

Департамент образования
администрации городского округа Тольятти

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования «Центр Гранит»
городского округа Тольятти

Принята на основании
решения педагогического совета
протокол № 4
от "09" июня 2021 г.



Утверждаю

Директор

МБОУДО «Центр Гранит»

П.А. Завьялов

приказ № 147/1-ОД от "09" июня 2021 г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа

«Занимательная информатика»

технической направленности

Срок реализации программы 2 года

Возраст учащихся 7-11 лет

Составитель:

Вдовкина С.М. педагог
дополнительного образования

Тольятти, 2021

Оглавление

1.Титульный лист.....	1
2.Оглавление.....	2
3.Пояснительная записка.....	3
4.Учебно тематический план	11
5.Содержание.....	11
6. Методическое обеспечение.....	24
7.Список рекомендуемой литературы	28
8.Приложение. Календарно-тематический план	

Краткая аннотация

Дополнительная общеобразовательная программа «Занимательная информатика» (далее – Программа) включает в себя 6 самостоятельных тематических модулей. Программа направлена на развитие познавательных и творческих способностей через использование занимательных задач на занятиях информатики. Под занимательностью на занятиях понимаем: способы подачи учебного материала, специфические свойства информации и заданий, связанные с учебным материалом, а иногда и организацией обучения, которые содержат в себе элементы необычайного, удивительного, неожиданного. Познавательный материал подается в сравнении, сопоставлении и побуждает детей постоянно рассуждать, анализировать, делать собственные выводы, учиться их обосновывать, выбирать правильное решение среди различных вариантов ответов. Таким образом, формируется, и развиваются важные качества личности ребенка: самостоятельность, наблюдательность, находчивость, вырабатывается усидчивость, развиваются конструктивные мысли. Данная программа разработана с учётом интересов детей младшего школьного возраста.

Пояснительная записка

Направленность дополнительной программы «Занимательной информатики» техническая.

Программа составлена согласно Федеральному Закону «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 года № 273-ФЗ. При составлении программы учтены: Концепция развития дополнительного образования от 04.09.2014 года № 1726-Р; Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года от 29.05.2015г. № 996; приказ Министерства просвещения России от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»; приказ Министерства труда и социальной защиты РФ от 05.05.2018 г. №298н «Об утверждении

профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»; Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 04.07.2014г. №41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14»; Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09.-3242.

Программа модернизирована для работы в учреждении дополнительного образования.

Актуальность программы

Современный период развития информационного общества массовой глобальной коммуникации характеризуется масштабными изменениями в окружающем мире, влекущими за собой пересмотр социальных требований к образованию, предполагающими его ориентацию не только на усвоение детьми определенной суммы знаний, но и на развитие его личности, его познавательных и созидательных способностей. Большими возможностями в развитии личностных ресурсов детей обладает "информатика", причем не только ее технологический аспект, связанный с овладением практическими умениями и навыками работы со средствами ИКТ, но и теоретический аспект, способствующий формированию мировоззренческих, творческих и познавательных способностей учащихся, что особо актуально.

Новизна программы заключается в подаче информации с помощью приема занимательности: связанные с подачей задания, со структурой задания, с организацией и учебным процессом. А также разработана с учётом современных тенденций в образовании по принципу блочно-модульного освоения материала, что максимально отвечает запросу социума на возможность выстраивания ребёнком индивидуальной образовательной траектории.

Педагогическая целесообразность заключается, в применяемом на занятиях, деятельностном подходе, который позволяет максимально продуктивно усваивать материал путём смены способов организации работы.

Тем самым педагог стимулирует познавательные интересы учащихся и развивает их практические навыки. В программу включены коллективные практические занятия, развивающие коммуникативные навыки и способность работать в команде. Практические занятия формируют устойчивые навыки работы за компьютером, помогают развивать у детей воображение, внимание, память, творческое мышление, умение свободно выражать свои чувства и настроения, работать в коллективе.

Благодаря способу подачи информации по программе "Занимательная информатика", учащиеся достигают следующих результатов: тренируется эффективность внимания и памяти, учатся логически рассуждать, активно пополняется словарный запас, развивается мелкая моторика, воспитывается целеустремлённость и сосредоточенность.

Информационно-коммуникационные технологии позволяют увеличить поток информации по содержанию предмета и методическим вопросам. В ходе занятий используются мультимедийные презентации, различные игры, викторины, конкурсы на изучаемые темы.

