

**Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа
по внеурочной деятельности «Занимательная информатика»**

педагоги дополнительного образования

Юлия Сергеевна Новикова

Людмила Сергеевна Устенко

Направленность: техническая.

Цель: сформировать основы компьютерной грамотности.

Задачи:

- адаптировать детей к компьютерной среде;
- познакомить с правилами техники безопасности при работе с компьютером;
- познакомиться с понятием информация, виды информации, способы представления информации
- первоначальное знакомство с компьютером;
- формирование навыков работы с мышью и клавиатурой;
- изучить приёмы работы с графическими редакторами Tux и Paint;
- познакомиться с программой создания презентаций MS PowerPoint;
- познакомиться с понятием алгоритм и видами алгоритмических структур
- способствовать развитию алгоритмического мышления
- научиться создавать тематические презентации

Отличительные особенности программы: занятия занимательной информатикой являются первой ступенью компьютерного образования обучающихся, которое обеспечивается широким спектром изучаемых программ. Малыши знакомятся с текстовым, графическим редакторами, учатся создавать презентации со звуком, графикой и переходами между слайдами. Учатся оформлять творческие проекты. Освоив компьютер в младших классах, ученики затем смогут использовать его как инструмент своей деятельности на предметных уроках, формируются и начальные знания основ информатики. Дети получают представление об универсальных возможностях использования компьютера, о назначении основных устройств компьютера, осваивают работу на клавиатуре.

Краткое описание содержания программы по годам:

При изучении программы «Занимательная информатика» ребята в *первый год* обучения знакомятся с понятием информация, информационные процессы, знакомятся с разными видами информации. Приобретают навыки работы с компьютером и операционной

системой. Знакомятся с компьютерной графикой на примере графических редакторов Tux и Paint.

На *втором году* обучения изучают мультимедийные приложения для создания презентаций, работы со звуком и создания слайд – фильмов. Знакомятся с приложением «Пиктомир» и отрабатывают навыки программирования, формируя алгоритмическое мышление.

С помощью изученных приложений, выполняют различные творческие проекты.

Возраст обучающихся 6-10 лет.

Срок реализации программы: 2 года.

Формы и методы:

- словесный (рассказ, беседа, объяснение, инструктаж, самостоятельная работа с литературой);
- наглядный (демонстрация наглядных пособий, трудовых приемов, технологических карт, образцов, самостоятельных наблюдений учащихся);
- практический (практическая работа, самостоятельная работа, творческие выставки).

Формы: защита проектов, игра, занятие-бит, самостоятельная работа и т.д.

Режим занятий: для 1 классов – 1 час в неделю, для 2- 4 классов – 2 часа в неделю

Планируемые результаты:

1 год обучения: сформированы основы работы с операционной системой; сформированы навыки работы с графическим редактором;

2 год обучения: сформированы навыки работы с мультимедийными программами, освоены основные алгоритмические конструкции.

Форма подведения итогов: создание индивидуального творческого проекта с помощью одной из изученных в данном курсе программ. Демонстрация и представление своего творческого проекта.