

Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение
«Школа-интернат для глухих детей»



Согласовано
Зам директора по ВР
С.Ю.Кулагина
«4» сент. 2017г.

Утверждено на заседании
педагогического совета
протокол № 1 от 28.08.2017

Дополнительная образовательная программа

« ИНФОЗНАЙКА »

возраст обучающихся от 7-10 лет

срок реализации 1 год

Составитель программы:

**учитель информатики
Полозова Ольга Ивановна**

Нижний Новгород

2017

Содержание.

1. Пояснительная записка.
 - 1.1. Актуальность программы.
 - 1.2. Цели и задачи.
 - 1.3. Отличительные особенности программы.
 - 1.4. Организационные условия реализации программы.
 - 1.5. Формы и режим занятий.
 - 1.6. Ожидаемые результаты.
 - 1.7. Формы контроля промежуточной аттестации
2. Учебно-тематическое планирование.
3. Содержание дополнительной образовательной программы
4. Методическое обеспечение дополнительной образовательной программы.
5. Список литературы.

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Школа после уроков – это мир творчества, проявления и раскрытия каждым ребёнком своих интересов, своих увлечений, своего «я». Ведь главное, что здесь глухой ребёнок делает выбор, свободно проявляет свою волю, раскрывается как личность. Важно заинтересовать ребёнка занятиями после уроков, чтобы школа стала для него вторым домом, что даст возможность превратить внеурочную деятельность в полноценное пространство воспитания и образования.

Дополнительная образовательная программа «Инфознайка» разработана на основе Федерального закона от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», «Конвенции ООН о правах ребенка», СанПиН 2.4.2.3286-15 от 10.07.2015г. № 26, Приказа Министерства образования и науки Российской Федерации) от 29 августа 2013 г. N 1008 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам" и направлена на удовлетворение индивидуальных потребностей учащихся в интеллектуальном развитии, выявление, поддержку и развитие талантливых учащихся, социализацию и адаптацию учащихся к жизни в обществе. Утверждена приказом директора МКОУ «Школа – интернат для глухих детей» 04.09.2017 года.

Направленность дополнительной образовательной программы «Инфознайка» естественнонаучная.

Данная программа является образовательной и направлена на активизацию интеллектуальных способностей глухого ребенка.

Содержательной основой программы являются первоначальные знания глухих детей о работе на компьютере.

Программа опирается на дидактические принципы: комплексность, непрерывность и посильность обучения, системность и постоянное усложнение материала.

1.1. Актуальность программы.

Актуальность программы внеурочной деятельности «Инфознайка» в том, что в настоящее время компьютерная техника и информационные технологии позволяют автоматизировать обработку информации различной структуры. Знания в этой области необходимы практически каждому. Знание основных принципов работы на компьютере не только повышает интеллектуальный уровень обучающихся, но и стимулирует их к дальнейшему самостоятельному изучению информатики и других учебных дисциплин. Поэтому специалистам практически любой отрасли необходимо уметь работать на компьютере, иметь навыки работы с современным программным обеспечением.

Для подготовки детей к жизни в информационном обществе в первую очередь необходимо развивать логическое мышление, способность к анализу (вычленение структуры объекта, выявление взаимосвязей, осознанию принципов организации) и синтезу (созданию новых схем, структур, моделей). Психологи утверждают, что основные логические структуры мышления формируются в возрасте 5–11 лет и запоздалое формирование этого вида мышления протекает с большими трудностями, а часть остаётся незавершённым. Следовательно, обучать детей в этом направлении следует с раннего школьного возраста.

1.2. Цели и задачи.

Цели программы – обеспечение подготовки обучающихся к решению информационных задач на уроках информатики на различных ступенях общего образования и формирование первоначальных представлений о видах, свойствах информации, способах работы с ней с использованием компьютера, обучающих и развивающих программ.

