**муниципальное казённое общеобразовательное учреждение**

**Казьмадемьяновская основная общеобразовательная школа**

**Каширского муниципального района Воронежской области**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| «Рассмотрено»  на заседании  педсовета школы  протокол № 5  от 27 августа 2015 года | **«**Согласовано»  заместитель директора  \_\_\_\_\_\_\_\_ Иванова Н.Б.  от 28 августа 2015 года | «Утверждаю»  директор МКОУ «Казьмадемьяновская ООШ»  \_\_\_\_\_\_ Кучин Н.А.  Приказ№27  от 28 августа 2015 года |

**Рабочая программа**

**по внеурочной деятельности**

**«Занимательная информатика»**

**1 - 4 классы**

Рабочую программу составила:

учитель I квалификационной категории

Якушева Ю.В.

**2015 -2016**

**1. Пояснительная записка**

Данная программа внеурочной деятельности составлена для учащихся 1 – 4 классов общеобразовательных школ в соответствии с требованиями ФГОС начального общего образования.

 Внеурочная деятельность является составной частью учебно-воспитательного процесса и одной из форм организации свободного времени учащихся. Внеурочная деятельность понимается сегодня преимущественно как деятельность, организуемая во внеурочное время для удовлетворения потребностей учащихся в содержательном досуге, их участии в самоуправлении и общественно полезной деятельности. В настоящее время в связи с переходом на новые стандарты второго поколения происходит совершенствование внеурочной деятельности.

Программа основана на основании документов:

* Закона Российской Федерации « Об образовании».
* Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования.
* Сборника программ внеурочной деятельности: 1-4 классы / под ред. Н.Ф. Виноградовой.
* Концепции духовно – нравственного развития и воспитания личности гражданина России.
* Санитарно-эпидемиологическими требованиями к учреждениям образования.

Одним из важнейших изобретений человечества является компьютер. Ни для кого не секрет, что сегодня все больше детей вырастает, так и не познав подлинных возможностей компьютера. Чаще всего дети играют в компьютерные игры, общаются в социальных сетях, просматривают множество бесполезной информации. Таким образом, бесконтрольное времяпрепровождение детей за компьютером способствует искажению представления учащихся об «информационном пространстве» в целом и компьютере, как средстве получения этой информации. В результате компьютер остается для них нереализованным источником знаний. Возникает потребность усилить воздействие компьютера как средства познания окружающего мира, источника знаний и эмоциональных впечатлений, а также важного инструмента для реализации своего творческого потенциала.

**Целью обучения** по программе «Занимательная информатика» является развитие интеллектуальных и творческих способностей детей средствами информационных технологий.

**2. Общая характеристика курса**

В современном мире людям приходится иметь дело с огромными потоками самых разнообразных сведений, новостей, данных и сообщений. Учащиеся начальной школы принимают участие в различных выступлениях, где при защите проектов необходимо так преподнести информацию, чтобы ее могли понять и оценить значимость и необходимость представленной информации. Чтобы донести до окружающих подобную информацию, необходимо создать качественную презентацию, которая поможет продемонстрировать всем заинтересованным лицам свои идеи и достичь, в конечном счете, требуемых результатов.

Начало изучения информатики в начальных классах, помимо необходимости в условиях информатизации школьного образования широкого использования знаний и умений по информатике в других учебных предметах на более ранней ступени, обусловлена также следующими факторами. Существенной ролью изучения информатики в развитии мышления, формирования научного мировоззрения школьником именно этой возрастной группы.

Несмотря на общие возрастные особенности, каждый ребенок индивидуален в своем развитии, поэтому программа предусматривает индивидуальный подход к каждому ребенку.

**Задачи:**

* познакомить школьников с устройством ввода информации – клавиатурой;
* дать школьникам первоначальное представление о компьютере и современных информационных и коммуникационных технологиях;
* научить учащихся работать с программами WORD, PAINT, Калькулятор;
* углубить первоначальные знания и навыки использования компьютера для основной учебной деятельности;
* развить творческие и интеллектуальные способности детей, используя знания компьютерных технологий.

**3. Место учебного курса в учебном плане**

«Занимательная информатика» является компонентом плана внеурочной деятельности, рассчитан на 33 часа в 1 классе, 34 часа во 2 - 4 классах, 1 час занятий в неделю.

