

РЕКОМЕНДОВАНО  
на заседании  
Методического совета  
от «27» августа 2021 г.  
Протокол № 1



УТВЕРЖДАЮ  
Директор  
Л.М. Андреева  
Приказ № 180/1  
от «27» августа 2021 г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
**«Занимательная информатика»**

Направленность программы: научно-познавательная

Уровень программы: ознакомительный

Возраст обучающихся: обучающиеся 10-11 лет

Срок реализации программы: 1 год

Автор - составитель программы:

Макарова Светлана Валентиновна, учитель начальных классов

## **Пояснительная записка**

Программа внеурочной деятельности «Занимательная информатика» разработана на основе литературы: С.Н.Тур, Т.П.Бокучаева «Первые шаги в мире информатики» Методическое пособие для учителей 1-4 классов – издательство Санкт-Петербург «БХВ – Петербург» 2005 г. и «Информатика в играх и задачах» А.В.Горячев – издательство Москва «Баласс» - 2002 г для занятий с учащимися 4 класса во второй половине дня в соответствии с новыми требованиями ФГОС начального общего образования.

Программа рассчитана на 30 часов в год; занятия будут проходить 1 час в неделю в 4а классе, по средам с 12.20-13.05, состав группы - 12 человек.

Современное состояние курса информатики в школе характеризуется устойчивым ростом социального заказа на обучение информатике, обусловленным насущной потребностью овладения современными информационными технологиями.

Рабочая учебная программа (далее программа) «Занимательная информатика» входит во внеурочную деятельность по общеинтеллектуальному направлению развития личности. Программа предусматривает включение задач и заданий, трудность которых определяется не столько содержанием, сколько новизной и необычностью ситуации. Это способствует появлению личностной компетенции, формированию умения работать в условиях поиска, развитию сообразительности, любознательности.

Предлагаемая программа предназначена для формирования элементов логической и алгоритмической грамотности, коммуникативных умений младших школьников с применением групповых форм организации занятий и использованием современных средств обучения. Создание на занятиях ситуаций активного поиска, предоставление возможности сделать собственное «открытие», знакомство с оригинальными путями рассуждений позволят обучающимся реализовать свои возможности, приобрести уверенность в своих силах.

Содержание программы направлено на воспитание интереса к познанию нового, развитию наблюдательности, умения анализировать, рассуждать, доказывать, проявлять интуицию, творчески подходить к решению учебной задачи. Содержание может быть использовано для показа учащимся возможностей применения тех знаний и умений, которыми они овладевают на уроках.

В соответствии с общеобразовательной программой в основе программы курса информатики лежит системно-деятельностный подход, который заключается в вовлечении обучающегося в учебную деятельность, формировании компетентности учащегося в рамках курса. Он реализуется не только за счёт подбора содержания образования, но и за счёт определения наиболее оптимальных видов деятельности учащихся. Ориентация курса на системно-деятельностный подход позволяет учесть индивидуальные особенности учащихся, построить индивидуальные образовательные траектории для каждого обучающегося.

Программа разработана с учётом особенностей первой ступени общего образования, а также возрастных и психологических особенностей младшего школьника.

Современный урок информатики в начальных классах требует от учителя активно использовать новые электронные учебники, пособия, которые с помощью мультимедийного проектора можно показать учащимся, заинтересовать их.

Программа кружка «Занимательная информатика» составлена на основе программы «Информатика в начальных классах».

### **Цели и задачи .**

Главная цель курса – дать ученикам инвариантные фундаментальные 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.

### **Задачи курса «Информатика в начальных классах»:**

1. Расширение кругозора в областях знаний, тесно связанных с информатикой, что должно помочь учащимся овладению компьютерных технологий, первоначальным основам программирования.
2. Обучать детей логическому мышлению, умению рассуждать и систематизировать полученные на занятиях информатики знания.
3. Развивать творческое воображение, математическое и образное мышление, речь, память умение работать с компьютерными программами и дополнительными источниками информации и применять знания на практике.
4. Воспитывать интерес к занятиям информатикой и новым информационным технологиям.

Главная задача кружка информатики в начальных классах – дать учащимся инвариантные фундаментальные знания в областях, связанных с информатикой, практическим овладением компьютера, освоение компьютерных программ, дать первоначальные основы программирования. На занятиях информатики ученики начальных классов учатся логически мыслить, рассуждать, анализировать, систематизировать полученную информацию.

#### Направления деятельности:

1. Сделать занятие информатикой более современным, приближенным к основным интересам учащихся.
2. Вводить новые понятия с помощью мультимедийного проектора, индивидуальной работы каждого учащегося с компьютером, постепенно перейти к работе в Интернете.
3. Основное направление – формирование навыков работы с различными исполнителями и обучение первоначальным основам программирования.

