

Департамент образования города Москвы
ГБОУ «Школа № 734 «Школа самоопределения»

«Утверждаю»


Директор ГБОУ Школы №734 Грицай Ю.В.



Утверждено
на заседании
кафедры математики
01.09.2016 года

**Программа кружка
внеурочной деятельности
«Первые шаги в мире информатики»**

Калачев М.М.

Москва. 2016-2017 учебный год.

Пояснительная записка

Простейшие навыки общения с компьютером должны прививаться именно в младших классах, для того чтобы на предметных уроках в средних классах дети могли сосредоточиться на смысловых аспектах.

Учащиеся младших классов испытывают к компьютеру сверхдоверие и обладают психологической готовностью к активной встрече с ним. Общение с компьютером увеличивает потребность в приобретении знаний, продолжении образования.

Данный курс носит пропедевтический характер. К пропедевтическим элементам компьютерной грамотности относится умение работать с прикладным программным обеспечением.

Современное общество предъявляет новые требования к поколению, вступающему в жизнь. Надо обладать умениями и планировать свою деятельность, и находить информацию, необходимую для решения поставленной задачи, и строить информационную модель исследуемого объекта или процесса, и эффективно использовать новые технологии.

Такие умения необходимы сегодня каждому молодому человеку. Поэтому первой и важнейшей задачей школьного курса информатики является формирование у учащихся соответствующего стиля мышления, и начинать это следует в младших классах.

Развитие детей младшего школьного возраста с помощью работы на компьютерах, как свидетельствует отечественный и зарубежный опыт, является одним из важных направлений современной педагогики.

Концепция обучения ориентирована на развитие мышления и творческих способностей младших школьников. Сложность поставленной задачи определяется тем, что, с одной стороны необходимо стремиться к развитию мышления и творческих способностей детей, а с другой стороны - давать им знания о мире современных компьютеров в увлекательной, интересной форме.

Поэтому очень важна роль курса информатики в начальных классах. Во-первых, для формирования различных видов мышления, в том числе операционного (алгоритмического). Процесс обучения сочетает развитие логического и образного мышления, что возможно благодаря использованию графических и звуковых средств. Во-вторых, для выполнения практической работы с информацией, для приобретения навыков работы с современным программным обеспечением. Освоение компьютера в

начальных классах поможет детям использовать его как инструмент своей деятельности на уроках с применением компьютера.

В-третьих, для представления об универсальных возможностях использования компьютера как средства обучения, вычисления, изображения, редактирования, развлечения и др.

В-четвертых, для формирования интереса и для создания положительных эмоциональных отношений детей к вычислительной технике. Компьютер позволяет превратить урок информатики в интересную игру.

Программа курса ориентирована на большой объем практических, творческих работ с использованием компьютера. Работы с компьютером могут проводиться в следующих формах. Это:

1. **ДЕМОНСТРАЦИОННАЯ** - работу на компьютере выполняет учитель, а учащиеся наблюдают.
2. **ФРОНТАЛЬНАЯ** - недлительная, но синхронная работа учащихся по освоению или закреплению материала под руководством учителя.
3. **САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ** - выполнение самостоятельной работы с компьютером в пределах одного, двух или части урока. Учитель обеспечивает индивидуальный контроль за работой учащихся.
4. **РАБОТА КОНСУЛЬТАНТОВ** – Ученик контролирует работу всей группы кружка.

Уроки информатики, их непохожесть на другие уроки несут детям не только приятные минуты совместной творческой игры, но и служат ключом для собственного творчества.

Цель начального курса информатики – не только обеспечить предметную подготовку учащихся, достаточную для продолжения образования в основной школе, но и создать дидактические условия для овладения учащимися универсальными учебными действиями (личностными, познавательными, регулятивными, коммуникативными) в процессе усвоения предметного содержания.

Для достижения этой цели необходимо **организовать учебную деятельность учащихся** с учётом специфики предмета (информатика), направленную:

1. на формирование познавательного интереса к учебному предмету «Информатики», учитывая потребности детей в познании окружающего мира и научные данные о центральных психологических новообразованиях младшего школьного возраста, формируемых на данной ступени (6,5–11 лет): словесно-логическое мышление, произвольная смысловая память, произвольное внимание, планирование и умение

действовать во внутреннем плане, знаково-символическое мышление, с опорой на наглядно-образное и предметно-действенное мышление.

2. на развитие пространственного воображения, потребности и способности к интеллектуальной деятельности; на формирование умений: строить рассуждения, аргументировать высказывания, различать обоснованные и необоснованные суждения, выявлять закономерности, устанавливать причинно-следственные связи, осуществлять анализ математических объектов, выделяя их существенные и несущественные признаки.

- на овладение в процессе усвоения предметного содержания обобщенными видами деятельности: анализировать, сравнивать, классифицировать объекты, исследовать их структурный состав, описывать ситуации, моделировать, прогнозировать результаты, контролировать правильность и полноту выполнения действий, планировать решение деятельности, объяснять (пояснять, обосновывать) свой способ действия, конструировать и пр.

Содержание курса

Программа курса состоит из 68 часов:

- **3-4 класс - (2 раза в неделю);**

Правили поведения и техники безопасности в компьютерном кабинете (1 час)

Знакомство с кабинетом, с правилами поведения

в кабинете. Демонстрация возможностей компьютера и непосредственно того, что они будут делать на кружке.

Работа с файловой системой (2 часа)

Создание рабочей папки, файлов. Копирование и удаление файлов и папок.

Текстовый редактор Microsoft Word (20 часов)

Знакомство с редактором, его основными возможностями, инструментарием программы.

