Муниципальное общеобразовательное учреждение

Титовская средняя общеобразовательная школа

Принята Утверждаю

Педагогическим советом Директор школы:

школы, протокол № 1 \_\_\_\_\_\_\_\_ Артамонов С.П.

от 30.08.2012 г, Приказ № 70 от 30.08.2012

Согласовано с муниципальной экспертной комиссией

Протокол № 2 от 18.08.12

Начальник МОУ МиРЦ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Васильева И.Н.

Рабочая программа

внеурочной деятельности

**«Занимательная информатика»**

для учащихся начальной школы 1,2 класс

2012 – 2013 учебный год

Составитель:

Кармазина Н.П.

учитель

информатики

сл.Титовка

2012г.

**Введение**

**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.

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.

Педагоги дополнительного образования могут помочь ребятам овладеть компьютером и научить применять эти знания на практике.

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.

Учащиеся младших классов выражают большой интерес к работе на компьютере и обладают психологической готовностью к активной встрече с ним. Общение с компьютером увеличивает потребность в приобретении знаний, продолжении образования.

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.

**Характеристика программы**

Программа «Занимательная информатика» рассчитана на детей младшего школьного возраста, то есть для учащихся 1-4 классов.

Программа составлена с учетом санитарно-гигиенических требований, возрастных особенностей учащихся младшего школьного возраста и рассчитана на работу в учебном компьютерном классе, в котором должно быть 7-9 учебных мест и одно рабочее место – для преподавателя.

Занятия проводятся по группам, по 1 часу 1 раз в неделю. Во время занятия обязательными являются физкультурные минутки, гимнастика для глаз. Занятия проводятся в нетрадиционной форме с использованием разнообразных дидактических игр.

Срок освоения программы – 4 года.

Объем курса ­­– 136 часов. Каждый год обучения рассчитан на 34 часа.

***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 осуществлять творческие проекты в интегрированной мультимедийной среде ПервоЛого.
3. Создание банка данных детских работ (статей, рисунков, презентаций) для использования в учебно-воспитательном процессе.
4. Совершенствование материально-технической базы.

**Формы контроля.**

Анкетирование, тестирование, написание и иллюстрирование статей (WORD, POINT), редактирование текстов, создание презентаций POWER POINT, конкурсы работ учащихся, выставки, конференции, презентации и т.д. Теоретические знания оцениваются через участие во внеклассных мероприятиях - игра «Умники и умницы», игра по станциям «Веселая информатика», игра «Открытие видов информации», «Путешествие в страну Зазеркалье», «Юные информатики».

**Цели и задачи программы**

##### Цель программы:

##### формирование основ информационно-коммуникационной компетентности *(*овладение младшими школьниками навыками работы на компьютере, умением работать с различными видами информации и освоение основ проектно-творческой деятельности).

**Задачи программы:**

1. Формировать общеучебные и общекультурные навыки работы с информацией *(формирование умений грамотно пользоваться источниками информации, правильно организовать информационный процесс).*
2. Познакомить школьников с видами и основными свойствами информации, научить их приёмам организации информации и планирования деятельности.
3. Дать школьникам представления о современном информационном обществе, информационной безопасности личности и государства.
4. Дать школьникам первоначальное представление о компьютере и современных информационных и коммуникационных технологиях.
5. Научить учащихся работать с программами WORD, PAINT, POWER POINT.
6. Научить учащихся работе на компьютере с использованием интегрированной графической среды ПервоЛого.
7. Обучить учащихся основам алгоритмизации и программирования.
8. Научить учащихся находить информацию в Интернете и обрабатывать ее.
9. Углубить первоначальные знания и навыки использования компьютера для основной учебной деятельности
10. Развивать творческие и интеллектуальные способности детей, используя знания компьютерных технологий.
11. Приобщить к проектно-творческой деятельности.
12. Формировать эмоционально-положительное отношение к компьютерам.

**Требования к уровню освоения содержания дисциплины**

***должны знать:***

* правила техники безопасности;
* основные устройства ПК;
* правила работы за компьютером;
* виды информации и действия с ней;
* назначение и возможности графического редактора PAINT;
* возможности текстового редактора WORD;
* назначение и работу программы Power Point;
* понятия локальных и глобальных сетей;
* основы Интернет;
* работу электронной почты;
* назначение и возможности при работе в интегрированной графической среде ПервоЛого.
* «Мир информатики» продукция компании Кирилл и Мефодий

***должны уметь:***

* соблюдать требования безопасности труда и пожарной безопасности;
* включить, выключить компьютер;
* работать с устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, дисководы);
* свободно набирать информацию на русском и английском регистре;
* запускать нужные программы, выбирать пункты меню, правильно закрыть программу.
* работать с программами Word, Paint, , Power Point;
* работать с электронной почтой;
* создавать презентацию, используя все возможности Power Point;
* уметь самостоятельно осуществлять творческие проекты в интегрированной мультимедийной среде ПервоЛого;
* составлять и защищать творческие мини-проекты.

