

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Министерство образования Красноярского края

Управление образования Курагинского района

МБОУ Артемовская СОШ №2

РАССМОТРЕНО

На педагогическом совете

Протокол № 1 от 31.08.2023

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора
по УВР

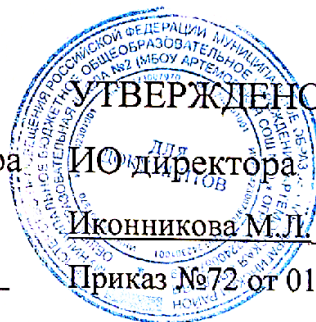
Ишина В.Н.

УТВЕРЖДЕНО

И.О. директора

Иконникова М.Л.

Приказ №72 от 01.09.2023



**Программа внеурочной деятельности
по информатике**

**«Занимательная информатика»
для 8-10 лет (ФГОС)**

направление развития личности школьника:
художественно-нравственное

**Разработчик программы
Стрелкова Ольга Михайловна**

Настоящая программа внеурочной деятельности «Занимательная информатика» регламентирована нормативными документами:

1. Основная образовательная программа МБОУ Артемовская СОШ № 2.
2. Положение о рабочей программе по внеурочной деятельности ФГОС НОО в МБОУ Артемовской СОШ №2.

При составлении настоящей программы внеурочной деятельности «Занимательная информатика» использована авторская программы Калины Е.А., «Использование объектно-ориентированной среды ЛогоМиры для развития творческих способностей», Институт новых технологий.

Продолжительность курса 34 час в год, по 1 часу в неделю, продолжительностью 40 минут.

Настоящая программа имеет общеинтеллектуальную направленность и предназначена для получения младшими школьниками дополнительного образования в области новых информационных технологий.

Необходимость приобщения младших школьников к современным информационным технологиям обусловлена быстрыми темпами появления новых устройств и технологий, радикальными изменениями технологических средств получения и обработки информации.

Программа основана на адаптации к условиям дополнительного образования предметов, изучаемых в рамках основной программы: информатика и ИКТ, литература, русский язык, изобразительное искусство, окружающий мир, музыка.

К числу таких форм адаптации относится комплексное искусство мультипликации, близкое и понятное детям.

Изучение информационных технологий в начальной школе является неотъемлемой частью современного общего образования и направлено на формирование у подрастающего поколения нового целостного миропонимания и информационного мировоззрения, понимания компьютера как современного средства обработки информации.

Реформы в образовании позволяют приступить к изучению информатики (по базисному учебному плану) только в 4 классах. Настоящая программа внеурочной деятельности дает возможность учащимся 3 классов приступить к изучению новых информационных технологий с пользой для себя на соответствующем им уровне развития, учиться применять компьютер как средство получения новых знаний.

Актуальность настоящей программы внеурочной деятельности заключается в том, что интерес к изучению новых технологий у подрастающего поколения и у родительской общественности появляется в настоящее время уже в дошкольном и раннем школьном возрасте. Поэтому сегодня, выполняя социальный заказ общества, система дополнительного образования должна решать новую проблему - подготовить подрастающее поколение к жизни, творческой и будущей профессиональной деятельности в высокоразвитом информационном обществе.

Педагогическая целесообразность изучения программы состоит в том, чтобы сформировать у подрастающего поколения новые компетенции, необходимые в обществе, использующем современные информационные технологии; позволит обеспечивать динамическое развитие личности ребенка, его нравственное становление; формировать целостное восприятие мира, людей и самого себя, развивать интеллектуальные и творческие способности ребенка в оптимальном возрасте.

Настоящая программа внеурочной деятельности «Занимательная информатика» построена для учащихся любого начального уровня развития, включая «нулевой» и реализуется за счет внеклассной деятельности. В программе осуществлен тщательный отбор

и адаптация материала для формирования предварительных знаний, способствующих восприятию основных теоретических понятий в базовом курсе информатики и информационных технологий, в соответствии с возрастными особенностями учащихся, уровнем их знаний на соответствующем уровне и междисциплинарной интеграцией.

Основной целью программы внеурочной деятельности «Занимательная информатика» является:

- *подготовка* учащихся к эффективному использованию информационных технологий в учебной и практической деятельности, развитие творческого потенциала учащихся, подготовка к проектной деятельности, а также *освоение знаний*, составляющих начала представлений об информационной картине мира, информационных процессах и информационной культуре;

- *овладение умением* использовать компьютерную технику как практический инструмент для работы с информацией в учебной деятельности и повседневной жизни; *воспитание интереса* к информационной и коммуникативной деятельности, этическим нормам работы с информацией; воспитание бережного отношения к техническим устройствам.

