

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

**Департамент образования Ярославской области**

**управление образования Администрации ЯМР**

**МОУ Козьмодемьянская ОШ ЯМР**



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

**курса внеурочной деятельности**

**«Занимательная информатика»**

**для обучающихся 1 класса**

**п.Козьмодемьянск 2023**

## **Курс «Занимательная информатика» 1 класс**

Программа по курсу «Занимательная информатика» составлена на основе программы Дуванова Александра Александровича — разработчика курсов: «Роботландия», «Азы информатики», «Web-конструирование», «DHTML-конструирование», «Азы программирования». Дуванов является организатором, руководителем, преподавателем и разработчиком курсов Роботландского сетевого университета (Переславль-Залесский); автором педагогических публикаций, методических пособий и учебников.

Курс «Занимательная информатика» является практическим введением в компьютерный интерфейс, реализуемый с помощью физических устройств (мышь, клавиатура) и системы экранных объектов, предназначенных для взаимодействия с программным обеспечением (значки, окна, курсоры, меню). Аудитория курса — школьники младших классов, работающие под руководством учителя.

Реализация данной программы осуществляется с помощью центра «Точка роста».

Уроки в курсе начинаются обычно не с компьютера. Тем самым демонстрируется распространённость интерфейсов в обыденной жизни. Компьютерный интерфейс рассматривается, как естественный рядовой вариант.

Практическая работа учащихся на уроках выполняется с помощью гипетекстового учебника, является интерактивной по контексту материала для чтения, но основная работа выполняется на отдельных страницах с названием «Практикум». Кроме того, книга содержит страницы с автоматическими зачётами («Зачётные классы»).

Устройство книги, продукта по которому проходят занятия курса «Занимательная информатика». Книга состоит из 30 занятий распределённых по 9 темам. Основные темы предваряет раздел Старт, который объясняет, как работать с книгой. Переходы к разделам книги выполняются щелчками на

гипертекстовых ссылках. Страница с занятием (внутри темы) содержит меню для перехода на практикумы, зачёты и ответы на них.

### **Основные задачи курса «Занимательная информатика»**

1. Заложить основы фундаментальных знаний по информатике.
2. Сформировать алгоритмическое мышление, то есть умение структурировать поставленную задачу и составлять план её решения.
3. Научить приёмам оптимальной работы на компьютере (основной инструмент современной информатики), которые ученик мог бы реально использовать на практике.

### **Методика использования**

Педагог озвучивает тексты и руководит работой учащихся. А вот зачёты и практикумы ученики должны выполнять самостоятельно. Порядок работы с книгой описан на странице Старт. В каждом разделе-занятии:

1. Отвечаем на вопросы (повторение предыдущего занятия).
2. Читаем текст раздела.
3. Выполняем практикум.
4. Сдаём зачёт.

# Тематическое планирование

№	Тема	Краткое содержание
1	Правила техники безопасности. Вводное занятие	
2	Старт	<ul style="list-style-type: none"><li>В этом вводном разделе даются рекомендации по работе с книгой, объясняется, как можно перемещаться по её страницам (щелчки мыши на ссылках) и решать зачётные классы при помощи флажков.</li></ul>
Тема 1. Знакомство с компьютером		
3	Основные части компьютера	<ul style="list-style-type: none"><li>Ученики знакомятся с основными и дополнительными частями компьютера, разделяя их на устройства ввода, устройства вывода и устройства ввода/вывода.</li><li>Кроме того, обсуждаются вопросы безопасной работы с компьютером.</li></ul>
4	Дополнительные устройства	
5	Техника безопасности	
Тема 2. Компьютер — наш помощник		
6	Помощники человека	<ul style="list-style-type: none"><li>Повествование, начинаясь с палки, лопаты и плуга (орудия труда), постепенно выстраивает фундаментальную цепочку рассуждений:</li><li>Компьютер — орудие умственного труда.</li><li>Некоторые устройства работают по программам.</li><li>Программа — это подробный план действий.</li><li>Программа может обеспечивать работу устройства без участия человека. Такие устройства называются автоматами.</li><li>В компьютере можно менять программы, и число их не ограничено конструкцией компьютера. В силу этого компьютер является универсальным прибором. А часы, холодильник и стиральная машина — нет.</li><li>Программы для компьютеров записывают на специальных языках программирования.</li><li>Процесс написания программы называется программированием.</li><li>Программист — человек, занимающийся разработкой программ для компьютера, то есть занимающийся программированием.</li><li>Разговор о принципах работы компьютера подкрепляется практикумом, в котором дети решают задачи по составленному плану (программе).</li></ul>
7	Как работает компьютер	
8	Программирование	
9	Профессии компьютера	
Тема 3. Рабочий стол		
10	Что у нас на рабочем столе	<ul style="list-style-type: none"><li>Учащиеся знакомятся с принципами работы графических операционных систем и методах взаимодействия с ними при помощи манипулятора мышь (щелчки, перетаскивание). Урок подкреплён упражнениями по открытию документов, значки которых лежат на Рабочем столе, и занимательным практикумом в программе Извозчик.</li><li>Дети естественным образом подходят к абстрактному понятию «объект», который в дальнейшем активно</li></ul>
11	Панель задач	
12	Работа с мышкой	

