

**АННОТАЦИЯ К ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ
(ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ) ПРОГРАММЕ
«Образовательная робототехника»
(на бесплатной основе)**

Направленность: техническая
Возраст обучающихся: 7-11 лет
Срок реализации: 4 года
Уровень программы: базовый

Составитель:
Шишкеедова Елена Анатольевна,
учитель начальных классов

Рабочая программа «Инфознайка» для 1-4 классов разработана в соответствии с основной образовательной программой начального общего образования МАОУ Гимназия №1 на основе авторской программы курса Тур С.Н., Бокучава Т.П. “Первые шаги в мире информатики” для общеобразовательных школ и является первым звеном в цепи непрерывного курса обучения информатике и информационным технологиям с 1 по 11 классы.

Актуальность создания программы дополнительного образования «Инфознайка» для изучения информатики в начальной школе объясняется рядом аспектов:

Во-первых, для формирования различных видов мышления, в том числе операционного (алгоритмического). Процесс обучения сочетает развитие логического и образного мышления, что возможно благодаря использованию графических и звуковых средств.

Во-вторых, для выполнения практической работы с информацией, для приобретения навыков работы с современным программным обеспечением. Освоение компьютера в начальных классах поможет детям использовать его как инструмент своей деятельности на уроках с применением компьютера.

В-третьих, для представления об универсальных возможностях использования компьютера как средства обучения, вычисления, изображения, редактирования, развлечения и др.

В-четвертых, для формирования интереса и для создания положительных эмоциональных отношений детей к вычислительной технике. Компьютер позволяет превратить образовательное пространство ребенка в интересную игру.

Основным направлением курса «Инфознайка» является техническое направление.

Уровень программы определен как базовый. С 1 по 4 годы обучения программа курса “Инфознайка” представляет собой методически проработанный пропедевтический развивающий курс, построенный на специально отобранном материале и опирающийся на следующие принципы:

- ✓ системность;
- ✓ гуманизация;
- ✓ междисциплинарная интеграция;
- ✓ дифференциация;
- ✓ дополнительная мотивация через игру.

Особенностью данной программы является развитие коммуникативных умений в коллективе и развитие самостоятельного технического творчества. Преподавание построено в соответствии с принципами валеологии “не навреди”. На каждом занятии обязательно проводится физкультминутка, за компьютером дети работают 10–15 минут, и сразу после работы за компьютером следует минутка релаксации – дети выполняют различные гимнастические упражнения для глаз и кистей рук.

По каждой теме с учащимися проводятся упражнения для интерактивной доски в игровой форме, позволяющие судить о том, как усвоен пройденный материал, и решаются задачи на развитие памяти, внимания, саморегуляции.

Основные формы и приемы работы с учащимися:

- Беседа
- Ролевая игра
- Познавательная игра
- Задание по образцу (с использованием инструкции)
- Творческое моделирование (создание модели-рисунка)
- Викторина
- Проект

Возраст обучающихся: настоящая программа дополнительного образования предназначена для учащихся 1,2,3,4 классов, которые будут знакомиться с информационными технологиями.

Сроки реализации: программа рассчитана на 4 года обучения.

На изучение курса в 1 классе отводится 66 часов, по 2 занятия в неделю продолжительностью 30 минут, во 2-4 классах – 68 часов, по 2 занятия в неделю длительностью 35-40 минут.

Цель и задачи программы

Цель рабочей программы – создать условия для развития личности и творческого потенциала учащихся при освоении курса «Инфознайка» через приобретение опыта использования информационных технологий в индивидуальной и коллективной познавательной, в том числе проектной, деятельности.

Задачи рабочей программы:

- начальное освоение инструментальных компьютерных сред для работы с информацией разного вида (текстами, изображениями, анимированными изображениями, схемами предметов, сочетаниями различных видов информации в одном информационном объекте)
- расширение кругозора в областях знаний, тесно связанных с информатикой: знакомство с графами, комбинаторными задачами, логическими играми с выигрышной стратегией («начинают и выигрывают») и некоторыми другими;
- ознакомление со способами организации и поиска информации;
- освоение навыков решения логических задач и ознакомление с общими приемами решения задач – «как решать задачу, которую раньше не решали» – с ориентацией на проблемы формализации и создания моделей (поиск закономерностей, рассуждения по аналогии, по индукции, правдоподобные догадки, развитие творческого воображения и др.).
- создание завершенных проектов, предполагающих поиск необходимой информации.