Цель реализации программы: Создать условия для развития познавательных способностей на основе системы развивающих занятий.

Задачи реализации программы

Обучающие:

- формирование навыков творческого мышления и развитие умения решать нестандартные задачи;
- формирование навыков применения полученных знаний и умений в практической деятельности.

Развивающие:

- развитие абстрактно-логический и наглядно-образный виды мышления, типы памяти, основные мыслительные операции, основные свойства внимания;
- развитие умения работать в группе;

- развитие интеллектуальных и творческих способностей средствами ПК;
- развитие познавательных интересов;
- развитие способности к творческому поиску.

Воспитательные:

- воспитание ответственного отношения к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения; избирательного отношения к полученной информации.

Возраст детей, участвующих в реализации дополнительной образовательной программы.

Программа рассчитана на детей в возрасте 7-11 лет, реализуется в течение 2-х лет, включает в себя 6 модулей (объем – 216ч). Наличие относительно самостоятельных учебных модулей в структуре образовательной программы позволяет детям приступать к ее изучению с любого модуля, а также формировать на занятиях разновозрастные группы обучающихся в зависимости от уровня их готовности.

Все материалы занимательного характера подразделяют на три группы: 1. Материалы, занимательные по форме; 2. Материалы, занимательные по содержанию; 3. Материалы, занимательные и по форме, и по содержанию.

Подбор заданий строится с учетом возрастных, психологических, и индивидуальных особенностей.

Сроки реализации:

Дополнительная образовательная программа "Занимательная информатика" рассчитана на два года обучения:

1 год обучения -108ч (1ч 3 раза в неделю).

2 год обучения - 108 ч (1ч 3 раза в неделю).

Длительность занятий: 30 минут - для детей в возрасте до 10 лет, по 45 минут для остальных учащихся (согласно Постановлению от 4 июля 2014 года N 41 Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 "Санитарно-эпидемиологические

требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей".

Формы организации образовательного процесса

Программа предполагает использование в работе следующих форм:

Коллективные формы работы

Коллективная работа посредством разучивания развивающих игр, выполнения творческих заданий на компьютере, способствует формированию объективной оценки самого себя в сравнении с другими учащимися, выработке гуманных отношений сотрудничества, создает условия для формирования коммуникативной компетентности. Во время игры находится много поводов для того, чтобы дети помогали друг другу. Важно достичь того, чтобы дети заботились о других, помогали им не по принуждению, а добровольно, чтобы ими не руководствовали эгоистические мотивы.

Групповая форма работы

Именно во время групповой работы формируются *такие* базовые компетентности, как: информационная, коммуникативная, проблемная, рефлексивная.

Индивидуальные формы работы

Несмотря на общие возрастные особенности, каждый ребенок индивидуален в своем развитии, поэтому программа предусматривает индивидуальный подход к каждому ребенку. Индивидуальный подход проводится с целью отработки, лучшего освоения, понимания и выполнения заданий, соответствующих уровню подготовленности детей.

Используется также дифференцированный подход к учащимся, где задания варьируются в соответствии с возможностями, способностями ребёнка.

Формы мероприятий по способу проведения: интеллектуальные игры, турниры, конкурсные программы, учебное занятие, занятие-конкурс, занятие-игра, занятие-импровизация, занятие-зачет, занятие-тестирование.

Наполняемость учебных групп:

1 год обучения 10-12 человек (на количество компьютеров в классе)

2 год обучения 10-12 человек (на количество компьютеров в классе)

Планируемые результаты

Личностные

- положительное отношение к процессу учения, к приобретению знаний и умений, стремление преодолевать возникающие затруднения;
- самостоятельность;
- начальные навыки саморегуляции;
- осознанность в отношении к себе как к индивидуальности и, одновременно, как к члену общества с ориентацией на проявление доброго отношения к людям, уважения к их труду, на участие в совместных делах, на помощь людям, в том числе сверстникам.
- инициативность;
- самоорганизации (умение организовать себя и свое рабочее место)
- навыками соблюдения правил техники безопасности в процессе деятельности.

Метапредметные:

Познавательные:

- анализировать информацию;
- преобразовывать познавательную задачу в практическую;
- выделять главное, осуществлять выбор наиболее эффективных способов решения;
- прогнозировать результат.