Задачи программы:

обучающие:

- формировать информационную культуру через практическую работу с обучающими и развивающими программами; умения и навыки работы с информацией, с мышью и клавиатурой при выполнении операций за

компьютером; умения составлять алгоритмы при решении игровых ситуативно-образных задач; умение планировать свою деятельность;

- приобретать опыт создания и преобразования текстов, рисунков и других информационных объектов, моделей с помощью компьютера;

развивающие:

- развивать умения работать с обучающими и развивающими компьютерными программами для младших школьников; умение строить простейшие информационные модели и использовать их при изучении других школьных предметов;

- прививать устойчивый познавательный интерес к информационным технологиям;

- развивать у детей познавательные процессы: внимание, воображение, память, мышление;

воспитывающие:

- воспитывать навыки общения, способность к адаптации в быстро изменяющейся информационной среде.

Реализация этих задач будет способствовать дальнейшему формированию взгляда школьников на мир, раскрытию роли информатики в формировании естественно-научной картины мира, развитию мышления, в том числе формированию алгоритмического стиля мышления, подготовке учеников к жизни в информационном обществе.

1.3. Отличительные особенности программы.

Материально-техническое и программное обеспечение нашей школы позволяет на практике познакомить школьников с основами компьютерных технологий, подготовить их к жизни и работе в условиях информационно развитого общества. Информатика в начальной школе – это особый предмет, в ходе изучения которого школьники целенаправленно осваивают приёмы и способы работы с информацией.

Данная программа является подготовкой к освоению информационно-коммуникационных технологий и имеет особую значимость для детей: нацелена на развитие творческих способностей учащихся, на формирование навыка работы на компьютере в разных средах и приложениях, ориентирует их на самостоятельный информационный поиск в разных областях знания, тем самым предоставляя обучающимся широкий спектр возможностей для самореализации и формирования ценностного отношения к процессу познания.

Осваивая компьютер в младших классах, обучающиеся смогут использовать его как инструмент в своей дальнейшей учебной деятельности.

1. 4. Организационные условия реализации программы

В соответствии с санитарно-гигиеническими нормами занятия предполагают непрерывную работу учащихся за компьютером в течение 10–15 минут. Поэтому каждое занятие делится на две части: 1) дидактические игры и упражнения; 2) работа с обучающими программами на компьютере. Для снятия утомления организуются физкультминутки. Все занятия проводятся через активные (в основном игровые) методы и средства обучения.

При разработке данной программы использовались следующие нормативные документы:

- Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования.
- СанПиН 2.4.2.3286-15 от 10.07.2015г. № 26 «Санитарно-эпидемиологические требования к условиям и организации обучения и воспитания в организациях, осуществляющих образовательную деятельность по адаптированным основным общеобразовательным программам для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья».
- Концепция модернизации дополнительного образования детей Российской Федерации.
- Методические рекомендации по развитию дополнительного образования детей в ОУ.

- Письмо Министерства образования РФ от 2.04.2002 г. № 13-51-28/13 «О повышении воспитательного потенциала общеобразовательного процесса в ОУ».
- Методическое письмо по вопросам обучения информатике в начальной школе (приложение к письму МО РФ от 17.12.2001 г. № 957/13-13).
- Рекомендации МО РФ по использованию компьютеров в начальной школе (приложение к письму МО РФ от 17.12.2001 г. № 957/13-13).
- Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 11.12.2006 г. № 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей».

1.5.Формы и режим занятий.

С учётом психологических и возрастных особенностей обучающихся 1–2 классов на занятиях внеурочной деятельности используются следующие формы организации занятий:

- фронтальная;
- групповая;
- работа в паре;
- индивидуальная.

Формы проведения занятий нестандартные: мини-игры, путешествия, конкурсы, викторины, творческие проекты и т. п.

Основные методы – это познавательные игры: ребусы, кроссворды, электронный тест, различные головоломки, которые, помимо определенной образовательной функции, непосредственно стимулируют интерес обучающихся к изучаемому предмету, побуждают логически рассуждать, развивают речь, воображение, творчество, зрительное внимание, умение мыслить нестандартно, укрепляют память. Использование активных методов и

форм обучения позволяет учителю постоянно изменять виды деятельности обучающихся на уроке.

