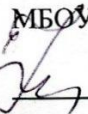




**«Рекомендовано»**

Руководитель МО  
классных руководителей  
МБОУ СШ № 2 г.о.Кохма  
 /Капустина Ю. П./  
Протокол № 1 от  
«30» августа 2021 г.

**«Согласовано»**

Заместитель директора  
по ВР МБОУ СШ № 2  
г.о.Кохма  
 /Семенова И. В./  
«30» августа 2021 г.

**«Утверждено»**

Директор  
МБОУ СШ № 2 г.о.Кохма  
 /Головнев А.В. /  
Приказ № 83 от  
«30» августа 2021 г.



Дополнительная общеразвивающая программа  
**«Занимательная информатика»**

**Обще интеллектуальное направление**  
**Возраст учащихся 10-11 лет**  
**Срок реализации: 1 год**

**городской округ Кохма**

**2021-2022 год**

## **1. Пояснительная записка.**

В последнее время много говорят о необходимости модернизации образования. Действительно, сегодня, когда появились высокоскоростные персональные компьютеры, интернет и сотовая связь, когда скорость развития цифровых технологий соизмерима со скоростью распространения взрывной волны, нельзя оставить образование в том виде, в котором оно существовало до сих пор, иначе образовательные результаты не смогут соответствовать потребностям современной экономики, а выпускники школ не будут готовы к жизни в информационном обществе.

Современная информатика велика по объёму и динамична. Информатика – комплекс научно-практических дисциплин, изучающих все аспекты получения, хранения, преобразования, передачи и использования информации. Информационные технологии могут сделать процесс обучения более интересным, отвечающим реалиям сегодняшнего дня, предоставляя информацию в нужное время. Одним из достоинств применения компьютера в обучении считается повышение мотивации учения.

Информационные технологии – это мощное орудие, с помощью которого можно развить формирующийся интеллект младшего школьника – базу, лежащую в основе к обучению. Начинать обучение информатике целесообразно с младшего школьного возраста, так как известно, что самые прочные и пожизненные знания и навыки человек получает в начальной школе. Учитывая выше сказанное, данная программа поможет в формировании базиса компьютерной грамотности учащихся начальных классов.

Основными целями образовательной и воспитательной деятельности занятий являются:

1. Формирование первоначальных представлений о свойствах информации, способах работы с ней с использованием компьютера.
2. Формирование и развитие логического и алгоритмического мышления
3. Подготовка к использованию компьютера в дальнейшей учебной деятельности.
4. Получение возможности самовыражения.

Для решения поставленных целей в первый год обучения ставятся следующие задачи:

1. Познакомить учащихся с составными частями персонального компьютера.
2. Научить работать с персональным компьютером в качестве пользователя.

## **2. Организационно – педагогические основы программы.**

Программа рассчитана на 1 год обучения для учащихся второго класса. Возраст учащихся 7-9 лет. При формировании групп учитываются интересы детей, соблюдается принцип добровольности. Количество в группе – 13 человек. На занятиях в группе проводится 1 занятие в неделю.

### 3. Учебно-тематический план.

№ п/п	Тема	Количество часов		
		Всего	Теор.	Практ.
1.	Вводное занятие.	1	1	-
2	Компьютер и его основные устройства		3	3
3	Информационные технологии		3	3
4	Информация и информационные процессы		7	10
5	Игровые занятия			4
	Итого:	34	14	20

### 4. Содержание программы.

Тема	Содержание	Кол-во часов
1-2	Вводное занятие. Правила поведения в кабинете информатики. Организационные вопросы. Компьютер и его основные устройства. О применении компьютера.	1
		1
3-4		2
5-8	Клавиатура. Мышь. Файлы и папки. Гимнастика для рук. Работа с клавиатурой. Работа с мышью (раскрашивание компьютерных рисунков).	4
9	Графика.	1
10	Конструирование.	1
11-12	Пиктограммы. Компьютерные программы.	2
13-14	Информация вокруг нас. Как мы получаем информацию.	2
15	Способы получения информации. Общение как	1
16-18	информационный процесс. Элементы логики. Суждение: истинное и ложное. Сопоставление. Слова кванторы. Множества. Отношения между множествами	3
19-23	План и правила. Исполнитель. Пример исполнителя.	5
24-28	Алгоритм. Свойства алгоритмов. Линейные и разветвленные алгоритмы. Составление разветвленных алгоритмов.	5
29	Координаты.	1
30	Обобщение	1
31-34	Обучающие и игровые программы.	4

