

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Средняя школа № 24» города Смоленска

РАССМОТРЕНА

Руководитель ШМО

Жанкова Л.А. / *Жан*

Протокол

от «28» августа 2020 г.

№ 5

СОГЛАСОВАНА

Заместитель директора

Гутнов Е.В. / *Гут*

«31» августа 2020г.

РАССМОТРЕНА на

педагогическом совете

Протокол

от «31» августа 2020г.

№ 13

УТВЕРЖДАЮ

Директор МБОУ «СИ №24»

Ботулева Е.В. / *Евг*

от «31» августа 2020г.

Приказ № 153-ОД

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
курса внеурочной деятельности
«Занимательная информатика»
2 классы

Составила учитель информатики

Подлущкая Алина Геннадьевна

Смоленск

Пояснительная записка

Рабочая программа курса внеурочной деятельности «Занимательная информатика» для 2 класса составлена на основе авторской программы Горячева «Информатика в играх и задачах» для начала изучения пропедевтического курса «Информатика и ИКТ». Рабочая программа рассчитана на 34 часа в год, 1 час в неделю.

Цели обучения информатике в начальной школе:

- формирование общих представлений школьников об информационной картине мира, об информации и информационных процессах как элементах реальной действительности;
- знакомство с базовой системой понятий информатики;
- получение предметных знаний умений и навыков, таких как умение создавать с помощью компьютера простейшие тексты и рисунки, умение использовать электронные конструкторы, использовать компьютер при тестировании, при организации развивающих игр и эстафет, при поиске информации в электронных справочниках и энциклопедиях и т.д.
- обеспечение подготовки младших школьников к решению информационных задач на последующих ступенях общего образования;
- воспитание способностей школьника к адаптации в быстро меняющейся информационной среде как одного из важнейших элементов информационной культуры человека, наряду с формированием общеучебных и общекультурных навыков работы с информацией;

Задачи:

- научиться осознанно применять общие учебные умения и навыки:
- представлять информацию об изучаемом объекте в виде описания (текста и/или рисунка);
- решать элементарные информационные задачи с помощью компьютера: пользоваться калькулятором, коротко отвечать на вопросы («Да»/«Нет»), задавать вопросы, на которые можно ответить «Да» или «Нет», выполнять тестовые задания путём выбора правильного или наиболее полного ответа и т.д.;
- осознанно использовать в своей учебной деятельности:
- устную и письменную речь – для общения, передачи и обмена информацией;
- кодирование – как действие по преобразованию формы представления информации;
- компьютер – как универсальный инструмент для создания информационных объектов, их преобразования, хранения и передачи;
- получить первоначальные знания, которые позволят в дальнейшем получить прочные и глубокие знания по информатике в соответствии с образовательным стандартом;
- развивать свои общеучебные умения и коммуникативные навыки;
- научиться воспринимать информацию без искажений от учителя, из учебников, обмениваться информацией в общении между собой, пользоваться современными средствами связи (телефон, электронная почта);

- научиться описывать объекты реальной действительности, т.е. представлять информацию о них различными способами (в виде чисел, текста, рисунков, таблиц).

Результаты освоения курса внеурочной деятельности

ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Обучающийся получит возможность для формирования внутренней позиции школьника на уровне положительного отношения к школе, ориентации на содержательные моменты школьной действительности и принятия образца «хорошего ученика», понимания необходимости учения, выраженного в преобладании учебно-познавательных мотивов и предпочтений социального способа оценки знаний

МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ

Познавательные универсальные действия

Ученик получит возможность научиться анализировать объекты с выделением существенных и несущественных признаков; сравнивать по заданным критериям два - три объекта, выделяя несколько существенных признаков; самостоятельно выбирать основания и критерии

Регулятивные универсальные действия

Ученик получит возможность научиться принимать и сохранять учебную цель и задачи в сотрудничестве с учителем, ставить новые учебные задачи; контролировать свои действия; осуществлять контроль при наличии эталона; планировать и выполнять свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации; оценивать правильность выполнения действия на уровне ретроспективной оценки

Коммуникативные универсальные действия

Ученик получит возможность научиться объяснить свой выбор; строить понятные для партнера высказывания при объяснении своего выбора; формулировать и задавать вопросы

ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Ученик получит возможность использовать УУД 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

Содержание программы

2–й класс (34 ч)

Раздел 1. Компьютер для начинающих- 14 ч.

Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности. Как устроен компьютер. Что умеет компьютер. Ввод информации в память компьютера. Клавиатура. Группы клавиш. История латинской раскладки клавиатуры. Основная позиция пальцев на клавиатуре. Состав предметов. Логическое задание «Найди закономерность и раскрась картинку». Работа на компьютере. Работа над творческим проектом «Домик». Программы и файлы. Рабочий стол. Управление компьютером с помощью мыши. Как работает мышь. Главное меню. Запуск программ. Управление компьютером с помощью меню.

Раздел 2. Обработка текстовой информации – 10 ч.

Текстовый редактор. Правила ввода текста. Слово, предложение, абзац. Приёмы редактирования (вставка, удаление и замена символов). Фрагмент. Перемещение и удаление фрагментов. Буфер обмена. Копирование фрагментов. Проверка правописания, расстановка переносов. Форматирование символов (шрифт, размер, начертание, цвет). Форматирование абзацев (выравнивание, отступ первой строки, междустрочный интервал и др.). Создание и форматирование списков. Вставка в документ таблицы, ее форматирование и заполнение данными. Интерфейс PowerPoint. Копирование и перемещение слайдов.

