

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
начальная школа – детский сад № 662 Кронштадтского района Санкт-Петербурга

УТВЕРЖДЕНА

приказом директора ОУ

от 28.08.2017 г. № 55 /д

Директор ГБОУ НШ-ДС № 662

Л.И. Новицкая



ПРИНЯТА

педагогическим советом ОУ

от 28.08.2017 г. года протокол № 1

Председатель

Л.И. Новицкая

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
внеурочной деятельности по курсу
«Занимательная информатика»
Срок реализации программы 2 года

1 год обучения – 34 часа в год;

2 год обучения – 34 часа в год

Учитель:

Коваленко Наталья Петровна,
учитель начальных классов

Программа рекомендована АППО СПб

Составитель: Масаева

Маргарита Владимировна

Количество учебных часов: 68 часа
(1 час в неделю)

Кронштадт

2017 – 2018 учебный год

Пояснительная записка.

Основное направление программы – общекультурное, общеинтеллектуальное.

Целенаправленное, интенсивное развитие творческого и логического мышления становится одной из центральных задач обучения. Информатика и ИКТ практически используются во всех сферах современного информационного общества. Современное производство, компьютеризация общества, внедрение современных информационных технологий требует информационной грамотности и ИКТ компетентности. Это предполагает и конкретные знания по различным предметам, и владение информационно-коммуникационными технологиями (ИКТ), и определенный стиль мышления.

Информационное образование вносит существенный вклад в формирование общей культуры современного человека.

С каждым годом все больше увеличивается количество людей, пользующихся Интернетом, в том числе, большой процент из этого количества составляет детская аудитория. Дети разных возрастов все больше включаются во Всемирную глобальную сеть, тем более что согласно результатам реализации нацпроекта "Образование" все российские школы подключены к интернету. Задача учителя заключается в помощи в использовании сети. То есть:

- во-первых, если существует потребность в использовании Интернета ребенком младшего школьного возраста, то необходимо объяснить и помочь ребенку освоиться в Интернет среде;

- во-вторых, необходимо объяснить ребенку, какие опасности он может встретить, используя Интернет, чтобы оградить ребенка от необдуманных поступков;

- также необходимо контролировать время, проведенное ребенком за компьютером вообще, предлагая детям альтернативную деятельность;

- обучение детей качественным и эффективным навыкам работы с Интернет и с электронной информацией, обеспечение доступа к качественной сетевой информации, адаптация детей к новым информационным технологиям;

- знакомство с основными поисковыми системами, возможность самостоятельно поработать в сети Интернет, завести персональные электронные ящики, обмениваться друг с другом сообщениями по электронной почте;

- знакомство с информационными ресурсами Интернет: игровыми развивающими детскими сайтами, социальными сетями;

- знакомство с этическими нормами и правилами общения в социальных сетях.

Программа разработана на основе развивающих и обучающих компьютерных игр и ориентирована на формирование элементов пооперационного стиля мышления учащихся, практическую работу с обучающей и развивающей информацией, позволяет стимулировать познавательные интересы, способствует развитию логического и ассоциативного мышления, а также пространственного воображения и зрительной памяти учащихся.

Осваивая компьютер в младших классах, учащиеся смогут использовать его как инструмент в своей дальнейшей учебной деятельности.

В соответствии с санитарно-гигиеническими нормами занятия предполагают непрерывную работу учащихся за компьютером - 10-15 мин (в зависимости от возраста). Поэтому каждое занятие делится на две части: 1) дидактические игры и упражнения; 2) работа с обучающими программами на компьютере. Для снятия утомления проводятся физкультминутки. Все занятия проводятся через активные (в основном игровые) методы обучения.

Данная программа рассчитана на 2 года, 67 учебных часов, и предназначена для детей 7 – 8 лет (1 и 2 –ой год обучения).

Занятия, регулярные, проходят 1 час в неделю.

Продолжительность занятий 40 минут.

Цель: формирование первоначальных элементов логического и алгоритмического мышления, информационной культуры младших школьников через практическую работу с обучающими и развивающими программами.

Задачи курса:

- расширение кругозора в областях знаний, тесно связанных с информатикой;
- формирование у учащихся навыков работы с клавиатурой, мышью;
- знакомство с основными устройствами компьютера, его возможностями и областями использования;
- формирование у учащихся устойчивого интереса к информатике;
- выявление и развитие ИКТ компетентности, логического мышления;
- овладение конкретными знаниями в сфере информационно-коммуникационных технологий, главным образом Интернет, необходимыми для применения в практической деятельности;
- интеллектуальное развитие учащихся;
- формирование информационной культуры учащихся;
- формирование представлений о ИКТ, как части общечеловеческой культуры, понимание значимости ИКТ для общественного прогресса;
- подготовка к сознательному усвоению систематического курса информатики;
- воспитание аккуратного и бережного отношения к ЭВМ.

