

МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
КАРАСЕВСКАЯ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА

Тел.: 8 (496) 6179-997, 8(496) 6179-998
E-mail: shkolakar@mail.ru

140451, Московская область, Коломенский район,
поселок Лесной, улица Школьная, дом 1.



**Рабочая программа
внеурочной деятельности
по общеинтеллектуальному направлению
«Компьютерная азбука»
2 класс**

Составитель: учитель информатики
Алмазова Марина Андреевна,
без квалификационной категории

Коломенский муниципальный район
2017/2018 учебный год

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Внеурочная деятельность по общеинтеллектуальному направлению «Компьютерная азбука» является первым звеном (пропедевтическим этапом) в цепи непрерывного курса обучения информатике и информационно-коммуникационным технологиям с 1 по 11 классы, содержание которого направлено на воспитание интереса к познанию нового, развитию наблюдательности, умения анализировать, рассуждать, доказывать, проявлять интуицию, творчески подходить к решению учебной задачи.

Рабочая программа внеурочной деятельности по общеинтеллектуальному направлению «Компьютерная азбука» для обучающихся 2 класса средней общеобразовательной школы составлена на основании следующих нормативно-правовых документов:

- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 06.10.2009 г. № 373 (ред. от 31.12.2015 г.) «Об утверждении и введении в действие федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования».
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 30.08.2013 г. № 1015 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по основным общеобразовательным программам - образовательным программам начального общего, основного общего и среднего общего образования».
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 31.03.2014 г. № 253 «Об утверждении федерального перечня учебников, рекомендованных к использованию при реализации имеющих государственную аккредитацию образовательных программ начального общего, основного общего и среднего общего образования».
- Авторская программа А.В. Горячева «Информатика и ИКТ» (для четырёхлетней начальной школы), М.:Баласс, 2012г.
- Основная образовательная программа начального общего образования МОУ Карасёвской средней общеобразовательной школы на 2015 г. – 2019 г., утвержденная приказом директора школы от 31.08.2015 г. № 211 (изменения и дополнения, утвержденные приказом директора школы от 29.08.2017 г. № 263).
- Учебный план МОУ Карасёвской средней общеобразовательной школы на 2017-2018 учебный год, утвержденный приказом директора школы от 29.08.2017 г. № 271.
- Положение о рабочей программе, утвержденное приказом директора школы от 30.08.2016 г. № 275.

Предлагаемый курс предназначен для формирования элементов логической и алгоритмической грамотности, коммуникативных умений обучающихся с применением групповых форм организации занятий и использованием современных средств обучения.

Рабочая программа внеурочной деятельности «Компьютерная азбука» направлена на достижение следующих **целей**:

- 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;
- развитие первоначальных способностей ориентироваться в информационных потоках окружающего мира и применять точную и понятную инструкцию для решения учебных задач и в повседневной жизни;
- воспитание интереса к информационной и коммуникативной деятельности, этическим нормам работы с информацией; воспитание бережного отношения к техническим устройствам.

Основные задачи по реализации программы:

- развивать общеучебные, коммуникативные умения и элементы информационной культуры, то есть умения работать с информацией (правильно воспринимать информацию от учителя, из учебников, обмениваться информацией между собой);
- формировать умения описывать объекты реальной действительности, то есть представлять информацию о них различными способами;

- сформировать начальные навыки использования компьютерной техники и современных информационных технологий для решения учебных и практических задач.

Настоящая программа внеурочной деятельности разработана с учётом возрастных и психологических особенностей обучающихся, а также учитывает систему обучения 2 класса и специфику классного коллектива, в котором будет осуществляться учебный процесс, направленный на общее развитие обучающихся.

С целью полного прохождения программы некоторые темы объединены в один урок:

- Темы «Сравнение множеств» и «Отображение множеств» объединены для изучения в один урок, так как урок попадает на зимние каникулы.
- Темы «Вложенность множеств», «Пересечение множеств» и «Объединение множеств» объединены для изучения в один урок.

Общая характеристика курса

В программе курса «Компьютерная азбука» (2 класс) выделяются следующие разделы:

- Раздел 1 «Отличительные признаки и составные части предметов» посвящен повторению и закреплению изученных в 1 классе представлений о признаках предметов (цвет, форма, размер, материал, вкус, название и т. п.), описании и составе предметов, их действиях. Для нового изучения вводятся темы «Симметрия», «Координатная сетка».
- Раздел 2 «План действий и его описание», при изучении которого обучающиеся знакомятся с понятиями «обратное действие», «алгоритм», «ветвление в алгоритме»; заполняют блок-схему линейного алгоритма, выполняют алгоритм и определяют его результат, определяют и задают вопросы, на которые можно ответить «да» или «нет», вписывают недостающие команды алгоритма.
- Раздел 3 «Множество. Кодирование» предназначен для повторения, закрепления и отработку знаний о множествах (элементы множества, способы задания множеств, сравнение, отображение, кодирование). Для первичного изучения вводятся понятия о вложенности, пересечении и объединении множеств.
- Раздел 4 «Логические рассуждения» включает в себя повторение способов описания логических рассуждений (определение истинности высказываний, в том числе со словами «не», «и», «или»), решение логических задач и задач комбинаторного типа.

