**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

Кружка по информатике для 10 классов

**«Информатика»**

**(внеурочная деятельность)**

**Составитель программы: Мирзалиев М.Т.**

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

**ПО ИНФОРМАТИКЕ**

Первый год обучения

Важнейшая цель начального образования — создание прочного фундамента для последующего образования» развитие умений самостоятельно управлять своей учебной деятельностью. Этопредполагает не только освоение опорных знаний и умений, но и развитие способности к сотрудничеству и рефлексии.

Информатика рассматривается в общеобразовательной школе вообще и в начальной школе в частности в двух аспектах.

Первый заключается в формировании целостного и системного представления о мире информации, об общности информационных процессов в живой природе, обществе, технике. С этой точки зрения, на пропедевтическом этапе обучения школьники должны получить необходимые первичные представления об информационной деятельности человека.

Второй аспект пропедевтического курса информатики — освоение методов и средств получения, обработки, передачи, хранения и использования информации, решение задач с помощью компьютера и других средств информационных и коммуникационных технологий. Этот аспект связан, прежде всего, с подготовкой учащихся начальной школы к продолжению образования, к активному использованию учебных информационных ресурсов: фонотек, видеотек, мультимедийных обучающих программ, электронных справочников и энциклопедий на других учебных предметах, при выполнении творческих и иных проектных работ.

Курс информатики в начальной школе имеет комплексный характер.

В соответствии с первым аспектом информатики осуществляется*теоретическая* и *практическая*бескомпьютерная подготовка, к которой относится формирование первичных понятий об информационной деятельности человека, об организации общественно значимых информационных ресурсов (библиотек, архивов и пр.), о нравственных и этических нормах работы с информацией. В соответствии со вторым аспектом информатики осуществляется*практическая*пользовательская подготовка — формирование первичных представлений о компьютере, в том числе подготовка школьников к учебной деятельности, связанной с использованием информационных и коммуникационных технологий на других предметах.

Таким образом, важнейшим результатом изучения информатики в школе является развитие таких качеств личности, которые отвечают требованиям информационного, общества, в частности, приобретение учащимися информационной и коммуникационной компетентности (ИКТ- компетентности).

Рабочая программа курса информатики для начальной школы разработана в соответствии с требованиями. ФГОС начального общего образования и нацелена на обеспечение реализации трех групп образовательных результатов:*личностных, метапредметных*и *предметных.*

**Исходными документами для составления рабочей программы по информатике являются:**

- Приказ Министерства образования и науки РФ № 373 от 06.10.2009 « Об утверждении и введении в действие Федерального государственного стандарта начального общего образования»

- Приказ Министерства образования и науки РФ от 26.10.2010 № 1241 «О внесении изменений в федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования, утвержденный приказом Министерства образования и науки РФ от 6 октября 2009 г. № 373»

- Авторская программа А.В. Горячева «Информатика и ИКТ», Образовательная система «Школа2100».

-Требования к оснащению образовательного процесса в соответствии с содержательным наполнением предметов федерального компонента государственного образовательного стандарта.

Программа разработана с учётом особенностей первой ступени общего образования, а также возрастных и психологических особенностей младшего школьника. При разработке программы учитывался разброс в темпах и направлениях развития детей, индивидуальные различия в их познавательной деятельности, восприятия, внимания, памяти, мышления, моторики и т. п.

**Цели** изучения основ информатики в начальной школе:

* Стимулирование учащихся к расширению областей применения компьютеров, использовать их во время занятий, при обработке информации и решении задач;
* Помочь овладеть возможностями компьютеров и освоить различные средства и способы их использования;
* Способствовать формированию алгоритмического подхода к решению задач как на компьютере, так и в случае его отсутствия;
* Формировать у учащихся представления о навыках, необходимых при обработке информации и решении задач, приобретение которых имеет важное значение для определенного круга профессий;
* Формирование первоначальных представлений о свойствах информации, способах работы с ней;
* Развитие навыков решения задач с применением подходов, наиболее распространенных в информатике (с применением формальной логики, алгоритмический, системный и объектно-ориентированный подход);
* Расширение кругозора в областях знаний, тесно связанных с информатикой.

**Задачи**обучения информатике в начальной школе.

*Обучающие:*

* развивать познавательный интерес к предметной области информатика;
* обучить работать с основными свойствами информации;
* научить детей приемам организации информации;
* формировать общеучебные умения и навыки;
* приобрести универсальные учебные действия при работе с информацией;
* формировать умения применять теоретические знания на практике и в окружающем мире;

*Развивающие*: развивать память, внимание, наблюдательность, абстрактное и логическое мышление, творческий и рациональный подходы к решению задач.