Методы формирования информационной компетенции

Поиск и сбор информации:

- задания на поиск информации в справочной литературе, сети Интернет, путем опросов, работы с литературными первоисточниками, в музеях, библиотеках и т.д.;
- задания с избытком информации;
- задания с недостатком информации (требуется определить, каких именно данных недостает и откуда их можно получить).

Обработка информации:

- задания на упорядочение информации (выстраивание логических, причинно-следственных связей, хронологическое упорядочение, ранжирование);
- составление планов к тексту;
- подготовка вопросов к тексту;

Передача информации:

- подготовка сообщений по теме;
 - подготовка плакатов, компьютерных презентаций к учебному материалу;
 - подготовка «учебных пособий» по теме;
 - подготовка стенгазет, объявлений, пригласительных билетов, программ мероприятий и т.п.

Комплексные методы:

- составление и защита рефератов (включая составление плана, выводы, оформление библиографии);
- информационные учебные проекты (индивидуальные и групповые);
- выпуск ученических СМИ — печатных, электронных.

Формы проведения занятий: мини-игры, занятия-сказки, путешествия, конкурсы, викторины и т.п.

Виды деятельности разнообразны: игровая, графическая, компьютерная, работа со справочным материалом.

Курс представлен четырьмя разделами: знакомство с компьютером; компьютерная графика; компьютерные игры; Интернет. Компьютерные социальные сети.

Планируемые результаты

Личностные универсальные учебные действия:

- учебно-познавательный интерес к новому учебному материалу и способам решения новой частной задачи;
- ориентация в нравственном содержании и смысле как собственных поступков, так и поступков окружающих людей;
- чувство прекрасного и эстетические чувства;
- знание этических норм и правил общения в социальных сетях;
- формирование информационной культуры учащегося

Регулятивные универсальные учебные действия:

- принимать и сохранять учебную задачу;
- учитывать выделенные учителем ориентиры действия в новом учебном материале в сотрудничестве с учителем;
- планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации, в том числе во внутреннем плане;

- адекватно воспринимать предложения и оценку учителей, товарищей, родителей и других людей;
- осуществлять итоговый и пошаговый контроль по результату;

Познавательные универсальные учебные действия:

- осуществлять поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий с использованием учебной литературы, энциклопедий, справочников (включая электронные, цифровые), в открытом информационном пространстве, в том числе контролируемом пространстве Интернета;
- строить речевые высказывания в устной и письменной форме;
- основам смыслового чтения художественных и познавательных текстов, выделять существенную информацию из текстов разных видов;
- осуществлять анализ объектов с выделением существенных и несущественных признаков;
- осуществлять синтез как составление целого из частей;
- проводить сравнение по заданным критериям;
- устанавливать причинно-следственные связи;
- строить рассуждения в форме связи простых суждений об объекте, его строении, свойствах и связях;
- обобщать, т. е. осуществлять генерализацию и выведение общности для целого ряда или класса единичных объектов на основе выделения сущностной связи.

Коммуникативные универсальные учебные действия:

- допускать возможность существования у людей различных точек зрения, в том числе не совпадающих с его собственной, и ориентироваться на позицию партнера в общении и взаимодействии;
- учитывать разные мнения и стремиться к координации различных позиций в сотрудничестве;
- формулировать собственное мнение и позицию;
- договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов;
- строить понятные для партнера высказывания, учитывающие, что партнер знает и видит, а что нет;
- задавать вопросы;
- контролировать действия партнера;
- использовать речь для регуляции своего действия;
- адекватно использовать речевые средства для решения различных коммуникативных задач, строить монологическое высказывание, владеть диалогической формой речи.

Предметные

1. правила поведения в кабинете информатики;
2. назначение и основные сферы применения компьютеров;
3. основные устройства компьютера;
4. назначение мыши, клавиатуры и монитора;
5. правила техники безопасности при работе на компьютере;
6. понятие информации, многообразие ее форм;
7. носители информации;
8. информационные процессы (передача, обработка, хранение информации).

Формы диагностики достижений планируемых результатов:

Диагностика проводится на каждом уроке с целью определения как идет формирование предметных и метапредметных умений. Проводится в следующих формах:

- один вопрос – четыре ответа, выбрать нужный;
- вставить пропущенное ключевое слово;
- опрос по «цепочке»;
- цифровой диктант;
- графический диктант;
- маршрутная карта;
- обнаружение ошибок (фактических и логических) и их исправление;
- практические работы на компьютере и в Интернете;
- портфолио;
- наблюдения педагога за учащимися, индивидуальные беседы с учащимися.

