

ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДА МОСКВЫ
ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ГОРОДА МОСКВЫ
«ШКОЛА С УГЛУБЛЕННЫМ ИЗУЧЕНИЕМ МАТЕМАТИКИ №1360»

Принята на заседании
методического (педагогического)
совета
Протокол № 1
от «26» 08 2016 года

«Утверждаю»
Директор ГБОУ Школа №1360
Синченко Л.А.

Приказ № 1/74-09
от «01» 09 2016 года

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАТИКА - 2 КЛ.»

Направленность: техническая

Уровень программы: ознакомительный

Возраст учащихся: 7 - 9 лет

Срок реализации: 1 год

Автор-составитель:
Сдобнова Юлия Васильевна
Педагог дополнительного образования

Москва 2016

Пояснительная записка.

Основное направление программы – техническое. Данная рабочая программа составлена Сдобновой Ю.В. для подготовки школьников 7 - 9 лет по информатике по учебному пособию «Информатика в играх и задачах» в рамках Образовательной системы «Школа 2100» .

Настоящая рабочая программа рассчитана на 1 год, написана с учётом возрастных особенностей и начальной подготовки детей 40 – 45 минут для 2 класса из расчета 1 час в неделю. Программа соответствует федеральному компоненту государственного стандарта основного общего образования по информатике и ИКТ и отвечает требованию к организации внеурочной деятельности.

Школьный курс информатики ставит одной из своих задач формирование навыков работы на компьютере и освоение популярных компьютерных технологий (эти умения приобретаются в средней и старшей школе). Главное для эффективного применения компьютера – это развитое логическое, алгоритмическое и системное мышление, для развития которых компьютер использовать необязательно, достаточно подобранной серии игр и задач. Это ориентирует подготовительное изучение информатики на развитие мышления, фантазии и творческого воображения детей, а для учителя информатики это пропедевтика базового курса информатики.

В младшем школьном возрасте происходит постепенная смена ведущей деятельности, переход от игры к учебе. При этом игра сохраняет свою ведущую роль. Поэтому значительное место на занятиях занимают игры. Возможность опоры на игровую деятельность позволяет сделать интересными и осмысленными любую учебную деятельность. Дети при восприятии материала обращают внимание на яркую подачу его, эмоциональную окраску, в связи с этим основной формой объяснения материала является демонстрация, игра.

Направленное, активное формирование креативного и логического мышления становится одной из центральных задач преподавания, важнейшей проблемой его теории и практики. Информатика и ИКТ практически используются во всех сферах современного информационного общества. Современное производство, компьютеризация общества, внедрение современных информационных технологий требует информационной грамотности и ИКТ компетентности (ИКК). Это предполагает и конкретные знания по различным предметам, и владение информационно-коммуникационными технологиями (ИКТ), и конкретный образ мышления.

Информационное образование вносит существенный вклад в формирование общей культуры современного человека.

Каждый год количество людей, пользующихся Интернетом, увеличивается, в том числе, большой процент из этого количества составляет детская аудитория. Дети

разных возрастов все больше включаются во Всемирную паутину, тем более что согласно результатам реализации нацпроекта "Образование" все российские школы подключены к интернету. Задача учителя заключается в помощи в использовании сети. То есть:

- если существует необходимость в использовании Интернета ребенком младшего школьного возраста, то нужно объяснить и помочь ребенку освоиться в Интернет среде;
- надо объяснить ребенку, с какими опасностями он может встретиться, используя Интернет, чтобы уберечь ребенка от необдуманных поступков;
- также необходимо контролировать время, проведенное ребенком за компьютером вообще, предлагая детям альтернативную деятельность;

- обучение детей качественным и эффективным навыкам работы с Интернет и с электронной информацией, обеспечение доступа к качественной сетевой информации, адаптация детей к новым информационным технологиям;

- знакомство с основными поисковыми системами, возможность самостоятельно поработать в сети Интернет, завести персональные электронные ящики, обмениваться друг с другом сообщениями по электронной почте;

- знакомство с информационными ресурсами Интернет: игровыми развивающими детскими сайтами, социальными сетями;

- знакомство с этическими нормами и правилами общения в социальных сетях.

Программа разработана на основе развивающих и обучающих компьютерных игр и ориентирована на формирование элементов пооперационного стиля мышления учащихся, практическую работу с обучающей и развивающей информацией, позволяет стимулировать познавательные интересы, способствует развитию логического и ассоциативного мышления, а также пространственного воображения и зрительной памяти учащихся.

постигая компьютер в младших классах, учащиеся смогут применять его как инструмент в своей дальнейшей учебной деятельности.

