**Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение средняя общеобразовательная школа №229 Адмиралтейского района Санкт-Петербурга**

|  |  |
| --- | --- |
| **Согласовано**  Заместитель директора по УВР  ГБОУ средней школы №229  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ /\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_/ | **Принято**  Протокол педагогического совета  от\_\_\_\_\_\_\_\_№\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |
|  | **Утверждено**  Директор ГБОУ средней школы №229  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Петрова Н.А.  Приказ от\_\_\_\_\_\_\_\_\_№\_\_\_\_\_\_ |

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

**внеурочной деятельности**

**«Занимательная информатика»**

**на 2014-2015 учебный год**

**Составила учитель высшей**

**квалификационной категории**

**Ефимова Елена Викторовна**

**Санкт-Петербург**

**2014**

**Содержание:**

1. Паспорт рабочей программы
2. Пояснительная записка
3. Содержание курса внеурочной деятельности
4. Календарно-тематическое планирование
5. Перечень учебно-методических средств обучения, ЭОР (электронных образовательных ресурсов)
6. Критерии и нормы оценки результатов освоения программы обучающимися
7. Список литературы

**1. Паспорт рабочей программы**

|  |  |
| --- | --- |
| **Тип программы** | **Дополнительная общеразвивающая программа** |
| **Статус программы** | **Рабочая программа курса внеурочной деятельности** |
| Название, автор и год издания образовательной программы (модифицированной, авторской), на основе которой разработана Рабочая программа; | **на основе: «Информатика. Основы компьютерной грамоты. Начальный курс» под ред. Н.В. Макаровой, Питер, 2009 г.** |
| Категория обучающихся | **Учащиеся\_4\_ класса ГБОУ средней школы №229 Адмиралтейского района Санкт-Петербурга** |
| Сроки освоения программы | **1год** |
| Объём учебного времени | **34 часа** |
| Форма обучения | **очная** |
| Режим занятий | **1 час в неделю** |

**2. Пояснительная записка**

**Актуальность программы**

В принятой Министерством образования РФ «Концепции о модификации образования» отмечено, что современные тенденции требуют более раннего внедрения изучения компьютеров и компьютерных технологий в учебный процесс и внеурочную деятельность.

На сегодняшний день компьютерная грамотность нужна любому современному человеку, компьютер используется в самых разных областях: обучение, развлечение, работа, общение и т.д. Чтобы приобрести навыки работы на компьютере, необходимы начальные, базовые знания. Без них любой пользователь персонального компьютера будет чувствовать себя неуверенно, пытаться выполнять действия наугад. Работа такого пользователя очень часто является непродуктивной и приводит к ошибкам.

Ребенок в современном информационном обществе должен уметь работать на компьютере, находить нужную информацию в различных информационных источниках (электронных энциклопедиях, Интернете), обрабатывать ее и использовать приобретенные знания и навыки в жизни.

В младшем школьном возрасте происходит постепенная смена ведущей деятельности, переход от игры к учебе. При этом игра сохраняет свою ведущую роль. Поэтому значительное место на занятиях занимают игры. Возможность опоры на игровую деятельность позволяет сделать интересными и осмысленными любую учебную деятельность. Дети при восприятии материала обращают внимание на яркую подачу его, эмоциональную окраску, в связи с этим основной формой объяснения материала является демонстрация, игра.

При прохождении данного курса рассматриваем следующий аспект изучения информатики:

общеобразовательный, когдаинформатика рассматривается как средство развития логического мышления, умения анализировать, выявлять сущности и отношения, описывать планы действий и делать логические выводы.

Данная программа по информатике носит пропедевтический характер и активизацию воспитательной деятельности. Курс построен таким образом, чтобы помочь учащимся заинтересоваться информатикой вообще и найти ответы на вопросы, с которыми им приходится сталкиваться в повседневной жизни при работе с большим объемом информации; научиться общаться с компьютером, который ничего не умеет делать, если не умеет человек. Развивает коммутативные и интеллектуальные способности учащихся. Создает мотивацию для участия во внеклассных мероприятиях.

**Цели и задачи курса «Занимательная информатика»**

**Главная цель курса** – дать ученикам начальные знания 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;

— развить умение проведения анализа действительности для построения информационной модели и ее изображения с помощью какого-либо системно-информационного языка.

