



Аттестационная работа

Слушателя курсов повышения квалификации по
программе:

«Проектная и исследовательская деятельность как
способ формирования метапредметных результатов
обучения в условиях реализации ФГОС»

Общева Ольга Николаевна

Фамилия, имя, отчество

МБОУ «Макеевская основная школа»,

Зарайский район

Образовательное учреждение, район



На тему:

внеурочная деятельность

«Информатика в играх и задачах»

МБОУ «Макеевская основная школа»

была основана в 1988 г.



В школе обучаются 102 учащихся.

МБОУ «Макеевская основная школа» реализует общеобразовательные программы начального общего, основного общего образования, которые ориентированы на:

- формирование физически здоровой, высоконравственной, образованной личности, патриота России, уважающего традиции и культуру своего и других народов;
- воспитание гражданственности, уважения к правам и свободам человека, ответственности перед собой и обществом;
- формирование целостного научного мировоззрения, экологической культуры;
- разностороннее развитие детей, их познавательных интересов, творческих способностей, общеучебных умений, навыков самообразования, создания условий для самореализации личности.



**Программа
внеурочной деятельности
по общеинтеллектуальному направлению**



Краткая характеристика

Программа по информатике разработана в соответствии с требованиями ФГОС начального общего образования (далее – Стандарт), основной образовательной программой начального общего образования (далее – ООП), а также на основе авторской программы А. В. Горячева и ориентирована на работу по учебнику: Горячев А. В., Горина К. И., Волкова Т. О. Информатика. 1 класс («Информатика в играх и задачах»): учебник: в 2 ч. М.: Баласс: Школьный дом.

Курс предназначен для развития логического, алгоритмического и системного мышления, создания предпосылок успешного освоения учащимися инвариантных фундаментальных знаний и умений в областях, связанных с информатикой, которые вследствие непрерывного обновления и изменения в аппаратных и программных средствах выходят на первое место в формировании научного информационно-технологического потенциала общества.



Актуальность программы

Современная жизнь предъявляет высокие требования к интеллектуальному и социальному развитию личности. В соответствии со Стандартом целью реализации ООП является обеспечение планируемых образовательных результатов трех групп: личностных, метапредметных и предметных. Образование в начальной школе является базой, фундаментом последующего образования, поэтому важнейшая цель начального образования – сформировать у учащихся комплекс универсальных учебных действий (далее – УУД), обеспечивающих способность к самостоятельной учебной деятельности, то есть умение учиться. Программа по информатике нацелена на достижение результатов всех этих трех групп. Поэтому актуальность темы не вызывает сомнений.



Цель: развивая логическое, алгоритмическое и системное мышление, создавать предпосылку успешного освоения инвариантных фундаментальных знаний и умений в областях, связанных с информатикой, которые вследствие непрерывного обновления и изменения аппаратных и программных средств выходят на первое место в формировании научного информационно-технологического потенциала общества.



Основные задачи:

- формирование общих представлений школьников об информационной картине мира, об информации и информационных процессах как элементах реальной действительности;
- знакомство с основными теоретическими понятиями информатики;
- приобретение опыта создания и преобразования простых информационных объектов: текстов, рисунков, схем различного вида, в том числе с помощью компьютера;
- формирование умения строить простейшие информационные модели и использовать их при решении различных практических задач;
- формирование системно-информационной картины мира в процессе создания текстов, рисунков, схем;
- формирование и развитие умений использовать электронные пособия, конструкторы, тренажеры, презентации в учебном процессе;
- формирование и развитие умений использовать компьютер при тестировании, организации развивающих игр и эстафет, поиске информации в электронных справочниках и библиотеках.



Содержание программы:

1. Пояснительная записка
2. Общая характеристика курса
3. Место курса в учебном плане
4. Планируемые результаты освоения содержания курса
5. Содержание учебного курса
6. Тематическое планирование
7. Материально-техническое и учебно-методическое обеспечение
8. Требования к уровню подготовки учащихся



Система работы с учащимися.

Курс “**Информатика в играх и задачах**” представляет систему интеллектуально-развивающих занятий для детей в возрасте от 6 до 11 лет.

