

**Министерство образования Иркутской области
Департамент образования города Иркутска
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
города Иркутска средняя общеобразовательная школа № 24
МБОУ г. Иркутска СОШ №24**

РАССМОТРЕНО

на заседании методического
объединения учителей
начальных классов
от 28.08.2023 г, протокол №1.
Руководитель МО М.В. Скрябина

СОГЛАСОВАНО

с заместителем директора
по учебно-воспитательной
работе от 28.08.2023 г.
О.М. Иванова

УТВЕРЖДЕНО

Приказ № 01-10-119/1
от 30. 08.2023 г.
Директор Н.В. Шаравина

ПРИНЯТО

решением педагогического
совета от 30.08.2023 г,
протокол №1

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

учебного курса

«Занимательная информатика»

(для обучающихся 1-4 классов образовательных организаций)

Срок освоения – 1 год

Уровень сложности программы БАЗОВЫЙ

Составитель программы: Макарова Н.А., учитель начальных классов

г. Иркутск, 2023 год

Рабочая программа кружка «Занимательная информатика» для 2 класса «Б» составлена на основе авторской программы Горячева «Информатика в играх и задачах» для начала изучения пропедевтического курса «Информатика и ИКТ», учебного плана МБОУ СОШ №24 на 2023-2024 учебный год. Рабочая программа рассчитана на 34 часа в год, 1 час в неделю. Рабочая программа реализуется во 2 классе «Б» общеобразовательной школы в 2023-2024 учебном году. Срок реализации рабочей программы 2023-2024 учебный год.

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 ПРОШколу.ru <http://www.proshkolu.ru/>
5. Паутова, А. Г. Информатика. 2 класс: комплект компьютерных программ. Методическое пособие + CD. - М.: Академ/книга

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

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 (34ч)

Раздел 1. Компьютер для начинающих- 12 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 – 13 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 – 7 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.

Раздел 7. Экскурсии – 2 ч.

Экскурсия в компьютерный класс. Выполнение творческих заданий.

№ п/п, дата	Тема	Количество часов	Формы организации и виды деятельности
1	Компьютер для начинающих – 12ч. 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	Обработка текстовой информации– 13 Текстовый редактор	1	Соревнование
14	Правила ввода текста.	1	Работа в паре
15	Слово, предложение, абзац.	1	Занятие - экскурсия
16	<i>Проект.</i> «Электронный лабиринт» Приёмы редактирования (вставка, удаление и замена символов).	1	Работа в группе
17	Фрагмент. Перемещение и удаление фрагментов.	1	Работа с компьютерной программой
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	Форматирование абзацев (выравнивание, отступ первой строки, междустрочный интервал и др.).	1	Практическое занятие
22	Создание и форматирование списков.	1	ИКТ
23	Вставка в документ таблицы. Заполнение её данными.	1	Самостоятельная работа
24	Копирование и перемещение слайдов	1	Занятие – турнир
25	Мультимедиа: анимация <i>Проект</i> «Мой любимый герой сказки»	1	Занятие - театрализация

26	Графический редактор Paint -7ч. Компьютерная графика.	1	Занятие - практикум
27	Простейший графический редактор.	1	Занятие с применением компьютера
28	Инструменты графического редактора.	1	ИКТ
29	Инструменты создания простейших графических объектов.	1	Занятие на развитие логического мышления
30	Исправление ошибок и внесение изменений.	1	Конкурс
31	Работа с фрагментами: удаление, перемещение, копирование.	1	Парная работа
32	Преобразование фрагментов	1	Занятие с применением компьютера
33	Экскурсии – 2ч. Экскурсия в кабинет информатики	1	Занятие – экскурсия
34	Выполнение индивидуальных творческих заданий	1	Занятие - экскурсия

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 также индивидуальная форма работы, работа в парах, групповая и коллективная деятельность.

Формы контроля: наблюдение, тестирование, презентация, 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.

**Тематический план
(34 ч, 1ч в неделю)**

№ п/п	Наименование раздела	Количество часов
1	Компьютер для начинающих	12ч
2	Обработка текстовой информации	13ч
3	Графический редактор Paint	7ч
7	Экскурсии	2ч.
Итого:		34 ч

Литература и дополнительные источники:

1. . Босова Л.Л., Босова А.Ю., Коломенская Ю.Г. Занимательные задачи по информатике. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2006.
2. Горячев, А. В. Информатика в играх и задачах. 2 класс. Ч. 1, 2. – М.: Баласс, 2012.

2. Интернет-ресурс: <http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/3/>
3. Каталог методических разработок:
4. <http://metodist.lbz.ru/konkursy/files/konkmr/5-2011.pdf> <http://metodist.lbz.ru/content/videocourse/info.php>
5. Цифровые образовательные ресурсы: <http://school-collection.edu.ru>