В соответствии с санитарно-гигиеническими нормами занятия предполагают непрерывную работу учащихся за компьютером - 10-15 мин (в зависимости от возраста). Поэтому каждое занятие делится на две части: 1) дидактические игры и упражнения; 2) работа с обучающими программами на компьютере. Для снятия утомления проводятся физкультминутки. Все занятия проводятся через активные (в основном игровые) методы и средства обучения.

Цели программы:

- развитие логического мышления, развитие речи;
- развитие фантазии и творческого воображения;
- создавать предпосылки приобретения и развития ряда умений и навыков, связанных с информатикой, которые вследствие непрерывного обновления и изменения аппаратных и программных средств выходят на первое место в формировании научного информационно-технологического потенциала общества.

Задачи программы:

1. *Воспитательная:* формирование мотивации учения, выработка умения устанавливать правильные отношения со сверстниками и взрослыми, воспитание интереса к процессу обучения.

2. *Учебная:* формирование умения строить информационные логические модели (объектами таких операций будут простейшие предметы, процессы, явления и действия); освоение базиса аппарата формальной логики (знакомство с простейшими истинными и ложными высказываниями, с отрицанием – без ввода терминологии).

3. *Развивающая:* подготовка к творческой деятельности (развитие фантазии и воображения), развитие памяти, внимательности.

В соответствии с поставленными задачами можно выделить основные темы курса «Занимательная информатика»:

1. Свойства, признаки и составные части предметов.
2. Действия предметов.
3. Элементы логики.
4. Развитие творческого воображения.

На занятиях дети выполняют задания, относящиеся к нескольким темам, поэтому точное количество занятий, отводимых на изучение отдельной темы, не указывается.

Тематическое планирование

| № занятия | Тема занятия. |
|-----------|---|
| | Раздел 1. Информация вокруг нас. Знакомство с компьютером.(6 часов) |
| 1. | Вводный инструктаж по ТБ. Признаки предметов |
| 2. | Понятие об информации. Информация в нашей жизни. Информация вокруг нас |
| 3. | Что можно делать с информацией? |
| 4. | Основные устройства компьютера. Монитор, принтер |
| 5. | Клавиатура. Работа на клавиатуре |
| 6. | Мышь. Работа с мышью. |
| | Раздел 2. Графика.(14 часов) |
| 7. | Компьютерная графика |
| 8. | Компьютерная графика |
| 9. | Компьютерная графика |
| 10. | Компьютерные программы для создания рисунков. |
| 11. | Компьютерные программы для создания рисунков. |
| 12. | Конструирование |
| 13. | Конструирование |
| 14. | Конструирование |
| 15. | Раскрашивание компьютерных рисунков. |
| 16. | Раскрашивание компьютерных рисунков. |
| 17. | Раскрашивание компьютерных рисунков. |
| 18. | « Волшебство анимации» (создание слайдов в программе PowerPoint) |
| 19. | « Волшебство анимации» (создание слайдов в программе PowerPoint) |
| 20. | « Волшебство анимации» (создание слайдов в программе PowerPoint) |
| | Раздел 3. Интернет. Компьютерные социальные сети.(5 часов) |
| 21. | Что такое Интернет. |
| 22. | Поиск информации в Интернет. |
| 23. | Компьютерные социальные сети. Этикет. |
| 24. | Создание личного почтового ящика, странички. Обмен сообщениями. |
| 25. | Онлайн-игры |
| | Раздел 4. Компьютерные игры.(10 часов) |
| 26. | Компьютерные игры. Виды компьютерных игр. Порядок действий в игре |
| 27. | Буквы и слова. |
| 28. | Составление слов. |
| 29. | Составление слов. |
| 30. | Составляем и отгадываем кроссворды. |
| 31. | Составляем и отгадываем кроссворды. |
| 32. | Решение логических задач |
| 33. | Вычислительные методы. |
| 34. | Алгоритм. Виды алгоритмов Составление алгоритма сказок. |
| 35. | Экологическая игра-путешествие «Пятачок и разные звери» |
| 36. | Итоговый урок. |