Игровые методы обучения способствуют творческому развитию, развивают мышление и внимание, учат концентрироваться на выполнении заданий, работать в коллективе.

Рабочая программа «Инфознайка» предназначена для обучающихся 1–2 классов, обучение которых проводится во внеурочное время в кабинетах информатики и информационных технологий. Кабинет информатики соответствует требованиям материального и программного обеспечения, оборудован согласно правилам пожарной безопасности. Работа с обучающимися компьютерными программами направлена на развитие способностей детей и основана на использовании межпредметных связей.

Программа рассчитана на 33 часа в 1 классе и 34 часа во 2 классе.

1. 6. Ожидаемые результаты.

Реализация этих задач будет способствовать дальнейшему формированию взгляда школьников на мир, раскрытию роли информатики в формировании естественно-научной картины мира, развитию мышления, в том числе формированию алгоритмического стиля мышления, подготовке учеников к жизни в информационном обществе.

Воспитательные результаты внеурочной деятельности школьников распределяются по трём уровням.

Первый уровень результатов – приобретение школьником социальных знаний (об общественных нормах, устройстве общества, о социально одобряемых и неодобряемых формах поведения в обществе и т. п.), первичного понимания социальной реальности и повседневной жизни.

Для достижения данного уровня результатов особое значение имеет взаимодействие ученика со своими учителями (в основном в дополнительном образовании) как значимыми для него носителями положительного социального знания и повседневного опыта.

Например, в беседе о здоровом образе жизни ребёнок не только воспринимает информацию от педагога, но и невольно сравнивает её с образом самого педагога. Информации будет больше доверия, если сам педагог культивирует здоровый образ жизни.

Второй уровень результатов – получение школьником опыта переживания и позитивного отношения к базовым ценностям общества (человек, семья, Отечество, природа, мир, знания, труд, культура), ценностного отношения к социальной реальности в целом.

Для достижения данного уровня результатов особое значение имеет взаимодействие школьников между собой на уровне класса, школы, то есть в защищенной, дружественной среде. Именно в такой близкой социальной среде ребёнок получает первое практическое подтверждение приобретённых социальных знаний и начинает их ценить.

Третий уровень результатов – получение школьником опыта самостоятельного общественного действия. Только в самостоятельном общественном действии, действии в открытом социуме, за пределами дружественной среды школы, для других, зачастую незнакомых людей, которые вовсе не обязательно положительно к нему настроены, юный человек действительно становится социальным деятелем, гражданином, свободным человеком. Именно в опыте самостоятельного общественного действия приобретается то мужество, та готовность к поступку, без которых немислимо существование гражданина и гражданского общества.

Очевидно, что для достижения данного уровня результатов особое значение имеет взаимодействие школьника с социальными субъектами за пределами школы, в открытой общественной среде.

Достижение трёх уровней результатов внеурочной деятельности увеличивает вероятность появления *эффектов* воспитания и социализации детей. У учеников могут быть сформированы коммуникативная, этическая, социальная, гражданская компетентности и социокультурная идентичность в её этническом и других аспектах.

При организации внеурочной деятельности младших школьников необходимо учитывать, что, поступив в 1 класс, дети особенно восприимчивы к новому социальному знанию, стремятся понять новую для них школьную реальность. Педагог должен поддержать эту тенденцию, обеспечить используемыми формами внеурочной деятельности достижение ребенком *первого уровня результатов*.

Во 2 классе, как правило, набирает силу процесс развития детского коллектива, резко активизируется межличностное взаимодействие младших школьников друг с другом, что создаёт благоприятную ситуацию для достижения во внеурочной деятельности школьников *второго уровня результатов*.

Последовательное восхождение от результатов первого к результатам второго уровня на протяжении трёх лет обучения в школе создаёт у младшего школьника к 4 классу реальную возможность выхода в пространство общественного действия (то есть достижение *третьего уровня результатов*). Такой выход для ученика начальной школы должен быть обязательно оформлен как выход в дружественную среду. Свойственные современной социальной ситуации конфликтность и неопределённость должны быть в известной степени ограничены.

