Муниципальное образовательное учреждение Газимуро-Заводская общеобразовательная средняя школа

Утверждаю

ПРОГРАММА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

«ИНФОЗНАЙКА»

Направленность: ОБЩЕИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ

(для унащихся 1-4 классов начальной школы,

срок реализации программы - 4 года)



Составлена учителем начальных классов Резановой С.А.

с. Газимурский Завод 2018г



І. Пояснительная записка

Программа кружковых занятий «Инфознайка» является программой внеурочной деятельности, способствующей формированию ИКТ-компетентности, интеллектуальному и творческому развитию младшего школьника, формированию и развитию универсальных учебных действий.

Программа составлена на основе следующих нормативных и методических документов:

- 1. ФГОС 2009 г с изменениями и дополнениями.
- 2. Письмо Министерства просвещения РФ от 5 сентября 2018 г. № 03-ПГ-МП-42216 Об участии учеников муниципальных и государственных школ РФ во внеурочной деятельности.
- 3. Примерная образовательная программа НОО, издание 5, переработанное. Составитель Е.В. Савинов.
- 4. Учебно-методические материалы и ЭОР лаборатории знаний «Бином», раздел «Информатика в начальной школе» http://metodist.lbz.ru/lections/8/

ФГОС предъявляет особые требования к развитию в начальной школе логических универсальных действий и освоению информационно-коммуникационных технологий в качестве инструмента учебной и повседневной деятельности учащихся. Освоение информационно-коммуникационых технологий как инструмента образования предполагает личностное развитие школьников, придаёт смысл изучению ИКТ, способствует формированию этических и правовых норм при работе с информацией.

Деятельность по формированию ИКТ-компетентности учащихся в соответствии с требованиями стандарта состоит из двух больших компонентов: алгоритмического и технологического. Согласно особенностям учебного плана МОУ Газимуро-Заводская СОШ алгоритмический компонент учащиеся осваивают на уроках математики. Времени на освоение технологического компонента в рамках уроков учебным планом школы не предусмотрено, так как на преподавание образовательной области «Технология» отводится только 1 час в неделю.

Целесообразность и актуальность введения кружка «Инфознайка» во внеурочную деятельность учащихся обусловлена требованием ФГОС к выполнению технологического формированию ИКТ-компетентности учащихся, необходимостью обеспечения достаточного опыта практической деятельности с компьютерной техникой, предоставлению учащимся возможностей информационных для освоения коммуникационных технологий. Обучающиеся приобретут опыт работы информационными объектами, в которых объединяются текст, наглядно-графические изображения, цифровые данные, неподвижные и движущиеся изображения, звук, ссылки и базы данных и которые могут передаваться как устно, так и с помощью телекоммуникационных технологий или размещаться в Интернете; познакомятся с различными средствами информационно-коммуникационных технологий (ИКТ), освоят общие безопасные и эргономичные принципы работы с ними; осознают возможности различных средств ИКТ для использования в обучении, развитии собственной познавательной деятельности и общей культуры.

Цель и задачи программы.

Работа кружка направлена на достижение следующей цели:

 овладение трудовыми умениями и навыками при работе на компьютере, умениями использовать компьютерную технику для работы с информацией, для самообразования и развития.





В качестве основных задач для достижения поставленной цели являются:

- начальное освоение инструментальных компьютерных сред для работы с информацией разного вида (текстами, изображениями, анимированными изображениями, схемами предметов, сочетаниями различных видов информации в одном информационном объекте);
- создание простых проектов, включающих элементы компьютерной графики и анимации.
- развитие пространственного воображения, логического и визуального мышления;
- освоение знаний о роли информационной деятельности человека в преобразовании окружающего мира;
- формирование первоначальных представлений о профессиях, в которых информационные технологии играют ведущую роль;
- воспитание интереса к информационной и коммуникационной деятельности;
- воспитание уважительного отношения к авторскому праву;
- практическое применение сотрудничества в коллективной информационной деятельности.

Отличительные особенности программы:

С целью соблюдения техники безопасности при работе на ПК и обеспечение смены видов деятельности учащихся на занятиях кружка используются игровые и проектные технологии, вводятся фоновые темы, включающие упражнения на развитие моторики, пространственного воображения, логического мышления.

Организационные принципы (возраст детей, сроки реализации программы, условия набора, режим занятий, наполняемость групп)

Курс предназначен для учащихся 1-4х классов, рассчитан на 134 час, 32 часа в первом классе, по 34 часа во 2-4 классах.

Формы проведения занятий: практическая работа, игра, творческий проект.

На кружок учащиеся зачисляются по желанию.

Занятия проводятся один раз в неделю, согласно расписанию работы кружков. Наполняемость группы не более 12 чел.

