

ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДА МОСКВЫ
ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ГОРОДА МОСКВЫ
«ШКОЛА С УГЛУБЛЕННЫМ ИЗУЧЕНИЕМ МАТЕМАТИКИ №1360»

Принята на заседании
методического (педагогического)
совета
Протокол № 1
от «26» 08 2016 года



«Утверждаю»
Директор ГБОУ Школа №1360
Синченко Л.А.



Приказ № 1/74-09
от «01» 09 2016 года

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАТИКА - 1 КЛ.»**

Направленность: техническая

Уровень программы: ознакомительный

Возраст учащихся: 6-8 лет

Срок реализации: 1 год

Автор-составитель:
Сдобнова Юлия Васильевна
Педагог дополнительного образования

Пояснительная записка.

Основное направление программы – техническое. Данная рабочая программа составлена Сдобновой Ю.В. для подготовки школьников 6 - 8 лет по информатике по учебному пособию «Информатика в играх и задачах» в рамках Образовательной системы «Школа 2100» .

Настоящая рабочая программа рассчитана на 1 год, написана с учётом возрастных особенностей и начальной подготовки детей 6 - 8 лет и рассчитана: на 33 занятия продолжительностью занятий 30 - 35 минут для 1 класса. Программа соответствует федеральному компоненту государственного стандарта основного общего образования по информатике и ИКТ и отвечает требованию к организации внеурочной деятельности.

Школьный курс информатики ставит одной из своих задач формирование навыков работы на компьютере и освоение популярных компьютерных технологий (эти умения приобретаются в средней и старшей школе). Главное для эффективного применения компьютера – это развитое логическое, алгоритмическое и системное мышление, для развития которых компьютер использовать необязательно, достаточно подобранной серии игр и задач. Это ориентирует подготовительное изучение информатики на развитие мышления, фантазии и творческого воображения детей, а для учителя информатики это пропедевтика базового курса информатики.

Детский возраст 6 - 8 лет открыт и восприимчив к чудесам познания, к умению поражаться богатству и красоте окружающего мира. Для претворения в жизнь развивающих целей преподавания нужно активизировать познавательную работу, выработать обстановку заинтересованности.

Направленное, активное формирование креативного и логического мышления становится одной из центральных задач преподавания, важнейшей проблемой его теории и практики. 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 (ИКК). Это предполагает и конкретные знания по различным предметам, и владение информационно-коммуникационными технологиями (ИКТ), и конкретный образ мышления.

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

Каждый год количество людей, пользующихся Интернетом, увеличивается, в том числе, большой процент из этого количества составляет детская аудитория. Дети разных возрастов все больше включаются во Всемирную паутину, тем более что согласно результатам реализации нацпроекта "Образование" все российские школы

подключены к интернету. Задача учителя заключается в помощи в использовании сети. То есть:

- если существует необходимость в использовании Интернета ребенком младшего школьного возраста, то нужно объяснить и помочь ребенку освоиться в Интернет среде;
- надо объяснить ребенку, с какими опасностями он может встретиться, используя Интернет, чтобы уберечь 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.

постигая компьютер в младших классах, учащиеся смогут применять 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 и средства обучения.

Цели программы:

- развитие логического мышления, развитие речи;
- развитие фантазии и творческого воображения;
- создавать предпосылки приобретения и развития ряда умений и навыков, связанных с информатикой, которые вследствие непрерывного обновления и изменения аппаратных и программных средств выходят на первое место в формировании научного информационно-технологического потенциала общества.

Задачи программы:

1.*Воспитательная:* формирование мотивации учения, выработка умения устанавливать правильные отношения со сверстниками и взрослыми, воспитание интереса к процессу обучения.

2.*Учебная:* формирование умения строить информационные логические модели (объектами таких операций будут простейшие предметы, процессы, явления и действия); освоение базиса аппарата формальной логики (знакомство с простейшими истинными и ложными высказываниями, с отрицанием – без ввода терминологии).