Раздел 3. Графический редактор Paint – 10 ч.

Компьютерная графика. Простейший графический редактор. Инструменты графического редактора. Инструменты создания простейших графических объектов. Исправление ошибок и внесение изменений. Работа с фрагментами: удаление, перемещение, копирование. Преобразование фрагментов. Устройства ввода графической информации.

В результате обучающиеся научатся:

- находить общее в составных частях и действиях у всех предметов из одного класса (группы однородных предметов);
- называть общие признаки предметов из одного класса (группы однородных предметов) и значения признаков у разных предметов из этого класса;
- понимать построчную запись алгоритмов и запись с помощью блок-схем;

Обучающиеся получают возможность научиться:

- выполнять простые алгоритмы и составлять свои по аналогии;
- изображать графы;
- выбирать граф, правильно изображающий предложенную ситуацию;
- находить на рисунке область пересечения двух множеств и называть элементы из этой области.

Формы организации занятий: основной формой образовательного процесса является учебное занятие, а так же индивидуальная форма работы, работа в парах, групповая и коллективная деятельность.

Формы контроля: наблюдение, тестирование, презентация, мини-конференция, индивидуальная работа, фронтальный опрос.

Методы обмена информацией: повествование, объяснение, диалог, доказательство, рассказ, рассуждение, беседа.

Методы стимулирования и мотивации: игры, соревнования, познавательные беседы, творческие задания; создание ситуации успеха и эмоционально-нравственных ситуаций.

Тематическое планирование

№ п/п, дата	Тема	Кол-во часов	Формы организации и виды деятельности
1	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности	1	Занятие – игра
2	Как устроен компьютер	1	ИКТ
3	Что умеет компьютер	1	Работа в паре
4	Ввод информации в память компьютера.	1	Индивидуальная работа
5	Клавиатура. Группы клавиш.	1	ИКТ
6	История латинской раскладки клавиатуры. Компьютерная игра «Угадай, что в мешочке?»	1	Занятие - игра
7	Основная позиция пальцев на клавиатуре	1	ИКТ
8	Состав предметов. Логическое задание «Найди закономерность и раскрась картинку». Работа на компьютере.	1	Урок - экскурсия
9	Программы и файлы.	1	Практическое занятие
10	Рабочий стол.	1	Проектно – исследовательская деятельность
11	Главное меню. Запуск программ.	1	Самостоятельная работа
12	Управление компьютером с помощью меню.	1	Занятие - турнир
13	Контрольная работа. Проект «Сложи домик»	1	Занятие - театрализация
14	Анализ контрольной работы.	1	Занятие с применением компьютера
15	Обработка текстовой информации– 10 Текстовый редактор	1	Соревнование
16	Правила ввода текста.	1	Работа в паре
17	<u>Проект.</u> «Электронный лабиринт» Приёмы редактирования (вставка, удаление и замена символов).	1	Работа в группе
18	Буфер обмена. Копирование фрагментов.	1	Практическое занятие
19	Проверка правописания, расстановка переносов.	1	Занятие на развитие логического мышления
20	Форматирование символов. (шрифт, размер, начертание, цвет).	1	Соревнование
21	Создание и форматирование списков.	1	ИКТ
22	Вставка в документ таблицы. Заполнение её данными.	1	Самостоятельная работа
23	Контрольная работа «Сложи головоломку»	1	Парная работа
24	Анализ контрольной работы	1	ИКТ

25	Компьютерная графика.	1	Занятие - практикум
26	Простейший графический редактор.	1	Занятие с применением компьютера
27	Инструменты графического редактора.	1	ИКТ
28	Инструменты создания простейших графических объектов.	1	Занятие на развитие логического мышления
29	Исправление ошибок и внесение изменений.	1	Конкурс
30	Работа с фрагментами: удаление, перемещение, копирование.	1	Парная работа
31	Преобразование фрагментов	1	Занятие с применением компьютера
32	Устройства ввода графической информации. <u>Проект</u> «Геометрические фигуры»	1	Занятие - практикум
33	Контрольная работа.	1	Самостоятельная работа
34	Анализ контрольной работы. Учимся находить нужную фигуру и обводить её карандашом	1	Практическое занятие

Литература и дополнительные источники:

1. Босова Л.Л., Босова А.Ю., Коломенская Ю.Г. Занимательные задачи по информатике. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2006.
- Горячев, А. В. Информатика в играх и задачах. 2 класс. Ч. 1, 2. – М.: Баласс, 2012.
2. Интернет-ресурс: <http://methodist.lbz.ru/authors/informatika/3/>
3. Каталог методических разработок:
4. <http://methodist.lbz.ru/konkursy/files/konkmr/5-2011.pdf> <http://methodist.lbz.ru/content/videocourse/info.php>
5. Цифровые образовательные ресурсы: <http://school-collection.edu.ru>

Состав УМК:

1. Горячев А.В., Волкова Т.О., Горина К.И. Информатика в играх и задачах 2 класс. –М.: «Баласс» 2009
2. Горячев А.В., Волкова Т.О., Горина К.И. Информатика в играх и задачах 2 класс. Методические рекомендации для учителя –М.: «Баласс» 2009
3. Холодова О. Юным умникам и умницам: Задания по развитию познавательных способностей.-М: Росткнига, 2014
4. Интернет портал PROШколу.ru <http://www.proshkolu.ru/>
5. Паутова, А. Г. Информатика. 2 класс: комплект компьютерных программ. Методическое пособие + CD. - М.: Академ/книга