

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
г.Владимира
«Средняя общеобразовательная школа №5
с углубленным изучением отдельных предметов»**

Рассмотрено на заседании ШМО учителей начальных классов Протокол № _____ от _____ Руководитель ШМО _____ С.М.Ионова	«Согласовано» зам. директора по УВР _____ Э.В.Барышникова « » _____	«Утверждаю» директор МОУ СОШ №5 _____ Т.Н. Синюкова Приказ № _____ от _____
---	--	---

**Рабочая программа
курса внеурочной деятельности
«ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАТИКА»**

**Учитель первой квалификационной категории:
НИКУЛИНА ЕЛЕНА НИКОЛАЕВНА**

**Владимир
2012 – 2013 учебный год**

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Современное общество предъявляет новые требования к подрастающему поколению. В настоящее время учащийся должен не только обладать определенными знаниями и умениями, но и планировать свою деятельность, находить нужную информацию, необходимую для решения поставленной задачи, но и эффективно использовать новые информационно-коммуникативные технологии.

Задача обучения информатике в целом – знакомство с новыми передовыми информационными технологиями, их внедрение и использование в учебной и внеурочной деятельности, создание условий для экспериментов, формулировки и проверки гипотез и т.д.

В начальной школе курс информатики будет способствовать:

- формированию различных видов мышления, в том числе операционного, а также сочетать в себе развитие логического и образного;
- приобретению навыков работы с современным программным обеспечением;
- представлению об универсальных возможностях компьютера как средства обучения, вычисления, изображения, редактирования, развлечения;
- формированию интереса для создания положительных эмоциональных отношений детей к вычислительной технике.

Данный курс будет носить пропедевтический характер, так как простейшие навыки общения с компьютером должны прививаться именно в младших классах, а уже в среднем звене дети могут сосредоточиться на смысловых аспектах изучаемого материала.

Занятия проводятся для учащихся младшего школьного возраста, носят преимущественно практический характер. Дети смогут овладеть элементами компьютерной грамотности, через умение работать с прикладным программным обеспечением.

Программа курса рассчитана на 2 года. Периодичность занятий – 2 раза в неделю. Общее количество 68 часов. Программа составлена на основе авторской программы А.В.Горячева «Информатика в играх и задачах» в соответствии с требованиями федерального компонента государственного стандарта начального образования.

Цель программы: научить растущего человека самостоятельно мыслить, развивать фантазию и практически воплощать свои творческие идеи под девизом: “ТВОРИ, ВЫДУМЫВАЙ, ПРОБУЙ!”, используя возможности персонального компьютера.

Задачи:

- знание возможностей компьютера как инструмента для практической деятельности;
- формирование операционного стиля мышления;
- формирование исследовательских навыков активного творчества с использованием передовых информационных технологий, которые обеспечивает компьютер;
- расширение кругозора в областях знаний, тесно связанных с информатикой;
- развитие у учащихся навыков решения логических задач;
- умение анализировать и синтезировать учебные задачи, выделяя в ней логически самостоятельные части.

Обеспеченность программы средствами обучения:

Построение занятий предполагается на основе современных педагогических технологий с целью активизации деятельности учащихся через создание проблемных ситуаций, внедрение индивидуальных и групповых способов обучения, разноуровневые и развивающие задания.

Основной формой обучения является учебно-практическая деятельность обучающихся, направленная на освоение различных технологий работы с информацией и компьютером как инструментом обработки информации.

Особое внимание обращается на обеспечение безопасности труда обучающихся при выполнении различных работ, а том числе на соблюдение правил электробезопасности.

Для проведения занятий имеется оборудованный компьютерный класс и необходимое программное обеспечение:

- текстовый редактор;
- графический редактор;
- клавиатурные тренажеры;
- компьютерные среды управления исполнителем;
- серия обучающих игр для детей.

