

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
Артемовская средняя общеобразовательная школа № 2

Согласовано  заместитель директора по УВР В.Н. Ишина	Утверждаю  директор Учреждения Н.М. Глухенко Приказ № <u>93</u> от <u>05.09.16г.</u>
---	--

**Программа внеурочной деятельности
по информатике**

«Юный программист»

уровень: начальная школа
направление: обще-интеллектуальное

**Разработчик программы
Стрелкова Ольга Михайловна**

Артемовск

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Настоящая программа внеурочной деятельности «Юный программист» регламентирована нормативными документами:

1. Основная образовательная программа МБОУ Артемовская СОШ № 2.
2. Положение о рабочей программе по внеурочной деятельности ФГОС НОО в МБОУ Артемовской СОШ №2.

Данная программа реализует общеинтеллектуальное направление внеурочной деятельности и направлено на развитие учащихся начальной школы в области новых информационных технологий.

Продолжительность курса 34 часа в год.

При составлении настоящей программы использован учебно-методический комплекс «ПервоЛого3.0» для развития творческих способностей», Институт новых технологий.

Необходимость приобщения младших школьников к современным информационным технологиям обусловлена быстрыми темпами появления новых устройств и технологий, радикальными изменениями технологических средств получения и обработки информации.

Программа основана на адаптации к условиям дополнительного образования предметов, изучаемых в рамках основной программы: информатика и ИКТ, литература, русский язык, изобразительное искусство, окружающий мир, музыка.

К числу таких форм адаптации относится комплексное искусство мультипликации, близкое и понятное детям.

Основной целью программы внеурочной деятельности «Юный программист» является:

- *подготовка* учащихся к эффективному использованию информационных технологий в учебной и практической деятельности, развитие творческого потенциала учащихся, подготовка к проектной деятельности, а также *освоение знаний*, составляющих начала представлений об информационной картине мира, информационных процессах и информационной культуре;
- *овладение умением* использовать компьютерную технику как практический инструмент для работы с информацией в учебной деятельности и повседневной жизни; *воспитание интереса* к информационной и коммуникативной деятельности, этическим нормам работы с информацией; воспитание бережного отношения к техническим устройствам.

Основные задачи общего учебного процесса программы внеурочной деятельности «Юный программист»:

➤ *формирование общеучебных умений*: логического, образного и алгоритмического мышления, развитие внимания и памяти, привитие навыков самообучения, коммуникативных умений и элементов информационной культуры, умений ориентироваться в пространственных отношениях предметов, умений работать с информацией (осуществлять передачу, хранение, преобразование и поиск);

➤ *формирование умения* выделять признаки одного предмета, выделять и обобщать признаки, свойственные предметам группы, выделять лишний предмет из группы предметов, выявлять закономерности в расположении предметов, использовать поворот фигуры при решении учебных задач, разделять фигуру на заданные части и конструировать фигуру из заданных частей по представлению, создавать простейшие программы в среде Перволого;

➤ *формирование понятий* существенных признаков предмета и группы предметов; понятия части и целого; геометрического преобразования поворота;

формирование умения представлять информацию в графическом виде;

➤ *привитие* ученикам необходимых *навыков* использования современных компьютерных и информационных технологий для решения учебных и практических задач.

Примерная структура занятия соответствует валеологии:

1. Организационный момент (1 мин.).
2. Разминка. Короткие логические, математические задачи и задачи на развитие внимания (3—4 мин.).
3. Объяснение нового материала или фронтальная работа по решению новых задач, (8—10 мин.).
4. Физкультминутка (2 мин)
5. Работа за компьютером (10 мин).
6. Релаксация (1 мин)
7. Подведение итогов (2 мин.).
8. Итого 30 мин

Форма подведения итогов

Сегодня, в условиях личностного ориентированного обучения, все чаще происходят смещение акцента с того, что учащийся не знает и не умеет, на то, что знает и умеет по данной теме; перенос акцента с оценки на самооценку. В этой связи большие возможности имеет портфолио, под которым подразумевается работа учащегося, демонстрирующая его усилия, прогресс или достижения в определенной области. На занятиях в качестве портфолио выступает личная файловая папка, содержащая все работы компьютерного практикума, выполненные учеником в течение учебного года. На занятиях используется такая форма контроля, как оценка и защита разработанных проектов, а также участие в конкурсах проектов.