Ожидаемые результаты и способы их проверки.

ФГОС НОО устанавливает следующие требования к образовательным результатам учащихся в области освоения правил и приемов работы с компьютерной техникой:

готовность соблюдать правила безопасного поведения в информационной среде; соблюдение норм речевого взаимодействия при интерактивном общении;

приобретение первоначальных представлений о компьютерной грамотности и гигиене работы с компьютером;

соблюдение общих требований безопасной работы в Интернет – под руководством взрослого.

Способы проверки ожидаемых результатов: практические работы, участие в уроках цифровой грамотности, участие в конкурсах различного уровня, соответствующих содержанию программы.

Формы подведения итогов реализации программы.

Оценка уровня успешности каждого ребенка в соответствии с заданными критериями.

Открытое занятие для родителей класса.

Публикация лучших работ и достижений учащихся на сайте класса.





2. Тематическое планирование.

\mathcal{N}_{Ω}	Название раздела\темы	Количество часов			
		1кл	2кл	3кл	4кл
1.	Мой друг- компьютер.	13	17	17	10
2.	Графический редактор Paint.	8	8	-	-
3.	Текстовый редактор Microsoft Word.	-	-	-	15
4.	Программа подготовки презентаций	-	-	8	-
	Microsoft Power Point.				
5.	Коммуникация, проектирование и	6	5	5	5
	организация деятельности по разработке и				
	реализации собственных проектов.				
6.	Введение в программирование. Час кода.	6	4	4	4
	Урок цифры.				
ИТОГО		33час	34час	34 час	34 час

3. Содержание программы.

Раздел 1. Мой друг - компьютер.

Теория. Компьютеры вокруг нас. Новые профессии. Компьютеры в школе. Правила поведения в компьютерном классе. Основные устройства компьютера. Компьютерные программы. Операционная система. Рабочий стол. Компьютерная мышь. Клавиатура. Сменные носители.

Сеть Интернет. Позитивный контент для младшего школьника. Информационная безопасность. Поисковые системы в сети Интернет. Поисковые запросы. Уточнение запросов на поиск информации. Сохранение результатов поиска.

Электронные публикации. Виды электронных публикаций: презентации, электронные учебники и энциклопедии, образовательные платформы, справочные системы, учебные тренажеры, страницы сети Интернет. Гиперссылки в публикациях. Звук, видео и анимация в электронных публикациях. Виды учебных тренажеров. Освоение способов самообразования и самоконтроля с использованием информационных технологий.

Практика. Включение и выключение компьютера. Запуск программы. Завершение выполнения программы. Упражнения на развитие умения работать мышью. Упражнения на развитие умения работать на клавиатуре. Копирование файлов и папок, удаление файлов и папок (каталогов).

Поиск изображений в сети Интернет. Сохранение найденных изображений. Навигация на сайте школы, класса. Знакомство с современными образовательными сервисами для младшего школьника. Приемы отработки и самоконтроля базовых умений с помощью учебных тренажеров.

Работа с мультимедийным учебным пособием «Мир информатики»; работа с мультимедийными объектами на сайте класса, работа с ЭОР в дистанционном классе учителя; обучение приемам работы на образовательной платформе «Учи.ру», в АИС «Сетевой город. Образование».

Раздел 2. Графический редактор Paint.

Теория. Компьютерная графика и ее типы. Понятие «графический редактор». Окно графического редактора. Инструментарий программы. Основные приемы работы с





инструментами художника. Графические примитивы и способы работы с ними. Работа с выделенными объектами: копирование, правка, перемещение. Изменение размера.

Практика: Запуск графического редактора. Исследование программы. Работа с инструментами художника. Рисование пейзажа в разное время года. Рисование графических примитивов. Составление рисунка из графических примитивов. Рисование натюрморта. Изменение размеров изображения. Вставка надписи, рисунков, объектов и их редактирование. Составление рисунка из типовых объектов. Рисование объемных фигур.

Раздел 3. Текстовый редактор Microsoft Word.

Теория: Компьютерное письмо. Текстовые редакторы. Текстовый редактор Microsoft Word. Окно текстового редактора. Инструментарий программы. Основные приемы работы.

Практика: Основные операции при создании текстов: набор текста, перемещение курсора, ввод прописных букв, ввод букв латинского алфавита, сохранение текстового документа, открытие документа, создание нового документа, выделение текста, вырезание, копирование и вставка текста. Оформление текста. Выбор шрифта, размера, цвета и начертания символов. Организация текста. Заголовок, подзаголовок, основной текст. Выравнивание абзацев. Создание документов (объявление, письмо, визитная карточка). Использование элементов рисования: автофигуры, заливка, объект WordArt. Создание документов, включающих элементы графики (Афиша, открытка, мини-газета). Работа с таблицами. Создание документов, включающих таблицы (Расписание уроков, режим дня).