**4. Ценностные ориентиры содержания учебного**

**курса**

Основной целью изучения информатики в начальной школе является формирование у учащихся основ ИКТ - компетентности, многие компоненты которой входят в структуру УУД. Это и задаёт основные ценностные ориентиры содержания данного курса. С точки зрения достижения метапредметных результатов обучения, а также продолжения образования на более высоких ступенях (в том числе обучения информатике в среднем и старшем звене) наиболее ценными являются следующие компетенции, отражённые в содержании курса:

* основы логической и алгоритмической компетентности, в частности овладение основами логического и алгоритмического мышления, умением действовать в соответствии с алгоритмом и строить простейшие алгоритмы;
* основы информационной грамотности, в частности овладение способами и приёмами поиска, получения, представления информации, в том числе информации, данной в различных видах: текст, таблица, диаграмма, цепочка, совокупность;
* основы ИКТ - квалификации*,* в частности овладение основами применения компьютеров (и других средств ИКТ) для решения информационных задач;
* основы коммуникационной компетентности*.* В рамках данного учебного предмета наиболее активно формируются стороны коммуникационной компетентности, связанные с приёмом и передачей информации. Сюда же относятся аспекты языковой компетентности, которые связаны с овладением системой информационных понятий, использованием языка для приёма и передачи информации.

**5. Личностные, метапредметные и предметные**

**результаты освоения курса**

В результате работы по программе учащимися должны быть достигнуты следующие результаты освоения основной образовательной программы начального общего образования:

**личностные:**

1) овладение начальными навыками адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся мире;

2) развитие мотивов учебной деятельности;

3) развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе;

4) развитие навыков сотрудничества с взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;

**метапредметные:**

1. освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;
2. формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
3. использование знаково-символических средств представления информации для создания моделей изучаемых объектов и процессов, схем решения учебных и практических задач;
4. активное использование речевых средств и средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных и познавательных задач;
5. использование различных способов поиска (в справочных источниках и открытом учебном информационном пространстве Интернета), сбора, обработки, анализа, организации, передачи и интерпретации информации в соответствии с коммуникативными и познавательными задачами и технологиями учебного предмета, в том числе умение вводить текст с помощью клавиатуры, фиксировать (записывать) в цифровой форме измеряемые величины и анализировать изображения, звуки, готовить своё выступление и выступать с аудио-, видео- и графическим сопровождением;
6. овладение начальными сведениями о сущности и особенностях информационных объектов, процессов и явлений действительности;
7. овладение базовыми предметными и межпредметными понятиями, отражающими существенные связи и отношения между объектами и процессами;

**предметные:**

* + игра с полной информацией для двух игроков, понятия: *правила игры*, *ход игры*, *позиция игры*, *выигрышная стратегия*;
* выделение, построение и достраивание по системе условий: цепочки, дерева, мешка;
* проведение полного перебора объектов;
* использование справочного материала для поиска нужной информации, в том числе словарей (учебных, толковых и др.) и энциклопедий;
* сортировка и упорядочивание объектов по некоторому признаку, в том числе расположение слов в словарном порядке;
* выполнение инструкций и алгоритмов для решения некоторой практической или учебной задачи;
* достраивание, построение и выполнение программ для исполнителя, в том числе включающих конструкцию повторения;
* построение выигрышной стратегии на примере игры «Камешки»;
* построение и использование одномерных и двумерных таблиц, в том числе для представления информации;
* сканирование изображения;
* подготовка и проведение презентации перед небольшой аудиторией;
* создание текстового сообщения с использованием средств ИКТ;
* создание изображения с использованием графических возможностей компьютера; составление нового изображения из готовых фрагментов (компьютерная аппликация).

**6. Содержание учебного курса**

* + Вводное занятие. Из чего состоит компьютер?
  + Информация в природе и технике.
  + Графический редактор PAINT.

- Работа с палитрой цветов.

* + Создание презентаций с помощью PowerPoint.

- Интерфейс программы.

- Основные функции редактирования текста.

- Работа со стилями.

- Анимация на слайдах.

* + Элементарные вычисления на калькуляторе.
  + Работа в текстовом процессоре WORD.

- Форматирование документа.

- Вставка рисунков.

- Форматирование абзацев.

- Сохранение документа.

- Печать.

* + Решение головоломок (логических задач).

- Тесты на внимательность.

* + Развивающие игры.

- Игры на внимательность.

- Стратегические игры.

* + Работа на клавиатурном тренажере.

- Основные блоки клавиш.

- Функциональные клавиши.

- Клавиши управления курсором.

* + Знакомство с медиапродукцией.

- Демонстрация мультфильмов, сказок.

* + Мультимедийная информация и ее применение в обучении.

- Графические редакторы.

- Звуковые редакторы.

- Видео редакторы.

- Плееры, их отличие.