**Задачи курса «Занимательная информатика»:**

1. Расширение кругозора в областях знаний, тесно связанных с информатикой, что должно помочь учащимся овладению компьютерных технологий, первоначальным основам программирования.
2. Развивать логическое мышление, умение рассуждать и применять полученные знания в повседневной жизни.
3. Развивать творческое воображение, математическое и образное мышление, речь, память умение работать с компьютерными программами и дополнительными источниками информации.
4. Воспитывать интерес к урокам информатики и новым информационным технологиям.
5. Познакомить школьников с видами и основными свойствами информации, научить их приёмам организации информации и планирования деятельности.
6. Дать школьникам первоначальное представление о компьютере и современных информационных и коммуникационных технологиях.
7. Научить учащихся работе на компьютере с использованием интегрированной графической среды ПервоЛого.
8. Научить учащихся находить информацию в Интернете и обрабатывать ее.
9. Развивать творческие и интеллектуальные способности детей, используя знания компьютерных технологий.
10. Приобщить к проектно-творческой деятельности.

**3. Содержание курса внеурочной деятельности**

**1 год обучения (34 урока)**

**Знакомство с миром информатики(9 часов)**

Знакомство учащихся с возможностями персонального компьютера, применение ПК, его основные устройства, знание техники безопасности при работе в компьютерном классе. Умение работать компьютерной мышкой, работать на клавиатуре, с клавишами управления курсором.

**Программа графический редактор Paint.(6 часов)**

Знакомство с графическим редактором Paint, умение использовать графические примитивы, применять инструменты: карандаш, ластик, кисть, палитра, создавать и сохранять рисунки.

**Отличительные признаки и составные части предметов (9 часов)**

Выделение признаков предметов, узнавание предметов по заданным при­знакам. Сравнение двух или более предметов. Разбиение предметов на груп­пы по заданным признакам. Составные части предметов. Множества и его элементы, сравнение и отображение множеств. Способы задания множеств.

**Введение в логику (10 часов)**

Решение задач на развитие внимания, логического мышления. Элементы логики. Конструирование. Суждение истинное и ложное. Сопоставление. Отрицание. Введение понятий «дерево», «графы».