Раздел 4. Программа подготовки презентаций Microsoft PowerPoint.

Теория: Презентация. Компьютерная презентация. Основные способы создания компьютерной презентации. Этапы создания презентации. Вставка звуков и музыки в электронные презентации. Вставка анимации и видео в электронные презентации. Подготовка презентаций.

Практика: приемы и правила создания учебных и художественных электронных презентаций.

Раздел 5. Коммуникация, проектирование и организация деятельности по разработке и реализации собственных проектов.

Теория: правила коллективной и групповой работы. Что такое проект. Этапы проектной деятельности.

Практика: Проектирование своей собственной деятельности и деятельности группы. Выполнение проектов с использованием различных форм взаимодействия, различных материалов (фоновые темы). Формирование умения работать по образцу, алгоритму, инструкции, на основе творческого замысла. Создание готовых работ в компьютерной среде.

Раздел 6. Введение в программирование.

Теория: Алгоритмы. Управление объектами с помощью команд. Час кода.

Практика Участие в акциях «Час кода», «Урок цифры».

4. Распределение учебного материала по годам обучения.

Первый год обучения (33 ч)

Коммуникация, проектирование и организация деятельности. 6 час

Правила работы на кружковых занятиях. Конструирование из деталей конструктора по заданному образцу. Работа по алгоритму-моделирование из бумаги. Упражнения на развитие внимания и логического мышления. Работа с ЭОР «Мир информатики».





Мой друг – компьютер. 13час.

Правила работы на ПК. (3ч.)

Правила поведения и техника безопасности в кабинете ИВТ. Что умеет делать компьютер? Основные элементы персонального компьютера. Включение и выключение компьютера. Понятие и назначение курсора. Управление мышью. Упражнения для развития движений мышью. Клавиатура. Упражнения с клавиатурой.

Работа с учебными тренажерами, ЭОР. (8ч)

Что такое ЭОР. Обучение приемам работы с мультимедийными ЭОР. Учебные тренажеры. Обучение приемам работы с учебным тренажером. Практические занятия на образовательных платформах для детей.

Обработка и поиск информации (2ч): Способы хранения информации. сохранение файлов на флеш-носитель.

Работа с рисунками. Графический редактор Paint. 8 ч.

Знакомство с инструментами рисования. Упражнение «Раскрась картинку». Рисование пейзажа, натюрморта. Знакомство с графическим редактором Paint. Запуск графического редактора. Исследование программы. Работа с инструментами художника. Рисование на свободную тему. Рисование пейзажа в разное время года. Рисование графических примитивов. Составление рисунка из графических примитивов. Рисование натюрморта с помощью графических примитивов. Изменение размеров изображения. Вставка и оформление текста в графическом редакторе. Вставка готовых объектов в рисунок и их редактирование.

Введение в программирование. Построение простейших алгоритмов. (6ч)

Знакомство с понятием программа, программирование. Построение простого алгоритма. Участие в проектах «Час кода», «Урок цифры».

Второй год обучения (34 ч)

Мой друг – компьютер. 17час.

Правила поведения и техника безопасности в кабинете ИВТ. Устройства ввода и вывода персонального компьютера. Файлы. Сменные носители. Операции над файлами.

Сеть Интернет. Информационная безопасность. Поисковые системы в сети Интернет. Поисковые запросы. Уточнение запросов на поиск информации. Сохранение результатов поиска. Копирование файлов, удаление файлов. Поиск изображений в сети Интернет. Сохранение найденных изображений.

Навигация на сайте школы, класса. Приемы отработки и самоконтроля базовых умений с помощью учебных тренажеров. Практические занятия на образовательных платформах для детей. Знакомство с АИС «Сетевой город. Образование».

Графический редактор Paint. 8 час

Компьютерная графика и ее типы. Понятие «графический редактор». Окно графического редактора. Инструментарий программы. Основные приемы работы с инструментами художника. Графические примитивы и способы работы с ними. Работа с выделенными объектами: копирование, правка, перемещение. Изменение размера. Работа с инструментами художника. Изменение размеров изображения. Вставка надписи, рисунков, объектов и их редактирование. Составление рисунка из типовых объектов. Практические работы: Рисование объемных фигур.

Введение в программирование. 4 час.

Участие в проектах «Час кода», «Урок цифры».

Коммуникация, проектирование и реализация собственных проектов. 5 час.

Правила коллективной и групповой работы. Что такое проект. Этапы проектной деятельности. Формирование умения работать по образцу, алгоритму, инструкции, на основе творческого замысла.





Создание готовых работ в компьютерной среде: праздничные открытки.

Третий год обучения.