Регулятивные:

- планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условием её реализации в процессе познания;
- понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности;
- конструктивно действовать даже в ситуациях не успеха;
- самостоятельно учитывать выделенные педагогом ориентиры действия в новом материале;

- вносить коррективы в действие после его завершения на основе оценки и учета характера сделанных ошибок;
- адекватно воспринимать предложения и оценку педагогов, товарищей и родителей;
- готовность оценивать свой труд, принимать оценки одноклассников, педагогов, родителей.

Коммуникативные:

- учитывать разные мнения и интересы и обосновывать свою позицию;
- приходить к общему решению в совместной работе (сотрудничать с одноклассниками);
- сотрудничать со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях;
- не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций

Предметные результаты.

Модульный принцип построения программы предполагает описание предметных результатов в каждом конкретном модуле.

**Критерии оценки знаний, умений и навыков
при освоении программы**

Для того чтобы оценить усвоение программы, в течение года используются следующие методы диагностики: собеседование, наблюдение, анкетирование, выполнение отдельных творческих заданий, тестирование, участие в конкурсах, викторинах.

По завершению учебного плана каждого модуля оценивание знаний проводится посредством викторины, интеллектуальной игры или интерактивного занятия.

Применяется 3-х балльная система оценки знаний, умений и навыков обучающихся (выделяется три уровня: ниже среднего, средний, выше среднего). Итоговая оценка результативности освоения программы проводится

путём вычисления среднего показателя, основываясь на суммарной составляющей по итогам освоения 4-х модулей.

Уровень освоения программы ниже среднего – ребёнок овладел менее чем 50% предусмотренных знаний, умений и навыков, испытывает серьёзные затруднения при работе с учебным материалом; в состоянии выполнять лишь простейшие практические задания педагога.

Средний уровень освоения программы – объём усвоенных знаний, приобретённых умений и навыков составляет 50-70%; работает с учебным материалом с помощью педагога; в основном, выполняет задания на основе образца; удовлетворительно владеет теоретической информацией по темам курса.

Уровень освоения программы выше среднего – учащийся овладел на 70-100% предусмотренным программой учебным планом; работает с учебными материалами самостоятельно, не испытывает особых трудностей; выполняет практические задания с элементами творчества; свободно владеет теоретической информацией по курсу, применяет полученную информацию на практике.

Учебный план 1года обучения

№ модуля	Название модуля	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1	"Мир информатики"	36	8	28
2	"Занимательный мир компьютера"	36	8	28
3	"В царстве смекалки"	36	10	26
	Итого	108	28	80

Учебный план 2года обучения

№ модуля	Название модуля	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1	"Интеллектуальный марафон"	36	10	26

2	"Лаборатория компьютерных игр"	36	5	31
3	"Мир Интернета"	36	5	31
	ИТОГО	108	20	88

Первый год обучения

Модуль "Мир информатики"

Цель: обобщить знания о видах информации и работе с информацией; расширить представление о компьютере как универсальном инструменте для работы с информацией.

Предметные ожидаемые результаты

Учащиеся должны знать:

- что такое информатика;
- какая бывает информация;
- источники информации;
- носителей информации.

Учащиеся должны уметь:

- слушать и слышать педагога;
- выслушивать мнения других;
- сравнивать объекты, факты, явления;
- выделять в предметах и явлениях различные и общие свойства и признаки;
- ориентироваться в условиях задачи, выделять среди них наиболее существенные;
- анализировать задачу.

Учащиеся должны иметь представление:

- об информатике как о науке, об информации.

Учебно-тематический план

№	Тема	Количество часов			Формы контроля, аттестаци
		Всего	Теория	Практика	

1	Введение в 1-й модуль Человек и информация	10	2	8	Собеседование, наблюдение, самостоятельная работа
3	Виды информации	13	3	10	Наблюдение, беседа, самостоятельная работа
3	Источники информации. Носители информации	12	3	9	Собеседование, наблюдение, самостоятельная работа
4	Промежуточный контроль	0		1	Тематическая викторина "Мир информатики"
	ИТОГО	36	8	28	

Тема: " Человек и информация"

Теория: Введение в курс "Занимательная информатика". Техника безопасности. Что такое информатика. Какая бывает информация. Роль информатике в жизни общества и каждого человека. Память человека и память человечества. Информация вокруг нас.