В результате внеурочной деятельности по программе «Инфознайка» у младших школьников будут сформированы личностные, регулятивные, познавательные и коммуникативные универсальные учебные действия как основа умения учиться.

В сфере *личностных универсальных учебных действий* будут сформированы:

- внутренняя позиция обучающегося, адекватная мотивация учебной деятельности, включая учебные и познавательные мотивы, ориентация на моральные нормы и их выполнение;
- познавательный интерес к новому учебному материалу и способам решения новой задачи;
- ориентация на понимание причин успеха в учебной деятельности, в том числе на самоанализ и самоконтроль результата, на анализ соответствия

результатов требованиям конкретной задачи, на понимание предложений и оценок учителей, товарищей;

- способность к самооценке на основе критериев успешности учебной деятельности;
- установка на здоровый образ жизни.

В *сфере регулятивных универсальных учебных действий* дети овладеют всеми типами учебных действий, направленных на организацию своей работы в образовательном учреждении и вне её, включая способность принимать и сохранять учебную цель и задачу, планировать её реализацию, контролировать и оценивать свои действия, вносить соответствующие коррективы в их выполнение;

- адекватно воспринимать предложения и оценку учителей, товарищей, родителей и других людей;
- различать способ и результат действия;

В *сфере познавательных универсальных учебных действий* обучающиеся научатся воспринимать и анализировать сообщения и важнейшие их компоненты – тексты, использовать знаково-символические средства, в том числе овладеют действием моделирования, а также широким спектром логических действий и операций, включая общие приёмы решения задач.

Обучающийся научится (или получит возможность научиться):

- осуществлять поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий с использованием учебной литературы, энциклопедий, справочников (включая электронные, цифровые), в открытом информационном пространстве, в том числе контролируемом пространстве Интернета;
- осуществлять анализ объектов с выделением существенных и несущественных признаков;
- проводить сравнение и классификацию по заданным критериям;
- устанавливать причинно-следственные связи в изучаемом круге явлений;
- строить рассуждения в форме связи простых суждений об объекте, его строении, свойствах и связях;
- устанавливать аналогии;

- владеть рядом общих приёмов решения задач.

В *сфере коммуникативных универсальных учебных действий* ученики приобретут умения учитывать позицию собеседника (партнёра), организовывать и осуществлять сотрудничество и кооперацию с учителем и сверстниками, адекватно воспринимать и передавать информацию, отображать предметное содержание и условия деятельности в сообщениях, важнейшими компонентами которых являются тексты.

Ученик научится (или получит возможность научиться):

- адекватно использовать коммуникативные (прежде всего речевые) средства для решения различных коммуникативных задач, строить монологическое высказывание (в том числе сопровождая его аудиовизуальной поддержкой), владеть диалогической формой коммуникации, используя в том числе средства и инструменты ИКТ;

- допускать возможность существования у людей различных точек зрения, в том числе не совпадающих с его собственной, и ориентироваться на позицию партнёра в общении и взаимодействии;

- учитывать разные мнения и стремиться к координации различных позиций в сотрудничестве;

- формулировать собственное мнение и позицию;

- договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов;

- задавать вопросы;

- контролировать действия партнёра;

- использовать речь для регуляции своего действия;

- адекватно использовать речевые средства для решения различных коммуникативных задач.

1.7.Формы контроля промежуточной аттестации

В соответствии с требованиями федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования разработана система оценки, ориентированная на оценку планируемых результатов

обучающихся с целью итоговой оценки подготовки обучающихся к решению информационных задач на уроках информатики на различных ступенях общего образования и сформированности первоначальных представлений о видах, свойствах информации, способах работы с ней с использованием компьютера, обучающих и развивающих программ.