**4. Календарно- тематическое планирование**

**1 год обучения**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| №  п/п | **Планируемая дата проведения(по учебным неделям)** | **Фактическая дата проведения** | **Тема занятия** | **Ожидаемые результаты** | **Корректировка** |
|  | 1 неделя |  | Правила техники безопасности при работе на компьютере | знать правила безопасности при работе на компьютере. |  |
|  | 2 неделя |  | А что может компьютер? | знать основные применения компьютеров; |  |
|  | 3 неделя |  | Из чего же состоит компьютер? | Уметь различать основные устройства компьютера |  |
|  | 4 неделя |  | Для чего нужен компьютер? | Знать и понимать, где и для чего применяют компьютер |  |
|  | 5 неделя |  | Компьютерная «мышь». Игра: « Включи в домах свет» | Уметь пользоваться мышью |  |
|  | 6 неделя |  | Тренируем наши пальчики | работа на клавиатуре |  |
|  | 7 неделя |  | Игра:«вверх, вниз, вправо, влево». | уметь видеть курсор и правильно им владеть |  |
|  | 8 неделя |  | Что мы узнали о компьютере? | где применяют компьютер, работа на клавиатуре, для чего нужна мышь |  |
|  | 9 неделя |  | Что мы узнали о компьютере? Игра «Собери компьютер» |  |
|  | 10 неделя |  | «Давайте порисуем!» Волшебные инструменты. | уметь создавать рисунки в программе графический редактор Paint;  уметь применять инструменты графического редактора |  |
|  | 11 неделя |  | Давайте порисуем! Волшебные инструменты | Уметь создавать рисунки в программе графического редактора Paint. Применять инструменты графического редактора |  |
|  | 12 неделя |  | «Оставим на память». | создавать и сохранять рисунки |  |
|  | 13 неделя |  | Проект « Прекрасное, вокруг нас» | Уметь создавать собственные рисунки и композиции.  Уметь работать в группах, в парах  Уметь использовать все инструменты редактора Paint |  |
|  | 14 неделя |  | Проект « Город, которого нет» (создание собственных композиций) |  |
|  | 15 неделя |  | Игра: « Найди главное» (Выявление существенного признака предметов). | Выявлять главные свойства предметов и его признаки  уметь работать по алгоритму, создавать план действий |  |
|  | 16 неделя |  | Игра: « Найди главное» (Выявление существенного признака предметов). |  |
|  | 17 неделя |  | Работаем по правилам. (Что такое алгоритм?) |  |
|  | 18 неделя |  | Игра: «Возрастание, убывание». |  |
|  | 19 неделя |  | Игра «Множества. Создай свои множества». | задавать множества, его элементы, знать понятие множеств, сравнение и отображение множеств |  |
|  | 20 неделя |  | Игра «Множества. Создай свои множества». |  |
|  | 21 неделя |  | Игра « Найди отличие» |  |
|  | 22 неделя |  | Игра: «Создай по образцу» |  |
|  | 23 неделя |  | Игра « Больше-меньше» |  |
|  | 24 неделя |  | Логика и конструирование. | владеть понятием логика и конструирование |  |
|  | 25 неделя |  | Учимся мыслить логически  Игры « Выбери главное», «Верю - не верю» | знать элементы логики, уметь строить суждения истинные и ложные уметь проводить примеры множеств предметов и располагать их в порядке расширения или в порядке сужения объёма понятий, сравнивать множества;  уметь находить общий признак предмета и группы предметов;  уметь конструировать фигуру из её частей;  уметь находить истинное и ложное суждение;  уметь классифицировать предметы по нескольким свойствам |  |
|  | 26 неделя |  | Учимся мыслить логически.  Игра «На что похоже?»,  « Собери пазлы» |  |
|  | 27 неделя |  | Учимся мыслить логически.  Игра « Построй дом своей мечты», « Фантастический автомобиль» |  |
|  | 28 неделя |  | Игра « Верю – не верю» (Наша жизнь и отрицания) |  |
|  | 29 неделя |  | Игра « Делаю покупки», «Как вырастить дерево?» | уметь проводить анализ при решении логических задач и задач на внимание;  иметь понятие о множестве; уметь классифицировать предметы по нескольким свойствам;  уметь классифицировать предметы по нескольким свойствам; самостоятельно находить информации для создания презентации; создавать самостоятельно слайды в программе PowerPoint. |  |
|  | 30 неделя |  | Игры с графическими диктантами |  |
|  | 31 неделя |  | Как найти правильное решение различных задач на логику и внимание.  ( Игры на развитие логики и внимания) |  |
|  | 32 неделя |  | « Волшебство анимации»  ( создание слайдов в программе PowerPoint) |  |
|  | 33 неделя |  | « Волшебство анимации»  ( создание слайдов в программе PowerPoint) |  |
|  | 34 неделя |  | « Волшебство анимации»  ( создание слайдов в программе PowerPoint) |  |

**5. Перечень учебно-методических средств обучения, ЭОР (электронных образовательных ресурсов)**

.

Методический материал по курсу «Мир информатики» состоит из цифровых образовательных программ:

- MicrosoftWindows (Word, PowerPoint, Paint), компьютерная среда ПервоЛого.

- «Мир информатики» от Кирилла и Мефодия 1-2 год обучения – 1 СD;

- «Мир информатики» от Кирилла и Мефодия 3-4 год обучения – 1 СD

- Методическое пособие для учителей 1-4 класс «Первые шаги в мире информатики»,

СD – ROM содержит пакет педагогических программных средств «Страна «Фантазия»

**Методическое обеспечение:**

1. «Информатика. Основы компьютерной грамоты. Начальный курс» под ред. Н.В. Макаровой, Питер, 2009 г.

2. С.Н.Тур, Т.П.Бокучаева «Первые шаги в мире информатики» Методическое пособие для учителей 1-4 классов – издательство Санкт-Петербург «БХВ – Петербург» 2009 г.;

3. «Информатика в играх и задачах» А.В.Горячев – издательство Москва «Баласс» - 2002 г.

**Интернет – ресурсы.**

www.bezpeka.com/ru – портал БЕЗПЕКА все об информационной безопасности ИНТ. Программные продукты Лого (<http://www.int-edu.ru/logo/>)

**Технические средства**

Мультимедийный проектор; компьютеры или ноутбуки; CD-диски, Интернет.