Тематическое планирование

ЗУН	УУД	
Раздел 1. Описание предметов		
<p>уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> • находить лишний предмет в группе однородных; • предлагать несколько вариантов лишнего предмета в группе однородных; • выделять группы однородных предметов среди разнородных и давать названия этим группам; • находить предметы с одинаковым значением признака (цвет, форма, размер, число элементов и т.д.); 	<p>Уметь использовать приобретенные знания и умения для выполнения изученных</p> <p>Уметь использовать полученную информацию на практике.</p>	<p>Находить лишний предмет в группе однородных. Предлагать варианты лишнего предмета в группе однородных. Выделять группы однородных предметов среди разнородных и давать названия этим группам. Находить предметы с одинаковым значением признака.</p>
Раздел 2. Алгоритмы		
<p>уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> • называть последовательность простых знакомых действий; • приводить примеры последовательности действий в быту, сказках; <p>находить пропущенное действие в знакомой последовательности;</p>	<p>Уметь использовать приобретенные знания для удовлетворения познавательных интересов.</p>	<p>Выполнять действие в знакомой последовательности. Называть последовательность простых знакомых действий. Приводить примеры последовательности действий в быту, сказках, находить пропущенное</p>

Раздел 3. Множества		
<p>уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> • разбивать предложенное множество фигур (рисунков) на 2 подмножества по значениям разных признаков; • находить закономерности в расположении фигур по значению двух признаков; 	<p>Уметь выполнять изученные правила безопасного поведения.</p> <p>Уметь использовать приобретенные знания для удовлетворения познавательных интересов.</p> <p>Уметь выполнять изученные правила поведения.</p>	<p>Разбивать предложенное множество фигур (рисунков) на 2 подмножества по значениям разных признаков.</p> <p>Находить закономерности в расположении фигур по значению двух признаков;</p>
Раздел 4. Логика		
<p>уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> • точно выполнять действия под диктовку учителя; • отличать заведомо ложные фразы; • называть противоположные по смыслу слова; • отличать высказывания от других предложений, приводить примеры высказываний, определять истинные и ложные высказывания. 	<p>Уметь использовать приобретенные знания для установления связи между истинными и ложными высказываниями.</p>	<p>Точно выполнять действия под диктовку учителя;</p> <p>Отличать заведомо ложные фразы;</p> <p>Называть противоположные по смыслу слова;</p> <p>Отличать высказывания от других предложений, приводить примеры высказываний, определять истинные и ложные высказывания.</p>

Тематический план:

№	Тема раздела	Количество часов		
		Теория	Практика	Общее
	Введение	2	-	2
	Правила техники безопасности в кабинете информатики	2	-	2
	Мы в мире информации	4	4	8
	Мой друг компьютер	6	6	12
	Компьютер – мой помощник	5	10	15
	В мире алгоритмов	7	8	15
	В стране логики	6	6	12

	Повторение	2	-	2
ИТОГО		34	34	68

В программе курса “Занимательная информатика” выделяется 8 основных разделов:

1. Введение.

Знакомство с учащимися. Вводная беседа о возможностях компьютера.

2. Правила техники безопасности в кабинете информатики.

Знакомство с правилами поведения и техникой безопасности в кабинете информатики.

3. Мы в мире информации.

Понятие об информации. Информация в нашей жизни. Информация окружающего мира. Формы представления информации. Способы обработки информации. Что можно делать с информацией? Получение, преобразование, передача, хранение информации. Кодирование и декодирование информации.

4. Мой друг компьютер.

Основные устройства компьютера. Функции основных устройств компьютера. Назначение и взаимосвязь устройств компьютера. Компьютер как вычислительное устройство. Знакомство с клавиатурным тренажером.

5. Компьютер – мой помощник.

Прикладные программы компьютера. Обработка текстовой информации на компьютере. Текстовые редакторы. Обработка графической информации на компьютере. Графические редакторы. Запись и считывание информации с диска.

6. В мире алгоритмов.

Понятие алгоритма. Исполнитель алгоритма. Свойства алгоритма. Система команд исполнителя. Примеры исполнителей и алгоритмов. Способы записи алгоритмов. Виды алгоритмов. Линейные алгоритмы. Разветвленные алгоритмы. Циклические алгоритмы.

7. В стране логики.

