

Рабочая программа кружка «Занимательная информатика» для 2 класса составлена на основе авторской программы Горячева «Информатика в играх и задачах» для начала изучения пропедевтического курса «Информатика и ИКТ», учебного плана ГБОУ «Мирненская школа» на 2024-2025 учебный год. Рабочая программа рассчитана на 34 часа в год, 1 часа в неделю. Рабочая программа реализуется во 2 классе общеобразовательной школы в 2024-2025 учебном году. Срок реализации рабочей программы 2024-2025 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, пользоваться современными средствами связи (телефон, электронная почта);

научиться описывать объекты реальной действительности, т.е. представлять информацию о них различными способами (в виде чисел, текста, рисунков, таблиц).

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 (36 ч)

Раздел 1. Компьютер для начинающих- 7 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 – 8 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 – 5 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 – 6 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 - 6 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- 3 ч.

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

Раздел 7. Экскурсии – 1 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.

Тематический план

(36 ч, 1 ч в неделю)

№ п/п	Наименование раздела	Количество часов
1	Компьютер для начинающих	7ч
2	Обработка текстовой информации	8ч
3	Графический редактор Paint	5ч
4	Обработка информации в Power Point	6ч
5	Занимательные задачи.	6ч
6	Работа над проектами	3 ч.
7	Экскурсии	1 ч.

	Итого:	36 ч
--	---------------	-------------

Тематическое планирование

№ п/п	Тема	Количество часов	Формы организации и виды деятельности	План	Факт
1	Компьютер для начинающих – 7ч. Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности	1	Занятие – игра		
2	Как устроен компьютер	1	ИКТ		
3	Ввод информации в память компьютера.	1	Индивидуальная работа		
4	Клавиатура. Группы клавиш.	1	ИКТ		
5	Основная позиция пальцев на клавиатуре	1	ИКТ		
6	Программы и файлы. Рабочий стол.	1	Практическое занятие		
7	Главное меню. Запуск программ.	1	Самостоятельная работа		
8	Обработка текстовой информации– 8ч. Текстовый редактор. Правила ввода текста.	1	Соревнование		
9	Слово, предложение, абзац.	1	Занятие - экскурсия		
10	Фрагмент. Перемещение и удаление фрагментов.	1	Работа с компьютерной программой		
11	Буфер обмена. Копирование фрагментов.	1	Практическое занятие		
12	Проверка правописания, расстановка переносов.	1	Занятие на развитие логического мышления		
13	Форматирование символов. (шрифт, размер, начертание, цвет).	1	Соревнование		
14	Форматирование абзацев (выравнивание, отступ первой строки, междустрочный интервал и др.).	1	Практическое занятие		
15	Создание и форматирование списков.	1	ИКТ		
16	Графический редактор Point -5ч. Компьютерная графика.	1	Занятие - практикум		
17	Инструменты графического редактора.	1	ИКТ		

18	Инструменты создания простейших графических объектов.	1	Занятие на развитие логического мышления		
19	Работа с фрагментами: удаление, перемещение, копирование.	1	Парная работа		
20	стройства ввода графической информации. <u>Проект «Геометрические фигуры»</u>	1	Занятие - практикум		
21	Обработка информации в Power Point – 6 ч. Мультимедийная презентация	1	Работа над творческим проектом «Клоуны»		
22	Создание и дизайн слайда. Панель инструментов.	1	Создание и дизайн слайда. Панели инструментов: стандартная, форматирование, рисование. Задание цветовой гаммы слайда.		
23	Создание надписей, вставка картинок в качестве фона и иллюстраций.	1	ИКТ		
24	Вставка автофигур, рисунков, настройка анимации. Гиперссылки.	1	Работа в группе		
25	Создание презентации на заданную тему.	1	Занятие - практикум		
26	Показ презентации. Защита созданной презентации	1	ИКТ		
27	Занимательные задачи – 6ч. Компьютерное задание «Реши головоломку».	1	Занятие - турнир		
28	Графы. Выражения.	1	Занятие с применением компьютера		
29	Комбинаторика. Работаем на компьютере.	1	Занятие с применением компьютера		
30	Комбинаторика. Учимся находить число фигур. Работаем на компьютере.	1	Практическое занятие		
31	Логические задачи с неполным условием. Тесты на логику	1	Практическое занятие		
32	Развитие внимания. Компьютерные задания в занимательной форме.	1	Занятие на развитие логического мышления		
	Работа над проектами – 3 ч.	1	Занятие на развитие логического мышления		

33	Расстановки. Задачи на промежутки.	1	ИКТ		
34	Компьютерные добавлялки.	1	Урок - игра		
35	Проект. Путешествие в страну компьютерных ребусов.	1	Занятие - игра		
36	Экскурсии – 1ч. Экскурсия в кабинет информатики	1	Занятие – экскурсия		

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

