

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области
средняя общеобразовательная школа № 13 города Жигулёвска городского округа
Жигулёвск Самарской области (ГБОУ СОШ № 13)

Проверено:
Зам. директора по УВР

Елуферьева О.А.

«_30_»_08__2022_

Утверждаю:
Директор ГБОУ СОШ №13

Шипилин К.Ф.

«_01_»_09__2022
Приказ №266-од от 01.09.2022

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
Курса внеурочной деятельности
«Занимательная информатика» 2 класс

Направление: Общеинтеллектуальное

Срок реализации рабочей программы: 1 год

Рабочая программа курса внеурочной деятельности «Занимательная информатика» рассмотрена на школьном методическом объединении учителей начальных классов протокол №1 от 26.08.2022г. Руководитель МО Панкратова Надежда Анатольевна

Рабочая программа по курсу внеурочной деятельности «Занимательная информатика» (далее — программа) разработана на основе требований федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования к результатам освоения основной образовательной программы начального общего образования в предметных областях «Технология», «Математика и информатика».

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Цели изучения учебного курса «Занимательная информатика».

Цель учебного курса заключается в формировании у младших школьников начальных представлений о механике и информатике, что приведет к формированию у детей устойчивого интереса к механике и информатике и будет способствовать интеллектуальному и творческому развитию их личности.

К задачам курса «Занимательная информатика» на уровне начального общего образования относятся:

- развитие первоначальных представлений о механике, основных узлах и компонентах типовых механизмов;
- развитие основ пространственного, логического и алгоритмического мышления;
- развитие начальных представлений о робототехнике, особенностях инженерных и программных решений при разработке робототехнической конструкции;
- формирование элементов самостоятельной интеллектуальной и продуктивной деятельности на основе овладения несложными методами познания окружающего мира и моделирования;
- формирование системы универсальных учебных действий, позволяющих учащимся ориентироваться в различных предметных областях знаний и усиливающих мотивацию к обучению; вести поиск информации, фиксировать ее разными способами и работать с ней; развивать коммуникативные способности, формировать критичность мышления;
- освоение навыков самоконтроля и самооценки;
- развитие творческих способностей.

Курс ориентирован на достижение метапредметных результатов начального общего образования в части формирования познавательных, регулятивных и коммуникативных универсальных учебных действий, а также овладение умениями участвовать в совместной деятельности и умениями работать с информацией. Также программа ориентирована на достижение предметных результатов в области «Технология»,

обеспечивающих интеллектуальное развитие ребенка, которое включает в себя накопленные знания по предмету и развитие способности к самостоятельному поиску и усвоению новых знаний, новых способов действий, что составляет основу умения учиться.

Место курса «Занимательная информатика» в плане внеурочной деятельности.

Программа реализуется во 2-х классах в рамках отдельного курса внеурочной деятельности по выбору из объема 1 час в неделю, 34 ч в год.

Общая характеристика курса.

При получении начального общего образования информатика является важной составляющей развития у обучающихся познавательных универсальных учебных действий, в первую очередь логических и алгоритмических. Также она играет одну из ведущих ролей в развитии представлений о моделировании как о способе познания мира, применимом на всех этапах образования.

В процессе обучения обучающийся осваивает систему социально принятых знаков и символов, существующих в современной культуре и необходимых как для его обучения, так и для его социализации.

Важнейшей задачей изучения информатики в начальной школе является воспитание и развитие качеств личности, отвечающих требованиям информационного общества. В частности, развитие интереса к механике, микроэлектронике и робототехнике, а через них к физике.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОГО КУРСА

В соответствии с требованиями ФГОС НОО программа курса направлена на достижение трех категорий образовательных результатов:

- личностные;
- метапредметные;
- предметные.

К личностным результатам освоения программы относятся:

- понимание важности научных знаний для жизни человека и развития общества; формирование предпосылок к становлению внутренней позиции личности; познавательных интересов, позитивного опыта познавательной деятельности, умения организовывать самостоятельное познание окружающего мира (формирование первоначальных представлений о научной картине мира);

- понимание ценности труда в жизни человека и общества; уважение к труду и людям труда, бережное отношение к результатам труда; навыки самообслуживания; понимание важности добросовестного и творческого труда; интерес к различным профессиям (трудовое воспитание).

Формирование личностных результатов происходит в основном за счет содержания и рекомендованной формы выполнения заданий.