		<p>используется в книге:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Этим словом в научной литературе часто называют предметы и явления.</li><li>• Объектом изучения сегодня на уроке стал компьютер.</li><li>• Мы будем много работать с объектами на экране монитора (экранные объекты). Обычно это — картинки, на которых изображены кнопки, значки, прямоугольные области.</li><li>• Термин объект очень удобен: им можно заменять несколько слов сразу. Можно говорить: «на экране мы видим три объекта» вместо того чтобы длинно перечислять: «на экране находятся две нарисованных кнопки и одна прямоугольная область с текстом внутри».</li></ul>
<b>Тема 4. Курсор</b>		
<b>13</b>	<i>Указатели и курсоры</i>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Тему открывает рассказ об указателях, которые встречаются нас на улице и в зданиях («они порой без всяких слов сообщают нужную информацию»). Затем разговор переходит в сферу компьютерных указателей и подкрепляется практикой работы с курсорами разного типа.</li><li>• Практикумы содержат работу с курсором мыши (операция «зависание», двойные щелчки, изменение размеров окна) и текстовым курсором (набор цифр, ввод текста, исправление ошибок ввода).</li></ul>
<b>14</b>	<i>Курсоры мыши</i>	
<b>15</b>	<i>Текстовый курсор</i>	
<b>Тема 5. Пиктограмма</b>		
<b>16</b>	<i>Что такое пиктограмма</i>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Тема также начинается не с экрана компьютера.</li><li>• Пиктограммы привычны на улицах, вокзалах, стадионах. Их можно встретить в больнице, библиотеке, в зоне отдыха. Они «поселились» на упаковках вещей и продуктов. Язык пиктограмм понятен без перевода и американцу, и русскому, и даже малышу, который совсем не умеет читать!</li><li>• Пиктограммы на экране компьютера продолжают тему, которая подкреплена большой работой с приложением Пиктограмма. В нём, помимо компьютерных пиктограмм, ученики работают и с другими, привычными в нашей обычной некомпьютерной жизни.</li><li>• Параллельно продолжается работа по осваиванию приёмов набора текста с клавиатуры.</li></ul>
<b>17</b>	<i>Разнообразие пиктограмм</i>	
<b>18</b>	<i>Пиктограммы на экране компьютера</i>	
<b>Тема 6. Программа и её окно</b>		
<b>19</b>	<i>Структура окна</i>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Тема закладывает понятийные основы функционирования оконных операционных систем и объясняет принципы работы с такими системами. Урок поддержан обширной практикой на 17 интерактивных испытателях.</li></ul>
<b>20</b>	<i>Заголовок окна</i>	
<b>21</b>	<i>Заголовок окна(продолжение)</i>	
<b>22</b>	<i>Меню и панели</i>	
<b>23</b>	<i>Рабочая область, прокрутка, строка состояния</i>	
<b>Тема 7. Меню</b>		
<b>24</b>	<i>Что такое меню</i>	<ul style="list-style-type: none"><li>• . Тема начинается с репортажей из школьной столовой и кафе — здесь меню привычны и предельно понятны.</li></ul>
<b>25</b>	<i>Компьютерные меню</i>	

26	Компьютерные меню (продолжение)	<ul style="list-style-type: none"><li>• Обобщаем привычное и замечаем, что:</li><li>• Меню — это не только список блюд в столовой, кафе, ресторане. Так называют приём, с помощью которого из нескольких вариантов можно выбирать нужные.</li><li>• Меню — основа компьютерного интерфейса. Урок демонстрирует, объясняет и организует практику работы с компьютерными меню разного типа: Текстовый список; Набор пиктограмм; Обычные кнопки; Радиокнопки; Флажки; Разворачивающийся список.</li><li>• Кроме того, вводится понятие сложного меню, как меню, в котором некоторые пункты сами являются меню. Практика (среди прочего) включает в себя работу с меню папок в Проводнике Windows</li></ul>
Тема 8. Может ли компьютер думать?		
27	Программа Привет	<ul style="list-style-type: none"><li>• Раскрывается алгоритм работы программы Привет, которая, на первый взгляд, демонстрируют творчество, подобное творчеству человека (сочиняет сказки).</li><li>• Кроме того, ученики работают с программами Перевозчик и Конюх, решая логические задачи.</li><li>• Тема заканчивается понятным (после всех рассмотрений) ответом на вопрос: Может ли компьютер думать?</li></ul>
28	Перевозчик	
29	Конюх	
Тема 9. Контрольная работа		
30	Конспект книги	<ul style="list-style-type: none"><li>• Завершающая тема содержит конспект пройденного материала и три итоговые зачётные работы.</li></ul>
31	Конспект книги	<ul style="list-style-type: none"><li>•</li></ul>
32	Конспект книги	<ul style="list-style-type: none"><li>•</li></ul>
33	Конспект книги	<ul style="list-style-type: none"><li>•</li></ul>