Практика: Работа в тетради " Человек и информация"

Тема: "Виды информации"

Теория: Способы передачи и получения информации. Что является источником информации. Информационные процессы: сбор информации, представление информации, обработка информации, хранение информации, передача информации. Оперативная и долговременная память. Схема передачи информации. Ввод информации в память компьютера. Носитель информации и хранение информации: камень, береста, папирус, пергамент, бумага, CD- диск, DVD-диск, флеш - память. Обработка информации.

Практика: Игра "Виды информации".

Тема: Источники информации. Носители информации

Теория: Что являются основными источниками информации : люди, документы, продукция, измерительные датчики, интеллектуальные средства обработки информации, черновики и отходы производства, материалы и технологическое оборудование. Классификация источников и носителей информации. Носители информации.

Практика: Работа в тетради "Источники информации". "Носители информации".

Тема Промежуточный контроль.

Тематическая викторина "Мир информатики".

Модуль "Занимательный мир компьютера"

Цель: ознакомление с видами информации и с принципами работы в программе Paint, Microsoft Power Point. и текстовым редактором Word.

Предметные ожидаемые результаты

Учащиеся должны знать:

- виды информации по форме представлений;
- текстовую информацию;
- числовую информацию;
- графическую информацию;
- звуковую информацию;
- видеоинформацию.
- назначение и возможности графического; редактора Paint;
- что такое текстовый редактор Word.
- назначение и возможности программы Microsoft Power Point

Учащиеся должны уметь:

- работать в графическом редакторе Paint;
- работать в текстовом редакторе Word;
- иметь представления о видах информации;
- работать в программе Microsoft Power Point;
- создавать и представлять презентацию.

Учащиеся должны иметь представление:

- о графическом редакторе Paint;
- о текстовом редакторе Word;

- о программе Microsoft Power Point
- о видах информации по форме представлений: текстовую, числовую, графическую, звуковую, видеoinформацию.

Учебно-тематический план

№	Тема	Количество часов			Формы контроля, аттестаци
		Всего	Теория	Практика	
1	Текстовый редактор Word	11	3	8	Наблюдение, самостоятельная работа, творческая работа
3	Графический редактор Paint	11	2	9	Творческая работа
3	Графический редактор Microsoft Power Point	13	3	10	наблюдение, самостоятельная работа, творческая работа
4	Промежуточный контроль	1		1	Тест
ИТОГО		36	8	28	

Тема: Текстовый редактор Word

Теория: Знакомство с текстовым редактором Word. Текст как форма представления информации. Письменные источники: книга, письмо, телеграмма. Компьютер — основной инструмент подготовки текстов. Основные возможности текстового редактора Word. Меню и панели инструментов.

Практика: набор текста, форматирование и редактирование текста.

Поздравительная открытка.

Тема: Графический редактор Paint

Теория: Графические способы представления информации. Графические данные: рисунок, фотография, картина, схема, диаграмма. Виды и способы представления графической информации на компьютере.

Практика: Преобразовывать графическую информацию в текстовую и наоборот. Создание рисунка на заданные темы.

Тема: Графический редактор Microsoft Power Point

Теория: Понятие о презентации. Знакомство со средой графического редактора Microsoft Power Point. Основное назначение и возможности графического редактора. Объекты. Меню и панель инструментов. Группа инструментов.

Практика: Создание и оформление слайдов. Подбор и добавление графики. Добавление эффектов. Изменение оформления слайдов. Сохранение слайдов. Творческая работа. Представление презентации в виде слайд - фильма.

Тема: Промежуточный контроль: тест 1-3 модуль

Модуль "В царстве смекалки"

Цель: научить строить умозаключения, рассуждать, давать определения, разгадывать ребусы, кроссворды, находить закономерности, делать выводы.

Предметные ожидаемые результаты

Учащиеся должны знать:

- виды занимательных заданий;
- занимательные вопросы, задачи, упражнения;
- правила разгадывания ребусов;
- правила, методы, секреты разгадывания кроссвордов;
- дидактические игры.

Учащиеся должны уметь:

- объединять предметы в группы по признакам;
- разгадывать ребусы;
- разгадывать кроссворды;
- выделение признаков предметов;

- описывать свои действия;
- сравнивать группы предметов;
- анализировать задачи.

Учащиеся должны иметь представление:

- о занимательных задачах;
- о ребусах и разновидностях кроссвордов;
- о занимательных задачах, которые помогают развивать логическое мышление, память внимание, воображение.