Курс включает 135 занятий: одно занятие в неделю, 33 занятия за 1-й учебный год, 34 занятия со второго по четвертый класс. Эти занятия отличаются тем, что имеют не учебный характер. Так серьезная работа принимает форму игры, что очень привлекает и заинтересовывает младших школьников.

Режим занятий:

Продолжительность занятий

1 класс – 35 минут,

2 – 4 классы – 45 минут.



Формы работы с детьми.

по количеству детей, участвующих в занятии:

коллективная, групповая;

по особенностям коммуникативного взаимодействия:

практикум, тренинг, семинар, ролевая и деловая игра;

по дидактической цели: вводные занятия, занятия по углублению знаний, практические занятия, комбинированные формы занятий.

использование мультимедийных технологий (заочные экскурсии, виртуальный музей, создание презентаций);

исследовательская деятельность учащихся;

экскурсии;

организация выставок;

участие в олимпиадах, конкурсах.



Содержание программы

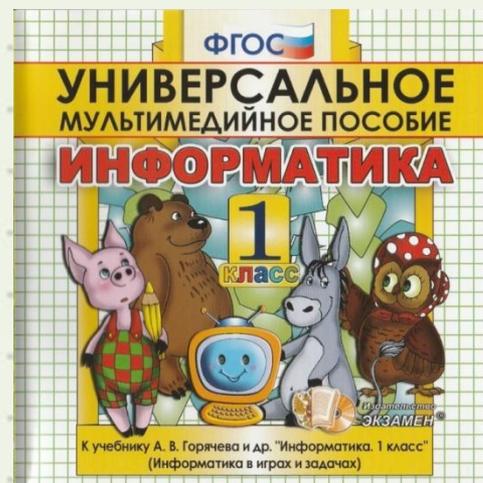
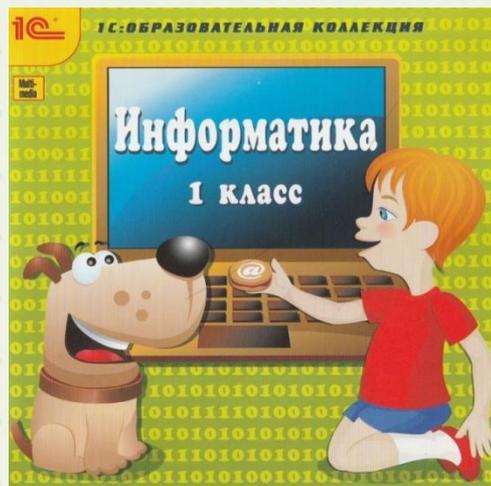
1 класс

I. Свойства, признаки и составные части предметов (8 часов).

II. Действия предметов (7 часов).

III. Множество. Кодирование (10 часов).

IV. Высказывание. Графы (8 часа).



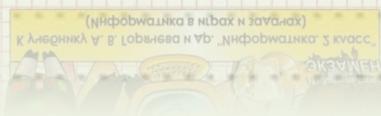
2 класс

I. Признаки предметов (8 часов).

II. Алгоритмы (7 часов).

III. Множества (10 часов).

IV. Логические рассуждения (9 часов).



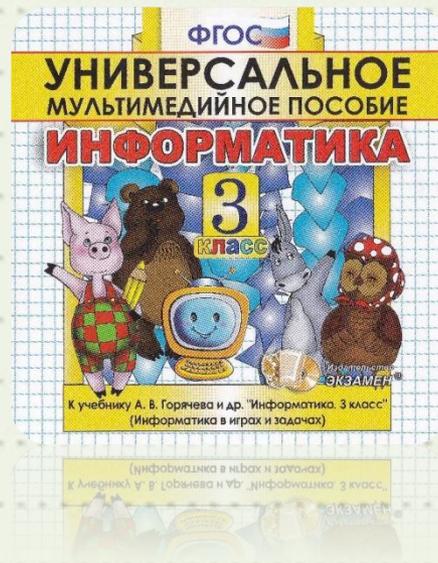
3 класс

I. Алгоритмы (8 часов).

II. Группы объектов (7 часов).

III. Логические рассуждения (11 часов).

IV. Модели в информатике (8 часов).



4 класс

I. Команды (8 часов).

II. Алгоритмы (7 часов).

III. Графы (11 часов).

IV. Логические рассуждения (8 часов).



Требования к уровню подготовки обучающихся (предметные)