**Тематическое планирование 1 год обучения**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| №  п/п | Тема занятия | Количество  часов | Календарные сроки |
| 1 | **Введение.**  Компьютер и безопасность. | **1**  1 | 6.09 |
| 2 | **Виды информации и действия с ней.**  Человек и информация. | **3**  1 | 13.09 |
| 3 | Получение и передача информации. | 1 | 20.09 |
| 4 | Поиск и обработка информации. | 1 | 27.09 |
| 5 | **Знакомство с компьютером.**  Роль компьютера в жизни человека. | **7**  1 | 4.10 |
| 6 | Основные устройства компьютера. | 1 | 11.10 |
| 7,8 | Управляем мышью. | 2 | 18,25.10 |
| 9,10,11 | Наш помощник- клавиатура. | 3 | 1,15,22.11 |
| 12,13 | **Учимся рисовать**  Графика | **12**  2 | 29.11,6.12 |
| 14,15  16 | Раскрашивание компьютерных рисунков | 2 | 13,20.12 |
| 17,18 | Графический редактор Paint. Назначение, возможности, местоположение. Панель опций, панель инструментов | 2 | 27.12, 17.01 |
| 19,20 | Графический редактор Paint.  Разработка и редактирование изображения. | 2 | 24,31.01 |
| 21,22 | Графический редактор Paint.  Копирование, печать рисунков | 2 | 7,21.02 |
| 23,24 | Работа в ПервоЛого | 2 | 28.02,7.03 |
|  | **Логика** | **3** |  |
| 25 | Элементы логики. Суждения: истинное и ложное. | 1 | 14.03 |
| 26 | Множества | 1 | 21.03 |
| 27 | Исполнитель | 1 | 4.04 |
| 28 | **Создаем текст**  Знакомство с программой WORD | **6**  1 | 11.04 |
| 29,30  31 | Набор и редактирование текста. Оформление текста-объявления, текста поздравительной открытки. | 3 | 18,25.04  2.05 |
| 32 | Вставка и редактирование рисунков Надписи Word Art. | 1 | 16.05 |
| 33 | Обобщение | 1 | 23.05 |
|  | **ИТОГО** | **32** |  |

**Тематическое планирование** **2 год обучения**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| №  п/п | Тема занятия | Количество  часов | Календарные  сроки |
| 1 | Вводное занятие.  Правила техники безопасности при работе на компьютере. | 1 | 6.09 |
| 2 | Компьютер и его основные устройства | 1 | 13.09 |
| 3,4 | Работа с мышью | 2 | 20,27.09 |
| 5,6  7 | Работа на клавиатуре | 3 | 4,11,18.10 |
|  | **Графика** | **8** |  |
| 8,9 | Раскрашивание компьютерных рисунков. | 2 | 25.10,1.11 |
| 10,11,  12 | Конструирование | 3 | 15,22,29.11 |
| 13,14 | Графический редактор Paint.  Разработка и редактирование изображения. | 2 | 6,13.12 |
| 15 | Работа в ПервоЛого | 1 | 20.12 |
|  | **Логика** | **4** |  |
| 16,17 | Логика, множества, обобщения | 2 | 27.12,17.01 |
| 18,19 | Отношения между множествами. | 2 | 24,31.01 |
| 20 | **Создаем презентацию**  Знакомство с программой Power Point. | **10**  1 | 7.02 |
| 21,22,  23 | Создание и дизайн слайда. | 3 | 14,21,28.02 |
| 24,25,  26 | Вставка фигур, рисунков, настройка анимации | 3 | 7,14,21.02 |
| 27,28,  29 | Создание презентации на заданную тему. | 3 | 4,11,18.04 |
| 30,31 | **Алгоритмика**  Что такое алгоритм? Виды алгоритмов. | **3**  2 | 25.04,2.05 |
| 32 | Исполнитель алгоритма. Игра «Кто исполнитель?» | 1 | 16.05 |
| 33 | **Компьютерные игры**  Основные жанры и классификация компьютерных игр. | **2**  1 | 23.05 |
| 34 | Развивающие компьютерные игры. | 1 | 30.05 |
|  | **ИТОГО** | **34** |  |

**Содержание отдельных тем дисциплины.**

**Содержание курса 1 года обучения.**

**Введение**

Правила техники безопасности при работе с компьютером и в кабинете информатики.