Учебно-тематический план

№	Тема	Количество часов			Формы контроля, аттестаци
		Всего	Теория	Практика	
1	Занимательные задачи	12	4	8	самостоятельная работа
2	Ребусы	11	3	8	игра
3	Кроссворд	11	3	8	наблюдение, самостоятельная работа
4	Подведение итогов изучения курса "Занимательная информатика" 1-го года обучения. Итоговый контроль	1		2	наблюдение, игра "Карта сокровищ", самостоятельная работа
	ИТОГО	36	10	26	

Тема: Занимательные задачи

Теория: Определение термина "занимательные задачи" и способы решения задач: задачи – шутка, задачи – рисунки, логические мини – задачи, задачи с неполным условием. Презентация "Шуточные задачки".

Практика: занимательные игровые задачи.

Тема: Ребусы

Теория: Правила составления и решения ребусов. Кодирование информации.

Практика: Игра "Разгадай ребус".

Тема: Кроссворд

Теория: Значение слова кроссворд. Виды кроссвордов. Презентация "История кроссворда".

Практика: Создание кроссворда на определенную тему, он-лайн кроссворд.

Тема: Подведение итогов изучения курса "Занимательная информатика" 1 -го года обучения

Теория: Повторение пройденного материала за весь год. Подведение итогов.

Практика: Творческая игра "Карта сокровищ".

Второй год обучения

Модуль "Интеллектуальный марафон"

Цель: ознакомление с историей возникновения интеллектуальных игр;
формирование устойчивого интереса к интеллектуальным играм.

Предметные ожидаемые результаты

Учащиеся должны знать:

- правила техники безопасности на занятиях и при участии в конкурсах, игровых программах и мероприятиях;
- историю возникновения интеллектуальных игр;
- современные интеллектуальные игры;
- интеллектуальные игры древности;
- правила основных интеллектуальных игр;
- способы тренировки памяти, внимания;

Учащиеся должны уметь:

- работать с викторинами и тестами;
- умение правильно формулировать и излагать свои мысли,
- отстаивать свою точку зрения,

- находить аргументы и контраргументы в диалогах и спорах,
- развивать умение логически мыслить и решать различные проблемы и задачи.

Учащиеся должны иметь представление:

- об истории возникновения интеллектуальных игр;
- о современных интеллектуальных играх;
- об интеллектуальных играх древности;
- о способах тренировки памяти, внимания.

Учебно-тематический план

№	Тема	Количество часов			Формы контроля, аттестаци
		Всего	Теория	Практика	
1	Интеллектуальные игры	11	3	8	наблюдение, игра Что?Где?Когда?
2	Современные интеллектуальные игры	13	3	10	наблюдение, игра "Самый умный"
3	Интеллектуальные игры в древности	10	3	7	наблюдение, квест-игра "Путешествие в прошлое"
4	Промежуточный контроль	2	1	1	викторина
	ИТОГО	36	10	26	

Тема: Интеллектуальные игры

Теория: история возникновения интеллектуальных игр, тематическое сообщение "Всемирные интеллектуальные игры".

Практика: игра Что?Где?Когда?.

Тема: Современные интеллектуальные игры

Теория: Многообразии интеллектуальных игр, подготовка к игре "Самый умный", банк вопросов.

Практика: игра "Самый умный"

Тема: Интеллектуальные игры в древности

Теория: знакомство с первыми интеллектуальными играми: шашки, шахматы, игральные кости, определение термина древних игр: "сenet", "го" и "нарды".

Практика: квест-игра "Путешествие в прошлое".

Тема: Промежуточный контроль. Викторина

Модуль "Лаборатория компьютерных игр"

Цель: ознакомление с принципами управления временем, с ознакомление с развивающими и обучающими играми «Nikita», «Приключения Инфознайки», «AirXonix» и «Нарру» - как средство для развития памяти внимания, воображения.

Предметные ожидаемые результаты

Учащиеся должны знать:

- принципы управления временем;
- основные задачи тайм-менеджмента;
- преимущества эффективного планирования времени;
- правила работы в программе «Nikita»;
- правила работы в программе «Приключения Инфознайки»;
- правила работы в программе «AirXonix» и «Нарру».

Учащиеся должны уметь:

- эффективно управлять своим временем;
- ориентироваться в развивающих компьютерных играх;
- работать в программе Nikita;
- работать в программе «Приключения Инфознайки»;
- работать в программе «AirXonix» и «Нарру».