Мой друг - компьютер. 17час

Теория. Компьютеры вокруг нас. Новые профессии. Компьютеры в школе. Правила поведения в компьютерном классе.

Сеть Интернет. Позитивный контент для младшего школьника. Информационная безопасность. Поисковые системы в сети Интернет. Поисковые запросы. Уточнение запросов на поиск информации. Сохранение результатов поиска.

Электронные публикации. Виды электронных публикаций: презентации, электронные учебники и энциклопедии, образовательные платформы, справочные системы, учебные тренажеры, страницы сети Интернет. Гиперссылки в публикациях. Звук, видео и анимация электронных публикациях. Виды учебных тренажеров. Освоение способов самообразования и самоконтроля с использованием информационных технологий.

Практика.

Навигация на сайте школы, класса. Знакомство с современными образовательными сервисами для младшего школьника. Приемы отработки и самоконтроля базовых умений с помощью учебных тренажеров.

Работа с мультимедийным учебным пособием «Мир информатики»; работа с мультимедийными объектами на сайте класса, работа с ЭОР в дистанционном классе учителя; обучение приемам работы на образовательной платформе «Учи.ру», в АИС «Сетевой город. Образование».

Программа подготовки презентаций Microsoft Power Point.8час

Презентация. Компьютерная презентация. Основные способы создания компьютерной презентации. Этапы создания презентации. Вставка звуков и музыки в электронные презентации. Вставка анимации и видео в электронные презентации. Подготовка презентаций. Приемы и правила создания учебных и художественных презентаций.

Коммуникация, проектирование и организация деятельности по разработке и реализации собственных проектов. 5час

Практика: Проектирование своей собственной деятельности и деятельности группы. Выполнение проектов с использованием различных форм взаимодействия, различных материалов (фоновые темы). Формирование умения работать по образцу, алгоритму, инструкции, на основе творческого замысла. Создание готовых работ в компьютерной среде: научные и художественные презентации, видеоролики.

Введение в программирование. 4 час

Практика Участие в акциях «Час кода», «Урок цифры».

Четвертый год обучения.

Мой друг - компьютер. 10 час

Позитивный контент для младшего школьника. Информационная безопасность. Практика.

Знакомство с современными образовательными сервисами для младшего школьника. Приемы отработки и самоконтроля базовых умений с помощью учебных тренажеров.

Работа с мультимедийным учебным пособием «Мир информатики»; работа с мультимедийными объектами на сайте класса, работа с ЭОР в дистанционном классе учителя; обучение приемам работы на образовательной платформе «Учи.ру», в АИС «Сетевой город. Образование».

Текстовый редактор Microsoft Word. 15 час

Теория: Компьютерное письмо. Клавиатурные тренажёры. Текстовые редакторы. Текстовый редактор Microsoft Word. Окно текстового редактора. Инструментарий программы. Основные приемы работы.





Практика: Основные операции при создании текстов: набор текста, перемещение курсора, ввод прописных букв, ввод букв латинского алфавита, сохранение текстового документа, открытие документа, создание нового документа, выделение текста, вырезание, копирование и вставка текста. Оформление текста. Выбор шрифта, размера, цвета и начертания символов. Организация текста. Заголовок, подзаголовок, основной текст. Выравнивание абзацев. Создание документов (объявление, письмо, визитная карточка). Использование элементов рисования: автофигуры, заливка, объект WordArt. Создание документов, включающих элементы графики (Афиша, открытка, мини-газета). Работа с таблицами. Создание документов, включающих таблицы (Расписание уроков, режим дня).

Коммуникация, проектирование и организация деятельности по разработке и реализации собственных проектов. 5час

Практика: Проектирование своей собственной деятельности и деятельности группы. Выполнение проектов с использованием различных форм взаимодействия, различных материалов (фоновые темы). Формирование умения работать по образцу, алгоритму, инструкции, на основе творческого замысла. Создание готовых работ в компьютерной среде: мой первый ЭОР.

Введение в программирование. 4 час.

Практика Участие в акциях «Час кода», «Урок цифры».

5.Организационно-педагогические условия реализации программы.

Материально-технические условия реализации программы: Занятия проводятся в кабинете информатики.

Используемое учебно-методическое и информационное обеспечение:

Пакет программ Microsoft Office

Электронное приложение «Мир информатики» http://www.lbz.ru

Ресурсы АИС «Сетевой город. Образование» https://region.zabedu.ru

Ресурсы образовательной платформы «Учи.ру». https://uchi.ru

Авторские разработки и ЭОР педагога, сайт учителя и класса http://radugadetstva.net

Дистанционный класс учителя на сервисе https://learningapps.org

Час кода на http://top.algoritmika.org

Урок цифры РФ https://урокцифры.рф/