Предполагаемая результативность курса

В результате изучения данной программы внеурочной деятельности учащиеся должны знать:

- роль информации в деятельности человека;
- источники информации (книги, пресса, радио и телевидение, Интернет, устные сообщения);
- овладеть правилами поведения в компьютерном классе и элементарными действиями с компьютером (включение, выключение, сохранение информации на диске,);
- понимать роль компьютера в жизни и деятельности человека;
- познакомиться с названиями составных частей компьютера (монитор, клавиатура, мышь, системный блок и пр.);
- познакомиться с основными аппаратными средствами создания и обработки графических информационных объектов (мышь, клавиатура, монитор, принтер) и с назначением каждого из них;
- научиться представлять информацию на экране компьютера с помощью клавиатуры и мыши: создавать простейшие программы для Черепашки;
- узнать правила работы в Первом и освоить его возможности (освоить технологию создания программ);
- назначение основных устройств компьютера (устройства ввода/вывода, хранения, передачи и обработки информации);
- этические правила и нормы, применяемые при работе с информацией, и правила безопасного поведения при работе с компьютерами.

Учащиеся должны уметь:

- ориентироваться в пространственных отношениях предметов;
- выделять признак, по которому произведена классификация предметов; находить закономерность в ряду предметов или чисел и продолжать этот ряд с учетом выявленной закономерности;
- выявлять причинно-следственные связи и решать задачи, связанные с анализом исходных данных;
- решать логические задачи;
- решать задачи, связанные с построением анимационных изображений несложных программ;
- научиться понимать «Справку» в различном ПО;
- понимать и создавать самостоятельно точные и понятные инструкции при решении учебных задач и в повседневной жизни
- работать с наглядно представленными на экране информационными объектами, применяя мышь и клавиатуру;
- готовить к защите и защищать небольшие проекты по заданной теме.

Учащиеся должны уметь **возможность использовать** приобретенные знания и умения в учебной деятельности и повседневной жизни:

- применять точную и понятную инструкцию при решении учебных задач и в повседневной жизни;
- придерживаться этических правил и норм, применяемых при работе с информацией, применять правила безопасного поведения при работе с компьютерами.

Структура курса (34 часа)

№	Тема	Кол -во часо в	Перечень универсальных учебных действий				
			Личностные	Метапредметные			Предмет- ные
				Познавательные	Регулятивные	Коммуникативные	
1	Знакомство со средой ПервоЛого3.0 и технологией работы в ней.	7	Установление учащимися связи между целью учебной деятельности и ее мотивом, другими словами, между результатом-продуктом учения. Извлечение необходимой информации из прослушанных текстов; -знаково-символические действия, включая кодирование .	Умение осознанно и произвольно строить речевое высказывание в устной и письменной форме; - умение осознанно и произвольно строить - речевое высказывание в устной и письменной форме;	Обнаруживать и формулировать учебную проблему, определять цель учебной деятельности.	Планирование учебного сотрудничества с учителем и сверстниками – определение цели, функций участников, способов взаимодействия;	Знать понятия «Информация, компьютер, программирование , редактирование, программа» Уметь создавать и редактировать программы для исполнителя Черепашка в среде ПервоЛого 3.0
2	Создание микромира и его обитателей	8					
3	Организация движения Черепашки	8					
4	Составление программ	6					
5	Повторение	5					
		34					

Содержание курса

№	Тема	Содержание
1	Знакомство со средой ПервоЛого и технологией работы в ней.	Интерфейс программы ПервоЛого и его основные объекты: Рабочее поле, Поле команд, Инструментальное меню, Черепашка. Понятие команды в среде ПервоЛого. Команды управления движением Черепашки. Входные параметры команды. Рисование фигур с помощью Черепашки.
2	Создание микромира и его обитателей	Освоение технологии работы с Полем форм. Заполнение Рабочего поля оттисками форм. Создание декораций микромира с использованием Поля форм и графического редактора.
3	Организация движения Черепашки	Личная карточка Черепашки. Как задать движение Черепашки. Моделирование прямолинейного и сложного движения объектов с разными скоростями. Управление курсом движения Черепашки. Суть анимации. Команда смены форм Черепашки.
4	Составление программ	Этапы создания анимационного сюжета.
5	Повторение	Заключительный проект

Календарно-тематическое планирование на 2016-2017 учебный год

№	Тема занятий	Кол- во часов	Виды деятельности	Дата		Корректировка
				1 гр	2 гр	
1	Знакомство со средой ПервоЛого3.0 и технологией работы в ней 7 час					
1.	Техника безопасности. Интерфейс среды ПервоЛого.	1	знать: назначение среды ПервоЛого; объекты графического интерфейса	02.09	06.09	
2.	Графический редактор среды ПервоЛого.	1	уметь: управлять движением Черепашки	09.09	13.09	
3.	Проект «Орнаменты».			16.09.	20.09	
4.	Инструмент ШТАМП.	1	уметь: использовать Инструмент ШТАМП	23.09	27.09	
5.	Проект «Гобелены и коврики».			30.09	04.10	
6.	Создание новых форм	1	уметь рисовать простейшие фигуры.	07.10	11.10	
7.	Проект «Зоопарк»			14.10	18.10	
2	Создание микромира и его обитателей 8 час					
8.	Использование коллекции рисунков для фона.	1	уметь пользоваться коллекцией фонов	21.10	25.10	
9.	Проект «Рамочки».			28.10	8.11	
10.	Работа в поле команд. Управление пером.	1	уметь управлять пером	11.11	15.11	
11.	Проект «Майка с картинкой».			18.11	22.11	
12.	Управление пером.	1	уметь рисовать простейшие фигуры	25.11	29.11	