В системе занятий внеурочной деятельности «Компьютерная азбука» особое внимание уделяется познавательной активности обучающихся, их мотивированности к самостоятельной работе. Это предполагает все более широкое использование активных форм познания: наблюдение, обсуждение разных мнений, предположений, учебный диалог, нетрадиционных форм уроков, в том числе методики деловых и ролевых игр.

Место учебного курса в учебном плане

Программа курса «Компьютерная азбука» рассчитана на изучение обучающимися 2 класса в течение 35 учебных часов в год из расчета 1 час в неделю (продолжительность занятия составляет 25 минут). Содержание курса отвечает требованию к организации внеурочной деятельности, не требует от обучающихся дополнительных знаний. Тематика задач и заданий отражает реальные познавательные интересы детей, содержит полезную и любопытную информацию, интересные факты, способные дать простор воображению.

Описание ценностных ориентиров содержания курса

В соответствии с новым Стандартом образования, основной целью изучения информатики в начальной школе является формирование у обучающихся основ ИКТ-компетентности, под которой подразумевается способность решать задачи, связанные с обработкой информации и коммуникацией с адекватным применением массово распространенных ИКТ-инструментов и

широко доступных информационных источников. ИКТ-компетентность позволяет человеку правильно строить свое поведение в информационной области: искать информацию в нужном месте, воспринимать, собирать, представлять и передавать ее нужным образом.

Планируемые результаты освоения программы учебного предмета

Личностные результаты.

У обучающегося будет сформировано:

- умение овладения начальными навыками адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся мире;
- умение развития мотивов учебной деятельности;
- умение развития самостоятельности и личной ответственности за свои поступки в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе;

Обучающийся получит возможность для формирования:

- умений развивать навыки сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях;
- умений не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций.

Метапредметные результаты.

Обучающийся научится:

- понимать способы решения проблем творческого и поискового характера;
- понимать, как используются знаково-символические средства представления информации для создания моделей изучаемых объектов и процессов, схем решения учебных и практических задач;
- понимать и использовать речевые средства и средства информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных и познавательных задач; осознанно строить речевое высказывание в соответствии с задачами коммуникации и составлять тексты в устной и письменной форме;
- понимать начальные сведения о сущности и особенностях информационных объектов, процессов и явлений действительности;
- понимать базовые предметные и межпредметные понятия, отражающие существенные связи и отношения между объектами и процессами.

Обучающийся получит возможность научиться:

- планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
- планировать различные способы поиска (в справочных источниках и открытом учебном информационном пространстве Интернета), сбора, обработки, анализа, организации, передачи и интерпретации информации в соответствии с коммуникативными и познавательными задачами и технологиями учебного предмета, в том числе умение вводить текст с помощью клавиатуры, фиксировать (записывать) в цифровой форме измеряемые величины и анализировать изображения, звуки, готовить своё выступление и выступать с аудио-, видео- и графическим сопровождением;

Предметные результаты.

Обучающийся научится:

- образовывать истинные и ложные высказывания, смысл понятий «и» и «или»;
- образовывать алгоритм, алгоритм с ветвлением.

Обучающийся получит возможность научиться:

- группировать базовые понятия, признаки, состав и действия предметов

- группировать множества, элементы множества, сравнивать множества
- группировать и кодировать слова разными способами.

Содержание программы 2 класс (35 часов)

1. Отличительные признаки и составные части предметов (8 ч)

Выделение признаков предметов, узнавание предметов по заданным признакам. Сравнение двух или более предметов. Разбиение предметов на группы по заданным признакам. Составные части предметов. Симметрия. Координатная сетка. Игра «Что? Где? Когда?».

2. План действий и его описание (7 ч)

Последовательность действий. Последовательность состояний в природе. Выполнение последовательности действий. Составление линейных планов действий. Поиск ошибок в последовательности действий. Знакомство со способами записи алгоритмов. Знакомство с ветвлениями в алгоритмах.

Викторина «План действий и его описание».

3. Множество. Кодирование (11 часов)

Элементы множества. Способы задания множеств. Сравнение, отображение, кодирование, вложенность, пересечение и объединение множеств.

Путешествие по стране «Множества».

