Организация внеурочной деятельности по информатике в рамках ФГОС



Какими логическими учебными действиями должен обладать ученик?

- 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»

- 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 (2 мин);
- Выполнение заданий на тренировку и развитие психических механизмов, лежащих в основе познавательных способностей, памяти, внимания, воображения, мышления (15минут)
- Весёлая переменка (3 минуты)
- Работа за компьютером (15 мин)
- **Рефлексия** (5 мин)



Теоретическая часть занятия

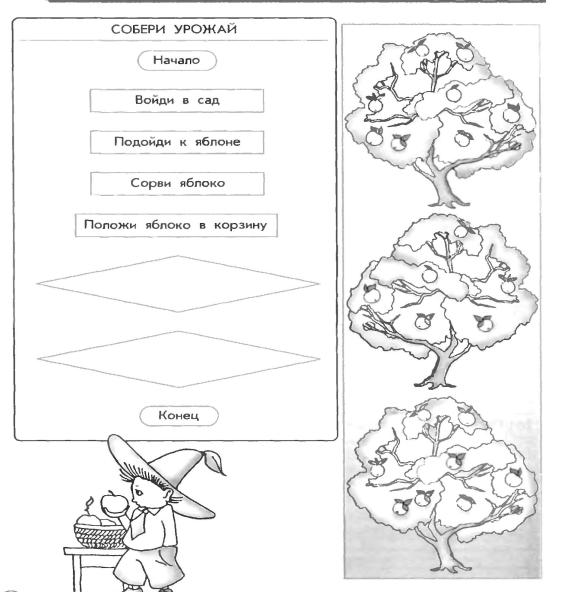




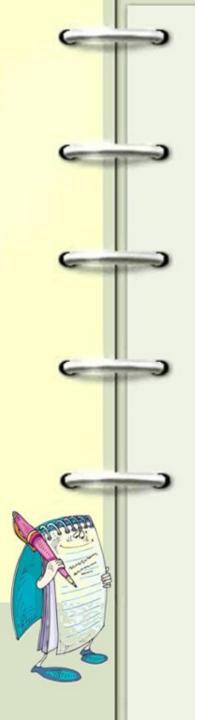




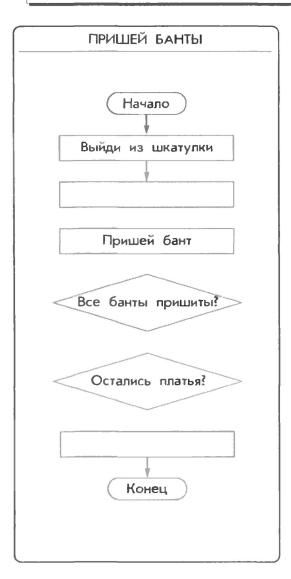
Впиши на схеме алгоритма вопросы и впиши слова «ДА» и «НЕТ». Обведи команды, которые будут выполняться ровно столько раз, сколько яблок в саду.







Фея подарила Золушке шкатулку с волшебной иголкой, которая без ниток может пришивать банты. Золушка попросила иголку украсить несколько своих платьев. Нарисуй стрелки на схеме алгоритма, впиши пропущенные команды и слова «ДА» и «НЕТ». Обведи на схеме команды, которые выполняются ровно столько раз, сколько платьев нужно украсить.

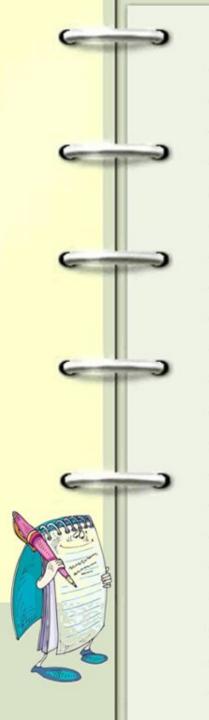




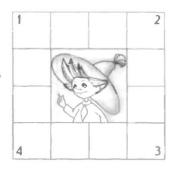




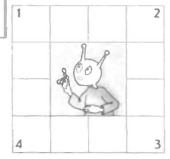




- 4 Разгадай чайнворд.
- 1. Птица с длинным клювом, вьёт гнездо на крыше.
- 2. Угощение, пекут к празднику.
- 3. Зверь с полосками, охотится.
- 4. Есть берега, течёт.