**Виды информации и действия с ней.**

Понятие информации, виды информации. Получение, хранение, передача и обработка информации. Кодирование информации. Игра «открытие видов информации».

**Знакомство с компьютером**

Знакомство с компьютером. Роль компьютера в жизни человека. Диагностика ИК-компетентности учащихся. Основные устройства компьютера, их взаимодействие Функции и управление компьютерной мышью. Клавиши клавиатуры, значение клавиатуры и ее функции. Элементы операционной системы

**Учимся рисовать**

Графический редактор Paint. Панель опций, панель инструментов, палитра, область выделения. Разработка и редактирование изображения. Копирование, печать рисунков.

**Создаем текст**

Программа **WORD,** окно программы, элементы окна, программы, документа.

Ввод текста, непечатаемые знаки, отмена, возврат и повтор действий, параметры шрифта, цвет текста, применение эффектов, текст- объявление. Создание текста поздравительной открытки. Выделение, копирование, перемещение, удаление текста, редактирование текста. Автофигуры, вставка и редактирование рисунков, надписи Word Art. Проведение игры «Путешествие в страну Зазеркалье»

**Содержание курса 2 года обучения.**

**Введение**

Правила техники безопасности при работе с компьютером и в кабинете информатики.

**Графика**

Графический редактор Paint. Панель опций, панель инструментов, палитра, область выделения. Разработка и редактирование изображения. Копирование, печать рисунков.

**Множество**

Понятие множество. Элементы множества. Сравнение множеств. Отображение

**Создаем презентацию**

Программа Power Point, слайд, мультимедийная презентация. Панель инструментов, сохранение документа, завершение работы. Создание презентации, добавление текста, оформление слайда, изменение дизайна.

Настройка анимации, вставка фигур. Создание собственной презентации на заданную тему.

**Алгоритмика**

Понятие алгоритма. Виды алгоритмов. Исполнитель алгоритмов. Написание алгоритма. Игра «Кто исполнитель?».

**Компьютерные игры**

Основные жанры компьютерных игр. Классификация компьютерных игр по количеству игроков. Работа с развивающими компьютерными играми

## РАЗДЕЛ 3. ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

**Материально-техническое обеспечение реализации**

**программы.**

**Программы** *–* Microsoft Windows (Word, PowerPoint, Paint), компьютерная среда ПервоЛого. «Мир инфориатики»

**Технические средства** - мультимедийный проектор; компьютеры; CD-диски, Интернет; музыкальный центр; магнитофон; телевизор; фотоаппарат.

**3.2 Рекомендуемая литература.**

**Основная литература**

1. Борман Дж. Компьютерная энциклопедия для школьников и их родителей. – СПб., 1996.
2. Гигиенические требования к использованию ПК в начальной школе// Начальная школа, 2002. - № 5. – с. 19 - 21.
3. Завьялова О.А. Воспитание ценностных основ информационной культуры младших школьников// Начальная школа, 2005. - № 11. – с. 120-126.
4. Молокова А.В. Комплексный подход к информатизации начальной школы// Начальная школа, 2005. - № 1. – с. 119-123.
5. Шафрин Ю.А. Информационные технологии: В 2 ч. Ч.2: Офисная технология и информационные системы. - М.: Лаборатория Базовых Знаний, 1999. - с.336.
6. Пейперт С. Переворот в сознании: дети, компьютеры и плодотворные идеи. М.: Педагогика, 1989
7. Сопрунов С.Ф., Ушаков А.С., Яковлева Е.И. ПервоЛого 3.0: справочное пособие. М.: Институт новых технологий, 2006
8. Истомина Т.Л.Обучение информатике в среде Лого. Комплект из двух рабочих тетрадей.
9. Яковлева Е.И. ЛогоМозаика. М.: Институт новых технологий, 2000

**Литература для обучающихся**

1. «Информатика. Основы компьютерной грамоты. Начальный курс» под ред. Н.В. Макаровой, Питер, 2004 г.
2. Мой друг компьютер. Детская энциклопедия А.В. Зарецкий
3. Соболев А. Игры с Чипом. М.: Детская литература, 1991

**Интернет – ресурсы.**

www.bezpeka.com/ru – портал БЕЗПЕКА все об информационной безопасности.