Данная программа связана с программой А.В. Горячева «Информатика в играх и задачах» Целью этой программы является расширение кругозора в областях знаний, тесно связанных с информатикой, что должно помочь учащимся овладению компьютерных технологий, первоначальным основам программирования.

## **Планируемые результаты освоения программы**

### Личностные

У учащихся будут сформированы:

- внутренняя позиция школьника на основе положительного отношения к школе;
- критическое отношение к информации и избирательность её восприятия;
- уважение к информации о частной жизни и информационным результатам других людей;
- осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий с жизненными ситуациями;
- начало профессионального самоопределения, ознакомление с миром профессий, связанных с информационными и коммуникационными технологиями.

### Предметные

Учащиеся научатся:

- находить лишний предмет в группе однородных;
- давать название группе однородных предметов;
- находить предметы с одинаковым значением признака (цвет, форма, размер, количество элементов и т. д.);
- находить закономерности в расположении фигур по значению одного признака;
- называть последовательность простых знакомых действий;
- находить пропущенное действие в знакомой последовательности;
- отличать заведомо ложные фразы;
- называть противоположные по смыслу слова;
- создавать слайды;

- оформлять слайды;
- вставлять свои рисунки;
- создавать творческие проекты.

#### Метапредметные

##### Регулятивные

Учащиеся научатся:

- планирование последовательности шагов алгоритма для достижения цели;
- поиск ошибок в плане действий и внесение в него изменений;
- создавать и защищать свои проекты.

##### Познавательные

Учащиеся научатся:

- моделирование – преобразование объекта из чувственной формы в модель, где выделены существенные характеристики объекта (пространственно-графическая или знаково-символическая);
- анализ объектов с целью выделения признаков (существенных, несущественных);
- синтез – составление целого из частей, в том числе самостоятельное достраивание с восполнением недостающих компонентов;
- выбор оснований и критериев для сравнения, сериации, классификации объектов;
- подведение под понятие;
- установление причинно-следственных связей;
- построение логической цепи рассуждений.

##### Коммуникативные

Учащиеся научатся:

- аргументирование своей точки зрения на выбор оснований и критериев при выделении признаков, сравнении и классификации объектов;
- выслушивание собеседника и ведение диалога;
- признание возможности существования различных точек зрения и права каждого иметь свою.

## **Содержание курса внеурочной деятельности «Занимательная информатика» в 4а классе (30 часов)**

№ п/п	Наименование разделов	Характеристика основных содержательных линий	Формы деятельности учащихся	Виды деятельности учащихся
1.	<b>Введение в предмет</b>	Возможности персонального компьютера, применение ПК, его основные устройства, техника безопасности при работе в	Тематические занятия, игровые уроки, работа в малых группах за компьютером.	Познавательная, игровая, коллективная, здоровьесберегающая деятельность,

		компьютерном классе.		
2.	<b>Программа графический редактор Paint</b>	Графическом редактор Paint. Создание и редактирование рисунков на заданную тематику.	Тематические занятия, игровые уроки, работа в малых группах за компьютером, проекты.	Познавательная, игровая, коллективная, здоровьесберегающая деятельность, проектная деятельность
3.	<b>Работа в программе создания презентаций PowerPoint</b>	Знакомство с программой PowerPoint. Создание слайдов. Оформление слайдов. Вставка картинок и изображение. Настройка показа презентаций	Тематические занятия, игровые уроки, викторины, конкурсы, работа в малых группах за компьютером, проектная деятельность	Познавательная, игровая, коллективная, здоровьесберегающая деятельность, проектная деятельность
4.	<b>Информационно-коммуникационные технологии</b>	Знакомство с Правилами работы в Интернете. Безопасная работа в Интернете. Поисковые системы, правила поиска информации. Детские браузеры Гугль и Вебландия. Работа в ГлобалЛаб.	Тематические занятия, игровые уроки, викторины, конкурсы, работа в малых группах за компьютером, проектная деятельность	Познавательная, игровая, коллективная, здоровьесберегающая деятельность, проектная деятельность
5.	<b>Работа в программе «Калькулятор»</b>	Программе «Калькулятор». Правила ввода чисел.	Тематические занятия, работа в малых группах за компьютером,	Познавательная, здоровьесберегающая деятельность.

## Материально-техническое обеспечение

### Методическое обеспечение

- С.Н.Тур, Т.П.Бокучаева «Первые шаги в мире информатики» Методическое пособие для учителей 1-4 классов – издательство Санкт-Петербург «БХВ – Петербург» 2005 г.;
- «Информатика в играх и задачах» А.В Горячев – издательство Москва «Баласс» - 2002 г

### Аппаратные средства

- Компьютер, проектор, принтер, модем, устройства вывода звуковой информации, устройства для ручного ввода текстовой информации и манипулирования экранными объектами, устройства создания графической информации, устройства для записи (ввода) визуальной и звуковой информации