

Программа «Инфознайка» разработана в соответствии

- Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования;
- ФЗ от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании» РФ:

- методического конструктора «Внеурочная деятельность школьников» авторов Д.В. Григорьева, П.В. Степанова;

- примерных программ внеурочной деятельности под редакцией В.А. Горского.

Цель программы: формирование основ информационно-коммуникационной компетентности (овладение младшими школьниками навыками работы на компьютере, умением работать с различными видами информации и освоение основ проектно-творческой деятельности).

Задачи программы:

- Освоить общие безопасные и эргономичные принципы работы на ПК.
- Познакомить учащихся с возможностями различных средств ИКТ для использования в обучении, развития собственной познавательной деятельности и общей культуры.
- Освоить с учащимися первичные навыки обработки и поиска информации при помощи средств ИКТ.
- Научить вводить различные виды информации в компьютер: текст, звук, изображение.
- Обучить учащихся основам алгоритмизации и программирования.
- Приобщить к проектно-творческой деятельности.

В соответствии с учебным планом программа рассчитана на 34 часа (34 часа в год, 1 час в неделю), предназначенная для детей 7-8 лет.

Планируемые образовательные результаты освоения предмета обучающимися должны:

Личностные

- забота о здоровье при работе за компьютером;
- формирование способности самостоятельно мыслить, добывать и применять знания;
- умение планировать действия, эффективно сотрудничать в разнообразных по составу и профилю группах

Метапредметные

- освоение способов решения проблем творческого характера в учебных ситуациях;
- научиться принимать решения, ставить цели и добиваться их;
- тренирует креативность, логику, умение общаться с другими ребятами и взрослыми;
- освоение интерфейсов компьютерных программ;
- формирование навыков использования возможностей ИКТ в других предметных областях;

Предметные

- знание правил поведения в компьютерном классе
- назначение основных устройств компьютера
- принципы создания, хранения, обработки и поиска информации на компьютере;
- принципы обработки текстовой информации;
- принципы обработки графической информации;
- создание мультфильмов.

К концу учебного года

Ученик научится:

- исполнять правила поведения в компьютерном классе;
- называть основные устройства персонального компьютера (процессор, монитор, клавиатура, мышь, память);
- искать информацию, используя поисковые системы;
- создавать текстовый документ;
- создавать изображение в графическом редакторе;
- создавать программы в среде визуального программирования Scratch.

Ученик получит возможность научиться:

- работать на компьютере;
- создавать документы, изображения;

- создавать программы в среде визуального программирования,
- работать над созданием своего проекта.

Содержание учебного курса

Устройства компьютера (5 часов)

Правила техники безопасности в кабинете информатики. Состав компьютера. Обучающие игры. Клавиатурный тренажер. Носители информации. Практическая работа №1.

Текстовый редактор (6 часов)

Текст и текстовый редактор. Набор и редактирование текста. Практическая работа №2.

Графический редактор (5 часов)

Компьютерная графика. Создание и редактирование компьютерного рисунка. Практическая работа №3.

Среда визуального программирования Scratch(13 часов)

Интерфейс среды программирования. Создание простой анимации и игры. Практическая работа №4.

Итоговая работа (5 часа)

Итоговый проект «Мой первый мультфильм».

Тематическое планирование

№	Название раздела, темы	Количество отводимых на освоение разделы/темы	Виды текущих и промежуточных мероприятий	
			теорет.	практ.
1	Устройства компьютера	5	1,5	3,5
2	Текстовый редактор	6	2,5	3,5
3	Графический редактор	5	1,5	3,5
4	Среда визуального программирования Scratch	13	4	9
5	Итоговая работа	5	2	3
Итого:	34		11,5	22,5

Список используемой литературы:

1. Брыксина О.Ф. Планируем урок информационной культуры в начальных классах. // Информатика и образование. – 2001. – 2. – С. 86-93.
2. Горячев А.В. О понятии “Информационная грамотность. // Информатика и образование. 2019. –№8 – С. 14-17.
3. Грязнова ЕМ. Занимательная информатика в начальной школе // Информатика и образование. – 20017. –№6. – С.77 - 87.
4. Симонович С.В., Евсеев Г.А., Алексеев А.Г. Специальная информатика: учебное пособие. – М.: АСТ-ГРЕСС: Инфорком Пресс, 2020. – 400 с.
5. Мажед, Маржи. Scratch для детей. Самоучитель по программированию. – М.: Издательство: «Манн, Иванов и Фербер», 2017 год. – 288 с.

Интернет-ресурсы:

1. klyaksa.net/htm/kopilka
2. Lbz.ru
3. metodist.lbz.ru
4. metod-kopilka.ru
5. school-collection.edu.ru
6. uchportal.ru
7. urok-gotov.narod.ru
8. Образовательный ресурс Coderussia [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.coderussia.ru/> , свободный .
9. Образовательный ресурс Code [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://code.org/> , свободный.
10. Программирование на Scratch 2 [Электронный ресурс]. Режим доступа: http://dvboyarkin.ru/wp-content/uploads/2015/05/Scratch_2014_1.pdf , свободный.