


Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Основная общеобразовательная школа №15» муниципального образования Кандалакшский район

«Согласовано»
Протоколом МО
№ 5 от 26.05.2023 г.

Руководитель МО:
 (Т.В. Демидова)

«Утверждено»
Приказом № 86
от 29.05.2023 г.

Директор школы:
 (Е.А. Соколова)



Программа внеурочной деятельности
«Информатика в играх и задачах»
форма реализации - кружок
возраст обучающихся 9-11 лет
Срок реализации программы 1 год

Составила: учитель информатики и технологии
Демидова Татьяна Васильевна

н.п. Нивский
2023 год

Аннотация к программе внеурочной деятельности «Информатика в играх и задачах»

Рабочая программа внеурочной деятельности « Информатика в играх и задачах» составлена на основе требований Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования (Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 31 05 2021 № 286 «Об утверждении Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования»), с учётом Примерной программы воспитания (одобрена решением федерального учебно-методического объединения по общему образованию (протокол от 23 июня 2022 г № 3/20), Приказа Министерства просвещения РФ от 2 декабря 2019 г № 649 «Об утверждении Целевой модели цифровой образовательной среды» и в соответствии с ООП НОО МБОУ «ООШ № 15 н.п. Нивский».

Современное общество предъявляет новые требования к поколению, вступающему в жизнь. Надо обладать умениями и планировать свою деятельность, и находить информацию, необходимую для решения поставленной задачи, и строить информационную модель исследуемого объекта или процесса, и эффективно использовать новые технологии.

Такие умения необходимы сегодня каждому молодому человеку. Поэтому первой и важнейшей задачей школьного курса информатики является формирование у учащихся соответствующего стиля мышления, и начинать это следует в младших классах.

Концепция обучения ориентирована на развитие мышления и творческих способностей младших школьников. Сложность поставленной задачи определяется тем, что, с одной стороны необходимо стремиться к развитию мышления и творческих способностей детей, а с другой стороны - давать им знания о мире современных компьютеров в увлекательной, интересной форме.

Цель данной программы: формирования элементов компьютерной грамотности, коммуникативных умений младших школьников с применением индивидуальных и групповых форм организации занятий и использованием современных средств обучения. Для достижения данной цели формируются следующие **задачи** :

- помощь детям в изучении использования компьютера как инструмента для работы в дальнейшем в различных отраслях деятельности;
- развитие у школьников теоретического, творческого мышления, формирование операционного мышления, направленного на выбор оптимальных решений
- формирование у школьников основных общеучебных умений информационно-логического характера;
- помощь в изучении принципов работы с основными прикладными программами;
- развитие умений грамотно пользоваться источниками информации, правильно организовать информационный процесс, оценить информационную безопасность.

Данная программа составлена для учащихся в возрасте 9 - 11 лет, рассчитана на один год обучения. На реализацию программы кружка « Информатика в играх и задачах» выделяется 34 ч.: по1 часу в неделю, 34 учебных недели.

РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Личностные результаты:

овладение начальными навыками адаптации в динамично развивающемся современном информационном обществе;
развитие мотивации учебной деятельности;
обеспечение ценностной ориентации детей;
развитие самостоятельности и личной ответственности за результаты своей деятельности;
развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками;

Метапредметные результаты

Регулятивные УУД:

определять и формировать цель деятельности на уроке с помощью учителя;
проговаривать последовательность действий на уроке;

- учиться работать по предложенному учителем плану.
- 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;
- преобразовывать информацию из одной формы в другую.
- извлекать информацию, представленную в разных формах (сплошной текст; несплошной текст – иллюстрация, таблица, схема);
- перерабатывать и преобразовывать информацию из одной формы в другую (составлять план, таблицу, схему);
- пользоваться словарями, справочниками;
- осуществлять анализ и синтез;
- устанавливать причинно-следственные связи;
- строить рассуждения.

Коммуникативные УУД:

- оформлять свои мысли в устной и художественной форме (на уровне предложения, небольшого текста или рисунка);
- слушать и понимать речь других;
- договариваться с одноклассниками совместно с учителем о правилах поведения и общения и следовать им;
- учиться работать в паре, группе; выполнять различные роли (лидера исполнителя).
- оформлять свои мысли в устной и художественной форме с учётом речевой ситуации;
- адекватно использовать речевые средства для решения различных коммуникативных задач;
- владеть монологической и диалогической формами речи;
- высказывать и обосновывать свою точку зрения;
- слушать и слышать других, пытаться принимать иную точку зрения, быть готовым корректировать свою точку зрения;
- договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности;
- умение задавать вопросы.

