Краснодарский край, Северский район, пгт. Ильский

муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение

средняя общеобразовательная школа №17 поселка городского типа Ильского

муниципального образования Северский район

УТВЕРЖДЕНО  
 решение педсовета протокол № 1  
 от 29.08.2014 года  
 Председатель педсовета   
 \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Е.В.Бут

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

информационные технологии

(тип программы)

кружок

(кружок, факультатив, научное объединение и пр.)

Веселый информатик

(наименование)

1 год

(срок реализации программы)

8-9 лет (3 класс)

(возраст обучающихся)

Составитель:

Андреева О.А.

учитель информатики и ИКТ

2014 г. **«Веселый информатик»**

1. **Пояснительная записка**

Программа внеурочной деятельности «Веселый информатик» для учащихся 3 классов составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования.

Программа учитывает возрастные и психологические особенности младшего подростка, позволяет развивать его личность в рамках общекультурного и общеинтеллектуального направлений.

Рабочая 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. Внеурочная деятельность «Веселый информатик» рассматривается как курс, развивающий знания школьников в области информационно-коммуникационных технологий.

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 и средства обучения.

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

***Задачи:***

* 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;
* 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 взаимодействия педагога и учащихся:***

##### Программа предполагает такие методы работы как:

* *репродуктивный* (воспроизводящий);
* *иллюстративный* (объяснение сопровождается демонстрацией наглядного материала);
* *проблемный* (педагог ставит проблему и вместе с детьми ищет пути её решения);
* *эвристический* (проблема формулируется детьми, ими и предлагаются способы её решения).

Методы взаимодействия учащихся и учителя: беседа, объяснение, лекция, игра, конкурсы, групповые, комбинированные, практические занятия.

**Продолжительность занятий** строится в начальной школе из расчёта – 1 час в неделю.

**Объём учебного времени** составляет 34 часа (аудиторных -34 часа)

**Сроки реализации:**  2014-2015 гг.

Программа обеспечивает создание условий для развития способностей, формирования ценностей и универсальных учебных действий (личностные, регулятивные, коммуникативные и познавательные).

1. **Учебно-тематический план**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| *№* | *Наименование разделов,*  *блоков, тем* | *Всего, час* | *Количество часов* | | *Характеристика деятельности обучающихся* | *Формирование универсальных учебных действий (УУД)* |
| *Ауди-торные* | *Внеуади-торные* |
|  | Введение. Техника безопасности и организация рабочего места. Как устроен компьютер. | 2 | 2 |  | Игра-викторина по правилам безопасности. Виртуальная экскурсия с использованием презентации «В мире компьютеров» | **Регулятивные:**  Планирование действий и решение задач по условиям игры-викторины  **Познавательные:**  Знакомство с устройствами компьютера, умение классифицировать устройства, знать их практическое применение  **Коммуникативные:**  Работа в группах, формирование навыков учебного сотрудничества  **Личностные:**  формирование устойчивой мотивации к обучению; формирование познавательного интереса к изучению и закреплению нового, способам обобщения и систематизации знаний |
|  | Компьютерная графика | 6 | 6 |  | Знакомство и работа с графическими редакторами. Выполнение индивидуальных проектов. | **Регулятивные:**  Умение ставить личные цели, планирование действий, осуществление индивидуальной образовательной траектории  **Познавательные:**  Знакомство с графическими редакторами, умение различать типы изображений, применение полученных знаний на практике, умение оформить результаты своей деятельности  **Коммуникативные:**  Формирование навыков учебного сотрудничества, ведение диалога «человек – техническая система»  **Личностные:**  формирование устойчивой мотивации к обучению; формирование познавательного интереса к изучению и закреплению нового, способам обобщения и систематизации знаний |
|  | Текстовые редакторы | 12 | 12 |  | Знакомство и работа с текстовыми редакторами. Выполнение индивидуальных проектов. | **Регулятивные:**  Умение ставить личные цели, планирование действий, осуществление индивидуальной образовательной траектории  **Познавательные:**  Знакомство с текстовыми редакторами, умение создавать и редактировать текстовые документы, применение полученных знаний на практике, умение оформить результаты своей деятельности  **Коммуникативные:**  Формирование навыков учебного сотрудничества, работа в группе, ведение диалога «человек – техническая система»  **Личностные:**  формирование устойчивой мотивации к обучению; формирование познавательного интереса к изучению и закреплению нового, способам обобщения и систематизации знаний |
|  | Мультимедийные презентации | 6 | 6 |  | Практическая работа с программой создания презентаций MS PowerPoint | **Регулятивные:**  Умение ставить личные цели, планирование действий, осуществление индивидуальной образовательной траектории  **Познавательные:**  Знакомство с возможностями программы создания презентаций, умение работать с различными типами объектов, применение полученных знаний на практике, умение оформить результаты своей деятельности  **Коммуникативные:**  Формирование навыков учебного сотрудничества, ведение диалога «человек – техническая система»  **Личностные:**  формирование устойчивой мотивации к обучению; формирование познавательного интереса к изучению и закреплению нового, способам обобщения и систематизации знаний |
|  | Анимация | 8 | 8 |  | Изучение компьютерной анимации. Выполнение индивидуальных проектов. Создание мультфильма. | **Регулятивные:**  Умение ставить личные цели, планирование действий, осуществление индивидуальной образовательной траектории  **Познавательные:**  Знакомство с программами создания анимированных изображений, умение создавать простейшую анимацию, применение полученных знаний на практике, умение оформить результаты своей деятельности  **Коммуникативные:**  Формирование навыков учебного сотрудничества, ведение диалога «человек – техническая система»  **Личностные:**  формирование устойчивой мотивации к обучению; формирование познавательного интереса к изучению и закреплению нового, способам обобщения и систематизации знаний |
| **Итого:** | | **34** | **34** |  |  |  |

1. **Содержание программы**
2. ***Введение. Техника безопасности и организация рабочего места. Как устроен компьютер. (2 часа)***

Вводная беседа о правилах поведения в кабинете информатики. Гимнастика для глаз и рук. Компьютер как средство работы с информацией. Основные устройства компьютера их функции. Начальные навыки работы с мышью и клавиатурой.