К *метапредметным результатам* освоения курса относятся:

- овладение познавательными универсальными учебными действиями:
 - использовать наблюдение для получения информации о признаках изучаемого объекта;
 - проводить по предложенному плану опыт/простое исследование по установлению особенностей объекта изучения, причинно-следственных связей и зависимостей объектов между собой;
 - сравнивать объекты, устанавливать основания для сравнения;
 - объединять части объекта (объекты) по определенному признаку;
 - определять существенный признак для классификации; классифицировать изучаемые объекты;
 - формулировать выводы по результатам проведенного исследования (наблюдения, опыта, измерения, классификации, сравнения);
 - создавать несложные модели изучаемых объектов с использованием знаково-символических средств;
 - осознанно использовать межпредметные понятия и термины, отражающие связи и отношения между объектами, явлениями, процессами окружающего мира (в рамках изученного);
- овладение регулятивными универсальными учебными действиями:
 - понимать учебную задачу, удерживать ее в процессе учебной деятельности;
 - планировать способы решения учебной задачи, намечать операции, с помощью которых можно получить результат; выстраивать последовательность выбранных операций;
 - оценивать различные способы достижения результата, определять наиболее эффективные из них;
 - устанавливать причины успеха/неудач учебной деятельности; корректировать свои учебные действия для преодоления ошибок;
- овладение коммуникативными универсальными учебными действиями:
 - использовать языковые средства, соответствующие учебно-познавательной задаче, ситуации повседневного общения;
 - участвовать в диалоге, соблюдать правила ведения диалога (слушать собеседника, признавать возможность существования разных точек зрения, корректно и аргументированно

высказывать свое мнение) с соблюдением правил речевого этикета;

- овладение умениями участвовать в совместной деятельности:
 - обсуждать и согласовывать способы достижения общего результата;
 - распределять роли в совместной деятельности, проявлять готовность быть лидером и выполнять поручения;
- овладение умениями работать с информацией:
 - анализировать текстовую, графическую, звуковую информацию в соответствии с учебной задачей.

Кроме того, освоение программы начального курса робототехники должно позволить достигнуть таких *предметных результатов*, как:

- знание основных принципов механической передачи движения;
- понимание влияния технологической деятельности человека на окружающую среду и здоровье;
- знание области применения и назначения инструментов, различных машин, технических устройств;
- умение работать по предложенным инструкциям;
- умение творчески подходить к решению задач, связанных с моделированием, или задач инженерного, творческого характера;
- умение довести решение задачи до работающей модели;
- умение работать над проектом в команде, эффективно распределять обязанности.

Ученики получают возможность:

- развить творческое мышление при создании действующих моделей;
- развить словарный запас и навыки общения при объяснении работы модели;
- сформировать навыки проведения экспериментального исследования, оценки (измерения) влияния отдельных факторов;
- развить навыки проведения систематических наблюдений и измерений;
- сформировать навыки написания и воспроизведения сценария с использованием модели для наглядности и драматургического эффекта;

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

№п/п	Раздел	Темы занятий	Конечный результат
1.	Введение (11 часов)	Введение в предмет. Правила техники безопасности, правила поведения при работе с нетбуком. История создания компьютера.	Правила поведения при работе с ноутбуком. Уметь включать и выключать компьютер. Соблюдать гигиенические требования работы с компьютером, выполнять гимнастику для рук и глаз. Знать историю создания компьютера.
		Возможности ноутбука. Демонстрация возможностей персональных компьютеров. Виды информации и действия с ней. Нетбук и его основные устройства.	Знакомство с мышью и клавиатурой. Соблюдать гигиенические требования работы с компьютером, выполнять гимнастику для рук и глаз.
		Понятие «виртуальный рабочий стол». Мышь.	Освоить понятие «виртуальный рабочий стол». Приобрести навыки работы с мышью.
		Наш помощник - клавиатура.	Приобрести навыки работы с клавиатурой. Соблюдать гигиенические требования работы с компьютером, выполнять гимнастику для рук и глаз.
		Знакомимся с операционной системой.	Иметь представление о графическом интерфейсе системной среды, компьютерном меню. Освоить технологию работы с меню. Работать с окнами. Соблюдать гигиенические требования работы с компьютером, выполнять гимнастику для рук и глаз.
2.	Учимся рисовать (10 часов)	Знакомство с программой ArtRage: панель инструментов, ввод текста.	Приобрести навыки работы с программой ArtRage : запуск программы, выбор панели инструментов, ввод текста, сохранение и завершение работы.
		Программа ArtRage : рисование кистью, линиями, фигурами, штампами, рисование искрами и радугой, стирание.	Приобрести навыки работы с программой ArtRage: рисование кистью, линиями, фигурами, штампами, рисование искрами и радугой, стирание.