| Дата | № занятия | Тема | Элементы содержания | ИКТ Программное обеспечение | |
|------|-----------|---|--|-----------------------------|--|
| | | Раздел 1. Информация вокруг нас. Знакомство с компьютером.(6 часов) | | | |
| | 1. | Вводный инструктаж по ТБ. Признаки предметов | Игра-викторина по правилам безопасности, упражнения для рук, упражнения для глаз, нахождение различий. | Mimio Pervologo 3.0 | |
| | 2. | Понятие об информации. Информация в нашей жизни. Информация вокруг нас (примеры из окружающего мира). | Виртуальная экскурсия с использованием презентации «В мире компьютеров», игра «Найди лишний предмет», «Найди половинки» | Mimio Pervologo 3.0 | |
| | 3. | Что можно делать с информацией? Компьютер - средство работы с информацией. | Виртуальная экскурсия с использованием презентации «В мире компьютеров», Работа в программной среде «Перволого» Обведи по точкам и раскрась, «Найди половинки», «Найди отличия», «Соедини похожие предметы». | Mimio Pervologo 3.0 | |
| | 4. | Основные устройства компьютера. Монитор, принтер | Виртуальная экскурсия с использованием презентации «В мире компьютеров», игра «Информатика с Печкиным» | Mimio Pervologo 3.0 | |
| | 5. | Клавиатура. Работа на клавиатуре | Виртуальная экскурсия с использованием презентации «В мире компьютеров», Работа в программных средах «Перволого» урок 1, 2, «Нескучные уроки – клавиатурный тренажёр» | Mimio Pervologo 3.0 | |
| | 6. | Мышь. Работа с мышью. | Работа в программной среде «Перволого» Часть 1, урок 1, 2. Игры «Прогулка по лабиринту», «Посмотри и запомни», «Кто спрятался на картинке?». | Mimio Pervologo 3.0 | |
| | | Раздел 2. Графика.(14 часов) | | | |
| | 7. | Компьютерная графика | Работа в программе «Перволого» – маленький художник». Игры: обведи линии по пунктирам, обведи одной линией, дорисуй по клеточкам и раскрась. | Mimio Pervologo 3.0 | |

| | | | | |
|--|-----|--|---|---------------------|
| | 8. | Компьютерная графика | Работа в программе «Перволого». Панель Рисовалка. | |
| | 9. | Компьютерная графика | Работа в программе «Перволого». Черепашка. | |
| | 10. | Компьютерные программы для создания рисунков. | Работа в графическом редакторе Paint. | Mimio Pervologo 3.0 |
| | 11. | Компьютерные программы для создания рисунков. | Работа в графическом редакторе Paint. | Mimio Pervologo 3.0 |
| | 12. | « Волшебство анимации» (создание слайдов в программе PowerPoint) | Работа в графическом редакторе Paint. | Mimio Pervologo 3.0 |
| | 13. | « Волшебство анимации» (создание слайдов в программе PowerPoint) | Работа в графическом редакторе Paint. | Mimio Pervologo 3.0 |
| | 14. | « Волшебство анимации» (создание слайдов в программе PowerPoint) | Работа в графическом редакторе Paint. | Mimio Pervologo 3.0 |
| | 15. | Раскрашивание компьютерных рисунков. | «Большие игры Пятачка» (Piglet's Big Game), , | Mimio Pervologo 3.0 |
| | 16. | Раскрашивание компьютерных рисунков. | «Калейдоскоп игр. Смешарики» | Mimio Pervologo 3.0 |
| | 17. | Раскрашивание компьютерных рисунков. | «Весёлые акварели – маленький художник». | Mimio Pervologo 3.0 |
| | 18. | Конструирование | «Калейдоскоп игр. Транспорт» | Mimio Pervologo 3.0 |
| | 19. | Конструирование | «Калейдоскоп игр. Волшебное колесо «Животные» | Mimio Pervologo 3.0 |

| | | | | |
|---|-----|---|---|------------------------|
| | 20. | Конструирование | «Калейдоскоп игр.«Профессии» | Mimio Pervologo 3.0 |
| Раздел 3. Интернет. Компьютерные социальные сети.(5 часов) | | | | |
| | 21. | Что такое Интернет. | Путешествие по всемирной паутине. Игра «Почемучка». | Mimio Pervologo 3.0 |
| | 22. | Поиск информации в Интернет. | Путешествие по всемирной паутине. Игра «Почемучка». | Mimio Pervologo 3.0 |
| | 23. | Компьютерные социальные сети. Этикет. | Игра «Этикет. Школа изящных манер». | Mimio Pervologo 3.0 |
| | 24 | Создание личного почтового ящика, странички. Обмен сообщениями. | Игра «Этикет. Школа изящных манер». | Mimio Pervologo 3.0 |
| | 25 | Онлайн-игры | "Почитай-ка", Детский портал «Солнышко», «Играемся», «Развивай-ка», «Логозаврия». | Mimio Pervologo 3.0 |
| Раздел 4. Компьютерные игры.(10 часов) | | | | |
| | 26 | Компьютерные игры. Виды компьютерных игр. Порядок действий в игре | Работа в программной среде «Перволого» | Mimio Pervologo 3.0 |
| | 27 | Буквы и слова. | Игра «Букварик-Смешарик», игра «Баба-Яга учится читать». Игры: пять голов –один вратарь, ставь стожок на лужок, что у белочки в корзинке. | Mimio Pervologo 3.0 |
| | 28 | Составление слов. Сложные слова. | Игра «Букварик-Смешарик», игра «Баба-Яга учится читать». Игры: водяные стрелялки, открываем магазин. | Mimio Pervologo 3.0 |
| | 29 | Составление слов. | Какой цветок загадан, составь из двух слов одно, замени цифры буквами, закончи стихотворение, ребусы, загадки. | Mimio Pervologo 3.0 |