**6.Критерии и нормы оценки результатов освоения программы обучающимися**

**Требования к уровню освоения курса внеурочной деятельности:**

***должны знать:***

* правила техники безопасности;
* основные устройства ПК;
* правила работы за компьютером;
* назначение и возможности графического редактора PAINT;
* возможности текстового редактора WORD;
* назначение и работу программы PowerPoint;
* основы Интернет;

- назначение и возможности при работе в интегрированной графической среде ПервоЛого.

***должны уметь:***

* соблюдать требования безопасности труда и пожарной безопасности;
* включить, выключить компьютер;
* работать с устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, дисководы);
* набирать информацию на русском и английском регистре;
* запускать нужные программы, выбирать пункты меню, правильно закрыть программу.
* работать с программами Word, Paint, , PowerPoint;
* создавать презентацию, используя возможности PowerPoint;
* уметь самостоятельно работать в интегрированной мультимедийной среде ПервоЛого;

**Ожидаемый результат**:

1. По окончании обучения учащиеся должны демонстрировать сформированные умения и навыки работы на компьютере и применять их в практической деятельности и повседневной жизни.
2. Умение самостоятельно работать в интегрированной мультимедийной среде ПервоЛого.
3. Создание банка данных детских работ (статей, рисунков, презентаций) для использования в учебно-воспитательном процессе.

К концу первого года обучения учащиеся должны:

* знать правила поведения в компьютерном классе;
* знать основные применения компьютеров;
* знать основные устройства компьютеров;
* уметь создавать рисунки в программе графический редактор Paint;
* уметь проводить анализ при решении логических задач и задач на внимание;
* иметь понятие о множестве;
* уметь проводить примеры множеств,предметов и располагать их в порядке расширения или в порядке сужения объёма понятий, сравнивать множества;
* уметь находить общий признак предмета и группы предметов;
* уметь конструировать фигуру из её частей;
* уметь находить истинное и ложное суждение;
* уметь классифицировать предметы по нескольким свойствам;
* уметь использовать клавиатуру и мышь при работе с прикладными программами «Страна «Фантазия» и «Мир информатики» от Кирилла и Мефодия, графическом редакторе Paint.

**7.Список литературы**

1. Богомолова ЕМ. Занимательные задания по базовому курсу информатики. // Информатика и образование. – 2004. –№ 2. –С. 52-60.
2. Божович Л.И. Личность и ее формирование в детском возрасте - М.: Просвещение, 1968. - 464 с.
3. Брыксина О.Ф. Планируем урок информационной культуры в начальных классах. // Информатика и образование. – 2001. – 2. – С. 86-93.
4. Горячев А.В. О понятии “Информационная грамотность. // Информатика и образование. – 2001. –№8 – С. 14-17.
5. Грязнова ЕМ. Занимательная информатика в начальной школе // Информатика и образование. – 2006. –№6. – С.77 - 87.
6. Журова СМ. Внеурочные занятия по информатике // Информатика и образование. – 2006. –5. – С. 8-13.
7. Кузнецов А.А., Самовольнова Л.Е., Угринович Н.Д. Оценка качества подготовки выпускников основной школы по информатике. – М.: Дрофа, 2001. – 48 с.
8. Макарова Н. В. Информатика, практикум по информационным технологиям, 7 – 9 класс //Питер. – 2005. – 288 с.
9. Молодцов В.А., Рыжикова Н.Б. Современные открытые уроки информатики. – Ростов н/Д: Феникс, 2002. — 352 с.
10. Симонович С.В., Евсеев Г.А., Алексеев А.Г. Специальная информатика: учебное пособие. – М.: АСТ-ГГРЕСС: ИнфоркомПресс, 2000. – 400 с.
11. Угринович Н.Д. Информатика и информационные технологии: примерное поурочное планирование с применением интерактивных средств обучения. – 2-е изд. – М.: Школьная Пресса, 2001. – 48 с.
12. Швачко Н.В. Основные аспекты преподавания темы “Информация” в начальной школе // Информатика и образование. – 2006. –№9. –С. 29- 43.
13. Якиманская И.С. Личностно-ориентированное обучение в современной школе – М.: Сентябрь, 1996. – 96 с.