- 5 Составь свой чайнворд. Опиши четыре предмета или существа.
- 1.
- 2.
- 3.
- 4.



6 Придумай название зверю и заполни таблицу.



COCTAB

ДЕЙСТВИЯ







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...

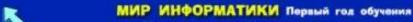
Плюсы использования современных информационных технологий

- 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 Paint	
мир информатики	MMP VINOPMATIKM Sensymbol not delignated and department of the state o
«Страна Фантазия»	Страна "Фантазия"

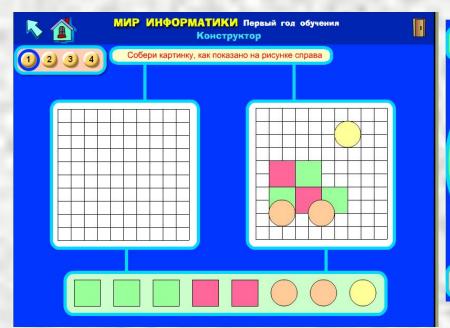


Клавиатура, работа на клавиатуре

Клавиатура служит для ВВОДА информации. Она поможет тебе ввести в компьютер буквы, цифры, различные знаки. Клавиши с буквами расположены в центре клавиатуры. Это сделано для того, чтобы ими удобнее было пользоваться. Специальные клавиши с командами находятся по краям клавиатуры. Схоро ты с ними познакомишься поближе. При работе пальчик каждой руки знает свои клавиши и не трогает чужих. Только клавишу пробела может нажимать большой пальчик любой руки.









МИР ИНФОРМАТИКИ Второй год обучения







- Правила поведения на уроках информатики
- Компьютер и его основные устройства
- Системный блок
 - Работа с мышью
 - Работа на клавиатуре
 - Графика
 - Раскрашивание компьютерных рисунков
 - Конструирование
 - Гимнастика для рук
 - Виды информации
 - Логика
 - Множества
- Обобщение
- Отношения между множествами
- Модели
- Алгоритм
- Способы представления алгоритмов
- Исполнитель





МИР ИНФОРМАТИКИ Четвертый год обучения



Суждения и логические операции



Истинное или ложное суждение ты видишь? Внимательно посмотри на картинки.



Если на первом рисунке торт, то на втором рисунке - конфета.

ИСТИННОЕ

ложное

МИР ИНФОРМАТИКИ Четвертый год обучения

Принтеры



МИР ИНФОРМАТИКИ Четвертый год обучения Кодирование как способ обработки информации











струйный



лазерный





Для вывода информации бумагу пользуют принтером. Принтеры быва матричными, струйным лазерными.



МИР ИНФОРМАТИКИ Четвертый год обучения

Решение задач с использованием компьютеров



aman otto МИР ИНФОРМАТИКИ Четвертый год обучения

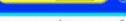
Циклические алгоритмы



Алгоритмы бывают трех линейные. разветвленные, циклические. С первыми двумя типами ты уже знаком.

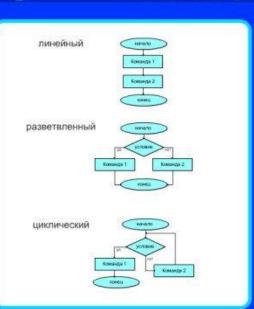


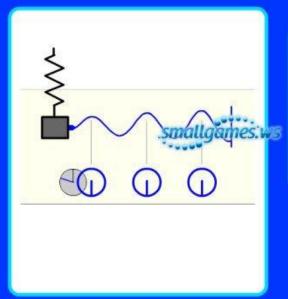




Построение информационной модели.

На этом этапе необходимо разработать информационную модель решаемой задачи, отобрать свойства объектов. которые необходимы для решения поставленной задачи. Затем точно описать свойства. Информационная модель часто имеет математический характер.









Образовательный пакет программ «Страна Фантазия»











Прикладной программный пакет содержит игры и задачи на формирование алгоритмического мышления, нестандартные математические задачи и упражнения на формирование навыков работы на компьютере.