Особенностями системы оценки являются:

- комплексный подход к оценке результатов (оценка метапредметных и личностных результатов);
- оценка успешности освоения содержания программы на основе системно-деятельностного подхода, проявляющегося в способности к выполнению практических и познавательных задач;
- оценка динамики личностных и метапредметных достижений обучающихся;
- использование персонифицированных процедур итоговой оценки личностных и метапредметных достижений обучающихся;
- уровневый подход к разработке планируемых результатов, инструментария и представлению их;
- использование накопительной системы оценивания (портфолио), характеризующей динамику индивидуальных достижений;
- использование таких форм и методов оценки, как проекты, практические работы, творческие работы, самоанализ, самооценка, наблюдения.

Предполагаемым результатом внеурочной деятельности по программе «Инфознайка» должна стать положительная динамика личностного развития каждого ребёнка, которая определяется расширением круга УУД, повышением уровня интеллектуального и эмоционального развития, коммуникативной и творческой активности.

Формы контроля: мониторинг динамики личностных и метапредметных результатов развития каждого ребёнка (по результатам диагностики).
Формирование портфолио обучающихся.

2. Учебно-тематическое планирование

2 класс

Тема программы	Количество часов	Характеристика видов деятельности	Компьютерная поддержка
1	2	3	4
Введение. Прогресс и компьютер. Инструктаж по технике безопасности	2	Познавательная, игровая	Программа «Дракоша и занимательная информатика»
История создания компьютера	1	Познавательная, игровая	Программа «Дракоша и занимательная информатика»
Для чего используют компьютер	1	Познавательная, игровая	Программа «Дракоша и занимательная информатика»
Мой друг – компьютер. Клавиатура. Назначение клавиш. Игра «Перевозка»	6	Познавательная, игровая	Программа «Дракоша и занимательная информатика»
Представление информации в компьютере. Игра «Двоичный тетрис»	1	Познавательная, игровая	Программа «Дракоша и занимательная информатика»
Лаборатория инфознайки. Основные блоки, входящие в компьютер	1	Познавательная, игровая	Программа «Дракоша и занимательная информатика»
Микропроцессор. Оперативная память	1	Познавательная, игровая	Программа «Дракоша и занимательная информатика»
Монитор. Принтеры. Игра «Построй сеть»	1	Познавательная, игровая	Программа «Дракоша и занимательная информатика»
CD-ROM. Модем. Игра «Компьютеры»	1	Познавательная, игровая	Программа «Дракоша и занимательная информатика»
Мышь. Игра «Перетащить и	1	Познавательная, игровая	Программа «Мир информатики», 1-й

оставить»			год обучения
Мышь. Всплывающее меню	1	Познавательная, игровая	Программа «Мир информатики», 1-й год обучения
Мышь. Игра «Обведи рисунок»	1	Познавательная, игровая	Программа «Мир информатики», 1-й год обучения
Мышь. Игра «Попадание на скорость»	1	Познавательная, игровая	Программа «Мир информатики», 1-й год обучения
Мышь. Игра «Собери домик»	1	Познавательная, игровая	Программа «Мир информатики», 1-й год обучения
Мышь. Игра «Убери кружки. Собери яблоки»	1	Познавательная, игровая	Программа «Мир информатики», 1-й год обучения
Клавиатура. Клавиатурный тренажёр. Упражнения 1–3	1	Познавательная, игровая	Программа «Мир информатики», 1-й год обучения
Клавиатура. Клавиатурный тренажёр. Упражнения 4–6	1	Познавательная, игровая	Программа «Мир информатики», 1-й год обучения
Клавиатура. Клавиатурный тренажёр. Упражнения 7–9	1	Познавательная, игровая	Программа «Мир информатики», 1-й год обучения
Клавиатура. Клавиатурный тренажёр. Упражнения 10–11	1	Познавательная, игровая	Программа «Мир информатики», 1-й год обучения
Клавиатура. Клавиатурный тренажёр. Упражнения 12–13	1	Познавательная, игровая	Программа «Мир информатики», 1-й год обучения
Клавиатура. Клавиатурный тренажёр. Упражнения	1	Познавательная, игровая	Программа «Мир информатики», 1-й год обучения

