

Муниципальное казённое общеобразовательное учреждение
«Чернокурьинская средняя общеобразовательная школа»

Рассмотрено на заседании «Согласовано»

педагогического совета МКОУ Заместитель директора по УВР

«Чернокурьинская СОШ» _____ О. Д. Подсадных

Протокол № от 2017 г.

«Утверждаю»

Директор

«Чернокурьинская

_____ В. В. Фицай

Приказ № от 2017 г.

МКОУ

СОШ»

Рабочая программа внеурочной деятельности
1класс
«Юный инфознайка»

Составитель: Коненко Валентина Ивановна,
учитель начальных классов.
Первая квалификационная категория

с. Черная Курья.
2017 г

Пояснительная записка

Программа внеурочной деятельности «Юный инфознайка» составлена на основе образовательной программы «Юный инфознайка» (Сборник программ по внеурочной деятельности. 1-4 классы / авт. - сост. М. В. Васюкова, Е. А. Шаповалова. - Волгоград : Учитель, 2015г.)

Актуальность программы внеурочной деятельности «Юный инфознайка» в том, что в настоящее время компьютерная техника и информационные технологии позволяют автоматизировать обработку информации различной структуры. Знания в этой области необходимы практически каждому. Знание основных принципов работы на компьютере не только повышает интеллектуальный уровень, но и стимулирует их к дальнейшему самостоятельному изучению информатики и других учебных дисциплин. Поэтому специалистам практически любой отрасли необходимо уметь работать на компьютере, иметь навыки работы с современным программным обеспечением.

Цели программы - обеспечение подготовки обучающихся к решению информационных задач на уроках информатики на различных ступенях общего образовании и формирование первоначальных представлений о видах, свойствах информации, способах работы с ней с использованием компьютера, обучающих и развивающих программ.

Задачи программы:

Обучающие:

- S** Формировать информационную культуру через практическую работу с обучающимися и развивающими программами; умения и навыки работы с информацией, с мышью и клавиатурой при выполнении операций за компьютером; умения составлять алгоритмы при решении игровых ситуативно-образных задач; умение планировать свою деятельность;
- S** Приобретать опыт создания и преобразования текстов, рисунков и других информационных объектов, моделей с помощью компьютера;

Развивающие:

- S** Развивать умения работать с обучающими и развивающими компьютерным программами для младших школьников; умение строить простейшие информационные модели и использовать их при изучении других школьных предметов;
- S** Прививать устойчивый познавательный интерес к информационным

технологиям;

- S** Развивать у детей познавательные процессы: внимание, воображение, память, мышление;

Воспитывающие :

- S** Воспитывать навыки общения, способствовать к адаптации в быстро изменяющейся информационной среде.

Реализация этих задач будет способствовать дальнейшему формированию взгляда школьников на мир, раскрытию роли информатики в формировании естественно-научной картины мира, развитию мышления, в том числе формированию алгоритмического стиля мышления, подготовке учеников к жизни в информационном обществе.

Курс внеурочной деятельности «Юный инфознайка» предназначен для учащихся 1-2 классов, рассчитан на 2 года обучения, 67 часов (1 класс - 33 часа в год, 2 класс - 34 часа в год), 1 час в неделю в течение всего учебного года.

Планируемые результаты освоения курса.

Воспитательные результаты внеурочной деятельности школьников распределяются по трём уровням.

Первый уровень результатов - приобретение школьником социальных знаний (об общественных нормах, устройстве общества, о социально одобряемых и неодобряемых формах поведения в обществе и т. п.), первичного понимания социальной реальности и повседневной жизни.

Для достижения данного уровня результатов особое значение имеет взаимодействие ученика со своими учителями (в основном в дополнительном образовании) как значимыми для него носителями положительного социального знания и повседневного опыта.

Например, в беседе о здоровом образе жизни ребёнок не только воспринимает информацию от педагога, но и невольно сравнивает её с образом самого педагога. Информации будет больше доверия, если сам педагог культивирует здоровый образ жизни.