1. ***Компьютерная графика. (6 часов)***

Примеры графических редакторов. Панель инструментов графического редактора. Основные операции при рисовании: рисование и стирание точек, линий, фигур. Заливка цветом. Другие операции. Выполнение индивидуальных проектов.

1. ***Текстовые редакторы. (12 часов)***

Компьютерное письмо. Клавиатурные тренажеры. Текстовые редакторы. Примеры клавиатурных тренажеров и текстовых редакторов. Правила клавиатурного письма. Основные операции при создании текстов: набор текста, перемещение курсора, ввод прописных букв, сохранение текстового документа. Оформление текста. Выбор шрифта, размера, цвета и начертания символов Выравнивание абзацев. Выполнение индивидуальных проектов.

1. ***Мультимедийные презентации. (6 часов)***

Параметры программы MS PowerPoint. Работа со слайдами: выбор макета, добавление информации, редактирование. Настройка анимации. Настройка показа презентации. Выполнение индивидуальных проектов.

1. ***Анимация. (8 часов)***

Компьютерная анимация. Основные способы создания компьютерной анимации: покадровая рисованная анимация, конструирование анимации, программирование анимации. Примеры программ для создания анимации. Основные операции при создании анимации. Этапы создания мультфильма. Выполнение индивидуальных проектов.

1. **Предполагаемые результаты реализации программы:**

В процессе изучения программы кружка «Веселый информатик» в 3 классе должны быть достигнуты следующие результаты:

1. Учащиеся должны **знать**:
   * правила поведения в кабинете информатики;
   * правила техники безопасности при работе на компьютере;
   * назначение иосновные сферы применения компьютеров;
   * основные устройства компьютера;
   * назначение мыши, клавиатуры и монитора;
   * понятие информации, многообразие ее форм;
   * носители информации;
   * информационные процессы (передача, обработка, хранение информации).
2. Учащиеся должны **уметь**:
   * набирать текст на клавиатуре;
   * сохранять набранные тексты, открывать ранее сохраненные текстовые документы и редактировать их;
   * устанавливать шрифт текста, цвет, размер и начертание букв.
   * выполнять основные операции при рисовании с помощью одной из компьютерных программ;
   * сохранять созданные рисунки и вносить в них изменения.
   * выполнять основные операции при создании движущихся изображений с помощью одной из программ;
   * сохранять созданные движущиеся изображения и вносить в них изменения.
3. **Формы подведения итогов:**

В течение года реализации программы учащиеся

* примут участие в конкурсах «Инфознайка», «КИТ-2013»
* разработают комбинированные проекты «Новогодняя открытка», «Сказка с картинками»
* разработают анимированный проект на свободную тему
* создадут мультфильм

Достоверность полученных результатов подтвердит электронное портфолио учащихся.

1. **Методические рекомендации**

Для организации занятий по программе «Веселый информатик» нужен оформленный и оборудованный кабинет.

Кабинет необходимо оснастить ТСО, экраном для демонстрации слайдов. Занятия проводятся в виде практических занятий и самостоятельно выполняемых проектов.

1. **Описание материально-технического обеспечения образовательного процесса.**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № п/п | Наименование объектов и средств материально-технического обеспечения | Количество |
| 1.Библиотечный фонд (книгопечатная продукция) | | |
| 1 | Горячев А.В Графический редактор «TuxPaint»: справочник-практикум /А. В. Горячев, ЕМ. Островская. — М.: Баласс, 2007. | 1 |
| 2 | Горячев А. В. Конструктор игр: справочник-практикум / А. В. Горячев, Е. М. Островская. — М: Баласс, 2007. | 1 |
| 3 | Горячев А.В. Конструктор мультфильмов «Мульти-Пульти»: справочник-практикум/А. В. Горячев, ЕМ. Островская. — М.: Баласс, 2007. | 1 |
| 4 | Горячев А.В. Мой инструмент компьютер: для 3-4 классов/ А. В. Горячев. — М.: Баласс, 2007. | 1 |
| 5 | Коцюбинский А.О. Компьютер для детей и взрослых/А.О. Коцюбинский, СВ. Грошев. — М.: НТ-Пресс, 2006. | 1 |
| 6 | Фролов М.И. Учимся анимации на компьютере: самоучитель/ М.И. Фролов. - М.: Бином, 2002. | 1 |
| 7 | Фролов М.И. Учимся работать на компьютере: самоучитель/ М. И. Фролов. — М.: Бином, 2006. | 1 |
| 2. Технические средства обучения | | |
| 1 | оборудование для мультимедийных демонстраций (*компьютер, медиапроектор, колонки, интерактивная доска* и др.) | 1 |
| 2 | Принтер | 1 |
| 3 | Сканер | 1 |
|  | 3. Оборудование кабинета |  |
| 1 | Мебель, компьютеры, наушники, микрофон | по количеству учащихся |

|  |  |
| --- | --- |
| СОГЛАСОВАНО Протокол заседания  Методического объединения учителей  От 27.08.2014 №1  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ | СОГЛАСОВАНО  Заместитель директора по УВР  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ О.В.Егорова  28.08.2014 |