

Муниципальное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа № 2»

УТВЕРЖДЕНО
приказом № 116/2-26-176
от «31» августа 2020 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
курса внеурочной деятельности
по информатике
2 класс

«ИНФОРМАТИКА В ИГРАХ И ЗАДАЧАХ»

Составлена:
Гординой Н.Г.,
учителем информатики
высшей квалификационной
категории

Саянск, 2020 г.

Рабочая программа курса внеурочной деятельности «Информатика в играх и задачах» составлена на основе требований к реализации Основной образовательной программы начального общего образования МОУ СОШ №2 г. Саянска.

Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности

Изучение курса в начальной школе дает возможность обучающимся достичь следующих результатов развития:

Личностные:

- положительное отношение к процессу познания, в том числе в области информационных технологий;
- умение осуществлять самоконтроль и самоанализ учебной деятельности;
- умение применять правила делового сотрудничества: сравнивать разные точки зрения; считаться с мнением другого человека; проявлять терпение и доброжелательность в споре (дискуссии).

Метапредметные:

- умение организовать свое рабочее место, планировать текущую работу, нацелить себя на выполнение поставленной задачи;
- анализировать предлагаемый материал, сравнивать объекты, устанавливать закономерности, обобщать, выделять главное, существенное, устанавливать причинно-следственные связи, аналогии;
- пользоваться различными источниками информации, электронными образовательными ресурсами, составлять план;
- умения слушать, выражать свои мысли, выступать перед аудиторией, задавать уточняющие вопросы, обосновывать свою точку зрения.

Предметные:

- умение определять признаки предметов, проводить их классификацию по разным основаниям;
- умение использовать признаки для описания объекта;
- освоить простейшее понятие алгоритма и его свойства;
- освоить понятие и принцип работы формального исполнителя;
- научиться составлять линейные алгоритмы для решения различных задач;
- умение решать поставленные задачи с использованием цифровых образовательных ресурсов;
- иллюстрировать учебные работы с использованием средств информационных технологий.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

1. Введение. (1 ч)

Темы: Правила поведения в компьютерном классе. Введение в информатику.

Задачи: ознакомить с правилами поведения в компьютерном классе, правилами работы за компьютером; дать первоначальное представление об основных понятиях информатики – информации и компьютере; ознакомить с ЦОР «Учебник информатики. 1 год обучения»

Основные понятия: Информация. Информатика. Компьютер.

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

Темы: Цвет предметов. Форма предметов. Творческая работа по конструированию «Юный конструктор». Размер предметов. «Что лишнее». Названия предметов. «Что лишнее». Признаки предметов. Состав предметов. Загадки.

Задачи: развивать умения проводить классификацию и сравнение предметов по цвету, форме, размеру, общему названию; выявлять закономерности в чередовании цветов, фигур различной формы, размера; описывать и определять предметы через их признаки, составные части; развивать умения работать с ЦОР, способствовать развитию творческих способностей.

Основные понятия: признаки предметов, закономерность, общее название, конструирование.

3. План действий и его описание. (7 ч)

Темы: Понятия «равно», «не равно». Отношения «больше», «меньше». Понятия «вверх», «вниз», «влево», «вправо». Действия предметов. Последовательность событий. Порядок действий. «Алгоритм в сказках».

Задачи: ознакомить с основными понятиями темы;

развивать: умения сравнивать группы по количеству предметов, навыки ориентации в пространстве и на листе бумаги, умения определять и называть действия предметов; обобщать и классифицировать предметы по их действиям; описывать и определять предметы через действия, определять порядок действий;

развивать умения работы с ЦОР, умения ввода информации в текстовом редакторе, способствовать развитию творческих способностей.

Основные понятия: действие предметов, алгоритм, исполнитель, система команд исполнителя.

Итого: 16 часов

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ урока п/п	Тема	Кол-во часов
Введение		1
1	Правила поведения в компьютерном классе. Введение в информатику.	1
Отличительные признаки и составные части предметов		8
2	Цвет предметов.	1
3	Форма предметов.	1
4-5	Творческая работа по конструированию «Юный конструктор».	2
6	Размер предметов. «Что лишнее»	1
7	Названия предметов. «Что лишнее»	1
8 - 9	Признаки предметов. Состав предметов. Загадки.	2
План действий и его описание		7
10	Понятия «равно», «не равно».	1
11	Отношения «больше», «меньше».	1
12	Понятия «вверх», «вниз», «влево», «вправо».	1
13	Действия предметов.	1
14	Последовательность событий.	1
15	Порядок действий.	1
16	«Алгоритм в сказках»	1
Итого:		16

**Содержание курса с указанием форм организации учебных занятий,
основных видов учебной деятельности**

«Информатика в играх и задачах»

№ п/п	Тема	Форма организации	Основные виды деятельности
1	Введение	беседа, самостоятельная практическая работа с ЦОР	слушание учителя; ведение диалога; просмотр и обсуждение презентации
2	Отличительные признаки и составные части предметов	эвристическая беседа; творческая работа по конструированию; самостоятельная практическая работа с ЦОР; игра;	ответы на вопросы учителя, выполнение выводов; игровая деятельность;
3	План действий и его описание	самостоятельная практическая работа с ЦОР групповая работа работа в парах	Просмотр и осуждение презентации выполнение заданий по алгоритму; ответы на вопросы викторины