13.	Проект «Наскальные надписи».			02.12	06.12	
14.	Анимация из одной формы (по щелчку мыши).	1	знать назначение и возможности Поля форм	09.12	13.12	
15.	Проект «Бабочка»			16.12	20.12	
3	Организация движения Черепашки 8 час					
16.	Смена форм в движении.	1	уметь: моделировать прямолинейное движение с разными скоростями	23.12	27.12	
17.	Проект «Полет птички»			30.12	10.01	
18.	Смена форм на месте и при повороте.	1	уметь моделировать движение по сложной траектории	13.01	17.01	
19.	Проект «Яхта»			20.01	24.01	
20.	Управление светофором	1	уметь моделировать движение с повторяющимися фрагментами	27.01	31.01	
21.	Проект «Пчела».			03.02	07.02	
22.	Управление курсором движения.	1	уметь моделировать движение по сложной траектории	10.02	14.02	
23.	Проект «Скачки».			17.02	21.02	
4	Составление программ 6 час					
24.	Движение со сложной траекторией.	1	уметь моделировать движение по сложной траектории	03.03	28.02	
25.	Проект «Земля днем и ночью».			10.03	7.03	
26.	Смена форм на месте и при повороте и в движении.	1	знать технологию организации движения Черепашки	17.03	14.03	
27.	Проект «Поезд».			24.03	21.03	

28.	Способы озвучивания проектов. Запись звука.	1	<i>знать</i> технологии озвучания проектов <i>уметь</i> записать звук.	07.04	04.04	
29.	<i>Проект «Говорящие черепашки».</i>			14.04	11.04	
5	Повторение. Заключительный проект (5 часов)					
30.	Промежуточная аттестация проект «Мой творческий альбом»	1	<i>Уметь</i> представить результат проектирования	21.04	18.04	
31.	Разработка сценария Расстановка героев	1		28.04	25.04	
32.	Анимация	1		05.05	02.05	
33.	Озвучение фильма	1		12.05	16.05	
34.	Презентация проектов.	1		19.05	23.05	

Итого 34 часа

Примерный комплекс упражнений для глаз

1. Закрыть глаза, сильно напрягая глазные мышцы, на счет 1-4, затем раскрыть глаза, расслабить мышцы глаз, посмотреть вдаль а счет 1-6. Повторить 4-5 раз.
2. Посмотреть на переносицу и задержать взгляд на счет 1-4. До усталости глаза не доводить. Затем посмотреть вдаль на счет 1-6. Повторить 4-5 раз.
3. Не поворачивая головы, посмотреть направо и зафиксировать взгляд на счет 1-4, затем посмотреть вдаль прямо на счет 1-6. Аналогичным образом проводятся упражнения с фиксацией взгляда влево, вверх и вниз. Повторить 3-4 раза.
4. Перевести взгляд быстро по диагонали: направо вверх — налево вниз, потом прямо вдаль на счет 1-6, затем налево вверх — направо вниз и посмотреть вдаль на счет 1-6. Повторить 4-5 раз.

Проведение гимнастики для глаз не исключает проведение физкультминутки. Регулярное проведение упражнений для глаз и физкультминуток эффективно снижает зрительное и статическое напряжение.

Перечень информационно-методического обеспечения

Печатные пособия:

- Калина Е.А., Использование объектно-ориентированной среды ЛогоМиры для развития творческих способностей. журнал "Информатика и образование" N 4(4) - 2000-04-11.
- Е.И. Яковлева, ЛогоМозаика: Сборник проектов.- М.: Институт новых технологий.
- С.Ф. Сопрунов, А.С.Ушакова, Е.И.Яковлева. ПервоЛого3.0: Справочное пособие. – М.: Институт новых технологий.
- И.Л. Никольская, Л.И. Тигранова «Гимнастика для ума», Москва, «Просвещение. Учебная литература», 1997 год

Цифровые ресурсы:

1. «Игры и задачи, 1-4 классы – 1С: Образование. Дом»
2. CD: «Перво-лого».
3. *Оборудование:*
4. Компьютерное место ученика (8 шт)
5. Проектор
6. Принтер