

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Министерство образования и спорта Республики Карелия

Прионежский муниципальный район

МОУ "Рыборецкая средняя общеобразовательная школа"

ПРИНЯТО
на заседании
педагогического совета
протокол № 1 от 30.08.24

УТВЕРЖДЕНО
Для
директор С.Н. Готыч
приказ № 95-08/01 от 30.08.2024



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

«Страна Фантазия»

для обучающихся 1 – 4 классов

с.Рыбрека 2024

Пояснительная записка

Рабочая программа разработана в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования на основе программы Тур С.Н., Бокучавы Т.П. «Первые шаги в мире информатики» для учащихся 1-4 классов.

Курс включает 135 занятий: в 1 классе – 33 часа, во 2 классе – 34 часа, в 3 классе – 34 часа, в 4 классе – 34 часа (1 занятие в неделю в каждом классе).

Актуальность:

Современные тенденции требуют более раннего внедрения изучения компьютеров и компьютерных технологий в учебный процесс. На сегодняшний день компьютерная грамотность нужна любому современному человеку, компьютер используется в самых разных областях: обучение, развлечение, работа, общение и т.д. Чтобы приобрести навыки работы на компьютере, необходимы начальные, базовые знания. Без них любой пользователь персонального компьютера будет чувствовать себя неуверенно.

Ребенок в современном информационном обществе должен уметь работать на компьютере, находить нужную информацию в различных информационных источниках, обрабатывать ее и использовать приобретенные знания и навыки в жизни.

Учащиеся младших классов выражают большой интерес к работе на компьютере и обладают психологической готовностью к активной встрече с ним. Общение с компьютером увеличивает потребность в приобретении знаний, продолжении образования.

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.

Цели изучения основ информатики в начальной школе:

1. освоение знаний, составляющих начала представлений об информационной картине мира и информационных процессах, способствующих восприятию основных теоретических понятий в базовом курсе информатики и формированию алгоритмического и логического мышления;

2. овладение умением использовать компьютерную технику как практический инструмент для работы с информацией в учебной деятельности и повседневной жизни;

3. развитие первоначальных способностей ориентироваться в информационных потоках окружающего мира и применять точную и понятную инструкцию при решении учебных задач и в повседневной жизни;

4. воспитание интереса к информационной и коммуникативной деятельности, этическим нормам работы с информацией; воспитание бережного отношения к техническим устройствам.

Основные задачи курса:

- формирование общеучебных умений: логического, образного и алгоритмического мышления, развитие внимания и памяти, привитие навыков самообучения, коммуникативных умений и элементов информационной культуры, умение ориентироваться на клетчатом поле и в пространстве в направлениях вверх, вниз, влево, вправо, умение работать с информацией (осуществлять передачу, хранение, преобразование и поиск);
- формирование умения выделять признаки одного предмета, выделять и обобщать признаки, свойственные предметам группы, выделять лишний предмет из группы предметов, выявлять закономерности в расположении предметов, разделять фигуру на заданные части, представлять информацию различными способами (в виде чисел, текста, рисунка, таблицы, схемы), упорядочивать информацию по алфавиту и числовым значениям (возрастанию и убыванию);
- формирование понятий вверх, вниз, влево, вправо;
- формирование понятий части и целого;
- формирование понятий существенных признаков предмета и группы предметов;
- привитие ученикам необходимых навыков использования современных компьютерных и информационных технологий для решения учебных и практических задач.

Содержание курса построено на следующих дидактических принципах:

- отбор и адаптация к начальной школе материала для формирования предварительных знаний, способствующих восприятию основных теоретических понятий в базовом курсе информатики и информационных технологий, в соответствии с возрастными особенностями школьников, уровнем их знаний в соответствующем классе и междисциплинарной интеграцией;
- формирование логического мышления в оптимальном возрасте, развитие интеллектуальных и творческих способностей ребенка;
- индивидуально-личностный подход к обучению школьников;
- овладение поисковыми, проблемными, исследовательскими и репродуктивными типами деятельности во время индивидуальной и коллективной работы на уроке, дополнительная мотивация через игру;
- соответствие санитарно-гигиеническим нормам работы за компьютером.

Организация учебного процесса

Основной формой обучения по данной программе является учебно-практическая деятельность обучающихся. Приоритетными методами её организации служат практические, поисково-творческие работы. Все виды практической деятельности в программе направлены на освоение различных технологий работы с информацией и компьютером как инструментом обработки информации.

На каждом этапе обучения курса выбирается такой объект или тема работы для обучающихся, который позволяет обеспечивать охват всей совокупности рекомендуемых в программе практических умений и навыков. При этом учитывается посильность выполнения работы для обучающихся соответствующего возраста, его общественная и личностная ценность, возможность выполнения работы при имеющейся материально-технической базе обучения.