4. Логические рассуждения (9 ч)

Истинность и ложность высказываний. Логические рассуждения и выводы. Поиск путей на простейших графах, подсчет вариантов. Высказывания и множества. Вложенные множества. Построение отрицания высказываний. Комбинаторика.

Марафон «Логические рассуждения».

**Календарно-тематическое планирование к рабочей программе внеурочной деятельности
«Компьютерная азбука»
с определением основных видов учебной деятельности обучающихся во 2 классе**

№ п/п	Тема занятия	Дата проведения	
		По плану	По факту
1. Отличительные признаки и составные части предметов (8 часов)			
1	Повторный инструктаж по охране труда на рабочем месте ИОТ-007-14.Признаки предметов.	04.09	
2	Описание предметов.	11.09	
3	Состав предметов.	18.09	
4	Действия предметов. Игра «Брейн-ринг».	25.09	
5	Симметрия.	02.10	
6	Координатная сетка.	09.10	
7	Игра «Что? Где? Когда?».	16.10	
8	Заключительное повторение «Предметы вокруг нас».	23.10	
2. План действий и его описание (7 часов)			
9	Действия предметов.	13.11	
10	Обратные действия.	20.11	
11	Последовательность событий.	27.11	
12	Игра-соревнование «Алгоритм».	04.12	
13	Ветвление.	11.12	
14	Викторина «План действий и его описание».	18.12	
15	Заключительное повторение «Алгоритмика».	25.12	
3. Множество. Кодирование (11 часов)			
16	Повторный инструктаж по охране труда на рабочем месте ИОТ-007-14.Множество. Элементы множества.	15.01	
17	Способы задания множеств.	22.01	
18	Сравнение множеств.	29.01	
19	Отображение множеств.	29.01	
20	Игра «Кодировщики».	05.02	
21	Вложенность множеств.	12.02	
22	Пересечение множеств.	12.02	
23	Объединение множеств.	12.02	
24	Путешествие по стране «Множества».	19.02	
25	Повторение (раздел «В школе и дома»).	26.02	
26	Повторение (раздел «В школе и дома»).	05.03	

4. Логические рассуждения (9 часов)			
27	Высказывание. Игра «Истина-ложь».	12.03	
28	Отрицание.	19.03	
29	Логические операции «и», «или».	09.04	
30	Графы. Деревья.	16.04	
31	Комбинаторика.	28.04	
32	Марафон «Логические рассуждения».	07.05	
33	Заключительное повторение (раздел «В гостях у сказки»).	14.05	
34	Компьютерный турнир.	21.05	
35	Заключительное повторение (раздел «В гостях у сказки»).	28.05	

Учебно-методическое и материально-техническое обеспечение

Учебно-методический комплект.

1. Горячев А. В. Информатика, 2 класс. («Информатика в играх и задачах»): учебник-тетрадь: в 2-х ч./ А. В. Горячев, К. И. Горина, Т. О. Волкова. – М.: Баласс: Школьный дом, 2012.
2. Информатика. 2 класс («Информатика в играх и задачах»): методические рекомендации для учителя по курсу информатики и по курсу математики с элементами информатики/А. В. Горячев, К. И. Горина, Т. О. Волкова. – М.: Баласс, 2011.
3. Информатика. 2 класс: технологические карты уроков по учебнику А. В. Горячева, К. И. Горина, Т. О. Волковой/авт.-сост. Г. В. Баженова. – Волгоград: Учитель, 2014.
4. Информатика. 2 класс: комплект наглядных пособий: в 2-х ч./сост. Т. О. Волкова. – М.: Баласс, 2005.

Интернет-ресурсы.

1. Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов. – Режим доступа: <http://school-collection.edu.ru/catalog/teacher/>
2. Сайт издательства «Просвещение». – Режим доступа: http://school-russia.prosv.ru/info.aspx?ob_no=25738.
3. Фестиваль педагогических идей «Открытый урок». – Режим доступа: <http://festival.1september.ru/articles/>

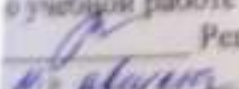
II. Компьютерная поддержка.

1. Программа «Страна Фантазия».
2. Программа «Мир информатики» от Кирилла и Мефодия, 1-2-й годы обучения.

IV. Технические средства обучения.

1. Компьютерный класс (10 стационарных ПК, 11 ноутбуков, 1 ПК учителя).
2. Мультимедийный проектор.
3. Экран.
4. Принтер.
5. Устройства вывода звуковой информации (колонки) для озвучивания всего класса.
6. Устройства для ручного ввода текстовой информации и манипулирования экранными объектами (клавиатура, мышь).
7. Сканер.
8. Модем.

рассмотрено
на заседании ШМО учителей
естественно-математического цикла
протокол от 28.08.2017 г. №1

одоблено
заместитель директора
по учебной работе
 Решетова С.В.
2017 г.