Основные задачи общего учебного процесса программы внеурочной деятельности «Занимательная информатика»:

- *формирование общеучебных умений*: логического, образного и алгоритмического мышления, развитие внимания и памяти, привитие навыков самообучения, коммуникативных умений и элементов информационной культуры, умений ориентироваться в пространственных отношениях предметов, умений 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, использовать поворот фигуры при решении учебных задач, разделять фигуру на заданные части и конструировать фигуру из заданных частей по представлению, создавать простейшие программы в среде Первоголога;

- *формирование понятий* существенных признаков предмета и группы предметов; понятия части и целого; геометрического преобразования поворота;

формирование умения представлять информацию в графическом виде;

- *привитие* ученикам необходимых *навыков* использования современных компьютерных и информационных технологий для решения учебных и практических задач.

Курс построен на специально отобранном материале и опирается на следующие принципы:

- системность;
- гуманизация;
- междисциплинарная интеграция;
- дифференциация;
- дополнительная мотивация через игру;

Примерная структура занятия соответствует валеологии:

1. Организационный момент (1 мин.).
2. Разминка. Короткие логические, математические задачи и задачи на развитие внимания (3—4 мин.).
3. Объяснение нового материала или фронтальная работа по решению новых задач, (8—10 мин.).
4. Физкультминутка (2 мин)
5. Работа за компьютером (10 мин).
6. Релаксация (1 мин)
7. Подведение итогов (2 мин.).

Форма подведения итогов

Сегодня, в условиях личностного ориентированного обучения, все чаще происходят: смещение е акцента с того, что учащийся не знает и не умеет, на то, что знает и умеет по данной теме; перенос акцента с оценки на самооценку. В этой связи большие возможности имеет портфолио, под которым подразумевается коллекция работ учащегося, демонстрирующая его усилия, прогресс или достижения в определенной области. На занятиях в качестве портфолио выступает личная файловая папка, содержащая все работы компьютерного практикума, выполненные учеником в течение учебного года. На занятиях используется такая форма контроля, как оценка и защита разработанных проектов, а также участие в конкурсах проектов.

Предполагаемая результативность курса

В результате изучения данной программы внеурочной деятельности учащиеся должны знать:

- роль информации в деятельности человека;
- источники информации (книги, пресса, радио и телевидение, Интернет, устные сообщения);
- овладеть правилами поведения в компьютерном классе и элементарными действиями с компьютером (включение, выключение, сохранение информации на диске,);
- понимать роль компьютера в жизни и деятельности человека;
- познакомиться с названиями составных частей компьютера (монитор, клавиатура, мышь, системный блок и пр.);
- познакомиться с основными аппаратными средствами создания и обработки графических информационных объектов (мышь, клавиатура, монитор, принтер) и с назначением каждого из них;
- научиться представлять информацию на экране компьютера с помощью клавиатуры и мыши: создавать простейшие программы для Черепашки;
- узнать правила работы в Перволото и освоить его возможности (освоить технологию создания программ);
- назначение основных устройств компьютера (устройства ввода/вывода, хранения, передачи и обработки информации);
- этические правила и нормы, применяемые при работе с информацией, и правила безопасного поведения при работе с компьютерами.

Учащиеся должны уметь:

- ориентироваться в пространственных отношениях предметов;
- выделять признак, по которому произведена классификация предметов; находить закономерность в ряду предметов или чисел и продолжать этот ряд с учетом выявленной закономерности;
- выявлять причинно-следственные связи и решать задачи, связанные с анализом исходных данных;
- решать логические задачи;
- решать задачи, связанные с построением анимационных изображений несложных программ;
- научиться понимать «Справку» в различном ПО;
- понимать и создавать самостоятельно точные и понятные инструкции при решении учебных задач и в повседневной жизни
- работать с наглядно представленными на экране информационными объектами, применяя мышь и клавиатуру;

- готовить к защите и защищать небольшие проекты по заданной теме.

Учащиеся должны уметь **возможность использовать** приобретенные знания и умения в учебной деятельности и повседневной жизни:

- применять точную и понятную инструкцию при решении учебных задач и в повседневной жизни;
- придерживаться этических правил и норм, применяемых при работе с информацией, применять правила безопасного поведения при работе с компьютерами.

