





Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение города Москвы

«Гимназия № 1590 имени Героя Советского Союза В.В. Колесника»

<p>Рассмотрено Руководитель методического совета</p> <p> / Кречетова В.В./</p> <p>Протокол №14 от «30» августа 2016г</p>	<p>Согласовано Заместитель директора</p> <p> /Налбандян С.Н./</p> <p>«31» августа 2016 г</p>	<p>Утверждаю Директор гимназии</p> <p> /Боброва Е.Н./</p> <p>Приказ № 01.10/293 «31» августа 2016 г</p> 
---	---	--

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА

«Инфознайка»

Направленность программы: естественнонаучная

Возраст детей: 6-8 лет

Срок реализации: 1 год

Уровень программы: ознакомительный

Составитель программы:

Жигалко О.В.,

учитель высшей квалификационной категории

Москва 2016г.

Рабочая программа

Современные профессии, предлагаемые выпускникам учебных заведений, предъявляют все более высокие требования к интеллекту работников. Если навыки работы с конкретной техникой или оборудованием можно приобрести непосредственно на рабочем месте, то мышление, не развитое в определенные природой сроки, таковым и останется. Психологи утверждают, что основные логические структуры мышления формируются в возрасте 5-11 лет и что запоздалое формирование этих структур протекает с большими трудностями и часто остается незавершенным. Следовательно, обучать детей в этом направлении целесообразно с начальной школы.

Для подготовки детей к жизни в современном информационном обществе в первую очередь необходимо развивать логическое мышление, способность к анализу (вычленению структуры объекта, выявлению взаимосвязей и принципов организации) и синтезу (созданию новых моделей). Умение для любой предметной области выделить систему понятий, представить их в виде совокупности значимых признаков, описать алгоритмы типичных действий улучшает ориентацию человека в этой предметной области и свидетельствует о его развитом логическом мышлении.

Раннее приобщение ребенка к применению компьютерных технологий имеет ряд положительных сторон, как в плане развития его личности, так и для последующего изучения школьных предметов и в дальнейшей профессиональной подготовке, облегчая дальнейшую социализацию ребенка, вхождение его в информационное общество.

Компьютерные технологии в учебном процессе способствуют формированию познавательных и творческих способностей ребенка. Развивающая сторона занятий по приобщению к информационным технологиям направлена на формирование приемов учебной деятельности в условиях информатизации.

Изучение информатики и информационных технологий является неотъемлемой частью современного общего образования.

Данная программа построена на основе универсальной учебной компьютерной среды **ПервоЛого**. Программа рассчитана на 1 год обучения детей 6,5– 8 лет. Занятия проводятся 1 раз в неделю по 1 часу, всего – 33 часа. Программа предполагает использование компьютеров.

Цели данной программы:

· формирование первоначальных представлений о свойствах информации, способах работы с ней (в частности, с использованием компьютера);
· расширение кругозора в областях знаний, тесно связанных с информатикой;

· развитие у учащихся первоначальных умений и навыков решения логических задач.

Достижение целей обеспечивается решением следующих основных **задачи программы, связанных с:**

1) обучением:

· развитие познавательного интереса к предметной области «Информатика»;

· познакомить школьников с основными свойствами информации;

· научить их приемам организации информации;

· формирование общеучебных умений и навыков;

· приобретение знаний, умений и навыков работы с информацией;

· формирование умения применять теоретические знания на практике;

· дать школьникам первоначальное представление о компьютере и сферах его применения, познакомить с программой **ПервоЛого**;

2) развитием:

· памяти, внимания, наблюдательности;

· абстрактного и логического мышления;

творческого и рационального подхода к решению задач;

3) *воспитанием*:

- настойчивости, собранности, организованности, аккуратности; умения работать в минигруппе, культуры общения, ведения диалога;
- бережного отношения к школьному имуществу;
- навыков здорового образа жизни.

Содержание курса построено на следующих **дидактических принципах**:

отбор и адаптация к начальной школе - материала для формирования предварительных знаний, способствующих восприятию основных теоретических понятий в базовом курсе информатики и информационных технологий, в соответствии с возрастными особенностями школьников, уровнем их знаний в соответствующем классе и междисциплинарной интеграцией;

- формирование логического мышления в оптимальном возрасте, развитие интеллектуальных и творческих способностей ребенка;
- индивидуально-личностный подход к обучению школьников;
- овладение поисковыми, проблемными, исследовательскими и репродуктивными типами деятельности во время индивидуальной и коллективной работы на уроке, дополнительная мотивация через игру;
- соответствие санитарно-гигиеническим нормам работы за компьютером.

Знания, умения и навыки, полученные учащимися на занятиях кружка по данной программе, необходимы учащимся для продолжения образования и последующего освоения базового курса информатики.

Наличие дополнительного задания на каждом занятии позволяет осуществить индивидуально-личностный подход к обучению учащихся, а также позволяет учителю более гибко планировать учебный материал.

В ходе проведения занятий планируется работа по воспитанию настойчивости, собранности, организованности, аккуратности, умения работать в минигруппе, бережного отношения к школьному имуществу, навыков здорового образа жизни; развития культуры общения, ведения диалога, памяти, внимания, наблюдательности, абстрактного и логического мышления, творческого и рационального подхода к решению задач.