**7. Тематическое планирование**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№**  **п/п** | **Тематическое планирование** | **Характеристика деятельности учащихся** | |
| **1.** | Вводное занятие. Из чего состоит компьютер? | * Знать из чего состоит компьютер. * Рассказывать о его составных частях. |
| **2.** | Информация в природе и технике. | * Понимать определение информации. * Знать свойства информации. |
| **3.** | Графический редактор PAINT. | * Подготавливать сообщение на данную тему. |
| **4.** | Графический редактор PAINT (практическое занятие). | * Оцениватьсвоё поведение и поведение окружающих. * Работать с палитрой цветов. |
| **5.** | Создание презентаций с помощью PowerPoint. | * Рассказывать об основных функциях редактирования текста. |
| **6.** | Создание презентаций с помощью PowerPoint (практическое занятие). | * Работать со стилями. * Создавать новый слайд, фон слайда. |
| **7.** | Создание презентаций с помощью PowerPoint (практическое занятие). | * Вставлять рисунки и другие объекты на слайд. |
| **8.** | Создание презентаций с помощью PowerPoint (практическое занятие). | * Создавать скриншоты. | |
| **9.** | Создание презентаций с помощью PowerPoint (практическое занятие). | * Участвовать в диалоге*:* высказывать свои суждения по обсуждаемой теме, анализировать высказывания собеседников. * Создавать анимацию на слайдах. | |
| **10.** | Элементарные вычисления на калькуляторе (практическое занятие). | * Складывать и вычитать числа на калькуляторе. | |
| **11.** | Работа в текстовом процессоре WORD. | * Подготавливать сообщение на данную тему. | |
| **12.** | Работа в текстовом процессоре WORD (практическое занятие). | * Форматировать документ. * Создавать таблицы. | |
| **13.** | Работа в текстовом процессоре WORD (практическое занятие). | * Создавать перекрестные ссылки. | |
| **14.** | Работа в текстовом процессоре WORD (практическое занятие). | * Форматировать абзацы. | |
| **15.** | Работа в текстовом процессоре WORD (практическое занятие). | * Форматировать абзацы. * Сохранять документы. | |
| **16.** | Работа в текстовом процессоре WORD (практическое занятие). | * Печатать документы. | |
| **17.** | Решение головоломок  ( логических задач). | * Понимать решение логических задач. | |
| **18.** | Решение головоломок  ( логических задач).  ( Практическое занятие). | * Решать логические задачи. * Проходить тесты на внимательность. | |
| **19.** | Развивающие игры  ( практическое занятие). | * Играть в игры на внимательность. | |
| **20.** | Развивающие игры  ( практическое занятие). | * Играть в стратегические игры. | |
| **21.** | Развивающие игры  ( практическое занятие). | * Применять выигрышную стратегию. | |
| **22.** | Работа на клавиатурном тренажере (практическое занятие). | * Знать основные блоки клавиш. * Работать с алфавитно – цифровым блоком клавиш. | |
| **23.** | Работа на клавиатурном тренажере (практическое занятие). | * Применять функциональные клавиши. | |
| **24.** | Работа на клавиатурном тренажере (практическое занятие). | * Применять управляющие клавиши. * Знать клавиши управления курсором. | |
| **25.** | Знакомство с медиапродукцией. | * Знать основы медиапродукции. | |
| **26.** | Знакомство с медиапродукцией (практическое занятие). | * Демонстрировать мультфильмы. | |
| **27.** | Знакомство с медиапродукцией (практическое занятие). | * Демонстрировать сказки. | |
| **28.** | Знакомство с медиапродукцией (практическое занятие). | * Демонстрировать видеофрагменты. | |
| **29.** | Мультимедийная информация и ее применение в обучении. | * Использовать графические редакторы. | |
| **30.** | Мультимедийная информация и ее применение в обучении. | * Использовать звуковые редакторы. | |
| **31.** | Мультимедийная информация и ее применение в обучении (практическое занятие). | * Использовать видео редакторы. | |
| **32.** | Мультимедийная информация и ее применение в обучении (практическое занятие). | * Подготавливать сообщение о плеерах. | |
| **33.** | Мультимедийная информация и ее применение в обучении (практическое занятие). | * Знать отличия плееров. | |
| **34.** | Мультимедийная информация и ее применение в обучении (практическое занятие). | * Рассказывать о мультимедия. | |
| ***Итого: 34 часа*** | | | |

1. **Материально-техническое обеспечение образовательного процесса**

*Технические средства обучения:*

1. Компьютер в комплектации.
2. Интерактивная доска.
3. Мультимедийный проектор.

*Учебно-методическое обеспечение:*

1. Матвеева Н.В., Цветкова М.С. Информатика. Программа для начальной школы, 1-4 классы. – М.: БИНОМ, Лаборатория знаний, 2012.
2. Матвеева Н.В., Челак Е.Н. Информатика: учебники для 1-4 классы. – М.: БИНОМ, Лаборатория знаний, 2013.
3. ЭОР Единой коллекции к учебнику Н.В. Матвеевой и др. «Информатика», 1-4 классы (<http://scholl-collektion.edu.ru/>).
4. Авторская мастерская Н.В. Матвеевой (<http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/4/>).
5. Лекторий «ИКТ в начальной школе» (<http://metodist.lbz.ru/lections/8/>).