеры массивов;
- уметь работать с несколькими массивами;
- знать способы представления информации;
- уметь составлять алгоритмы с условиями (ветвлением);
- уметь записывать алгоритмы;
- уметь работать с исполнителем;
- уметь сравнивать множества;
- уметь находить на «карте множеств» область множества, которое является пересечением, объединением двух других множеств;
- уметь создавать рисунки в графическом редакторе Paint;
- уметь создавать текстовые документы;
- уметь делать выбор в режиме «меню» и управлять объектами на экране монитора;
- уметь использовать клавиатуру и мышь при работе с прикладными программами «Страна «Фантазия» 2 год обучения; «Мир информатики» от Кирилла и Мефодия 2 год обучения; текстовый редактор WordPad, графический редактор Paint.

Планируемые результаты реализации программы кружка «Введение в информатику»

ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

У обучающегося будут сформированы -внутренняя позиция школьника внутренняя позиция школьника на уровне положительного отношения к школе, ориентации на содержательные моменты школьной действительности и принятия образца «хорошего ученика» .

МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ

1. Познавательные универсальные действия

- Умение анализировать объекты с целью выделения признаков: анализировать объекты с выделением существенных и несущественных признаков;
- Умение выбрать основание для сравнения объектов: сравнивает по заданным критериям два три объекта, выделяя два-три существенных признака;
- Умение выбрать основание для классификации объектов: проводит классификацию по заданным критериям;
- Умение доказать свою точку зрения: строить рассуждения в форме связи простых суждений об объекте, свойствах, связях;

- Умение определять последовательность событий: устанавливать последовательность событий, определять последовательность выполнения действий, составлять простейшую инструкцию из двух-трех шагов;
- Умение использовать знаково-символические средства: использовать знаково-символические средства, в том числе модели и схемы для решения задач;
- Умение кодировать и декодировать информацию;
- Умение понимать информацию, представленную в неявном виде (выделяет общий признак группы элементов, характеризует явление по его описанию).

2. Регулятивные универсальные действия

- Умение принимать и сохранять учебную цель и задачи;
- Умение контролировать свои действия, осуществлять контроль при наличии эталона;
- Умения планировать и выполнять свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации;
- Умения оценивать свои действия, правильность выполнения действия на уровне ретроспективной оценки.

3. Коммуникативные универсальные действия

- Умение объяснить свой выбор, строить понятные для партнера высказывания при объяснении своего выбора;
- Умение задавать вопросы, формулировать вопросы.

ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Предметными результатами освоения программы «Введение в информатику» являются следующие знания и умения:

Использовать при решении задач, их обосновании и проверке найденного решения знания:

- Название цветов, форм и размеров предметов, названия и последовательность чисел

- Владение понятиями «равно», «не равно», «больше», «меньше», «вверх», «вниз», «вправо», «влево», «вверх», «вниз», «вправо», «влево», «действия предметов», «возрастание», «убывание», «множество», «симметрия», «отрицание», «правда», «ложь», «древо», «графы»

Использовать при решении задач, их обосновании и проверке найденного решения умений: выделять форму предметов; определять размеры предметов; располагать предметы, объекты, цифры по возрастанию, убыванию; выделять, отображать, сравнивать множества и его элементы; располагать предметы, объекты симметрично; находить лишний предмет в группе однородных; давать название группе однородных предметов; находить предметы с одинаковым значением признака (цвет, форма, размер, число элементов и т.д.); находить закономерности в расположении фигур по значению одного признака; называть последовательность простых знакомых действий; находить пропущенное действие в знакомой последовательности; отличать заведомо ложные фразы; называть противоположные по смыслу слова.

Тематическое планирование 1 год обучения

№	Тема	Кол-во часов
1	Введение в предмет	8

2	Программа графический редактор Paint	7
3	Отличительные признаки и составные части предметов	9
4	Введение в логику	10
Итого:		34

**Тематическое планирование
2 год обучения**

№	Тема	Кол-во часов
1	Повторение изученного материала	3
2	Текстовый редактор Word	7
3	Графический редактор Paint	4
4	Работа с информацией	3
5	Логика и информатика	17
Итого:		34

Учебно - методическая литература.

Учебно-методический материал по курсу «Введение в информатику» состоит из цифровых образовательных программ:

- «Информатика 1 класс» СД – 1С образовательная коллекция;
- «Информатика 2 класс» СД – 1С образовательная коллекция;
- «Информатика 3 класс» СД – 1С образовательная коллекция;
- «Информатика 4 класс» СД – 1С образовательная коллекция;

- Методическое пособие для учителей 1-4 класс «Первые шаги в мире информатики»,
CD – ROM содержит пакет педагогических программных средств «Страна «Фантазия»;

Методическое обеспечение:

- С.Н.Тур, Т.П.Бокучаева «Первые шаги в мире информатики» Методическое пособие для учителей 1 классов +СД – издательство Санкт-Петербург «БХВ – Петербург» 2009 г.;
- С.Н.Тур, Т.П.Бокучаева «Первые шаги в мире информатики» Методическое пособие для учителей 2-4 классов +СД – издательство Санкт-Петербург «БХВ – Петербург» 2009 г.;
- Учебник-тетрадь по информатике для 1 класса Тур С.Н., Бокучаева Т.П.- издательство Санкт-Петербург «БХВ – Петербург» 2009 г.;
- Учебник-тетрадь по информатике для 2 класса Тур С.Н., Бокучаева Т.П.- издательство Санкт-Петербург «БХВ – Петербург» 2009 г.;
- Учебник-тетрадь по информатике для 3 класса Тур С.Н., Бокучаева Т.П.- издательство Санкт-Петербург «БХВ – Петербург» 2009 г.;
- Учебник-тетрадь по информатике для 4 класса Тур С.Н., Бокучаева Т.П.- издательство Санкт-Петербург «БХВ – Петербург» 2009 г.;

Литература.

1. Стандарт основного общего образования [Утвержден приказом Министерства образования и науки РФ от 17 декабря 2010г. №1897].
2. Григорьев Д.В. Внеурочная деятельность школьников: методический конструктор: пособие для учителя / Д.В.Григорьев, П.В. Степанов. - М.: Просвещение, 2010.- 223 с. – (Стандарты второго поколения)
3. Как проектировать универсальные учебные действия в начальной школе: от действия к мысли: пособие для учителя/ А.Г.Асмолов; под ред. А.Г.Асмолова. – 2 – е изд. – М.: Просвещение, 2010. – 152 с. – (Стандарты второго поколения).
4. С.Н.Тур, Т.П.Бокучаева «Первые шаги в мире информатики» Методическое пособие для учителей +СД – издательство Санкт-Петербург «БХВ – Петербург» 2009 г.;

Для того, что бы полностью обеспечить планируемые результаты изучения курса «Введение в информатику», учебный процесс должен быть обеспечен: компьютерами, обучающими компьютерными программами, входящими в методический комплект авторов Тур С.Н., Бокучаева Т.П., программами по обработке информации различного вида (текстовый процессор, графический редактор, редактор презентаций, калькулятор).

При отсутствии достаточного количества компьютеров можно использовать методический комплект и для бескомпьютерного преподавания курса. В учебнике имеются практические задания, заменяющие работу за компьютером. При этом будут сформированы личностные, регулятивные, познавательные универсальные действия, непосредственно не связанные с использованием компьютера.