Учащиеся должны иметь представление:

- о тайм-менеджменте;
- о развивающих и обучающих компьютерных играх, как средство развития памяти, внимания, воображения.

Учебно-тематический план

№	Тема	Количество часов			Формы контроля, аттестаци
		Всего	Теория	Практика	
1	Тайм - менеджмент	6	1	5	наблюдение, самостоятельная работа
2	Программа Nikita	11	1	10	наблюдение, турнир
3	Квест - игра "Приключения Инфознайки"	12	2	10	наблюдение, турнир
4	Развивающие и обучающие игры «AirXonix» и «Нарру»	6	1	5	наблюдение, турнир
5	Промежуточный контроль	1		1	турнир
	ИТОГО	36	5	31	

Тема: "Тайм - менеджмент"

Теория: Матрица "Эйзенхауэра: простой инструмент для распределения задач.

Основы тайм-менеджмента. Простые правила эффективного планирования.

Практика: Составление плана на день, на неделю.

Тема: Программа Nikita

Теория: знакомство с принципами работы в программе Nikita. Знакомство с разделами программы Nikita «Тренировка памяти» и «Найди лишнее».

Практика: работа на клавиатурном тренажёре Nikita «Babby». Отработка навыков работы на клавиатуре. Выполнение заданий в разделах «Тренировка памяти» и «Найди лишнее».

Тема: Квест - игра "Приключения Инфознайки"

Теория: знакомство с игрой "Приключения Инфознайки". Поэтапный разбор уровней.

Практика: Преодоление препятствий и прохождение туров в игре: подготовительный уровень; основной уровень обще-образовательный уровень.

Тема: Развивающие и обучающие игры «AirXonix» и «Happy»

Теория: знакомство с правилами игр, поэтапный разбор прохождения уровней «AirXonix» и «Happy».

Практика: Выполнение заданий «AirXonix», «Happy».

Тема: Промежуточный контроль. Турнир

Модуль "Мир Интернета"

Цель: ознакомление с правилами работы в сети Internet, решение занимательных задач, используя ИКТ, ознакомление с нестандартными задачами.

Учащиеся должны знать:

- правила работы в компьютерной сети Internet;
- правила нахождения и сохранения нужной информации при работе в Internet;
- правила решения занимательных задач;
- виды нестандартных задач и правила их решения.

Учащиеся должны уметь:

- находить и сохранять информацию из Internet;
- решать занимательные задачи;
- использовать приёмы занимательности;

- решать нестандартные задачи.

Учащиеся должны иметь представление:

- о глобальной компьютерной сети Internet;
- о занимательных и нестандартных задачах и способах их решения.

Учебно-тематический план

№	Тема	Количество часов			Формы контроля, аттестаци
		Всего	Теория	Практика	
1	"Знакомство с Internet"	13	2	11	наблюдение, самостоятельная работа
2	Занимательные задачи в ИКТ	17	2	15	наблюдение, беседа, самостоятельная работа
3	Подведение итогов изучения курса "Занимательная информатика" 2 - го года обучения. Итоговый контроль	6	1	5	конкурсная программа "Путешествие в занимательную страну", тест, самостоятельная работа
ИТОГО		36	5	31	

Тема: Знакомство с Internet

Теория: Глобальная компьютерная сеть Internet: история развития, функции, ресурсы, возможности. Роль Internet в жизни современного человека. Основные службы в Internet. Типы поисковых служб. Работа с поисковыми службами. Приёмы эффективного поиска информации. Поиск информации.

Практика: развивающие игры онлайн.

Тема: Занимательные задачи в ИКТ

Теория: Занимательные задачи и способы решения. Виды нестандартных задач и способы их решения. Презентация "Занимательные задачки".

Практика: занимательные и нестандартные задачи, используя ИКТ

Тема: Подведение итогов изучения курса "Занимательная информатика" 2 -го года обучения.

Теория: Повторение пройденного материала за весь год. Подведение итогов.

Практика: Конкурсная программа "Путешествие в занимательную страну".

Итоговый контроль: Тест

Методическое обеспечение

Требования к помещению, в котором должны проводиться занятия: учебный класс.