Создание документов. Меню программы.

Графический редактор Paint (10 часов)

Знакомство с редактором, его основными возможностями, инструментарием программы.

Создание рисунков.

Редактор презентаций Microsoft Power Point (20 часов)

Знакомство с редактором, его основными возможностями, инструментарием программы.
Создание документов. Меню программы.

Информатика в играх и задачах (15 часов)

Тематическое планирование

Текстовый редактор Word (20 часов)

Знакомство с текстовым редактором Word. Меню программы, основные возможности. Составление визитки, поздравительных открыток, буклетов, брошюр, схем и компьютерных рисунков – схем.

№	Тема	Часы
1	Текстовый редактор Word . Первое знакомство. Вызов программы.	1
2	Клавиатура. Основные клавиши	1
3	Самостоятельная работа	1
4	Инструментарий программы. Меню «Файл»	1
5	Редактирование текста. Меню «Главная»	1
6	Набор текста.	1
7	Самостоятельная работа.	1
8	Меню «Вставка». Создание грамоты.	1
9	Меню «Вставка». Составляем поздравительную открытку.	1
10	Самостоятельная работа	1
11	Оформление сочинения.	1
12	Меню «Ссылки». Реферат, правила оформления рефератов.	1
13	Оформление буклетов	2
14	Создание компьютерного рисунка в текстовом редакторе. Схемы.	1
15	Самостоятельная работа	1
16	Брошюра. Оформление.	2
17	Творческий проект. Оформить брошюру	2

Графический редактор Paint (10 часов)

№	Тема	Часы
1	Знакомство с программой Paint	1
2	Основные возможности программы Paint	2
3	Самостоятельная работа. Первый рисунок	1
4	Инструменты рисования. Палитра	1

5	Изменение размера и поворот рисунка.	2
6	Самостоятельная работа.	2
7	Вывод рисунка на печать	1

Редактор презентаций Power Point (20 часов)

Знакомство с редактором Power Point, меню программы, создание презентации на заданные темы, использование эффектов анимации, гиперссылки.

№	Тема	Часы
1	Знакомство с программой PowerPoint	1
2	Основные возможности программы PowerPoint	1
3	Самостоятельная работа	1
4	Составление простейшей презентации	1
5	Творческий Проект. «Это я»	2
6	Работа с текстом.	1
7	Добавление в презентацию картинок, арт текстов.	2
8	Самостоятельная работа	1
9	Творческий проект. «Мой класс»	1
10	Добавление эффектов анимации в презентацию	2
11	Самостоятельная работа	1
	Творческий Проект. «Моя семья»	1
12	Составление презентации с вложениями. Гиперссылки.	2
14	Контрольная работа	2
15	Отчет	1

Информатика в играх и задачах (15 часов)

№	Тема	Часы
1	Закономерность	2
2	Аналогия	2
3	Объекты	2
4	Действия объектов	3
5	Алгоритмы	3
6	Графы	3

Формирование универсальных учебных действий

На конец обучения мы можем говорить только о начале формирования результатов освоения программы по курсу «Первые шаги в мире информатики». В связи с этим можно выделить основные направления работы учителя по начальному формированию универсальных учебных действий.

Личностные

- внутренняя позиция школьника на основе положительного отношения к школе;
- принятие образа «хорошего ученика»;
- положительная мотивация и познавательный интерес к изучению курса «Первые шаги в мире информатики»;
- способность к самооценке;
- начальные навыки сотрудничества в разных ситуациях;

Метапредметные Познавательные

- начало формирования навыка поиска необходимой информации для выполнения учебных заданий;
- сбор информации;
- обработка информации (*с помощью ИКТ*);
- анализ информации;
- передача информации (устным, письменным, цифровым способами);
- самостоятельно выделять и формулировать познавательную цель;
- использовать общие приёмы решения задач;
- контролировать и оценивать процесс и результат деятельности;
- *моделировать, т.е. выделять и обобщенно фиксировать группы существенных признаков объектов с целью решения конкретных задач.*
- подведение под понятие на основе распознавания объектов, выделения существенных признаков;
- синтез;
- сравнение;
- классификация по заданным критериям;
- установление аналогий;
- построение рассуждения.

Регулятивные

- начальные навыки умения формулировать и удерживать учебную задачу;
- *преобразовывать практическую задачу в познавательную;*
- *ставить новые учебные задачи в сотрудничестве с учителем;*
- выбирать действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
- умение выполнять учебные действия в устной форме;
- использовать речь для регуляции своего действия;
- сличать способ действия и его результат с заданным эталоном с целью обнаружения отклонений и отличий от эталона;
- адекватно воспринимать предложения учителей, товарищей, родителей и других людей по исправлению допущенных ошибок;
- выделять и формулировать то, что уже усвоено и что еще нужно усвоить, определять качество и уровня усвоения;

Коммуникативные

В процессе обучения дети учатся:

- работать в группе, учитывать мнения партнеров, отличные от собственных;
- ставить вопросы;
- обращаться за помощью;
- формулировать свои затруднения;
- предлагать помощь и сотрудничество;

- договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности;
- слушать собеседника;
- договариваться и приходить к общему решению;
- формулировать собственное мнение и позицию;
- осуществлять взаимный контроль;
- адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

Список литературы и источники в сети Интернет

1. «Информатика в играх и задачах», 3 класс, Горячев А.В., Горина К.И., Суворова Н.И. и др., изд. «БАЛАСС», 2002 г.
2. Единая коллекция ЦОР. <http://school-collection.edu.ru/>