Большое внимание обращается на обеспечение безопасности труда обучающихся при выполнении различных работ, в том числе по соблюдению правил электробезопасности.

Личностно-ориентированный характер обеспечивается посредством предоставления учащимся в процессе освоения программы возможности выбора лично или общественно значимых объектов труда. При этом обучение осуществляется на объектах различной сложности и трудоёмкости, согласуя их с возрастными особенностями обучающихся и уровнем их общего образования, возможностями выполнения правил безопасного труда и требований охраны здоровья детей.

Структура занятия:

1. Организационный момент (1-2 мин)
2. Разминка: короткие логические, математические задачи и задачи на развитие внимания (5-7 мин)
3. Разбор нового материала. Выполнение письменных заданий (8-10 мин)
4. Физкультминутка (1-2 мин)
5. Работа за компьютером (10-15 мин)
6. Подведение итогов занятия (3 мин)

Личностные, метапредметные, предметные результаты освоения курса

Личностными результатами являются:

- положительная мотивация и познавательный интерес к изучению курса;
- способность к самооценке;
- начальные навыки сотрудничества в разных ситуациях;

Метапредметные результаты:

Познавательные:

- начало формирования навыка поиска необходимой информации для выполнения учебных заданий;
- сбор информации;
- обработка информации;
- анализ информации;
- передача информации (устным, письменным, цифровым способами);
- самостоятельно выделять и формулировать познавательную цель;
- использовать общие приёмы решения задач;

- контролировать и оценивать процесс и результат деятельности;
- моделировать, т.е. выделять и обобщенно фиксировать группы существенных признаков объектов с целью решения конкретных задач;
- подведение под понятие на основе распознавания объектов, выделения существенных признаков;
- сравнение;
- построение рассуждения.

Регулятивные:

- начальные навыки умения формулировать и удерживать учебную задачу;
- преобразовывать практическую задачу в познавательную;
- ставить новые учебные задачи в сотрудничестве с учителем;
- выбирать действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
- умение выполнять учебные действия в устной форме;
- адекватно воспринимать предложения учителей, товарищей, родителей и других людей по исправлению допущенных ошибок;
- выделять и формулировать то, что уже усвоено и что еще нужно усвоить, определять качество и уровня усвоения;

Коммуникативные:

- работать в группе, учитывать мнения партнеров, отличные от собственных;
- обращаться за помощью;
- формулировать свои затруднения;
- предлагать помощь и сотрудничество;
- договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности;
- слушать собеседника;
- договариваться и приходить к общему решению;
- формулировать собственное мнение и позицию;

Предметными результатами изучения курса являются формирование следующих умений:

- описывать признаки предметов и узнавать предметы по их признакам;
- сравнивать между собой предметы, явления;

- ориентироваться в справочниках и словарях, в которых информация хранится в алфавитном порядке;
- применять знания о способах представления, хранения и передачи информации в учебной и игровой деятельности;
- соблюдать правила поведения в компьютерном классе;
- осуществлять элементарные действия с компьютером (включать, выключать);
- называть составные части компьютера (монитор, клавиатура, мышь);
- самостоятельно использовать в учебной деятельности информационные источники.

Содержание курса

1 класс (33 ч)

Введение (1 ч)

Знакомство с кабинетом, с правилами поведения в кабинете по картинкам. Сказка "Компьютерная школа". Знакомство с компьютером. Демонстрация возможностей персональных компьютеров.

Введение в логику (32 ч)

Понятия: вверх, вниз, вправо, влево. Курсор. Решение задач на развитие внимания. Понятие множества. Вложенность множеств. Общий признак для группы предметов. Поиск "лишнего" предмета в группе предметов. Выделение существенного признака предмета. Выделение существенного признака группы предметов. Выявление закономерностей в расположении предметов. Решение логических задач. Логика и конструирование.

2 класс (34 ч)

Введение (1 ч)

Правила поведения и техника безопасности в компьютерном классе. Устройства компьютера. Возможности персональных компьютеров.

Введение в логику (33 ч)

Логика и русский язык. Подготовка к введению понятия "симметрия". Игра "Путешествие в Зазеркалье". Симметрия. Паркеты. Логические концовки. Пропедевтика отрицания. Введение понятия отрицания. Логика и математика. Понятие "массив". Работа с массивами. Введение понятия присваивания.

3 класс (34 ч)

Повторение изученного материала (3 ч)

Техника безопасности. Краткая история развития вычислительной техники. Назначение основных устройств компьютера. Сферы применения компьютеров в жизни человека. Повторение темы "Введение в логику".

Понятие информации. Виды работы с информацией. Логика и информация (31 ч)

Что такое информация? Виды информации. Способы передачи информации. Способы получения информации. Свойства информации. Передача информации. Хранение информации. Организация хранения информации. Базы знаний. Кодирование и декодирование информации: с помощью алфавита, пронумерованного по порядку; с помощью алфавита, пронумерованного в обратном порядке; с помощью слоговой таблицы; с помощью криптограмм. Решение задач с неполной информацией. Ведение в формальную логику.