Содержание программы

Информация вокруг нас. Знакомство с компьютером. (17ч.).

Работа с обучающими программами «Компьютер для малышей», «Нескучные уроки – клавиатурный тренажёр». Вводная беседа о правилах поведения в кабинете информатики. Гимнастика для глаз и рук. , Компьютер как средство работы с информацией. Основные устройства компьютера и их функции. Начальные навыки работы с мышью и клавиатурой.

Дидактические игры и упражнения: виртуальная экскурсия с использованием презентации «В мире компьютеров», игры «Найди лишний предмет», «Найди половинки», «Обведи по точкам и раскрась», «Найди отличия», «Соедини похожие предметы», «Прогулка по лабиринту», «Посмотри и запомни», «Кто спрятался на картинке?».

Межпредметные связи: физическая культура и здоровье – гимнастические упражнения для рук, изобразительное искусство – работа с рисунком, математика.

Графика (Рисование) (12ч)..

Работа с обучающими программами “Paint”, «Весёлые акварели – маленький художник», «Калейдоскоп игр. Смешарики», «Большие игры Пятачка» (Piglet's Big Game). Цель раздела - развивать у детей интерес к изобразительной деятельности. Компьютерная графика. Компьютерные программы для создания рисунков. Конструирование. Раскрашивание компьютерных рисунков.

Дидактические игры и упражнения: «Обведи линии по пунктирам», «Обведи одной линией», «Дорисуй по клеточкам и раскрась».

Межпредметные связи: физическая культура и здоровье – гимнастические упражнения для рук, изобразительное искусство – работа с рисунком, человек и окружающий мир – знакомство с животным и растительным миром.

Компьютерные игры (20ч.).

Раздел представлен темами по русскому языку, математике, чтению и природоведению.

Русский язык и чтение.

Работа с обучающими программами «Компьютер для малышей», «Букварик- Смешарик», «Баба-Яга учится читать», Цель раздела – развитие устной и письменной речи учащихся в единстве с развитием их мышления, знакомить учащихся с детской литературой и книгой, раскрывать перед детьми мир нравственно-эстетических ценностей и духовной культуры. Буквы и слова. Составление слов. Сложные слова. Составляем и отгадываем кроссворды.

Дидактические игры и упражнения: «Пять голов – один вратарь», «Ставь стожок на лужок», «Что у белочки в корзинке», «Водяные стрелялки», «Открываем магазин», «Какой цветок загадан», «Составь из двух слов одно», «Замени цифры буквами», «Закончи стихотворение», «Ребусы», «Загадки».

Веселая математика.

Работа с обучающими программами «Планета чисел для малышей», «Дракончик Гоша спасает черепах», «Калейдоскоп игр. Смешарики», «Лунтик. Подготовка к школе», «Гав! Два! Три!». Решение логических задач. Вычислительные методы. Алгоритм. Виды алгоритмов Составление алгоритма сказок. Сравнение авторских и народных сказок.

Дидактические игры и упражнения: «Повтори рисунок по клеточкам», «Сосчитай предметы», «Найди различия», «Дорисуй картинку», «Найди тень предмета», «Три шарика», «Найди закономерность и продолжи ряд», «Положи грибок в свою корзинку», «Каждый цветок поставь в свою вазу», «Расставь фигуры в таблице и раскрась их», «Зачеркни лишнее и запиши ответ». Составление сказки по картинкам, «Составь картинки в хронологическом порядке».

Природоведение. Экология.

Работа с обучающей программой «Пятачок и разные звери».

Межпредметные связи: физическая культура и здоровье – гимнастические упражнения для рук, экология, русский язык, математика, букварь и литературное чтение.

Интернет. Компьютерные социальные сети. (18ч.).

Работа с Интернет-ресурсами: <http://mail.ru/>, <http://www.solnet.ee/games/g1.html>, <http://www.logozavr.ru/>, <http://www.igraemsa.ru/>. Беседа «Что такое Интернет». Знакомство с информационными ресурсами Интернет. Создание электронного почтового ящика. Общение в компьютерных социальных сетях. Нормы общения. Правила безопасности работы в компьютерных сетях. Онлайн-игры.

Дидактические игры и упражнения: путешествие по всемирной паутине, игры «Почемучка», «Этикет. Школа изящных манер», создание электронной классной газеты.

Межпредметные связи: физическая культура и здоровье – гимнастические упражнения для рук, русский язык, математика, литературное чтение, изобразительное искусство, информатика.