3.*Развивающая:* подготовка к творческой деятельности (развитие фантазии и воображения), развитие памяти, внимательности.

В соответствии с поставленными задачами можно выделить основные темы курса «Занимательная информатика»:

1. Свойства, признаки и составные части предметов.
2. Действия предметов.
3. Элементы логики.
4. Развитие творческого воображения.

На занятиях дети выполняют задания, относящиеся к нескольким темам, поэтому точное количество занятий, отводимых на изучение отдельной темы, не указывается.

Тематическое планирование

№ занятия	Тема занятия.
1.	Знакомство с компьютером. Правила работы за компьютером.
2.	Правила техники безопасности при работе на компьютере
3.	А что может компьютер?
4.	Из чего же состоит компьютер?
5.	Для чего нужен компьютер?
6.	Что мы узнали о компьютере?
7.	Что мы узнали о компьютере? Игра «Собери компьютер»
8.	Знакомство с программой «Перволого» (инструмент рисовалка)
9.	Давайте порисуем!» Волшебные инструменты.
10.	Давайте порисуем!» Волшебные инструменты.
11.	Знакомство с инструментами рисовалки : прямая линия, произвольная линия, аэрозоль.
12.	Знакомство с инструментами рисовалки : лейка, ластик.
13.	Рисование дерева. Осень.
14.	Знакомство с инструментом Прямоугольник, закрашенный прямоугольник (домик осень).
15.	Цвет. Различие и сходство предметов по цвету и форме.
16.	Выделение признаков предмета. Название предмета.
17.	Различие предметов по форме и цвету.
18.	Количественный счет предметов. « Нарисуй дом своей мечты», « Фантастический автомобиль»
19.	Знакомство с клавиатурой
20.	Сравнение предметов по количеству.
21.	Понятие Цепочка. Знакомство с понятием «Черпашка» и форма.
22.	Последовательность предметов. Понятие: Первый – последний.
23.	Утверждения Истинные и ложные.
24.	Понятие Бусина Построение цепочки
25.	Метод поиска информации (найти одинаковые фигуры по образцу)
26.	Сравнение признаков предметов.
27.	Состав предметов. Формирование понятий «часть-целое».
28.	Последовательность событий. Раньше, позже, сначала, потом.
29.	Последовательность событий. Впереди, сзади, между.
30.	Сравнение предметов по количеству. Кодирование действий условными знаками (<, >, =).
31.	Последовательность событий. Утро, день, вечер, ночь.
32.	Формирование умения пользоваться разрешающими и запрещающими знаками.
33.	Итоговый урок.