4 класс (34 ч)

Повторение изученного материала (2 ч)

Техника безопасности. Понятие "информация", свойства информации. Базы знаний. Кодирование и декодирование информации.

Алгоритмы и исполнители (32 часа)

Понятие алгоритма, исполнителя. Примеры алгоритмов. Линейные алгоритмы. Алгоритмы в математике. Алгоритмы и русский язык. Способы записи алгоритмов. Счет по блок-схемам. Игра "Фокусы с числами". Алгоритмический язык стрелок. Линейные алгоритмы. Пропедевтика понятия цикла, пропедевтика вложенных циклов. Исполнитель "Колобок" на линейке. Понятие о координатной плоскости. Игра-диктант "«Расположи предмет". Алгоритмы работы на координатной плоскости.

Планируемые результаты изучения курса

1 класс

В результате обучения учащиеся должны:

- знать правила поведения в компьютерном классе;
- знать основные сферы применения компьютеров;
- уметь ориентироваться на клетчатом поле в направлениях "вверх", "вниз", "вправо", "влево";
- уметь точно выполнять действия под диктовку учителя;
- уметь проводить анализ при решении логических задач;
- иметь понятие о множестве;
- уметь приводить примеры множеств предметов и располагать их в порядке расширения или в порядке сужения объема понятий;
- уметь находить общий признак для группы предметов;
- знать понятие существенного признака предмета;
- уметь выделять существенный признак предмета и группы предметов;

- уметь выявлять закономерности в расположении предметов и продолжать последовательности с учетом выявленных закономерностей;
- уметь предлагать несколько вариантов "лишнего предмета" в группе однородных предметов;
- уметь конструировать фигуру из ее частей по представлению;
- уметь разделять фигуру на заданные части по представлению;
- уметь использовать повороты при решении логических задач и при работе с прикладными программами;
- уметь управлять объектами на экране монитора.

2 класс

- знать и уметь рассказывать правила поведения в компьютерном классе;
- знать основные сферы применения компьютеров;
- знать основные устройства компьютера;
- уметь решать задачи, связанные с анализом исходных данных;
- уметь выделять признак, по которому произведена классификация предметов;
- уметь находить закономерности в ряде предметов и продолжать этот ряд с учетом выявленной закономерности;
- уметь давать полные ответы и аргументировать свои выводы;
- иметь представление о понятии симметрии и видах осей симметрии;
- уметь строить симметричные изображения простых геометрических фигур относительно горизонтальной и вертикальной осей симметрии;
- уметь выявлять причинно-следственные связи;
- уметь решать задачи с неопределенным ответом;
- знать понятие отрицания и уметь использовать математическую запись отрицания;
- знать понятие "массив", уметь приводить примеры массивов;
- знать операцию присваивания;
- уметь заполнять массивы с использованием операции присваивания;
- уметь работать с несколькими массивами;
- уметь делать выбор в режиме "меню" и управлять объектами на экране монитора.

3 класс

- знать правила поведения в компьютерном классе;

- знать назначение основных устройств компьютера и основные сферы применения компьютеров;

- знать понятие "информация";

- знать виды информации, способы передачи и получения информации, свойства информации;

- знать способы хранения информации и организацию хранения информации;

- знать понятие "информационный носитель";

- знать назначение баз знаний, уметь заполнять и вносить изменения в базы знаний;

- уметь кодировать и декодировать информацию с помощью алфавита, пронумерованного по порядку; с помощью алфавита, пронумерованного в обратном порядке; с помощью слоговой таблицы; с помощью криптограмм;

- уметь выделять истинные и ложные высказывания;

4 класс

- знать правила поведения в компьютерном классе;

- знать понятия: алгоритм, исполнитель, блок-схема;

- уметь производить вычисления по блок-схеме алгоритма;

- знать систему команд алгоритмического языка стрелок;

- уметь получать различные варианты решения для одной и той же задачи;

- уметь выполнять и составлять линейные алгоритмы, алгоритмы с повторяющимися действиями для исполнителя Колобка;

- уметь выполнять и составлять алгоритмы для исполнителя "Колобок на линейке".