Перечень оборудования и материалов, необходимых для занятий (на группу детей)

№ п/п	Наименование	Количество
Оборудование		
1	Компьютер	12 шт.
2	Школьная доска с набором приспособлений для крепления дидактических материалов.	1
3	Проектор.	1
4	Музыкальный центр	1
Материалы		
5	Бумага белая формата А-4	1 пачка
6	Демонстрационный и раздаточный материал	12 шт.
Канцелярские принадлежности		
7	Ручка	12шт.
8	Карандаши простые	12
9	Мел белый	1 набор

10	Тетрадь в клетку	12шт.
----	------------------	-------

Занятие состоит из следующих структурных компонентов:

1. Организационный момент, характеризующийся подготовкой учащихся к занятию;
2. Повторение материала, изученного на предыдущем занятии;
3. Постановка цели занятия перед учащимися;
4. Изложение нового материала;
5. Практическая работа;
6. Обобщение материала, изученного в ходе занятия;
7. Дидактическая игра по теме;
8. Подведение итогов.

Учебно-методические издания:

Босова Л.Л. Развивающие задачи. - М., 2015.

Володкович В.А. Сборник логических задач. -М., 2015.

А. В. Горячев "Информатика в играх и задачах" учебник 3 класс, в 2-х частях – издательство Москва «Баласс» - 2014 г.

А. В. Горячев "Информатика в играх и задачах"Методическое пособие для учителей 1-4 классов- издательство Москва «Баласс» -2014г

О.Холодова Юным умникам и умницам: Задания по развитию познавательных способностей. Методическое пособие, Курс "РПС".- 3-е изд, перераб. М: Издательство РОСТ. -2014г.

Матвеева, Е.Н. Челак, Н.К. Конопатова. Информатика: рабочая тетрадь для 2 класса: – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2014

Методические разработки:

1. Викторина " Мир информатики"».
2. Интеллектуальная игра Что?Где?Когда?
3. Презентация "Занимательные задачки"
4. Конкурсная программа «Путешествие в занимательную страну».
5. Интеллектуальная игра «Самый умный».
6. Тест «Текстовый редактор Word».
7. Творческая игра "Карта сокровищ".

Ожидаемые результаты

Ожидаемые результаты			
1-3 модуль		4-6 модуль	
знать	уметь	знать	уметь
<ul style="list-style-type: none"> - правила техники безопасности на занятиях; - виды информации; -основные приемы и методы решения ребусов, кроссвордов; - правила работы в графическом редакторе PowerPoint; - правила работы в графическом 	<ul style="list-style-type: none"> - работать в графическом редакторе Power Point" - работать в графическом редакторе Paint; - работать в текстовом редакторе Word; - формулировать вопросы. -объяснить свой выбор. 	<ul style="list-style-type: none"> - правила техники безопасности на занятиях; - правила работы в сети Internet. - правила работы в развивающих компьютерных играх; -современные интеллектуальные игры; - интеллектуальные игры древности; 	<ul style="list-style-type: none"> - находить нужную информацию в сети Internet и сохранять ее на компьютере; -строить логические рассуждения, -доказать свою точку зрения (строить рассуждения в форме связи простых суждений об объекте,

<p>редакторе Paint;</p> <p>- правила работы в текстовом редакторе Word;</p> <p>- о способах кодирования информации.</p>	<p>- планировать свои действия.</p> <p>-строить логические рассуждения,</p> <p>-определять последовательность действий;</p> <p>-кодировать информацию;</p> <p>-выполнять творческие задания на компьютере</p>	<p>- методы решения занимательных задач.</p>	<p>свойствах, связях);</p> <p>- определять последовательность действий;</p> <p>-понимать информацию, представленную в занимательном виде;</p> <p>-решать нестандартные, занимательные задачи.</p>
---	---	--	---

Формы контроля ожидаемых результатов

Вид контроля	Время проведения	Цель проведения	Формы контроля
Предварительный контроль	В начале учебного года	Определение уровня развития детей, первоначальных знаний по занимательной информатике.	Беседа, опрос, тестирование.
Текущий контроль	В течение всего учебного года	Определение степени усвоения учащимися учебного материала. Определение	Практическая работа, опрос, педагогическое наблюдение, викторина, самостоятельная

		готовности детей к восприятию нового материала. Выявление детей, отстающих и опережающих обучение. Подбор наиболее эффективных методов и средств обучения.	работа, тестирование, деловая игра, творческая работа.
Промежуточный контроль	По окончании полугодия	Определение степени усвоения учащимися учебного материала. Определение результатов обучения.	Конкурс, творческая работа, опрос, самостоятельная работа, презентация, тестирование, анкетирование, викторина, контрольный зачет.
Итоговый контроль	В конце учебного года	Определение изменения уровня развития детей. Определение результатов обучения. Ориентирование учащихся на дальнейшее обучение.	Конкурс, презентация, опрос, творческая работа, тестирование, викторина, деловая игра.