Второй уровень результатов - получение школьником опыта переживания и позитивного отношения к базовым ценностям общества (человек, семья, Отечество, природа, мир, знания, труд, культура), ценностного отношения к социальной реальности в целом.

Для достижения данного уровня результатов особое значение имеет взаимодействие школьников между собой на уровне класса, школы, то есть в защищенной, дружественной среде. Именно в такой близкой социальной среде ребёнок получает первое практическое подтверждение приобретённых социальных знаний и начинает их ценить.

Третий уровень результатов - получение школьником опыта

самостоятельного общественного действия. Только в самостоятельном общественном действии, действии в открытом социуме, за пределами дружественной среды школы, для других, зачастую незнакомых людей, которые вовсе не обязательно положительно к нему настроены, юный человек действительно становится социальным деятелем, гражданином, свободным человеком. Именно в опыте самостоятельного общественного действия приобретается то мужество, та готовность к поступку, без которых невозможно существование гражданина и гражданского общества.

Очевидно, что для достижения данного уровня результатов особое значение имеет взаимодействие школьника с социальными субъектами за пределами школы, в открытой общественной среде.

Достижение трёх уровней результатов внеурочной деятельности увеличивает вероятность появления *эффектов* воспитания и социализации детей. У учеников могут быть сформированы коммуникативная, этическая, социальная, гражданская компетентности и социокультурная идентичность в её этническом и других аспектах.

При организации внеурочной деятельности младших школьников необходимо учитывать, что, поступив в 1 класс, дети особенно восприимчивы к новому социальному знанию, стремятся понять новую для них школьную реальность. Педагог должен поддержать эту тенденцию, обеспечить используемыми формами внеурочной деятельности достижение ребенком *первого уровня результатов*.

В результате внеурочной деятельности по программе «Юный инфознайка» у младших школьников будут сформированы личностные, регулятивные, познавательные и коммуникативные универсальные учебные действия как основа умения учиться.

В *сфере личностных универсальных учебных действий* будут сформированы:

- внутренняя позиция обучающегося, адекватная мотивация учебной деятельности, включая учебные и познавательные мотивы, ориентация на моральные нормы и их выполнение;
- познавательный интерес к новому учебному материалу и способам решения новой задачи;
- ориентация на понимание причин успеха в учебной деятельности, в том числе на самоанализ и самоконтроль результата, на анализ соответствия результатов требованиям конкретной задачи, на понимание предложений и оценок учителей, товарищей;
- способность к самооценке на основе критериев успешности учебной деятельности;
- установка на здоровый образ жизни.

В *сфере регулятивных универсальных учебных действий* дети овладеют всеми типами учебных действий, направленных на организацию своей работы в образовательном учреждении и вне её, включая способность принимать и

сохранять учебную цель и задачу, планировать её реализацию, контролировать и оценивать свои действия, вносить соответствующие коррективы в их выполнение;

- адекватно воспринимать предложения и оценку учителей, товарищей, родителей и других людей;
- различать способ и результат действия;

В *сфере познавательных универсальных учебных действий* обучающиеся научатся воспринимать и анализировать сообщения и важнейшие их компоненты - тексты, использовать знаково-символические средства, в том числе овладеют действием моделирования, а также широким спектром логических действий и операций, включая общие приёмы решения задач.

Обучающийся научится (или получит возможность научиться):

- осуществлять поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий с использованием учебной литературы, энциклопедий, справочников (включая электронные, цифровые), в открытом информационном пространстве, в том числе контролируемом пространстве Интернета;
- осуществлять анализ объектов с выделением существенных и несущественных признаков;
- проводить сравнение и классификацию по заданным критериям;
- устанавливать причинно-следственные связи в изучаемом круге явлений;
- строить рассуждения в форме связи простых суждений об объекте, его строении, свойствах и связях;
- устанавливать аналогии;
- владеть рядом общих приёмов решения задач.

В *сфере коммуникативных универсальных учебных действий* ученики приобретут умения учитывать позицию собеседника (партнёра), организовывать и осуществлять сотрудничество и кооперацию с учителем и сверстниками, адекватно воспринимать и передавать информацию, отображать предметное содержание и условия деятельности в сообщениях, важнейшими компонентами которых являются тексты.