Предметные результаты

- обобщать, делать несложные выводы;
- представлять информацию в табличной форме, в виде схем;
- выполнять основные операции по работе с текстовой информацией: создание, редактирование, форматирование;

- выполнять основные операции при рисовании с помощью одной из компьютерных программ;
- сохранять созданный документ (текстовый, графический и др.) и вносить в него изменения;
- владеть основами компьютерной грамотности;
- уметь проводить анализ при решении логических задач и задач на внимание;
- уметь находить истинное и ложное суждение;
- использовать на практике полученные знания в виде сообщений, программ, решать поставленные задачи;
- придерживаться этических правил и норм, применяемых при работе с информацией, применять правила безопасного поведения при работе с компьютерами.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

I. Основы знаний (2 ч.)

Вводное занятие. Техника безопасности на занятиях. Правила жизни людей в мире информации. (1ч)

Практическая работа: «Разучивание комплекса профилактических упражнений».

Устройство компьютера. Базовая конфигурация компьютера: монитор, системный блок, клавиатура, мышь. Периферийные устройства (1ч)

Практическая работа: «Включение и отключение компьютера. Работа с клавиатурой и мышью».

II. Действия с информацией (4 ч.)

Получение и представление информации

Практическая работа: «Получение информации»

Кодирование информации

Практическая работа: «Кодирование информации»

III. Работа с графическим редактором Paint (7 ч.)

Графический редактор Paint: возможности и основные функции. Знакомство с интерфейсом программы Paint.

Практическая работа: «Изучение панели инструментов»

Создание графических объектов. Редактирование объектов.

Практическая работа: «Функция раскрашивания в графическом редакторе Paint»

Практическая работа: «Создание тематической композиции»

IV. Работа в текстовом редакторе MS Word (7 ч.)

Знакомства с текстовым редактором Word.

Практическая работа: «Создание и сохранение текстового документа». «Изучение панели инструментов»

Работа в текстовом редакторе Word.

Практическая работа: «Набор текста. Редактирование текста: выделение текста, копирование и перемещение текста. Параметры страниц. Проверка орфографии и грамматики»

Работа в текстовом редакторе Word.

Практическая работа: «Использование элементов рисования (надписи WordArt), схемы»

V. Основы программирования (7 ч.)

Алгоритмы и исполнители.

Исполнитель Робот. Среда обитания, система команд.

Практическая работа: «Составление линейных алгоритмов для исполнителя Робот. Лабиринты»

Практическая работа: «Цикл с условием. Решение задач для исполнителя Робот»

VI. Логические операции (7 ч.)

Понятие «истина», «ложь»

Логическое отрицание

Графы

Тематическое планирование

№ П/П	Название разделов и тем.	Количество часов		
		всего	теория	Практ.
Раздел 1. Основы знаний .				
1	Вводное занятие. Техника безопасности на занятиях. Правила жизни людей в мире информации.	1	1	
2	Устройство компьютера. Базовая конфигурация компьютера: монитор, системный блок, клавиатура, мышь. Периферийные устройства	1		1
	Итого:	2	1	1
Раздел 2. Действия с информацией				
3	Получение и представление информации	1	1	
4	Кодирование информации	3	1	2
	Итого:	4	2	2
Раздел 3. Работа с графическим редактором Paint				
5	Графический редактор Paint: возможности и основные функции. Знакомство с интерфейсом программы Paint.	1	1	
6	Создание графических объектов. Редактирование объектов	2	1	1
7	Функция раскрашивания в графическом редакторе Paint	2		2
8	Создание тематической композиции	2		2
	Итого:	7	2	5
Раздел 4. Работа в текстовом редакторе MS Word				
9	Знакомства с текстовым редактором Word	1	1	
10	Набор текста.	1		1
11	Редактирование текста: выделение текста, копирование и перемещение текста. Параметры страниц. Проверка орфографии и грамматики	2	1	1
12	Использование элементов рисования (надписи WordArt), схемы.	3	1	2
	Итого:	7	3	4
Раздел 5. Основы программирования				
13	Алгоритмы и исполнители.	1	1	
14	Исполнитель Робот. Среда обитания, система команд.	2	1	1
15	Составление линейных алгоритмов для исполнителя Робот. Лабиринты.	2		2
16	Цикл с условием. Решение задач для исполнителя Робот.	2		2
	Итого:	7	2	5
Раздел 6. Логические операции				
17	Понятие «истина», «ложь»	2	1	1
18	Логическое отрицание	2	1	1
19	Графы	3	1	2
	Итого:	7	3	4
	Всего:	34	13	21