Данный курс, включает в себя специально подобранные упражнения и задания для развития творческих мыслительных способностей и обеспечивает учащихся и учителей материалом для преодоления стереотипов и шаблонов мышления. Оптимальным условием выступает планомерное, целенаправленное предъявление их в системе, отвечающей следующим требованиям: познавательные задачи строятся на междисциплинарной, интегрированной основе и способствуют развитию психических свойств личности – памяти, внимания, мышления, логики. Задачи должны подбираться с учетом рациональной последовательности их предъявления; система познавательных задач должна вести к формированию беглости мышления, гибкости ума, любознательности, умению выдвигать и разрабатывать гипотезы.

- **Итог программы – проект** «Электронная классная газета «Умняшки» (создание электронной газеты).

Учебно-тематический план (67 час.)

1 год обучения – 34часа; 2 год обучения -34часа

№ п/п	Наименование темы	Форма занятия/Содержание	Количество часов	Дата по плану	Дата по факту
Раздел 1. Информация вокруг нас. Знакомство с компьютером.(17)					
1.1.	Введение. Гимнастика для глаз и рук	Игра-викторина по правилам безопасности, упражнения для рук, упражнения для глаз, нахождение различий.	1		
	Понятие об информации. Информация в нашей жизни. Информация вокруг нас (примеры из окружающего мира).	Виртуальная экскурсия с использованием презентации «В мире компьютеров», игра «Найди лишний предмет», «Найди половинки»	1		
1.2.	Что можно делать с информацией? Компьютер - средство работы с информацией.	Виртуальная экскурсия с использованием презентации «В мире компьютеров», Работа в программной среде «Компьютер для малышей» Часть 1, урок 1. Игра: обведи по точкам и раскрась, «Найди половинки», «Найди отличия», «Соедини похожие предметы».	4		
1.3	Основные устройства компьютера. Монитор, принтер	Виртуальная экскурсия с использованием презентации «В мире компьютеров», игра «Информатика с Печкиным»	1		
1.4	Клавиатура. Работа на клавиатуре	Виртуальная экскурсия с использованием презентации «В мире компьютеров», Работа в программных средах «Компьютер для малышей» Часть 2, урок 1, 2, «Нескучные уроки – клавиатурный тренажёр»	6		
1.5	Мышь. Работа с мышью.	Работа в программной среде «Компьютер для малышей» Часть 1, урок 1, 2. Игры «Прогулка по лабиринту», «Посмотри и запомни», «Кто спрятался на картинке?».	4		
Раздел 2. Графика.(12)					
2.1	Компьютерная графика	Работа в программе «Весёлые акварели – маленький художник». Игры: обведи линии по пунктирам, обведи одной линией, дорисуй по клеточкам и раскрась.	2		
2.2	Компьютерные программы для создания рисунков.	Работа в графическом редакторе Paint.	4		
2.3	Конструирование	«Калейдоскоп игр. Смешарики»	4		
2.4	Раскрашивание компьютерных рисунков.	«Большие игры Пятачка» (Piglet's Big Game), «Калейдоскоп игр. Смешарики»,	2		

		«Весёлые акварели – маленький художник».			
Раздел 3. Компьютерные игры.(20)					
3.1.	Компьютерные игры. Виды компьютерных игр. Порядок действий в игре	Работа в программной среде «Компьютер для малышей» Часть 3, урок 1, 2.	2		
3.2.	Буквы и слова.	Игра «Букварик-Смешарик», игра «Баба-Яга учится читать». Игры: пять голов – один вратарь, ставь стожок на лужок, что у белочки в корзинке.	4		
3.3.	Составление слов. Сложные слова.	Игра «Букварик-Смешарик», игра «Баба-Яга учится читать». Игры: водяные стрелялки, открываем магазин.	2		
3.4.	Составляем и отгадываем кроссворды.	Какой цветок загадан, составь из двух слов одно, замени цифры буквами, закончи стихотворение, ребусы, загадки.	2		
3.5.	Решение логических задач	Игры «Планета чисел для малышей», «Дракончик Гоша спасает черепах», «Калейдоскоп игр. Смешарики», «Лунтик. Подготовка к школе» Игры: повтори рисунок по клеточкам, сосчитай предметы, найди различия, дорисуй картинку, найди тень предмета, повтори клеточный рисунок, игра «Три шарика», найди закономерность и продолжи ряд.	4		
3.6.	Вычислительные методы.	Игры – путешествия. «Планета чисел для малышей». «Гав! Два! Три!». Игры: повтори рисунок по клеточкам, сосчитай предметы, найди различия, дорисуй картинку, найди тень предмета, положи грибок в свою корзинку, каждый цветок поставь в свою вазу, расставь фигуры в таблице и раскрась их, зачеркни лишнее и запиши ответ.	2		
3.7.	Алгоритм. Виды алгоритмов Составление алгоритма сказок. Сравнение авторских и народных сказок.	Путешествие в страну «Алгоритмика». Составь сказку по картинкам, составь картинку в хронологическом порядке.	2		
3.8.	Экологическая игра-путешествие «Пятачок и разные звери»		2		
Раздел 4. Интернет. Компьютерные социальные сети.(19)					
4.1.	Что такое Интернет.	Путешествие по всемирной паутине.	1		
	Поиск информации в Интернет.	Игра «Почемучка». Подготовка к защите проекта.	4		
4.2.	Компьютерные социальные сети. Этикет.	Игра «Этикет. Школа изящных манер». Подготовка к защите проекта	1		
	Создание личного почтового ящика,		5		

