

658130, Алтайский край
г.Алейск
МБОУ СОШ №5
г.Алейска
тел.+7385 53 2-20-43
E-mail.
aleyskschool5@mail.ru



Муниципальное образование город Алейск Алтайского края

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №5**

г. АЛЕЙСКА АЛТАЙСКОГО КРАЯ

СОГЛАСОВАНО:
Руководитель структурного
подразделения
 / Н.В. Рогашева/
_____ 2023 г.



**Рабочая программа
по учебному курсу: Занимательная информатика
(в рамках работы Центра образования цифрового и гуманитарного
профиля
Точка Роста)**

Срок реализации программы – 1 год
Возраст обучающихся 8-11 лет

Разработана Гесс И.В.,
учителем информатики

Алейск 2023

Рабочая программа кружка «Занимательная информатика» для 2 -4 класса составлена на основе авторской программы Горячева «Информатика в играх и задачах» для начала изучения пропедевтического курса «Информатика и ИКТ». Рабочая программа рассчитана на 72 часа в год, 2 часа в неделю.

УМК:

Горячев А.В., Волкова Т.О., Горина К.И. Информатика в играх и задачах 2 класс. Методические рекомендации для учителя –М.: «Баласс» 2009

Холодова О. Юным умникам и умницам: Задания по развитию познавательных способностей.- М: Росткнига, 2014

Электронная школа <https://resh.edu.ru/>

Образовательный портал <https://uchi.ru/>

Содержание программы

2–4 класс (72 ч)

Раздел 1. Компьютер для начинающих- 14 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 – 15 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 – 10 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 4. Обработка информации в Power Point – 13 ч.

Мультимедийная презентация. Описание последовательно развивающихся событий (сюжет). Анимация. Возможности настройки анимации в редакторе презентаций. Создание эффекта движения с помощью смены последовательности рисунков. Отображение множеств. Кодирование. Вложенность (включение) множеств. Работаем на компьютере. Пересечение множеств. Компьютерные задания. Объединение множеств. Компьютерные задания.

Раздел 5. Занимательные задачи - 12 ч.

Компьютерное задание «Реши головоломку». Графы. Выражения. Комбинаторика. Работаем на компьютере. Комбинаторика. Учимся находить число фигур. Работаем на компьютере. Логические задачи с неполным условием. Тесты на логику. Развитие внимания. Компьютерные задания в занимательной форме. Рисуем на компьютере. Задачи - рисунки. Логические мини – задачи и задачи - шутки по информатике. Логические мини – задачи и задачи - шутки по информатике. Задачи – шутки. Компьютерная игра «Укажи лишнего». Проект «На прогулке».

Раздел 6. Работа над проектами- 6 ч.

Электронный лабиринт. Мой любимый герой сказки. Геометрические фигуры. Электронная викторина. На прогулке. Путешествие в страну компьютерных ребусов.

Раздел 7. Экскурсии – 2 ч.

Экскурсия в компьютерный класс. Выполнение творческих заданий.

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

Формы контроля: наблюдение, тестирование, презентация, мини-конференция, 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.

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

Тематический план

(72 ч, 2 ч в неделю)

| № п/п | Наименование раздела | Количество часов |
|----------|------------------------------------|---------------------|
| 1 | Компьютер для начинающих | 14ч |
| 2 | Обработка текстовой информации | 15ч |
| 3 | Графический редактор Paint | 10ч |
| 4 | Обработка информации в Power Point | 13ч |
| 5 | Занимательные задачи. | 12ч |
| 6 | Работа над проектами | 6 ч. |
| 7 | Экскурсии | 2 ч. |
| | Итого: | 72 ч |

Тематическое планирование

| № п/п, дата | Тема | Количес тво часов | Формы организации и виды деятельности |
|-------------------|--|----------------------|---|
| 1 | Компьютер для начинающих – 14ч. 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 | Контрольная работа. Проект «Сложи домик» | 1 | Занятие - театрализация |
| 14 | Анализ контрольной работы. | 1 | Занятие с применением компьютера |
| 15 | Обработка текстовой информации– 15 Текстовый редактор | 1 | Соревнование |
| 16 | Правила ввода текста. | 1 | Работа в паре |
| 17 | Слово, предложение, абзац. | 1 | Занятие - экскурсия |
| 18 | <u>Проект.</u> «Электронный лабиринт» Приёмы редактирования (вставка, удаление и замена символов). | 1 | Работа в группе |
| 19 | Фрагмент. Перемещение и удаление фрагментов. | 1 | Работа с компьютерной программой |
| 20 | Буфер обмена. Копирование фрагментов. | 1 | Практическое занятие |
| 21 | Проверка правописания, расстановка переносов. | 1 | Занятие на развитие логического мышления |