Дата	№ занятия	Тема	Элементы содержания	ИКТ Программное обеспечение
	1.	Знакомство с компьютером. Правила работы за компьютером.	Формировать представление о компьютере, его устройстве. Беседа о значении компьютера, о его роли в жизни людей.	Mimio Pervologo 3.0
	2.	Правила техники безопасности при работе на компьютере	Формировать правила безопасности при работе на компьютере.	Mimio Pervologo 3.0
	3.	А что может компьютер?	Знать основное применение компьютеров;	Mimio Pervologo 3.0
	4.	Из чего же состоит компьютер?	Уметь различать основные устройства компьютера	Mimio Pervologo 3.0
	5.	Для чего нужен компьютер?	Знать и понимать, где и для чего применяют компьютер	Mimio Pervologo 3.0
	6.	Что мы узнали о компьютере?	Узнать где применяют компьютер, работа на клавиатуре, для чего нужна мышь	Mimio Pervologo 3.0
	7.	Что мы узнали о компьютере? Игра «Собери компьютер»	Узнать где применяют компьютер, работа на клавиатуре, для чего нужна мышь	Mimio Pervologo 3.0
	8.	Знакомство с программой «Перволого» (инструмент рисовалка)	Графические возможности Перволого. Познакомить детей с инструментом «Рисовалка».	Mimio Pervologo 3.0
	9.	Давайте порисуем!» Волшебные инструменты.	Графические возможности Перволого. Познакомить детей с инструментом «Рисовалка».	Mimio Pervologo 3.0
	10.	Давайте порисуем!» Волшебные инструменты.	Графические возможности Перволого. Познакомить детей с инструментом «Рисовалка».	Mimio Pervologo 3.0
	11.	Знакомство с инструментами рисовалки : прямая линия, произвольная линия, аэрозоль.	Формировать умения пользоваться инструментами на панели «Рисовалки». Развивать умения составлять симметричную композицию, умение составлять мозаику, орнаменты, узоры.	Mimio Pervologo 3.0
	12.	Знакомство с инструментами рисовалки : палитра цветов, лейка, ластик.	Познакомить с цветами спектра: красный, оранжевый, желтый, зеленый. Закрепить умение передавать положение предметов в пространстве на листе бумаги.	Mimio Pervologo 3.0
	13.	Рисование дерева. Осень.	Способствовать овладению композиционными умениями: научить располагать изображение на листе с учетом его пропорций. Подводить детей к созданию сюжетных композиций. Развивать мелкую моторику	Mimio Pervologo 3.0

			рук, воображение.	
	14.	Знакомство с инструментом Прямоугольник, закрашенный прямоугольник (домик осень).	Продолжать знакомить с цветами спектра: голубой, синий, фиолетовый (хроматические) и белый, серый и черный (ахроматические).	Mimio Pervologo 3.0
	15.	Цвет. Различие и сходство предметов по цвету и форме.	Закрепление пройденного материала.	Mimio Pervologo 3.0
	16.	Выделение признаков предмета. Название предмета.	Познакомить детей с понятием признаков предмета (цвет, форма, размер, название и т.п.),	Mimio Pervologo 3.0
	17.	Различие предметов по форме и цвету.	Познакомить детей с понятием признаков предмета (цвет, форма, размер, название и т.п.),	Mimio Pervologo 3.0
	18.	Количественный счет предметов. Иллюстрация к сказке.	Счёт предметов в пределах 5: прямой и обратный. Количественные числительные: один, два, три и т. д.	Mimio Pervologo 3.0
	19.	Знакомство с клавиатурой	Изучить клавиатуру, важнейшее устройство для ввода информации в компьютер, группы клавиш.	Mimio Pervologo 3.0
	20.	Сравнение предметов по количеству.	Формировать умения сравнивать группы предметов путем составления пар; закреплять умения располагать предметы в порядке увеличения (уменьшения); сравнивать предметы по величине;	Mimio Pervologo 3.0
	21.	Понятие Цепочка. Знакомство с понятием «Черепашка» и форма.	Понятие о цепочке как о конечной последовательности элементов. Одинаковые и разные цепочки. Знакомство с программной средой Черепашка. Программа как цепочка команд. Выполнение программ Черепашкой	Mimio Pervologo 3.0
	22.	Последовательность предметов. Понятие: Первый – последний.	Общий порядок элементов в цепочке – понятия: <i>первый, второй, третий</i> и т. п., <i>последний, предпоследний</i> . Частичный порядок элементов цепочки – понятия: <i>следующий</i> и <i>предыдущий</i> .	Mimio Pervologo 3.0
	23.	Утверждения Истинные и ложные.	Познакомить с понятиями «истина» и «ложь», научить оценивать простейшие высказывания с точки зрения истинности или ложности.	Mimio Pervologo 3.0
	24.	Понятие Бусина Построение цепочки	Понятия, связанные с порядком элементов. Длина цепочки как число объектов в ней. Цепочка слов, цепочка чисел. Операция склеивания цепочек.	Mimio Pervologo 3.0
	25.	Метод поиска информации (найти одинаковые фигуры по образцу)	Выполнение простых алгоритмов для решения практических и учебных задач: алгоритма подсчёта букв в тексте, алгоритма поиска слова в словаре.	Mimio Pervologo 3.0

