

Организация внеурочной деятельности по информатике в начальной школе



Лопаткина Татьяна Александровна,
учитель информатики
МАОУ «СОШ № 45» ,
Октябрьский район, г.Саратов



Какими логическими учебными действиями должен обладать ученик начальной школы?

- **анализ** объектов с целью выделения признаков (существенных, несущественных);
- **синтез** — составление целого из частей, в том числе самостоятельное достраивание с восполнением недостающих компонентов;
- **выбор оснований и критериев для сравнения, классификации объектов;**
- **установление причинно-следственных связей, представление цепочек объектов и явлений;**
- **построение логической цепочки рассуждений, анализ истинности утверждений;**
- **доказательство;**
- **выдвижение гипотез и их обоснование.**

Курс «Информатика в играх и задачах» Горячева А.В.

- **Образовательная программа** к курсу «Информатика в играх и задачах» составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования.
- **Данная программа** представляет преподавание информатики в виде развивающего курса информатики для начальной школы.
- **Цель данного курса:** развитие познавательных способностей учащихся на основе системы развивающих занятий, используя возможности ИКТ технологий.

Основные задачи обучения:

- развитие логического и алгоритмического мышления;
- развитие воображения;
- обеспечение первоначальных представлений о компьютерной грамотности;
- решение прикладных задач с использованием знаний, полученных при изучении других учебных предметов.

Модель занятия такова:

- **Разминка:** короткие логические, математические задачи и задачи на развитие внимания (3—5 мин);
- **Выполнение заданий** на тренировку и развитие психических механизмов, лежащих в основе познавательных способностей, памяти, внимания, воображения, мышления (15 минут)
- **Весёлая переменка** (3-5 минут)
- **Работа за компьютером** (15 мин)
- **Рефлексия** (5 мин)



Теоретическая часть занятия

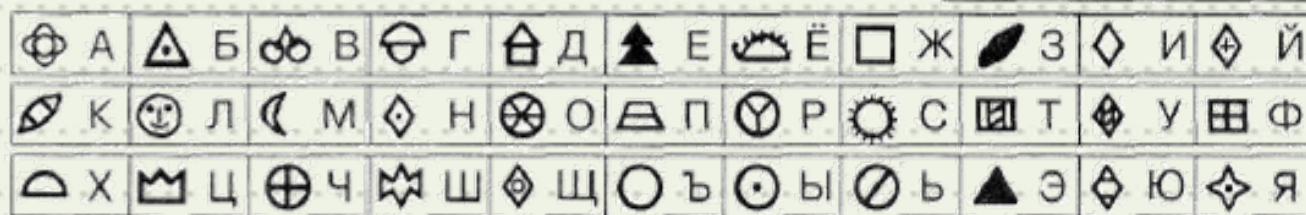




6. Золушке пришло секретное письмо, но она никак не может его прочесть. Попробуй ей помочь.



□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□



Напиши этими значками:

своё имя

□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

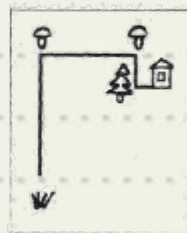
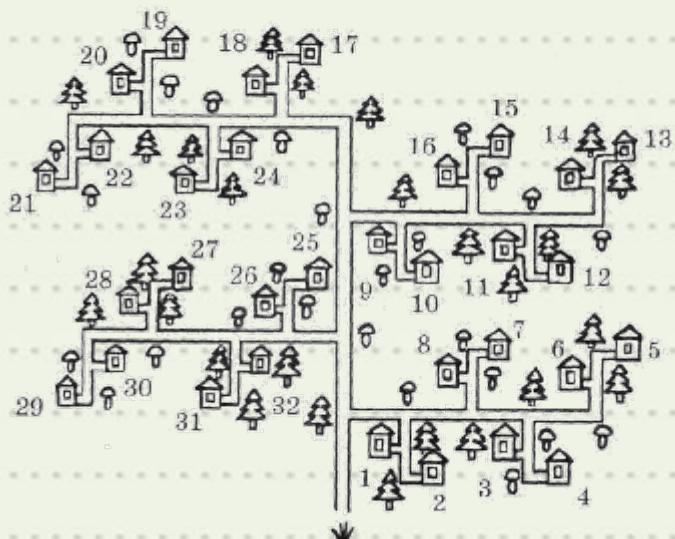
какое-нибудь слово

□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---





5. Помоги Винни-Пуху найти домик Иа. Путь к дому показан на плане.



6. Переставь буквы так, чтобы получились слова. Запиши получившиеся слова.

1. РИГБ - _____
2. ВЗЗЕАД - _____
3. ВТЦЕКО - _____
4. АМИНША - _____
5. ОБАСАК - _____
6. ОУПАПГЙ - _____
7. АСТЧЛОАК - _____
8. АКРАВИУМ - _____
9. ТЕЛЕВЗИРО - _____
10. ЕМЧДНОА - _____





4. Выполни математические действия и запиши получившееся слово.