Учебно-тематический план в 1 классе

№	Тема занятия	Количество часов
Введение (1ч)		
1	Знакомство с техникой безопасности в компьютерном классе. Знакомство с компьютером.	1
Введение в логику (32ч)		
2-7	Понятия вверх, вниз, вправо, влево.	6
8-16	Развиваем внимание	9
17	Самостоятельная работа по развитию внимания.	1
18	Выделение существенных признаков предмета	1
19	Выделение существенных признаков группы предметов	1
20	Выделение существенных признаков группы предметов. Ищем лишний предмет в группе предметов	1
21-22	Выявление закономерностей в расположении предметов	2
23-25	Решение логических задач. Выявление закономерностей в расположении предметов.	3
26	Урок загадок.	1
27-29	Логика и конструирование	3
30	Подготовка к годовой контрольной работе	1
31	Чему мы научились за год. Контрольная работа	1
32	Анализ контрольной работы. Развиваем внимание и память	1
33	Резерв	1

Учебно-тематический план во 2 классе

№	Тема занятия	Количество часов
Введение (1)		
1	Введение. Некоторые устройства и возможности персональных компьютеров – сказка «Компьютерная Школа»	1
Введение в логику (33)		
2-3	Понятия вверх, вниз, вправо, влево.	2
4	Выделение существенных признаков предмета.	1
5	Знакомство с множествами.	1
6	Знакомство с вложенными множествами.	1
7-8	Логика и русский язык.	2
9	Игра «Путешествие в страну Зазеркалье»	1
10-11	Симметрия	2
12	Симметрия. Паркеты.	1
13	Подготовка к контрольной работе.	1
14	Контрольная работа	1
15	Анализ контрольной работы. Развитие внимания и памяти.	1
16	Повторение изученного материала. Игра «Страна симметрии»	1
17	Логические концовки.	1
18	Решение логических задач.	1
19	Знакомство с отрицанием.	1
20-23	Логика и математика	4
24	Подготовка к контрольной работе.	1
25	Контрольная работа	1
26	Анализ контрольной работы. Решение задач на повторение.	1
27	Понятие «массив»	1
28-29	Работа с массивами.	2

30	Повторение изученного за год материала.	1
31	Подготовка к годовой контрольной работе	1
32	Годовая контрольная работа	1
33	Анализ контрольной работы. Диагностика внимания и памяти	1
34	Резерв	1

Учебно-тематический план в 3 классе

№	Тема занятия	Количество часов
Повторение изученного материала (3ч)		
1	Техника безопасности. Назначение некоторых устройств компьютера. Компьютеры в жизни человека.	1
2	Логика и русский язык	1
3	Логика и математика	1
Понятие информации. Виды работы с информацией. Логика и информация. (31ч)		
4	Что такое информация	1
5	Виды информации. Способы передачи и получения информации	1
6	Свойства информации	1
7	Игра «Информация и мы»	1
8-9	Кодирование информации	2
10	Кодирование информации с помощью алфавита, пронумерованного по порядку	1
11	Кодирование информации с помощью алфавита, пронумерованного в обратном порядке	1
12	Кодирование информации с помощью трафарета	1
13	Хранение информации. Организация хранения информации	1
14	Подготовка к контрольной работе	1
15	Контрольная работа	1
16	Анализ контрольной работы. Диагностика внимания и памяти.	1
17-18	Базы данных	2
19-22	Поиск информации	4
23	Игра «Веселая информатика»	1
24	Подготовка к контрольной работе	1
25	Контрольная работа	1

26	Анализ контрольной работы. Игра «учение с увлечением»	1
27-28	Логика и информация	2
29	Обобщение изученного материала	1
30	Подготовка к годовой контрольной работе	1
31	Годовая контрольная работа	1
32	Анализ контрольной работы. Диагностика внимания и памяти	1
33-34	Резерв	2

Учебно-тематический план в 4 классе

№	Тема занятия	Количество часов
Повторение изученного материала (2ч.)		
1-2	Повторение изученного материала в 1-3 классах	2
Алгоритмы и исполнители (32ч.)		
3	Понятие алгоритма, исполнителя	1
4	Примеры алгоритмов	1
5	Виды алгоритмов. Способы записи алгоритмов. Линейные алгоритмы.	1
6	Разветвляющиеся и циклические алгоритмы	1
7	Контрольная работа	1
8	Анализ контрольной работы. Диагностика внимания и памяти	1
9	Знакомство с алгоритмическим языком стрелок	1
10-13	Алгоритмический язык стрелок. Линейные алгоритмы	4
14	Подготовка к контрольной работе	1
15	Контрольная работа	1
16	Анализ контрольной работы. Диагностика внимания и памяти	1
17-20	Алгоритмический язык стрелок. Циклические алгоритмы	4
21	Подготовка к контрольной работе	1
22	Контрольная работа	1
23-25	Исполнитель Колобок на линейке	3
26-27	Понятие о координатной плоскости. Игра-диктант «Расположи предмет»	2
28	Алгоритмы работы на координатной плоскости	1
29	Повторение изученного материала	1
30	Подготовка к годовой контрольной работе	1
31	Годовая контрольная работа	1

32	Анализ контрольной работы. Диагностика внимания и памяти.	1
33-34	Резерв	2