14–15			
Клавиатура. Клавиатурный тренажёр. Упражнения 16–17	1	Познавательная, игровая	Программа «Мир информатики», 1-й год обучения
Клавиатура. Клавиатурный тренажёр. Упражнения 18–19	1	Познавательная, игровая	Программа «Мир информатики», 1-й год обучения
Учимся логически мыслить	4	Познавательная, игровая	Программа «Страна Фантазия»
Итого	33 часа		

3 класс

Тема программы	Количество часов	Характеристика и видов деятельности	Компьютерная поддержка
1	2	3	4
Введение. Инструктаж по технике безопасности. Правила поведения в кабинете информатики	1	Познавательная, игровая	Программа «Большая детская энциклопедия. Информатика»
История развития вычислительной техники	1	Познавательная, игровая	Программа «Большая детская энциклопедия. Информатика»
Как работает компьютер	1	Познавательная, игровая	Программа «Дракоша и занимательная информатика»
Алгоритмы	3	Познавательная, игровая	Программа «Дракоша и занимательная информатика»
Сведения об операционной системе	1	Познавательная, игровая	Программа «Дракоша и занимательная информатика»
Объекты Windows и их свойства	1	Познавательная, игровая	Программа «Дракоша и занимательная информатика»

Файлы и папки	1	Познавательная, игровая	Программа «Дракоша и занимательная информатика»
Анатомия окна. Главное меню	1	Познавательная, игровая	Программа «Дракоша и занимательная информатика»
Учимся рисовать	3	Познавательная, игровая	Графический редактор Paint
Создаём рисунки	6	Познавательная, игровая	Графический редактор Paint
Учимся печатать	3	Познавательная, игровая	Текстовый редактор MS Word
Создание текстов	6	Познавательная, игровая	Текстовый редактор MS Word

Поиск информации	2	Познавательная, игровая	Поиск в сети Интернет
Создание печатных публикаций	3	Познавательная, игровая	Текстовый редактор MS Word. Графический редактор Paint
Итоговое занятие – выставка творческих работ	1	Познавательная	Текстовый редактор MS Word. Графический редактор Paint
Итого	34 часа		

3. Содержание дополнительной образовательной программы

2 класс.

1–2 часа. Введение. Прогресс и компьютер. Инструктаж по технике безопасности. Правила поведения в компьютерном классе. Работа с обучающей программой «Дракоша и занимательная информатика». Гимнастика для глаз. Дидактическая игра «Можно или нельзя».

Межпредметные связи: уроки здоровья, окружающий мир.

1 час. История создания компьютера. Работа с обучающей программой «Дракоша и занимательная информатика». Гимнастика для глаз. Дидактическая игра «Компьютеры».

Межпредметные связи: уроки здоровья, окружающий мир.

1 час. Для чего используют компьютер. Работа с обучающей программой «Дракоша и занимательная информатика». Гимнастика для глаз. Дидактические игры «Угадай-ка», «Сосчитай-ка».

Межпредметные связи: уроки здоровья, математика, окружающий мир.

6 часов. Мой друг – компьютер. Клавиатура. Назначение клавиш. Работа с обучающей программой «Дракоша и занимательная информатика». Гимнастика для глаз. Упражнение для рук «Пальчиковая гимнастика». Дидактические игры «Перевозка», «Поймай мяч», «Собери картинку».

Межпредметные связи: уроки здоровья, окружающий мир.

1 час. Представление информации в компьютере. Работа с обучающей программой «Дракоша и занимательная информатика». Гимнастика для глаз.

Игра «Двоичный тетрис».

Межпредметные связи: уроки здоровья, математика.

1 час. Лаборатория инфознайки. Основные блоки, входящие в компьютер. Работа с обучающей программой «Дракоша и занимательная информатика». Электронная физминутка для глаз. Дидактическая игра «Лабиринт».

Межпредметные связи: уроки здоровья, математика.

1 час. Микропроцессор. Оперативная память. Работа с обучающей программой «Дракоша и занимательная информатика». Электронная физминутка для глаз. Дидактическая игра «Собери грибочки».