Календарно – тематическое планирование

№ п/п	Тема урока	Дата			
		2А	2Б	2В	2Г
1	Вводное занятие. Правила поведения в кабинете информатики. Организационные вопросы.	7.09	04.09	1.09	1.09
2	Компьютер и его основные устройства. О применении компьютера.	14.09	11.09	8.09	8.09
3	Клавиатура. Мышь. Гимнастика для рук. Работа с клавиатурой.	21.09	18.09	15.09	15.09
4	Клавиатура. Гимнастика для рук. Работа с клавиатурой.	28.09	25.09	22.09	22.09
5	Файлы и папки. Работа с клавиатурой.	5.10	2.10	29.09	29.09
6	Работа с мышью (раскрашивание компьютерных рисунков).	12.10	9.10	6.10	6.10
7	Графика.	19.10	16.10	13.10	13.10
8	Конструирование.	26.10	23.10	20.10	20.10
9	Пиктограммы. Компьютерные программы.	9.11	30.10	27.10	27.10
10	Пиктограммы. Компьютерные программы.	16.11	13.11	10.11	10.11
11	Информация вокруг нас.	23.11	20.11	17.11	17.11
12	Как мы получаем информацию. Способы получения информации.	30.11	27.11	24.11	24.11
13	Общение как информационный процесс.	7.12	4.12	1.12	1.12
14	Элементы логики. Суждение: истинное и ложное.	14.12	11.12	8.12	8.12
15	Сопоставление. Слова кванторы.	21.12	18.12	15.12	15.12
16	Множества. Отношения между множествами	28.12	25.12	22.12	22.12
17	Обучающие и игровые программы.	11.01	15.01	29.12	29.12
18	Обучающие и игровые программы.	18.01	22.01	12.01	12.01
19	Клавиатура. Гимнастика для рук. Работа с клавиатурой.	25.01	29.01	19.01	19.01
20	Клавиатура. Гимнастика для рук. Работа с клавиатурой.	01.02	5.02	26.01	26.01
21	План и правила. Исполнитель.	08.02	12.02	2.02	2.02
22	План и правила. Исполнитель.	15.02	26.02	9.02	9.02
23	Пример исполнителя.	20.02	4.03	16.02	16.02
24	Алгоритм.	29.02	11.03	1.03	1.03
25	Свойства алгоритмов.	14.03	18.03	15.03	15.03
26	Линейные и разветвленные алгоритмы.	21.03	8.04	22.03	22.03
27	Составление разветвленных алгоритмов.	04.04	15.04	5.04	5.04
28	Составление разветвленных алгоритмов.	11.04	22.04	12.04	12.04
29	Составление алгоритма для исполнителя	18.04	29.04	19.04	19.04
30	Составление алгоритма для исполнителя	25.04	6.05	26.04	26.04
31	Координаты.	16.05	13.05	10.05	10.05
32	Обобщение	23.05	20.05	17.05	17.05
33	Обучающие и игровые программы.	30.05	27.05	24.05	24.05
34	Обучающие и игровые программы.	30.05	27.05	31.05	31.05

## **5. Педагогические технологии.**

Программа кружка «Занимательная информатика» построена на личностно-ориентированном подходе, одним из направлений которой является педагогика сотрудничества, сотворчества, где в центре образовательной системы личность ребенка, обеспечение бесконфликтных и безопасных условий её развития, реализация ее природных потенциалов, т.е. разностороннее, свободное и творческое развитие ребенка.

В своей работе педагог использует все методы, которыми располагает современная дидактика:

- Объяснительно-иллюстративные (рассказ, объяснение, демонстрации, иллюстрации, таблицы и др.);
- Репродуктивные (воспроизводящие) – содействуют развитию у ребят практических умений и навыков;
- Проблемно-поисковые.

Педагогические приемы – похвала, ободрение. Внимание, забота, анализ программ, творческий настрой выполнить задание с желанием, интересом.

Формы организации работы в кружке – фронтально- индивидуальная и индивидуальная, система групп.

Принципы педагогической деятельности: сознательность и активность, систематичность и познавательность, доступность и научность. Сочетание познавательной и занимательной стороны в процессе занятий.

## **6. Прогнозируемый результат.**

По окончании года обучения учащиеся должны:

- знать назначение основных устройств ПК;
- уметь работать мышью, клавиатурой, запускать программу и завершать работу с ней,
- знать основные правила набора текста;
- знать понятие алгоритма, виды алгоритмов, понятие модели.

## **8. Список литературы для педагога и учащихся.**

1. Информатика в играх и задачах. 2 класс. Горячев А. В.
2. Рабочая тетрадь по информатике. 2 класс. Горячев А. В.
3. Интерактивный курс с использованием мультимедиа-средств обучения