Содержание курса (34 часа)

№	Тема	Содержание	Кол-во часов	Перечень универсальных учебных действий, формирующихся у обучающихся
1	Знакомство со средой ПервоЛого и технологией работы в ней.	Интерфейс программы ПервоЛого и его основные объекты: Рабочее поле, Поле команд, Инструментальное меню, Черепашка. Понятие команды в среде ПервоЛого. Команды управления движением Черепашки. Входные параметры команды. Рисование фигур с помощью Черепашки.	7	П: умение осознанно и произвольно строить речевое высказывание в устной и письменной форме; -извлечение необходимой информации из прослушанных текстов; - знаково-символические действия , включая кодирование (преобразование объекта из чувственной формы в модель); - рефлексия способов и условий действия , контроль и оценка процесса и результатов деятельности; Л: Действие смыслообразования , т. е. установление учащимися связи между целью учебной деятельности и ее мотивом, другими словами, между результатом-продуктом учения. П: - самостоятельное выделение и формулирование познавательной цели; поиск и выделение необходимой информации ; - умение осознанно и произвольно строить - речевое высказывание в устной и письменной форме; К: планирование учебного сотрудничества с учителем и сверстниками – определение цели, функций участников, способов взаимодействия;
2	Создание микромира и его обитателей	Освоение технологии работы с Полеом форм. Заполнение Рабочего поля оттисками форм. Создание декораций микромира с использованием Поля форм и графического редактора.	8	П: - самостоятельное выделение и формулирование познавательной цели; поиск и выделение необходимой информации ; - умение осознанно и произвольно строить - речевое высказывание в устной и письменной форме; К: планирование учебного сотрудничества с учителем и сверстниками – определение цели, функций участников, способов взаимодействия;
3	Организация движения Черепашки	Личная карточка Черепашки. Как задать движение Черепашки. Моделирование прямолинейного и сложного движения объектов с разными скоростями. Управление	8	П: - самостоятельное выделение и формулирование познавательной цели; поиск и выделение необходимой информации ; - умение осознанно и произвольно строить - речевое высказывание в устной и письменной форме; К: планирование учебного сотрудничества с учителем и сверстниками – определение цели, функций участников, способов взаимодействия;

		курсом движения Черепашки. Суть анимации. Команда смены форм Черепашки.		
4	Составление программ	Этапы создания анимационного сюжета.	11	
			34	

Примерный комплекс упражнений для глаз

1. Закрывать глаза, сильно напрягая глазные мышцы, на счет 1-4, затем раскрыть глаза, расслабить мышцы глаз, посмотреть вдаль на счет 1-6. Повторить 4-5 раз.
2. Посмотреть на переносицу и задержать взгляд на счет 1-4. До усталости глаза не доводить. Затем посмотреть вдаль на счет 1-6. Повторить 4-5 раз.
3. Не поворачивая головы, посмотреть направо и зафиксировать взгляд на счет 1-4, затем посмотреть вдаль прямо на счет 1-6. Аналогичным образом проводятся упражнения с фиксацией взгляда влево, вверх и вниз. Повторить 3-4 раза.
4. Перевести взгляд быстро по диагонали: направо вверх — налево вниз, потом прямо вдаль на счет 1-6, затем налево вверх — направо вниз и посмотреть вдаль на счет 1-6. Повторить 4-5 раз.

Проведение гимнастики для глаз не исключает проведение физкультминутки. Регулярное проведение упражнений для глаз и физкультминуток эффективно снижает зрительное и статическое напряжение.

Перечень информационно-методического обеспечения

Печатные пособия:

- Калина Е.А., Использование объектно-ориентированной среды ЛогоМиры для развития творческих способностей (<http://www.iro.yar.ru>).
- Е.И. Яковлева, ЛогоМозаика: Сборник проектов.- М.: Институт новых технологий.
- С.Ф. Сопрунов, А.С.Ушакова, Е.И.Яковлева. ПервоЛого3.0: Справочное пособие. – М.: Институт новых технологий.
- И.Л. Никольская, Л.И. Тигранова «Гимнастика для ума», Москва, «Просвещение. Учебная литература», 1997 год

Цифровые ресурсы:

1. Пакет компьютерных педагогических программных средств «Страна Фантазия», 1 класс, авторы Тур С.Н., Бокучава Т.П.
2. Пакет компьютерных педагогических программных средств «Страна Фантазия», 2 - 4 класс, авторы Тур С.Н., Бокучава Т.П.
3. «Игры и задачи, 1-4 классы – 1С: Образование. Дом»
4. CD: «Перво-лого».
5. Оборудование:
6. Компьютерное место ученика (8 шт)
7. Проектор
8. Принтер