Межпредметные связи: уроки здоровья, математика.

1 час. Монитор. Принтеры. Работа с обучающей программой «Дракоша и занимательная информатика». Электронная физминутка для глаз. Упражнение для рук и шеи. Игра «Построй сеть».

Межпредметные связи: уроки здоровья, математика.

1 час. CD-ROM. Модем. Работа с обучающей программой «Дракоша и занимательная информатика». Электронная физминутка для глаз. Упражнение для рук и шеи. Игра «Компьютеры».

Межпредметные связи: уроки здоровья, математика.

6 часов. Мышь. Работа с обучающей программой «Мир информатики. 1-й год обучения». Электронная физминутка для глаз. Упражнение для рук и шеи. Дидактические игры «Перетащить и оставить», «Обведи рисунок», «Попадание на скорость», «Собери домик», «Убери кружки. Собери яблоки».

Межпредметные связи: уроки здоровья, математика.

8 часов. Клавиатура. Клавиатурный тренажёр. Работа с обучающей программой «Мир информатики. 1-й год обучения». Электронная физминутка для глаз. Упражнение для рук и шеи. Упражнения 1–19.

Межпредметные связи: уроки здоровья, математика.

4 часа. Учимся логически мыслить. Работа с обучающей программой «Страна Фантазия». Электронные физминутки для глаз. Упражнение для рук и шеи. Дидактические игры «Сосчитай предметы», «Собери картинку», «Найди отличия», «Лишний предмет».

Межпредметные связи: уроки здоровья, математика, окружающий мир.

3 класс.

1 час. Введение. Инструктаж по технике безопасности. Правила поведения в кабинете информатики. Работа с программой «Большая детская энциклопедия. Информатика». Гимнастика для глаз. Дидактическая игра «Это должен знать каждый!».

Межпредметные связи: уроки здоровья, окружающий мир.

1 час. История развития вычислительной техники. Первые создатели ЭВМ. (Аудиофайл, 6 мин.) Работа с программой «Большая детская энциклопедия. Информатика». Гимнастика для глаз. Дидактическая игра «Собери картинку».

Межпредметные связи: уроки здоровья, окружающий мир.

1 час. Как работает компьютер. Работа с обучающей программой «Дракоша и занимательная информатика». Электронные физминутки для глаз и шеи. Дидактическая игра «Работа с мышью».

Межпредметные связи: физическая культура, окружающий мир.

3 часа. Алгоритмы. Работа с обучающей программой «Дракоша и занимательная информатика». Электронные физминутки для глаз и шеи. Дидактическая игра «Падающие символы».

Межпредметные связи: физическая культура, окружающий мир, математика.

1 час. Сведения об операционной системе. Работа с обучающей программой «Дракоша и занимательная информатика». Электронные физминутки для глаз и шеи. Дидактическая игра «Компьютерные вирусы».

Межпредметные связи: физическая культура, окружающий мир.

1 час. Объекты Windows и их свойства. Работа с обучающей программой «Дракоша и занимательная информатика». Гимнастика для глаз и шеи. Дидактическая игра «Поймай мяч».

Межпредметные связи: физическая культура, окружающий мир.

1 час. Файлы и папки. Работа с обучающей программой «Дракоша и занимательная информатика». Файлы. Папки (каталоги). Имя файла. Операции над файлами и папками (каталогами): создание папок, копирование файлов и папок, удаление файлов и каталогов (папок). Гимнастика для глаз и шеи. Дидактическая игра «Забрось мяч в корзину».

Межпредметные связи: физическая культура, математика.

1 час. Анатомия окна. Главное меню. Работа с обучающей программой «Дракоша и занимательная информатика». Гимнастика для глаз и шеи. Дидактическая игра «Собери домик».

Межпредметные связи: физическая культура, математика.