Ученик научится (или получит возможность научиться):

- адекватно использовать коммуникативные (прежде всего речевые) средства для решения различных коммуникативных задач, строить монологическое высказывание (в том числе сопровождая его аудиовизуальной поддержкой), владеть диалогической формой коммуникации, используя в том числе средства и инструменты ИКТ;
- допускать возможность существования у людей различных точек зрения, в том числе не совпадающих с его собственной, и ориентироваться на позицию партнёра в общении и взаимодействии;
- учитывать разные мнения и стремиться к координации различных позиций в сотрудничестве;
- формулировать собственное мнение и позицию;
- договариваться и приходить к общему решению в совместной

деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов;

- задавать вопросы;
- контролировать действия партнёра;
- использовать речь для регуляции своего действия;
- адекватно использовать речевые средства

Содержание курса «Юный инфознайка»

1 класс.

1-2 часа. Введение. Прогресс и компьютер. Инструктаж по технике безопасности. Правила поведения в компьютерном классе. Работа с обучающей программой «Дракоша и занимательная информатика». Гимнастика для глаз. Дидактическая игра «Можно или нельзя».

Межпредметные связи: уроки здоровья, окружающий мир.

1 час. История создания компьютера. Работа с обучающей программой «Дракоша и занимательная информатика». Гимнастика для глаз. Дидактическая игра «Компьютеры».

Межпредметные связи: уроки здоровья, окружающий мир.

1 час. Для чего используют компьютер. Работа с обучающей программой «Дракоша и занимательная информатика». Гимнастика для глаз. Дидактические игры «Угадай-ка», «Сосчитай-ка».

Межпредметные связи: уроки здоровья, математика, окружающий мир.

6 часов. Мой друг - компьютер. Клавиатура. Назначение клавиш. Работа с обучающей программой «Дракоша и занимательная информатика». Гимнастика для глаз. Упражнение для рук «Пальчиковая гимнастика». Дидактические игры «Перевозка», «Поймай мяч», «Собери картинку».

Межпредметные связи: уроки здоровья, окружающий мир.

1 час. Представление информации в компьютере. Работа с обучающей программой «Дракоша и занимательная информатика». Гимнастика для глаз.

Игра «Двоичный тетрис».

Межпредметные связи: уроки здоровья, математика.

1 час. Лаборатория инфознайки. Основные блоки, входящие в компьютер. Работа с обучающей программой «Дракоша и занимательная информатика». Электронная физминутка для глаз. Дидактическая игра «Лабиринт».

Межпредметные связи: уроки здоровья, математика.

1 час. Микропроцессор. Оперативная память. Работа с обучающей программой «Дракоша и занимательная информатика». Электронная физминутка для глаз. Дидактическая игра «Собери грибочки».

Межпредметные связи: уроки здоровья, математика.

1 час. Монитор. Принтеры. Работа с обучающей программой «Дракоша и занимательная информатика». Электронная физминутка для глаз. Упражнение для рук и шеи. Игра «Построй сеть».

Межпредметные связи: уроки здоровья, математика.

1 час. CD-ROM. Модем. Работа с обучающей программой «Дракоша и занимательная информатика». Электронная физминутка для глаз. Упражнение для рук и шеи. Игра «Компьютеры».

Межпредметные связи: уроки здоровья, математика.

6 часов. Мышь. Работа с обучающей программой «Мир информатики. 1-й год обучения». Электронная физминутка для глаз. Упражнение для рук и шеи. Дидактические игры «Перетащить и оставить», «Обведи рисунок», «Попадание на скорость», «Собери домик», «Убери кружки. Собери яблоки».

Межпредметные связи: уроки здоровья, математика.

8 часов. Клавиатура. Клавиатурный тренажёр. Работа с обучающей программой «Мир информатики. 1 -й год обучения». Электронная физминутка для глаз. Упражнение для рук и шеи. Упражнения 1-19.