			Исполнитель Черепашка. Поле и команды (вверх, вниз, вправо, влево) для Черепашки.	
	26.	Сравнение признаков предметов.	Научить сравнивать, обобщать и классифицировать предметы, по какому либо признаку.	Mimio Pervologo 3.0
	27.	Состав предметов. Формирование понятий «часть-целое».	Познакомить детей с понятием составных частей предметов, научить описывать и определять предметы через их составные части.	Mimio Pervologo 3.0
	28.	Последовательность событий. Раньше, позже, сначала, потом.	Подготовка к введению понятия алгоритм, научить определять последовательность событий: Раньше, позже, сначала, потом.	Mimio Pervologo 3.0
	29.	Последовательность событий. Впереди, сзади, между.	Подготовка к введению понятия алгоритм, научить определять последовательность событий: Впереди, сзади, между.	Mimio Pervologo 3.0
	30.	Сравнение предметов по количеству. Кодирование действий условными знаками (<, >, =).	Сформировать способность к сравнению групп предметов по количеству на основе составления пар и фиксации результатов сравнения с помощью знаков >, <.	Mimio Pervologo 3.0
	31.	Последовательность событий. Утро, день, вечер, ночь.	Подготовка к введению понятия алгоритм, научить определять последовательность событий: Утро, день, вечер, ночь.	Mimio Pervologo 3.0
	32.	Формирование умения пользоваться разрешающими и запрещающими знаками.	Научить расставлять события в определенной последовательности; Формировать умение пользоваться разрешающими и запрещающими знаками; формировать понятие « истина- ложь».	Mimio Pervologo 3.0
	33.	Итоговый урок.	Закрепление пройденного материала.	Mimio Pervologo 3.0

Ожидаемые результаты работы:

дети должны знать:

- правила техники безопасности;
- основные устройства ПК;
- правила работы за компьютером;
- назначение и возможности графического редактора PAINT;
- возможности текстового редактора WORD;
- назначение и работу программы PowerPoint;
- основы Интернет;
- - назначение и возможности при работе в интегрированной графической среде ПервоЛого.

дети должны уметь:

- соблюдать требования безопасности труда и пожарной безопасности;
- включить, выключить компьютер;
- работать с устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, дисководы);
- набирать информацию на русском и английском регистре;
- запускать нужные программы, выбирать пункты меню, правильно закрыть программу.
- работать с программами Word, Paint, PowerPoint;
- создавать презентацию, используя возможности PowerPoint;
- уметь самостоятельно работать в интегрированной мультимедийной среде ПервоЛого;

Литература, используемая при составлении программы:

1. Информатика в играх и задачах. 1 класс. Учебник в 2-х частях, часть 1. Изд. 2, испр. – М.: Баллас, 2010. – 64 с.: ил. (Образовательная система «Школа 2100»);
2. Информатика в играх и задачах. 1 класс. Учебник в 2-х частях, часть 2. Изд. 2, испр. – М.: Баллас, 2010. – 64 с.: ил. (Образовательная система «Школа 2100»).
3. Коцюбинский А.О. Компьютер для детей и взрослых/А.О. Коцюбинский, СВ. Грошев. — М.: НТ-Пресс, 2006.
4. Санитарно-эпидемиологические правила и нормативы (СанПин 2.4.2. 178-020), рег. №3997
5. Семенов А.Л., Рудченко Т.А. Информатика 2012 г.
6. Фролов М.И. Учимся анимации на компьютере: самоучитель/ М.И. Фролов. - М.: Бином, 2002
7. Фролов М.И. Учимся работать на компьютере: самоучитель/ М. И. Фролов. — М.: Бином, 2006

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.igraemsa.ru/> - развивающие игры для детей онлайн