учащиеся 1 класса должны уметь:

- называть признаки (цвет, форма, размер, названия) предметов и состав предметов;
- ориентироваться в пространстве;
- выявлять закономерности в чередовании фигур различных цветов, форм, размеров;
- обобщать и классифицировать предметы по общему признаку;
- описывать и определять предметы через их признаки, составные части и действия;
- разбивать предложенное множество на два подмножества по значениям разных признаков;
- называть последовательность простых действий;
- находить пропущенное действие в заданной последовательности;
- выделять истинные и ложные высказывания;
- решать некоторые задачи с помощью графов.



Требования к уровню подготовки обучающихся (предметные)

учащиеся 2 класса должны уметь:

- предлагать несколько вариантов лишнего предмета в группе однородных;
- выделять группы однородных предметов среди разнородных и давать названия этим группам;
- разбивать предложенное множество фигур (рисунков) на два подмножества по значениям разных признаков;
- находить закономерности в расположении фигур по значению двух признаков;
- приводить примеры последовательности действий в быту, в сказках;
- точно выполнять действия под диктовку учителя;
- отличать высказывания от других предложений, приводить примеры высказываний, определять истинные и ложные высказывания.



Требования к уровню подготовки обучающихся (предметные)

учащиеся 3 класса должны уметь:

- находить общее в составных частях и действиях у всех предметов из одного класса (группы однородных предметов);
- называть общие признаки предметов из одного класса (группы однородных предметов) и значения признаков у разных предметов из этого класса;
- понимать построчную запись алгоритмов и запись с помощью блок-схем;
- выполнять простые алгоритмы и составлять свои по аналогии;
- изображать графы;
- выбирать граф, правильно изображающий предложенную ситуацию;
- находить на рисунке область пересечения двух множеств и называть элементы из этой области.



Требования к уровню подготовки обучающихся (предметные)

учащиеся 4 класса должны уметь:

- определять составные части предметов, а также, в свою очередь, состав этих составных частей и т.д.;
- описывать местонахождения предмета, перечисляя объекты, в состав которых он входит (по аналогии с почтовым адресом);
- заполнять таблицу признаков для предметов из одного класса; в каждой клетке таблицы записывается значение одного из нескольких признаков у одного из нескольких предметов;
- выполнять алгоритмы с ветвлениями, с повторениями, с параметрами, обратные заданному;
- изображать множества с разным взаимным расположением;
- записывать выводы в виде правил «если – то»;
- по заданной ситуации составлять короткие цепочки правил «если–то».



Материально-техническое и учебно-методическое обеспечение

Учебно-методический комплект:

1. *Горячев А. В.* Информатика. 1-4 класс («Информатика в играх и задачах»): учебник: в 2 ч. / А. В. Горячев, К. И. Горина, Т. О. Волкова. – М.: Баласс: Школьный дом.
2. *Информатика.* 1-4 класс («Информатика в играх и задачах»): методические рекомендации для учителя по курсу информатики и по курсу математики с элементами информатики / А. В. Горячев, Т. О. Волкова, К. И. Горина. – М.: Баласс.
3. *Информатика.* 1-4 класс: комплект наглядных пособий: в 2 ч. / сост. Т. О. Волкова. – М.: Баласс, 2005.

Технические средства обучения:

1. Компьютер.
2. Проектор.
3. Принтер.
4. Устройства вывода звуковой информации (колонки) для озвучивания всего классного помещения.
5. Сканер.





Используемые источники:

http://www.grafamania.net/photoshop/png_clipart/75584-shkolnyji-clipart.html

<http://pedsovet.su/> - шаблон презентации

http://ciml.250x.com/gallery/sowjetunion/makarenko/makarenko_0.jpg[http://ciml.250x.com/gallery](http://ciml.250x.com/gallery/sowjetunion/makarenko/makarenko_0.jpg)

[y/sowjetunion/makarenko/makarenko_0.jpg](http://ciml.250x.com/gallery/sowjetunion/makarenko/makarenko_0.jpg) - [портрет Макаренко А.С.](#)

<https://yandex.ru/images/> - портрет С.Л.Рубинштейна, портрет Д. Б. Эльконина, картинка
игровые технологии