Межпредметные связи: уроки здоровья, математика.

4 часа. Учимся логически мыслить. Работа с обучающей программой «Страна Фантазия». Электронные физминутки для глаз. Упражнение для рук и шеи. Дидактические игры «Сосчитай предметы», «Собери картинку», «Найди отличия», «Лишний предмет».

Межпредметные связи: уроки здоровья, математика, окружающий мир

№ п/п	Тема программы	Ко-во часов	Характеристика видов деятельности	Компьютерная поддержка	Дата
	Введение. Прогресс и компьютер. Инструктаж по технике безопасности	2	Познавательная, игровая	Программа «Дракоша и занимательная информатика»	
	История создания компьютера	1	Познавательная, игровая	Программа «Дракоша и занимательная информатика»	
	Для чего используют компьютер	1	Познавательная, игровая	Программа «Дракоша и занимательная информатика»	
	Мой друг - компьютер. Клавиатура. Назначение клавиш. Игра «Перевозка»	6	Познавательная, игровая	Программа «Дракоша и занимательная информатика»	
	Представление информации в компьютере. Игра «Двоичный тетрис»	1	Познавательная, игровая	Программа «Дракоша и занимательная информатика»	

	Лаборатория инфознайки. Основные блоки, входящие в компьютер	1	Познавательная, игровая	Программа «Дракоша и занимательная информатика»	
	Микропроцессор. Оперативная память	1	Познавательная, игровая	Программа «Дракоша и занимательная информатика»	
	Монитор. Принтеры. Игра «Построй сеть»	1	Познавательная, игровая	Программа «Дракоша и занимательная информатика»	
	CD-ROM. Модем. Игра «Компьютеры»	1	Познавательная, игровая	Программа «Дракоша и занимательная информатика»	
	Мышь. Игра «Перетащить и оставить»	1	Познавательная, игровая	Программа «Мир информатики», 1-й год обучения	
	Мышь. Всплывающее меню	1	Познавательная, игровая	Программа «Мир информатики», 1-й год обучения	
	Мышь. Игра «Обведи рисунок»	1	Познавательная, игровая	Программа «Мир информатики», 1-й год обучения	

	Мышь. Игра «Попадание на скорость»	1	Познавательная, игровая	Программа «Мир информатики», 1-й год обучения	
	Мышь. Игра «Собери домик»	1	Познавательная, игровая	Программа «Мир информатики», 1-й год обучения	
	Мышь. Игра «Убери кружки. Собери яблоки»	1	Познавательная, игровая	Программа «Мир информатики», 1-й год обучения	
	Клавиатура. Клавиатурный тренажёр. Упражнения 1-3	1	Познавательная, игровая	Программа «Мир информатики», 1 -й год обучения	
	Клавиатура. Клавиатурный тренажёр. Упражнения 4-6	1	Познавательная, игровая	Программа «Мир информатики», 1 -й год обучения	
	Клавиатура. Клавиатурный тренажёр. Упражнения 7-9	1	Познавательная, игровая	Программа «Мир информатики», 1 -й год обучения	
	Клавиатура. Клавиатурный	1	Познавательная, игровая	Программа «Мир информатики», 1-й	
	тренажёр. Упражнения 10-11			год обучения	

	Клавиатура. Клавиатурный тренажёр. Упражнения 12-13	1	Познавательная, игровая	Программа «Мир информатики», 1 -й год обучения	
	Клавиатура. Клавиатурный тренажёр. Упражнения 14-15	1	Познавательная, игровая	Программа «Мир информатики», 1 -й год обучения	
	Клавиатура. Клавиатурный тренажёр. Упражнения 16-17	1	Познавательная, игровая	Программа «Мир информатики», 1 -й год обучения	
	Клавиатура. Клавиатурный тренажёр. Упражнения 18-19	1	Познавательная, игровая	Программа «Мир информатики», 1 -й год обучения	
	Учимся логически мыслить	4	Познавательная, игровая	Программа «Страна Фантазия»	
	Итого	33 часа			