$P + KA + Y - A + CI - PI + T =$

$ОЛИ + С - О + ТИ - И =$

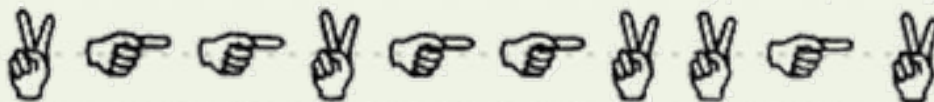
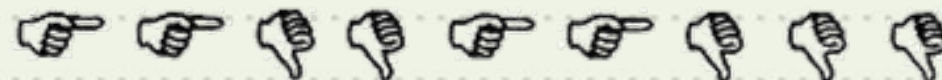
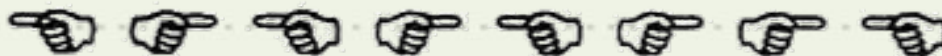
$ОРА + К + П - ПА + НО - Р =$

$ЗА + К + СМ + ОВ - АС + Ё - ЗМ + Р =$

$ТЕ + МИ + Т + Р - ИМ + А + Д + Ъ =$



5. Найди в каждой строчке нарушение закономерности и вычеркни лишний значок.



Задания построены таким образом, что один вид деятельности сменяется другим, различные темы и формы подачи материала активно чередуются в течение урока. Это позволяет сделать работу динамичной, насыщенной и менее утомляемой





Веселая переменка



Робот делает зарядку
И считает по порядку...



Плюсы использования современных информационных технологий

- активизация познавательной деятельности;
- достижение целей обучения с помощью современных электронных учебных материалов;
- развитие навыков самообразования и самоконтроля у младших школьников;
- повышение уровня комфортности обучения;
- повышение активности и инициативности младших школьников на уроке;
- развитие информационного мышления школьников, формирование информационно - коммуникационной компетенции;
- приобретение навыков работы на компьютере учащимися начальной школы с соблюдением правил безопасности.

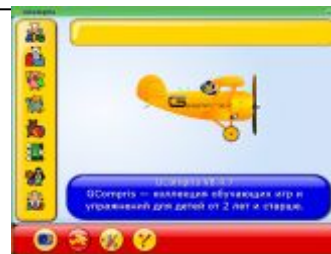
Компьютерная поддержка курса



Графический редактор
Tux Paint



Образовательный
пакет программ
GCompris



«Страна Фантазия»





Графический редактор Tux Paint

Инструменты



Цвета

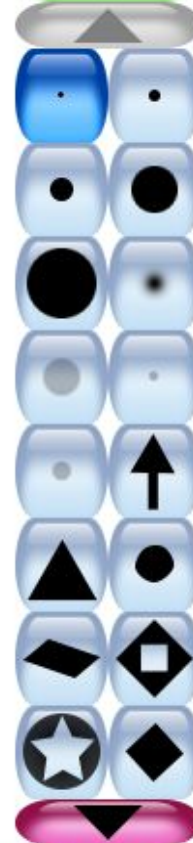


В пропедевтическом курсе информатики уделяется большое внимание компьютерной графике и, в частности, графическому редактору Tux Paint.

Знания, полученные при изучении данного графического редактора учащиеся могут использовать на уроках чтения, ИЗО, технологии. Умения создавать изображения можно использовать в докладе, статье, мультимедиа-презентации.

Tux Paint – свободно распространяемая программа для рисования, ориентированная на детей. Графический редактор Tux Paint позволяет создавать изображения, сохранять их в собственном формате, печатать.

Кисти





Образовательный пакет программ GCompris



Название переводится с французского языка j'ai compris «я понял!».

Официальный сайт - <http://gcompris.net/>
Пакет состоит из 80 различных игр , сгруппированных в 8 категорий.

Игры адресованы прежде всего детям дошкольного и младшего школьного возраста, персонажи игр яркие и привлекательные, имеется звуковое сопровождение.

Это красочный набор задачек, понятных детям от 3 до 8 лет решение которых научит обращаться с клавиатурой и мышью, читать, рисовать, в увлекательной форме посвятит в основы естественных наук (математика, физика, география) и некоторых популярных игр.

