

Аннотация к программе внеурочной деятельности «Информатика в играх и задачах» для 4 класса

Занятия направлены на формирование информационной культуры и информационно-коммуникационной компетентности учащихся, начиная с самых первых их шагов в школе. Кроме приобретения навыков работы с персональным компьютером, ребята будут учиться анализировать, выявлять сущности и отношения, описывать планы действий, развивать и тренировать память, внимание и логическое мышление. Особое внимание уделяется выявлению и развитию творческого потенциала учеников начальной школы.

Занятия проводятся в увлекательной игровой форме, используя разнообразное программное обеспечение, соответствующее целям курса, возрасту и уровню подготовленности детей. Обязательно проведение физкультурных пауз и гимнастика для глаз.

При использовании ПО для младших школьников необходимо учитывать не только содержательный, но и психолого-педагогический, физиологический аспекты. Особенности работы на компьютере младших школьников заключаются в том, что время работы ограничено 10 – 15 минутами с перерывами 15 – 20 минут; необходима смена деятельности, чтобы дети не уставали, не теряли интерес, например, информационный блок (теория) – игра – самостоятельная работа – физминутка – практическая работа – упражнения для глаз - творческая работа и т.п.

Важной составляющей курса являются также проектные занятия. Проектная деятельность отличается от обычного занятия, как постановкой целей, так и организацией. Это групповая работа ребят по выполнению общей задачи. В процессе таких занятий ребята учатся координировать и планировать общую работу, общаться друг с другом. Групповая проектная работа учащихся может иметь самые разнообразные воплощения в зависимости от конкретной задачи для каждого проекта.

Курс "Информатика в играх и задачах" рассчитан для преподавания в общеобразовательной школе по 1 часу в неделю.

Целью курса является формирование универсальных учебных действий, отражающих потребности ученика начальной школы в информационно-учебной деятельности, а также формирование начальных предметных компетентностей в части базовых теоретических понятий начального курса информатики и первичных навыков работы на компьютере и в информационной среде, в том числе при изучении других дисциплин.

Задачи курса:

- формирование системного, объектно-ориентированного теоретического мышления;
- формирование умения описывать объекты реальной и виртуальной действительности на основе различных способов представления информации;
- овладение приемами и способами информационной деятельности;
- формирование начальных навыков использования компьютерной техники и современных информационных технологий для решения практических задач;
- формирование умения ориентироваться в потоке информации: просматривать, сортировать, искать необходимые сведения;
- развитие памяти, внимания, мышления, воображения.

Разделы программы

Курс «Информатика в играх и задачах» для 4 класса включает в себя следующие разделы: «Кодирование информации», «Объекты и системы», «Текстовый редактор», «Исполнители и алгоритмы», «Графический редактор и редактор презентаций», «Мультипликация», «Логика».

Результаты освоения внеурочной деятельности

Личностные:

- развивать самостоятельность и личную ответственность за свои поступки;

- формировать эстетические потребности, ценности;
- развивать доброжелательность, отзывчивость, сопереживание;
- развивать навыки сотрудничества со сверстниками и взрослыми;
- формировать мотивацию к творческому труду.

Метапредметные:

- формировать умение планировать, контролировать и оценивать учебные действия;
- использовать средства ИКТ для решения различных задач;
- использовать различные способы поиска информации;
- владеть логическими действиями (сравнение, анализ, синтез, обобщение, классификация, аналогия, рассуждения);
- уметь слушать собеседника и вести диалог.

Предметные:

- определять способ кодирования информации;
- кодировать текстовую, числовую и графическую информацию;
- давать характеристику объектам;
- давать характеристику системам;
- называть последовательность действий;
- находить пропущенное действие в последовательности;
- уметь создавать программы для конкретного исполнителя;
- отличать заведомо ложные фразы;
- строить графы и деревья решения задачи;
- уметь рассуждать и анализировать;
- создавать рисунки в графических редакторах;
- набирать в текстовых редакторах тексты, редактировать и форматировать их;
- вставлять в документ таблицы и изображения;
- создавать презентации;
- разрабатывать и создавать простые мультфильмы.

Программа внеурочной деятельности «Информатика в играх и задачах» направлена на достижение следующих результатов:

Первый уровень: кодировать информацию; различать общие и единичные имена объектов, их свойства, активные и пассивные действия объекта; анализировать состав объекта, системы; определять виды системы; описывать систему; понимать, что такое алгоритм, находить пропущенные действия в последовательности действий; создавать простые алгоритмы для исполнителя; владеть логическими операциями на понятийном уровне; создавать простые презентации и мультфильмы.

Второй уровень: умение работать с текстовым документом (осуществлять ввод, редактирование и форматирование текста); создавать и редактировать растровые изображения.

Организация и текущий педагогический контроль результатов внеурочной деятельности: проект в текстовом редакторе, проекты по алгоритмизации, проект в редакторе презентаций, мультфильм.