| | | | |
|----|--|--|------------------------|
| 30 | Составляем и отгадываем кроссворды. | Какой цветок загадан, составь из двух слов одно, замени цифры буквами, закончи стихотворение, ребусы, загадки. | Mimio Pervologo 3.0 |
| 31 | Составляем и отгадываем кроссворды. | Какой цветок загадан, составь из двух слов одно, замени цифры буквами, закончи стихотворение, ребусы, загадки. | Mimio Pervologo 3.0 |
| 32 | Решение логических задач | Игры «Планета чисел для малышей», «Дракончик Гоша спасает черепах», «Калейдоскоп игр. Смешарики», «Лунтик. Подготовка к школе» Игры: повтори рисунок по клеточкам, сосчитай предметы, найди различия, дорисуй картинку, найди тень предмета, повтори клеточный рисунок, игра «Три шарика», найди закономерность и продолжи ряд. | Mimio Pervologo 3.0 |
| 33 | Вычислительные методы. | Игры – путешествия. «Планета чисел для малышей». «Гав! Два! Три!». Игры: повтори рисунок по клеточкам, сосчитай предметы, найди различия, дорисуй картинку, найди тень предмета, положи грибок в свою корзинку, каждый цветок поставь в свою вазу, расставь фигуры в таблице и раскрась их, зачеркни лишнее и запиши ответ. | Mimio Pervologo 3.0 |
| 34 | Алгоритм. Виды алгоритмов Составление алгоритма сказок. Сравнение авторских и народных сказок. | Путешествие в страну «Алгоритмика». Составь сказку по картинкам, составь картинки в хронологическом порядке. | Mimio Pervologo 3.0 |
| 35 | Итоговый урок. | | Mimio Pervologo 3.0 |
| 36 | Итоговый урок. | | Mimio Pervologo 3.0 |

Ожидаемые результаты работы:

дети должны знать:

- правила техники безопасности;
- основные устройства ПК;
- правила работы за компьютером;
- назначение и возможности графического редактора PAINT;
- возможности текстового редактора WORD;
- назначение и работу программы PowerPoint;
- основы Интернет;
- назначение и возможности при работе в интегрированной графической среде ПервоЛого.

дети должны уметь:

- соблюдать требования безопасности труда и пожарной безопасности;
- включить, выключить компьютер;
- работать с устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, дисководы);
- набирать информацию на русском и английском регистре;
- запускать нужные программы, выбирать пункты меню, правильно закрыть программу.
- работать с программами Word, Paint, PowerPoint;
- создавать презентацию, используя возможности PowerPoint;
- уметь самостоятельно работать в интегрированной мультимедийной среде ПервоЛого.

Литература, используемая при составлении программы:

1. Информатика в играх и задачах. 1 класс. Учебник в 2-х частях, часть 1. Изд. 2, испр. – М.: Баллас, 2010. – 64 с.: ил. (Образовательная система «Школа 2100»);
2. Информатика в играх и задачах. 1 класс. Учебник в 2-х частях, часть 2. Изд. 2, испр. – М.: Баллас, 2010. – 64 с.: ил. (Образовательная система «Школа 2100»).
3. Коцюбинский А.О. Компьютер для детей и взрослых/А.О. Коцюбинский, СВ. Грошев. — М.: НТ-Пресс, 2006.
4. Санитарно-эпидемиологические правила и нормативы (СанПин 2.4.2. 178-020), рег. №3997
5. Семенов А.Л., Рудченко Т.А. Информатика 2012 г.
6. Фролов М.И. Учимся анимации на компьютере: самоучитель/ М.И. Фролов. - М.: Бином, 2002
7. Фролов М.И. Учимся работать на компьютере: самоучитель/ М. И. Фролов. — М.: Бином, 2006

Интернет-ресурсы:

1. <http://www.kinder.ru/default.htm> – Интернет для детей. Каталог детских рисунков.
2. <http://www.ug.ru> – сайт «Учительской газеты».
3. <http://www.cofe.ru/read-ka> – детский сказочный журнал «Почитайка».
4. <http://www.kostyor.ru/tales> – электронная версия журнала «Костер».
5. http://www.skazochki.narod.ru/index_flash.html - сайт «Детский мир». Детские песни, мультфильмы, загадки и др.
6. <http://www.solnet.ee> – детский портал «Солнышко».
7. <http://www.igraemsa.ru/> - развивающие игры для детей онлайн