Результаты изучения курса

Личностные результаты	Метапредметные результаты	Предметные результаты
•Определять и высказывать 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, делать правильный выбор как поступить.	•Преобразовывать информацию из одной формы в другую; •Использовать простейшие модели (предметных, рисунков, схематических рисунков, схем); •Делать предварительный отбор источников информации: ориентироваться в учебнике (на развороте, в оглавлении, в словаре). •Добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя учебник, свой жизненный опыт и информацию, полученную от учителя. •Перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всего класса.	 •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













(муниципальный уровень)

победителя конкурса по информатике

ИНФОЗНАЙКА 2015

удостаивается

Акбиева Милана Джабраиловна

МБОУ "Лицей № 8" Республика Адыгея город Майкоп Республика Адыгея

уровень: пропедевтический (5-7 классы) рейтинг: 67 оценка: отлично

Председатель научного совета ОО ЧРО АИО, профессор



(муниципальный уровень)

победителя конкурса по информатике

ИНФОЗНАЙКА 2015

удостаивается

Гучетль Суанда Хизировна

МБОУ "Лицей № 8" Республика Адыгея город Майкоп Республика Адыгея

уровень: пропедевтический (5-7 классы) оценка: хорошо

Ученый секретарь ОО ЧРО АИО,



Н.В. Софронова

(муниципальный уровень)

победителя конкурса по информатике

ИНФОЗНАЙКА 2015

удостаивается

Арустамов Григорий Камоевич

МБОУ "Лицей № 8" Республика Адыгея город Майкоп Республика Адыгея

уровень: пропедевтический (5-7 классы) рейтинг: 67 оценка: отлично

Ученый секретарь ОО ЧРО АИО,

Н.В. Софронова А.А. Бельчусов

ОО ЧРО АИО, профессор

(муниципальный уровень) победителя конкурса по информатике

ИНФОЗНАЙКА 2015 удостаивается

Аведьян Сергей Арсенович

МБОЎ "Лицей № 8" Республика Адыгея город Майкоп

Республика Адыгея

уровень: пропедевтический (5-7 классы)

рейтинг: 62

оценка: хорошо



Н.В. Софронова







Ученый секретарь ОО ЧРО АИО,





Высшая

Первая



НАГРАЖДАЕТСЯ

Международная Олимпиада по основам наук

Акбиева Милана

учащийся, 5 класс, МБОУ Лицей № 8

г. Майкоп

за участие во втором этапе XI Международной Олимпиады по основам наук по предмету.

Информатика

Олимпиадная работа выполнена на

83

баллов из 100 возможных.

Председатель жюри, доктор,

Алевтина Симонова, Председатель Международного Оргкомитета, доктор педагогических наук, профессор, ректор Уральского государственного педагогического университета, Екатеринбург, Россия

> Учредителем образовательного проекта «Международная Олимпиада по основам наук» является АНО «Дом Учителя УрФО», г. Екатеринбург, Россия



XI Международная Олимпиада по основам наук



Высшая Лига Вторая

Награждается

Арустамов Григорий

учащийся, 5 класс, МБОУ Лицей № 8, г. Майкоп

Решение трудных задач

в финальном этапе по предмету «Информатика».

Председатель Оргкомитета, доктор педагогических наук, профессор,

Виктор Сырцов Автор проекта «Международная Олимпиада по основам наук», циректор АНО «Дом учителя Уральского Фед

Учредителем образовательного проекта «Международная Олимпиада по основам наук: является АНО «Дом Учителя УрФО», г. Екатеринбург, Россия

ДИПЛОМ № 2272022/4551

Высшая

Первая



Олимпиада

по основам наук

НАГРАЖДАЕТСЯ

Арустамов Григорий

учащийся, 5 класс, МБОУ Лицей № 8

г. Майкоп

за участие во втором этапе XI Международной Олимпиады по основам наук по предмету

Информатика

Олимпиадная работа выполнена на

баллов из 100 возможных.

Богумир Янски, Председатель жюри, доктор,



Алевтина Симонова, Председатель Международного Оргкомитета,

доктор педагогических наук, профессор, ректор Уральского государственного педагогического университета, Екатеринбург, Россия

> Учредителем образовательного проекта «Международная Олимпиада по основам наук» является АНО «Дом Учителя УрФО», г. Екатеринбург, Россия

2014 - 2015

Вывод

В результате использования средств и инструментов ИКТ и ИКТ ресурсов для решения разнообразных учебнопознавательных 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 сознанье,
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