		Программа ArtRage: раскрасим картинку.	Приобрести навыки работы с программой ArtRage : раскрашивание готовой картинки, сохранение.
		Проект «Изготовление открытки к празднику» в программе ArtRage .	Создание мини-проекта «Изготовление открытки к празднику» в программе ArtRage, умение ее презентовать.
		Графический редактор Paint. Назначение, возможности, местоположение. Панель опций, панель инструментов	Освоить создание компьютерных рисунков, познакомиться с программами для создания компьютерных рисунков. Раскрашивать компьютерные рисунки, работать с цветом. Соблюдать гигиенические требования работы с компьютером, выполнять гимнастику для рук и глаз.
		Графический редактор Paint. Разработка и редактирование изображения.	Освоить основные возможности графического редактора Paint. Создавать рисунки с помощью панели инструментов, работать с палитрой. Соблюдать гигиенические требования работы с компьютером, выполнять гимнастику для рук и глаз.
		Графический редактор Paint. Копирование, печать рисунков.	Освоить основные возможности графического редактора Paint. Создавать рисунки с помощью панели инструментов, работать с палитрой. Соблюдать гигиенические требования работы с компьютером, выполнять гимнастику для рук и глаз.
3.	Создаем текст (5 часов)	Знакомство с программой Writer	Освоить работу с текстовым редактором. Уметь сохранять документ, пользоваться клавиатурным тренажером. Соблюдать гигиенические требования работы с компьютером, выполнять гимнастику для рук и глаз.
		Шрифты. Цвет шрифта. Размер.	Обрести навык набора текста разным шрифтом.
		Набор и редактирование текста. Оформление текста-объявления, текста поздравительной открытки.	Знать назначение текстового редактора, команды основного меню. Уметь редактировать текст, использовать буфер обмена, уметь копировать, выделять, вставлять фрагменты текста. Соблюдать гигиенические требования работы с компьютером, выполнять гимнастику для рук и глаз. Текстовое окно, размер и цвет шрифта, проверка правописания, изменение размера и перемещение текста.
		Работа с фрагментами текста. Вставка и	Знать назначение текстового редактора, команды основного

		редактирование рисунков.	меню. Уметь редактировать текст, использовать буфер обмена, уметь копировать, выделять, вставлять фрагменты текста, создавать рисунки. Соблюдать гигиенические требования работы с компьютером, выполнять гимнастику для рук и глаз.
5.	Создаем презентацию (8 часов)	Знакомство с программой impress.	Знакомство с программой open office impress. Запуск работы и завершение работы impress. Основные элементы интерфейса программы impress.
		Создание и дизайн слайда. Панель инструментов.	Создание и дизайн слайда. Панели инструментов: стандартная, форматирование, рисование. Задание цветовой гаммы слайда.
		Создание надписей, вставка картинок в качестве фона и иллюстраций.	Умение создавать надписи, вставлять картинки в программе impress.
		Вставка автофигур, рисунков, настройка анимации. Гиперссылки.	Знакомство с анимацией, автофигурами. Задание анимации.
		Создание презентации на заданную тему.	Создание простой презентации на основе шаблона.
		Показ презентации. Защита созданной презентации.	
	Итого: 34 часа		

Тематическое планирование для 2 класса.

№п/п	Тема	Кол-во часов
1	Введение. Введение в предмет. Знакомство с правилами техники безопасности. Включение и выключение ноутбука. Расположение программ и правила использования.	2
2	Нетбук и его основные устройства. Сенсорный экран. Клавиатура. Панель, заменяющая компьютерную мышь. Электронное перо.	2

3	Понятие «виртуальный рабочий стол». Мышь.	2
4	Наш помощник - клавиатура.	4
5	Знакомимся с операционной системой. Быстрые настройки экрана монитора и звука.	1
6	Учимся рисовать Обзорное знакомство с графическим редактором ArtRage.	1
7	Программа ArtRage.: рисование кистью, линиями, фигурами, штампами, рисование искрами и радугой, стирание.	2
8	Программа ArtRage: раскрасим картинку.	1
9	Проект «Изготовление открытки к празднику» в программе ArtRage.	1
10	Графический редактор Paint. Назначение, возможности, местоположение. Панель опций, панель инструментов	1
11	Графический редактор Paint. Разработка и редактирование изображения.	2
12	Графический редактор Paint. Копирование, печать рисунков.	2
13	Создаем текст Знакомство с программой writer. Клавиатура.	3
25 26	Шрифты. Цвет шрифта. Размер. Набор и редактирование текста. Работа с фрагментами текста.	2
	Мастер презентаций.	
27-28	Знакомство с программой Impress. Создание и дизайн слайда. Панель инструментов.	2

29-30	Создание надписей, вставка картинок в качестве фона и иллюстраций.	2
31-32	Вставка автофигур, рисунков, настройка анимации.	2
33	Создание презентации.	1
34	Показ презентации. Защита созданной презентации.	1
	Итого	34 часа

Список вспомогательной литературы:

1. Леонов В.П. Персональный компьютер. Карманный справочник. – М.: ОЛМА-ПРЕСС, 2004. – 928 с.
2. Горячев А.В. Информатика и ИКТ (Мой инструмент компьютер). Учебник для учащихся 2 класса. – М.: Баласс, 2014. – 80 с.
3. Книга игр для детей. Кроссворды, ребусы, головоломки /сост. Г. Коненкина. – М.: Астрель, 2003. – 192 с.
4. Ковалько В. И. Здоровьесберегающие технологии: школьник и компьютер: 1-4 классы. В. И. Ковалько. – М.: ВАКО, 2007. – 304 с.
5. Кравцов С. С., Ягодина, Л. А. Компьютерные игровые программы как средство стабилизации эмоционального состояния дошкольников. С. С. Кравцов, Л. А. Ягодина//Информатика. – 2006. - №12.
6. Ярмахов Б. Б. «1 ученик: 1 компьютер» — образовательная модель мобильного обучения в школе. Москва, 2012.