Понятие логика. Упражнения на развития внимания. Логика и конструирование. Симметрия. Решение логических задач.

8. Повторение.

Систематизация и обобщение знаний полученных во время занятий. Защита творческих работ.

Ожидаемые результаты:

По окончании обучения учащиеся должны демонстрировать сформированные умения и навыки работы с информацией и применять их в практической деятельности и повседневной жизни. Ожидается, что в результате работы по данной программе учащиеся будут:

ЗНАТЬ

- понятие информации, многообразие её видов;
- носители информации;

- информационные процессы (передача, хранение, обработка информации);
- назначение основных компонентов компьютера;
- правила техники безопасности при работе на компьютере;
- применение, роль и возможности компьютера в различных отраслях деятельности человека;
- назначение прикладных программ;
- понятие алгоритма, определение исполнителя;
- понятие программы как последовательности команд;
- основные алгоритмические структуры;
- основные способы записи алгоритмов;
- понятие симметрии.

УМЕТЬ

- приводить примеры информации и информационных процессов;
- приводить примеры носителей информации;
- работать в режиме микрокалькулятора;
- пользоваться клавиатурой компьютера (вводить русские и латинские символы алфавита, строчные и заглавные буквы, вносить в тексты специальные символы);
- исправлять ошибки ввода, используя клавиши удаления символов;
- пользоваться прикладными программами;
- приводить примеры алгоритмов;
- составлять задачи на разные виды алгоритмов;
- находить ошибки в написанных алгоритмах;
- планировать свои действия, работая с программными продуктами;
- уметь решать логические задачи и задачи на внимание.

Используемая литература:

1. Авторская мастерская УМК по информатике и ИКТ Матвеевой Н. В. на сайте Методической службы БИНОМ <http://www.metodist.lbz.ru/>.
2. Босова Л. Л. Подготовка младших школьников в области информатики и ИКТ: опыт, современное состояние и перспективы. – М.: Просвещение, 2008.
3. Информатика. Дидактические материалы для организации тематического контроля по информатике в начальной школе. – М.: Бином. Лаборатория знаний, 2008.
4. Лекторий Бешенкова С. А. “Содержание школьной информатики” на <http://www.metodist.lbz.ru/>.
5. Матвеева Н. В. Обучение информатике во втором классе: Методическое пособие и практикум на CD-ROM. – М.: Бином. Лаборатория знаний, 2008.
6. Программы общеобразовательных учреждений. Информатика 1-11 классы. – М.: Просвещение, 2011.
7. Цветкова М.С. Модели непрерывного информационного образования – М.: Бином. Лаборатория знаний, 2008.
8. Цветкова М.С., Курис Г.Э. Виртуальные лаборатории по информатике в начальной школе: Методическое пособие – М.: Бином. Лаборатория знаний, 2008.

9. ЦОР “Клавиатурный тренажер “Руки солиста”” на сайте единой коллекции <http://school-collection.edu.ru/>.
10. ЦОР “Система виртуальных лабораторий по информатике. Задачник 2-6” на сайте единой коллекции <http://school-collection.edu.ru/>.
11. ЦОР по информатике и ИКТ для 2 класса Матвеевой Н. В. на сайте единой коллекции <http://school-collection.edu.ru/>.
12. Школа России. Концепция и программы для начальных классов. В 2-х частях. Часть 2. / М.А. Бантова, Г.В. Бельтюкова, С.И. Волкова и другие. – М.: Просвещение, 2008.

**Требования к уровню подготовки учащихся по курсу «Информатика» к концу
первого года обучения (конец 3 класса).**

Учащиеся должны знать/понимать, что:

- такое информация;
- как человек воспринимает информацию;
- компьютер является универсальной машиной, предназначенной для обработки информации;
- названия и назначение основных устройств персонального компьютера (процессор, монитор, клавиатура, мышь, память);
- компьютер обрабатывает информацию по правилам, которые определили люди, а компьютерная программа – набор таких правил;
- алгоритм – это последовательность шагов, направленных на достижение цели;
- информация в памяти компьютера хранится в виде набора нулей и единиц;
- правила поведения в компьютерном классе.