3 часа. Учимся рисовать. Работа в приложении «Графический редактор Paint». Знакомство с графическим редактором Paint. Основные элементы окна Paint. Использование графических примитивов, умение применять инструменты – карандаш, ластик, кисть, палитру; создавать и сохранять рисунки. Гимнастика для глаз и шеи. Дидактические игры «Нарисуй и раскрась предметы», «Лишний предмет», «Классификация предметов».

Межпредметные связи: физическая культура, изобразительное искусство, окружающий мир.

6 часов. Создаём рисунки. Работа в приложении «Графический редактор Paint». Основные операции при рисовании: рисование и стирание точек, линий, фигур. Заливка цветом. Другие операции. Создание рисунка на заданную тему и по выбору. При выполнении проектных заданий школьники учатся придумывать рисунок, предназначенный для какой-либо цели, и создавать его при помощи компьютера. Гимнастика для глаз и шеи.

Межпредметные связи: физическая культура, изобразительное искусство, окружающий мир.

3 часа. Учимся печатать. Работа в текстовом редакторе MS Word. Работа на клавиатурном тренажёре. Набор слов, предложений. Изменение шрифта, его размера, цвета. Гимнастика для глаз и шеи.

Межпредметные связи: физическая культура, окружающий мир.

6 часов. Создание текстов. Компьютерное письмо. Текстовые редакторы. Основные операции при создании текстов: набор текста, перемещение курсора, ввод заглавных букв, сохранение, открытие и создание новых текстов, выделение текста, вырезание, копирование и вставка текста. Оформление текста. Выбор шрифта, размера, цвета и начертания символов. Гимнастика для глаз, рук и шеи.

Межпредметные связи: физическая культура, окружающий мир, русский язык.

2 часа. Поиск информации в сети Интернет. Способы компьютерного поиска информации: поиск файлов с помощью файловых менеджеров. Поиск изображений. Сохранение найденных изображений. Гимнастика для глаз, рук и шеи. Дидактическая игра «Собери картинки».

Межпредметные связи: физическая культура, окружающий мир

3 часа. Создание печатных публикаций. Печатные публикации. Виды печатных публикаций. Открытка. Приглашение. Печать текста с вставленным графическим объектом. Гимнастика для глаз, рук и шеи. Дидактические игры

«Вставь пропущенное слово», «Распредели названия по корзинам», «Вставь нужные слова».

Межпредметные связи: физическая культура, окружающий мир, русский язык.

1 час. Итоговое занятие – выставка творческих работ обучающихся.

4.Методическое обеспечение дополнительной образовательной программы

1. Компьютеры (по количеству обучающихся).
2. Звуковые колонки.
3. Экран (интерактивная доска).
4. Проектор.
5. Разноцветные маркеры.
6. Тетрадь ученическая, 12 листов.
7. CD-диски:
 - «Дракоша и занимательная информатика», издательство «Медиа-Сервис», 2004;
 - «Информатика», 2 класс. БИНОМ. Лаборатория знаний, 2011;
 - «Мир информатики», 1–2-й год обучения, разработчик «Кирилл и Мефодий».

5. Список литературы.

- 1.Федеральный закон РФ «Об образовании в РФ».-М. 29.12.2012г.
- 2.Конвенция о правах ребёнка.-М.1998.
- 3.Межведомственная программа развития системы дополнительного образования детей 2013г.
4. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 29 августа 2013 г. N 1008 г. Москва "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам"

5. СанПиН 2.4.2.3286-15 от 10.07.2015г. № 26 «Санитарно-эпидемиологические требования к условиям и организации обучения и воспитания в организациях, осуществляющих образовательную деятельность по адаптированным основным общеобразовательным программам для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья».

6. Тур, С. Н. Первые шаги в мире информатики: методическое пособие для учителей 1–4 классов / С. Н. Тур, Т. П. Бокучава. – СПб.: БХВ-Петербург, 2010.

7. Григорьев, Д. В. Внеурочная деятельность школьников методический конструктор : пособие для учителя / Д. В. Григорьев, П. В. Степанов. – М. : Просвещение, 2010. – С. 25. – (Стандарты второго поколения).