	странички. Обмен сообщениями.				
4.3.	Онлайн-игры	"Почитай-ка", Детский портал «Солнышко», «Играемся», «Развивай-ка», «Логозаврия».	6		
4.4	Итоговое занятие.	Защита проекта «Электронная классная газета «Умняшки»	2		
	Итого		68		

Материально-техническое оснащение

- принтер;
- проектор;
- интерактивная доска;
- бумага;
- компьютер;
- электронные носители с играми, дидактическим материалом, презентациями;
- доступ к Интернет.

Дидактический материал:

- 1.Счетный дидактический материал.
- 2.Задачи на развитие логики мышления.
- 3.Загадки в рисунках.
- 4.Дидактический материал для игры со словами.

Примерный перечень рекомендуемой литературы.

1. Горячев А.В Графический редактор «TuxPaint»: справочник-практикум /А. В. Горячев, ЕМ. Островская. — М.: Баласс, 2007.
2. Горячев А. В. Конструктор игр: справочник-практикум / А. В. Горячев, Е. М. Островская. — М: Баласс, 2007.
3. Горячев А.В. Конструктор мультфильмов «Мульти-Пульти»: справочник-практикум/А. В. Горячев, ЕМ. Островская. — М.: Баласс, 2007.
4. Горячев А.В. Мой инструмент компьютер: для 3-4 классов/ А. В. Горячев. — М.: Баласс, 2007.
5. Коцюбинский А.О. Компьютер для детей и взрослых/А.О. Коцюбинский, СВ. Грошев. — М.: НТ-Пресс, 2006.
6. А.А. Столяр «Давайте поиграем». Математические игры для детей 5-6 лет. Москва «Просвещение», 1991 г.
7. Л.В. Артемова «Окружающий мир в дидактических играх дошкольников». Москва «Просвещение», 1992 г.
8. Н.В.Новоторцева «Развитие речи детей». Ярославль «Академия развития», 1996 г.
9. Н.Л.Кряжева «Развитие эмоционального мира детей». Ярославль «Академия развития», 1997 г.

10. Т.П. Бессонова «Развитие речи». Москва «Просвещение», 1994 г.
11. Фролов М.И. Учимся анимации на компьютере: самоучитель/ М.И. Фролов. - М.: Бином, 2002.
12. Фролов М.И. Учимся работать на компьютере: самоучитель/ М. И. Фролов. — М.: Бином, 2006.
13. Фролов М.И. Учимся рисовать на компьютере: самоучитель/ М.И. Фролов. - М.: Бином, 2002.

Интернет-ресурсы:

1. <http://www.kinder.ru/default.htm> – Интернет для детей. Каталог детских рисунков.
2. <http://www.ug.ru> – сайт «Учительской газеты».
3. <http://www.cofe.ru/read-ka> – детский сказочный журнал «Почитайка».
4. <http://www.kostyor.ru/tales> – электронная версия журнала «Костер».
5. http://www.skazochki.narod.ru/index_flash.html - сайт «Детский мир». Детские песни, мультфильмы, загадки и др.
6. <http://www.solnet.ee> – детский портал «Солнышко».
7. <http://www.solnet.ee/skazki> – книга сказок.
8. <http://www.freepuzzles.com> – сайт, содержащий математические головоломки.
9. <http://playroom.com.ru> – детская игральная комната.
10. Т.П. Бокучава, С.Н. Тур: Учебник-тетрадь по информатике для 2 класса, издательство ВHV, 2011
11. Т.П. Бокучава, С.Н. Тур: Методическое пособие по информатике для учителей 2-4 классов общеобразовательных школ (+ CD), издательство ВHV, 2012