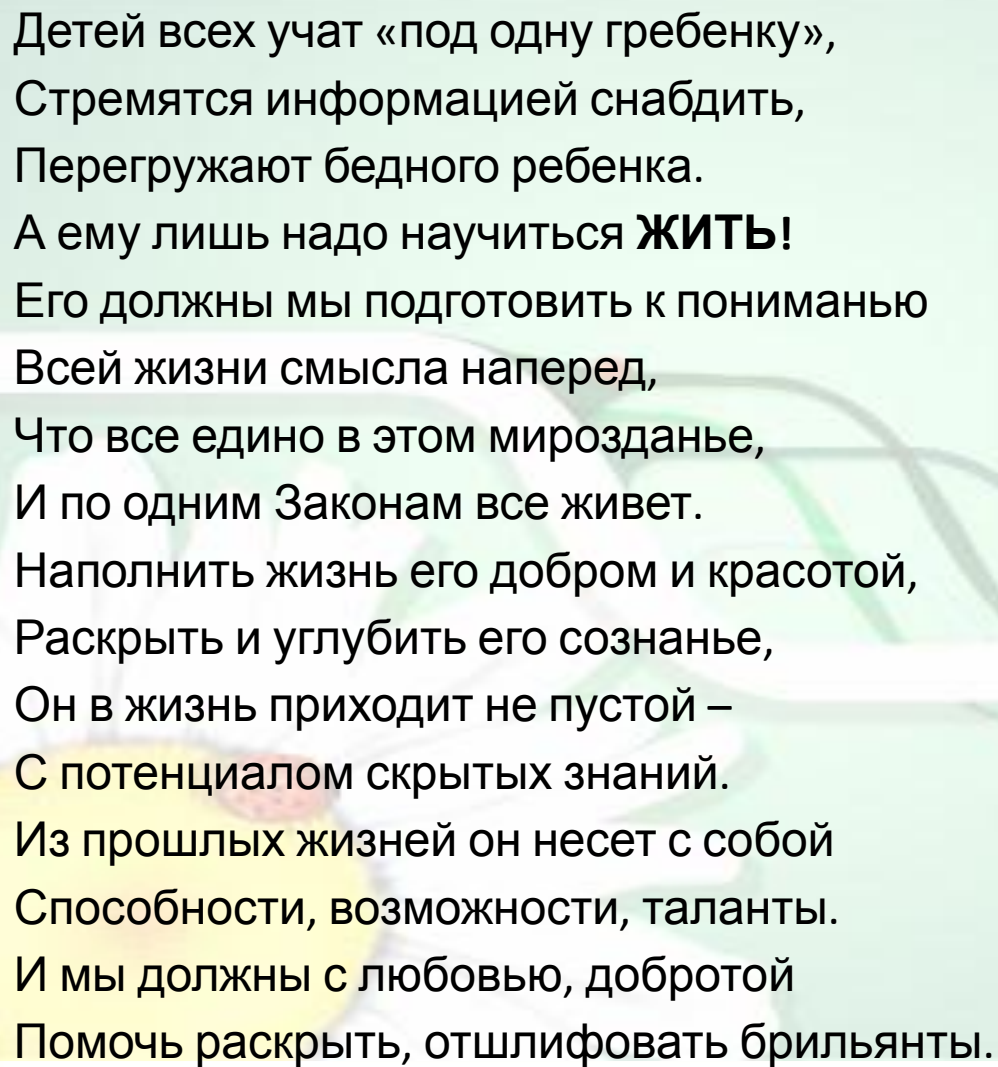
GCompris бесплатно распространяется под Linux.

Результаты изучения курса

Личностные результаты	Метапредметные результаты	Предметные результаты
<ul style="list-style-type: none">• <i>Определять и высказывать</i> самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы)• В предложенных ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, <i>делать правильный выбор</i> как поступить.	<ul style="list-style-type: none">• Преобразовывать информацию из одной формы в другую;• Использовать простейшие модели (предметных, рисунков, схематических рисунков, схем);• Делать предварительный отбор источников информации: <i>ориентироваться</i> в учебнике (на развороте, в оглавлении, в словаре).• Добывать новые знания: <i>находить ответы</i> на вопросы, используя учебник, свой жизненный опыт и информацию, полученную от учителя.• Перерабатывать полученную информацию: <i>делать выводы</i> в результате совместной работы всего класса.	<ul style="list-style-type: none">• описывать признаки предметов и узнавать предметы по их признакам;• выделять существенные признаки предметов;• сравнивать между собой предметы, явления;• обобщать, делать несложные выводы;• классифицировать явления, предметы;• определять последовательность событий;• судить о противоположных явлениях;• давать определения тем или иным понятиям;• определять отношения между предметами типа «род» - «вид»; - выявлять закономерности и проводить аналогии

Вывод

В результате использования средств и инструментов ИКТ и ИКТ ресурсов для решения разнообразных учебно-познавательных и учебно-практических задач, охватывающих содержание всех изучаемых предметов, у обучающихся будут формироваться и развиваться необходимые универсальные учебные действия и специальные учебные умения, что заложит основу успешной учебной деятельности в средней и старшей школе.



Детей всех учат «под одну гребенку»,
Стремятся информацией снабдить,
Перегружают бедного ребенка.
А ему лишь надо научиться **ЖИТЬ!**
Его должны мы подготовить к пониманью
Всей жизни смысла наперед,
Что все едино в этом мирозданье,
И по одним Законам все живет.
Наполнить жизнь его добром и красотой,
Раскрыть и углубить его сознание,
Он в жизнь приходит не пустой –
С потенциалом скрытых знаний.
Из прошлых жизней он несет с собой
Способности, возможности, таланты.
И мы должны с любовью, добротой
Помочь раскрыть, отшлифовать брильянты.

(отрывок) Н. Комисаренко