По окончании обучения учащиеся должны продемонстрировать сформированные умения и навыки работы с информацией и применять их в практической деятельности, самостоятельно осуществлять творческие проекты в интегрированной мультимедийной среде **ПервоЛого**.

Тематическое планирование занятий в 1 классе

№	Дат а	Наименование темы
1.		Знакомство с техникой безопасности при работе на компьютере.
2.		Знакомство с устройствами компьютера.
3.		Информационное пространство класса . Что это? Учимся заходить
4.		В гостях у ПервоЛого. Интегрированная среда ПервоЛого.
5.		Рабочее поле, инструменты.
6.		Формы и шаблоны
7.		Что такое интернет?
8.		Выделение и копирование.
9.		Проект «Орнаменты»
10.		Работа в информационном пространстве
11.		Работа в информационном пространстве
12.		Работа с тестом
13.		Задание с ответом в виде текста.
14.		Проект «Фото в рамке»
15.		Проект «Стадо, стая, табун..»
16.		Рабочее поле, инструменты, формы.
17.		Рабочее поле, инструменты, формы
18.		Проект «Шотландский плед»
19.		Проект «Буквы»
20.		Проект «Листопад»
21.		Работа с формами
22.		Объекты, управление объектами (программирование черепашки).
23.		Проект «Квадраты»
24.		Объекты, управление объектами (программирование черепашки).
25.		Проект «Рамочки»
26.		Объекты, управление объектами (программирование черепашки).
27.		Объекты, управление объектами (программирование черепашки).
28.		Объекты, управление объектами (программирование черепашки).
29.		Объекты, управление объектами (программирование черепашки).
30.		Работа с текстом.
31.		Проект «Полеты в космос»
32.		Работа с текстом.
33.		Работа с текстом.
34.		Работа с текстом
35.		Представление творческих проектов в среде ПервоЛого
36.		Представление творческих проектов в среде ПервоЛого

Содержание курса

Интегрированная среда ПервоЛого. Рабочее поле, инструменты, формы.

Создание альбома, знакомство с рабочим полем, инструментами, формами Черепашки, сохранение альбома.

Работа с рисунком и формами Черепашки.

Создание рисунка с использованием инструментов, создание рисунка с использованием форм Черепашки; работа с фрагментами рисунка, изменение формы Черепашки; копирование, удаление и перемещение и изменение рисунка и форм Черепашки. Создание рисунков: “Деревенский пейзаж”, “Подводный мир”, “Космос”. Создание рисунка на свободную тему.

Объекты, управление объектами (программирование черепашки).

Команды управления Черепашкой; оживление рисунка: простейший алгоритм движения объекта, создание мультипликационного эффекта; создание новых форм и оживление их; создание мультипликационного сюжета. Оживление сюжетов: “Деревенский пейзаж”, “Подводный мир”, “Космос”. Создание мультипликационного сюжета на свободную тему.

Взаимодействие объектов, сложные (ветвящиеся) алгоритмы.

Реагирование объектов друг на друга, реагирование объектов на цвет, управление объектами при помощи светофора; создание сложного мультипликационного сюжета. Создание мультипликационного сюжета: “Регулируемый перекресток”. Мультипликационный сюжет на свободную тему.

Работа с текстом.

Текстовое окно, размер и цвет шрифта, проверка правописания, изменение размера и перемещение текста.

Работа с графической информацией.

Использование графических файлов для создания рисунков и фона, вставка фона для листа из файла. Работа на сканере. Обучение сканированию рисунка. Использование графических файлов в проекте. Разработка проекта “Новогодняя открытка”.

Работа со звуковой информацией.

Запись звука, вставка звука из файла, прослушивание звуковой информации; создание мелодии, вставка музыки из файла, воспроизведение музыки.

Создание простейших мультимедийных проектов.

Разработка индивидуального творческого мультимедийного проекта.

Индивидуальная работа по разработке творческого мультимедийного проекта.

Конкурс творческих проектов в среде ПервоЛого.

Справка

ПервоЛого 2.0 (3.0) обладает всеми мультимедийными и Интернет-возможностями своего "старшего брата" - программы ЛогоМиры 2.0. В частности, можно опубликовать свой проект в сети Интернет. Установив так называемый Web-плеер, любой посетитель страницы сможет увидеть проект в действии прямо в сети через браузер. Кроме того, в программу входят: графический редактор (тысячи цветов), музыкальный редактор, до сотни черепашек, 64 полноцветных формы для них, параллельные процессы, встроенный справочник и многое другое. Таким образом, ученики имеют мощный инструмент для создания собственных проектов, в том числе мультимедийных презентаций на любую тему.

В ПервоЛого решен вопрос о "наследственности" Лого-программ. Ребенку, "выросшему" из ПервоЛого, не составит труда перейти к работе в ЛогоМирах 2.0. Более того, ребенок сможет открыть в ЛогоМирах проект, созданный в ПервоЛого, и продолжить над ним работу.

Литература

1. Пейперт С. Переворот в сознании: дети, компьютеры и плодотворные идеи. М.: Педагогика, 1989
2. Сопрунов С.Ф., Ушаков А.С., Яковлева Е.И. ПервоЛого 3.0: справочное пособие. М.: Институт новых технологий, 2006
3. Яковлева Е.И. ЛогоМозаика. М.: Институт новых технологий, 2000
ИНТ. Программные продукты Лого (<http://www.int-edu.ru/logo/>)