Список рекомендуемой литературы

1. Закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 года № 273-ФЗ.

2. Концепция развития дополнительного образования от 04.09.2014 года № 1726-Р;
3. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года от 29.05.2015г. № 996;
4. Приказ Министерства просвещения России от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
5. Приказ Министерства труда и социальной защиты РФ от 05.05.2018 г. № 298н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;
6. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 04.07.2014г. №41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14»;
7. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09.-3242).
8. Босова Л.Л. Развивающие задачи. - М., 2015.
9. Володкович В.А. Сборник логических задач. -М., 2015.
10. А. В. Горячев "Информатика в играх и задачах" учебник 3 класс, в 2-х частях – издательство Москва «Баласс» - 2014 г.
11. А. В. Горячев "Информатика в играх и задачах" Методическое пособие для учителей 1-4 классов- издательство Москва «Баласс» -2014г
12. Л.А.Залогова Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум/– 2—е издание – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2007. – 245 с.
13. Ким Н.А., Корабейников Г.Р., Камышева В.А. Занимательная информатика для младших школьников// Информатика и образование. – 2007. - №2. – С13.
14. Первин, Ю.А. Компьютер и слово. - Самара: ОАО корп. Федоров, 2017. – 192 с.
15. Можаров М.С., Сликишина И.В. Теория и методика обучения информатике. Учебное пособие. – Новокузнецк: изд-во КузГПА, 2010. – 152 с.

16. Ким Н.А., Корабейников Г.Р., Камышева В.А. Занимательная информатика для младших школьников// Информатика
17. Матвеева, Е.Н. Челак, Н.К. Конопатова. Информатика: рабочая тетрадь для 2 класса: – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2014
18. Матвеева, Е.Н. Челак, Н.К. Конопатова. Информатика: рабочая тетрадь для 3 класса: – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2014
19. О.Холодова Юным умникам и умницам: Задания по развитию познавательных способностей. Методическое пособие, Курс "РПС".- 3-е изд, перераб. М: Издательство РОСТ. -2014г.

Календарный учебный график на 2020-2021 учебный год

Программа "Занимательная информатика" направленность техническая

№	Месяц	число	Время проведения занятий	Форма занятий	Количество во часов	Тема занятий	Место проведения	Форма контроля
1	Сентябрь	1-30	13.00-16.50	Занятие - игра, Занятие конкурс.	12	1. Интеллектуальные игры 2. Современные интеллектуальные игры	МБУ школа №1	Педагогическое наблюдение
2	Октябрь	1-31	13.00-16.50	Интеллектуальные игры, учебное занятие, турнир	12	3. Интеллектуальные игры в древности 4. Тайм -менеджмент 5. Программа Nikita	МБУ школа №1	Викторина
3	Ноябрь	2-30	13.00-16.50	Учебное занятие	12	6. Программа Nikita	МБУ школа №1	Турнир
4	Декабрь	1-31	13.00-16.50	Учебные занятия, конкурсные программы.	12	7. Квест - игра "Приключения Инфознайки" 8. Развивающие и обучающие игры «AirXonix» и «Нарру»	МБУ школа №1	Самостоятельная работа

5	Январь	11-31	13.00-16.50	Занятие -зачет	12	9.Промежуточный контроль. (теория, практика) 10. Знакомство с Internet	МБУ школа №1	Тестирование
6	Февраль	1-28	13.00-16.50	Учебное занятие	12	11. Знакомство с Internet	МБУ школа №1	Опрос
7	Март	1-31	13.00-16.50		12	12.Занимательные задачи в ИКТ	МБУ школа №1	Викторина
8	Апрель	1-30	13.00-16.50	Учебное занятие, занятие - конкурс.	12	13. Занимательные задачи в ИКТ	МБУ школа №1	Тестирование, зачет
9	Май	3-31	13.00-16.50	Игра "Путешествие в занимательную страну"	12	14. Подведение итогов изучения курса "Занимательная информатика" 2 -го года обучения 15.Итоговый контроль	МБУ школа №1	Конкурсная программа Занятие - игра

Педагог дополнительного образования С.М. Вдовкина