Уметь:

- приводить примеры источников информации;
- приводить примеры работы с информацией;
- приводить примеры технических устройств, предназначенных для работы с информацией (телефон, телевизор, радио, компьютер, магнитофон);
- приводить примеры полезной и бесполезной информации;
- запускать программы с рабочего стола (при наличии оборудования);
- выбирать нужные пункты меню с помощью мыши (при наличии оборудования);
- с помощью учителя ставить учебные задачи и создавать линейные алгоритмы решения поставленных задач.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ.

1/1	Что такое информатика. Информация вокруг нас.	
2/2	Информация вокруг нас.	
3/3	П/работа: В лес за информацией	
4/4	Отбор полезной информации. Информационный шум.	
5/5	П/р. В лес за информацией.	
6/6	Шифры перестановки и замены.	
7/7	П/р: «Машин алфавит».	
8/8	Двоичное кодирование текстовой информации.	
9/9	П/р. Кодирование информации. «Шифр Цезаря».	
10/10	Обработка информации человеком.	
11/11	Черный ящик	
12/12	П/р: «Расшифровать автоматически».	
13/13	Обработка информации.	
14/14	П/р. «Двоичное кодирование рисунков».	
15/15	Действие с информацией (повторение).	
16/16	П/р. «Двоичное кодирование рисунков».	
1/17	Знакомство с компьютером. Системная плата, процессор.	
2/18	Оперативная память.	
3/19	П/р. «В магазине». Сборка компьютера «Малыш».	
4/20	Устройства ввода информации.	
5/21	П/р. «В магазине». Сборка компьютера «Малыш».	
6/22	Устройства вывода информации.	
7/23	П/р. «В магазине». Сборка компьютера «Малыш».	
8/24	Внешняя память.	
9/25	П/р. «В магазине». Сборка компьютера «Малыш».	
10/26	Обобщение материала по теме: «Устройство компьютера».	
11/27	П./р. «Кто где живет?»	
12/28	Твои успехи. П/Р.	
13/29	П./р. «Кто где живет?»	
14/30	Первое знакомство с алгоритмами и исполнителями.	
15/31	П./р. «Прогулки Энтика»	
1/32	Составление и выполнение алгоритмов.	

2/33	П./р. «Прогулки Энтика»	
3/34	Последовательность действий и результат выполнения алгоритма.	
4/35	П./р. «Прогулки Энтика»	
5/36	Составление и выполнение алгоритмов.	
6/37	П./р. «Прогулки Энтика»	
7/38	Исполнитель алгоритмов Мышка – художник..	
8/39	П./р. «Прогулки Энтика»	
9/40	Адрес клетки.	
10/41	П./р. «Прогулки Энтика»	
11/42	Энтик и Мышка на одном поле.	
12/43	П./р. «Прогулки Энтика»	
13/44	Выполнение составление и алгоритмов.	
14/45	П/р. «Аквариум».	
15/46	Составление алгоритмов.	
16/47	П/р. «Аквариум».	
17/48	Составление алгоритмов, их запись в словесной форме.	
18/49	П/р. «Аквариум».	
19/50	Исполнитель алгоритмов Перемещайка.	
20/51	П/р. «Аквариум».	
1/52	Составление алгоритмов.	
2/53	П/р. «Мышка художник».	
3/54	Алгоритмы Перемещайки.	
4/55	П/р. «Мышка художник».	
5/56	Алгоритмы продолжения числовых последовательностей.	
6/57	П/р. «Мышка художник».	
7/58	Массовость алгоритмов.	
8/59	П/р. «Мышка художник».	
9/60	Повторение пройденного.	
10/61	П/р. «Мышка художник».	
11/62	Твои успехи. Решение задач.	
12/63	П/р. «Мышка художник».	
13/64	Твои успехи. Решение задач.	
14/65	П/р. «Перемещайка».	

15/66	Твои успехи. Решение задач.	
16/67	П/р. «Перемещайка».	
17/68	П/р. «Перемещайка».	