| | | | |
|----|--|---|--|
| 22 | Форматирование символов. (шрифт, размер, начертание, цвет). | 1 | Соревнование |
| 23 | Форматирование абзацев (выравнивание, отступ первой строки, междустрочный интервал и др.). | 1 | Практическое занятие |
| 24 | Создание и форматирование списков. | 1 | ИКТ |
| 25 | Вставка в документ таблицы. Заполнение её данными. | 1 | Самостоятельная работа |
| 26 | Копирование и перемещение слайдов | 1 | Занятие – турнир |
| 27 | Мультимедиа: анимация <i>Проект</i> «Мой любимый герой сказки» | 1 | Занятие - театрализация |
| 28 | Контрольная работа «Сложи головоломку» | 1 | Парная работа |
| 29 | Анализ контрольной работы | 1 | ИКТ |
| 30 | Графический редактор Point -10ч. Компьютерная графика. | 1 | Занятие - практикум |
| 31 | Простейший графический редактор. | 1 | Занятие с применением компьютера |
| 32 | Инструменты графического редактора. | 1 | ИКТ |
| 33 | Инструменты создания простейших графических объектов. | 1 | Занятие на развитие логического мышления |
| 34 | Исправление ошибок и внесение изменений. | 1 | Конкурс |
| 35 | Работа с фрагментами: удаление, перемещение, копирование. | 1 | Парная работа |
| 36 | Преобразование фрагментов | 1 | Занятие с применением компьютера |
| 37 | Устройства ввода графической информации. <i>Проект</i> «Геометрические фигуры» | 1 | Занятие - практикум |
| 38 | Контрольная работа. | 1 | Самостоятельная работа |
| 39 | Анализ контрольной работы. Учимся находить нужную фигуру и обводить её карандашом | 1 | Практическое занятие |
| 40 | Обработка информации в Power Point – 13 ч. Мультимедийная презентация | 1 | Работа над творческим проектом «Клоуны» |
| 41 | Описание последовательно развивающихся событий (сюжет). | 1 | Занятие - экскурсия |
| 42 | Анимация. | 1 | ИКТ |
| 43 | <i>Проект.</i> «Электронная викторина» | 1 | Работа в группе |
| 44 | Создание эффекта движения с помощью смены последовательности рисунков. | 1 | Занятие - практикум |
| 45 | Отображение множеств. Кодирование. | 1 | ИКТ |
| 46 | Вложенность (включение) множеств. Работаем на компьютере. | 1 | Практическое занятие |
| 47 | Пересечение множеств. Компьютерные задания. | 1 | Практическое занятие |
| 48 | Объединение множеств. Компьютерные задания. | 1 | Практическое занятие |

| | | | |
|----|--|---|--|
| 49 | Отрицание. Компьютерное задание «Найди, какая картинка | 1 | ИКТ |
| 50 | лишняя?». | 1 | Занятие на развитие логического мышления |
| 51 | Понятие «истина», «ложь» | 1 | Занятие с применением компьютера |
| 52 | Контрольная работа | 1 | ИКТ |
| 53 | Анализ контрольной работы | 1 | ИКТ |
| 54 | Занимательные задачи – 12ч. Компьютерное задание «Реши головоломку». | 1 | Занятие - турнир |
| 55 | Графы. Выражения. | 1 | Занятие с применением компьютера |
| 56 | Комбинаторика. Работаем на компьютере. | 1 | Занятие с применением компьютера |
| 57 | Комбинаторика. Учимся находить число фигур. Работаем на компьютере. | 1 | Практическое занятие |
| 58 | Логические задачи с неполным условием. Тесты на логику | 1 | Практическое занятие |
| 59 | Развитие внимания. Компьютерные задания в занимательной форме. | 1 | Занятие на развитие логического мышления |
| 60 | Рисуем на компьютере. Задачи - рисунки. | 1 | Занятие - экскурсия |
| 61 | Логические мини – задачи и задачи - шутки по информатике. | 1 | Занятие - игра |
| 62 | Задачи – шутки. Компьютерная игра «Укажи лишнего». | 1 | Конкурс |
| 63 | <u>Проект</u> «На прогулке». | 1 | Занятие на развитие логического мышления |
| 64 | Контрольная работа. Учимся мыслить логически. | 1 | Занятие - игра |
| 65 | .Анализ контрольной работы. | 1 | ИКТ. |
| 66 | Работа над проектами – 6 ч. | 1 | Занятие на развитие логического мышления |
| 67 | Расстановки. Задачи на промежутки. | 1 | ИКТ |
| 68 | Компьютерные добавлялки. | 1 | Урок - игра |
| 69 | Слова с компьютерной начинкой. | 1 | Работа в группе |
| 70 | <u>Проект.</u> Путешествие в страну компьютерных ребусов. | 1 | Занятие - игра |
| 71 | Экскурсии – 2ч. Экскурсия в кабинет информатики | 1 | Занятие – экскурсия |
| 72 | Выполнение индивидуальных творческих заданий | 1 | Занятие - экскурсия |