**ВНЕУРОЧНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ ПО ИНФОРМАТИКЕ**

**В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ**

Отличительной особенностью стандартов второго поколения является требование организации внеурочной деятельности обучающихся как неотъемлемой части образовательного процесса. При этом, внеурочная деятельность носит компенсационный характер: способствует решению, тех образовательных задач, которые не удаётся решить на уроке.

В настоящее время ответственная роль в развитии и становлении активной, самостоятельно мыслящей личности, готовой конструктивно и творчески решать возникающие перед обществом задачи отводится информатизации обучения. Формирование интереса к овладению ИКТ знаний и умений является важным средством повышения качества обучения школьников. Курс информатики в начальной школе имеет интегративный, межпредметный характер. Он призван стать стержнем всего начального образования в части формирования ИКТ – компетентности и универсальных учебных действий. При этом в содержании курса информатики для начальной школы значительный объём предметной части носит пропедевтический характер.

Программа курса по информатике нами разработана на основе программы «Информатика в играх и задачах» авторского коллектива Горячева А.В., Гориной К. И., Суворовой Н. И. В соответствии с требованиями ФГОС НОО, основной целью курса является изучение логико – алгоритмических основ информатики в школе. Содержание направлено на воспитание интереса к познанию нового, развитию наблюдательности, умения анализировать, рассуждать, проявлять интуицию, творчески подходить к решению учебной задачи. Курс разработан с учётом особенностей первой ступени общего образования, а так же возрастных особенностей младшего школьника и рассчитан на детей 7 – 10 лет, представляет систему интеллектуально – развивающих занятий для учащихся начальных классов и составлен на 4 года обучения. В курсе выделяются следующие разделы:

- описание объектов – атрибуты, структуры, классы;

- описание поведения объектов – процессы и алгоритмы;

- описание логических рассуждений – высказывания и схемы логического вывода;

- применение моделей (структурных и функциональных схем) для решения разного рода задач.

Материал изучается на протяжении всего курса концентрически, так, что объём соответствующих понятий возрастает от класса к классу.

Формами организации являются различные формы, отличающиеся от классно - урочных форм. Преимущество отдаётся интерактивным играм, коллективным творческим делам, проектам.

Оценка достигнутых результатов осуществляется в конце каждого раздела в форме индивидуальных и групповых практических занятий с игровыми элементами: викторины, игры - путешествия, сюжетно – ролевые игры, практические и творческие работы, создания проектов. В первом классе это игровые программы, направленные на применение полученных знаний на занятиях. Во втором классе добавляются практические и творческие работы (по составлению алгоритмов, графов и т.п.) так же конкурсы и викторины. В третьем классе – проектная деятельность игры на решение более сложных логических задач. Например, конкурсная программа «Детективное бюро» превращает детей в детективов, которые «раскрывают запутанные преступления». В четвёртом классе – создание проектов, творческих и практических работ. Завершает курс конкурсно – игровая программа «Я – информатик», где дети применяют знания, полученные на занятиях.

Таким образом, говоря об общеобразовательной ценности курса информатики и создание предпосылок успешного освоения учащимися знаний и умений в областях, связанных с информатикой, ориентации на создание множественности моделей окружающей действительности, позволяет формировать не только готовность открыто выражать и отстаивать свою позицию, но и уважение к окружающим, умение слушать и слышать партнёра, признавать право каждого на собственное мнение.