*Воспитательные:*

* воспитывать настойчивость, собранность, организованность, аккуратность;
* воспитывать умение работать в группе и коллективно, культуру общения, ведения диалога;
* воспитывать бережное отношение к школьному имуществу;
* воспитывать навыки здорового образа жизни.

Занятия строятся соответственно возрастным особенностям: определяются методы проведения занятий, подход к распределению заданий, организация коллективной работы, планирование времени для теории и практики. Каждое занятие включает в себя элементы теории, практики, демонстрации.

Наиболее удачная форма организации труда – коллективное выполнение работы.

Большое воспитательное значение имеет подведение итогов работы, анализ результата выполнения заданий.

Организация учебного процесса.

Для проведения занятий планируется свободный набор в группы в начале года. Состав группы – постоянный. Периодичность занятий – один раз в неделю (всего 34 часа). Основная форма занятий – игровая.

**Содержание курса «Информатика»**

Изучение курса информатики начинается с темы «В мире информации», при изучении которой внимание ребенка обращается на феномен информации, подчеркивается ее роль в жизни человека. Затем выделяются виды информации по способу восприятия ее человеком, вводятся понятия источника и приемника информации на простых примерах, обсуждается компьютер как инструмент, помогающий человеку работать с информацией.

Содержание второй главы естественно является «связкой» между информацией и компьютером.

Содержание третьей главы формирует понимание и представления школьников о том, что компьютер обрабатывает не информацию (информацию обрабатывает человек), а данные, т. е. закодированную информацию. Дается представление о видах данных (закодированной информации), что очень важно для того, чтобы младшие школьники поняли, почему существуют разные прикладные программы: текстовые и графические редакторы, электронные таблицы и др. — для обработки разных типов данных требуются соответствующие программы.

Содержание четвертой и пятой главы направлено на формирование и развитие понятий числовая и текстовая информация: число как средство представления информации времени, даты, календаря, текущей даты, разные форматы записи; буквы и слова, влияние знаков препинания на смысл текста, замена буквы в слове и смысл, ударение, шрифт, фразы-перевертыши и т.д.

**Планируемые результаты по предмету «Информатика»**

***Личностные результаты***

К личностным результатам освоения информационных и коммуникационных технологий как инструмента в учёбе и повседневной жизни можно отнести:

* критическое отношение к информации и избирательность её восприятия;
* уважение к информации о частной жизни и информационным результатам других людей;
* осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий с жизненными ситуациями;
* начало профессионального самоопределения, ознакомление с миром профессий, связанных с информационными и коммуникационными технологиями.

***Метапредметными результатами*** изучения курса «Информатика» являются формирование следующих универсальных учебных действий:

***Регулятивные УУД*:**

* планирование последовательности шагов алгоритма для достижения цели;
* поиск ошибок в плане действий и внесение в него изменений.

***Познавательные УУД*:**

* моделирование – преобразование объекта из чувственной формы в модель, где выделены существенные характеристики объекта (пространственно-графическая или знаково-символическая);
* анализ объектов с целью выделения признаков (существенных, несущественных);
* синтез – составление целого из частей, в том числе самостоятельное достраивание с восполнением недостающих компонентов;
* выбор оснований и критериев для сравнения, сериации, классификации объектов;
* подведение под понятие;
* установление причинно-следственных связей;
* построение логической цепи рассуждений.

***Коммуникативные УУД*:**

* аргументирование своей точки зрения на выбор оснований и критериев при выделении признаков, сравнении и классификации объектов;
* выслушивание собеседника и ведение диалога;
* признание возможности существования различных точек зрения и права каждого иметь свою точку зрения.

**Предметными результатами** изучения курса «Информатика» являются формирование следующих знаний и умений:

**В результате изучения данной программы учащиеся должны знать:**

- роль информации в деятельности человека;

- источники информации (книги, пресса, радио и телевидение, Интернет, устные сообщения);

- виды информации (текстовая, числовая, графическая, звуковая), свойства информации;

- овладеть правилами поведения в компьютерном классе и элементарными действиями с компьютером (включение, выключение, сохранение информации на диске, вывод информации на печать);

- понимать роль компьютера в жизни и деятельности человека;

- познакомиться с названиями составных частей компьютера (монитор, клавиатура, мышь, системный блок и пр.);

- типы информации, воспринимаемой человеком с помощью органов чувств (зрительная, звуковая, обонятельная, вкусовая и тактильная);

- способы работы с информацией, заключающиеся в передаче, поиске, обработке, хранении;

- понятия алгоритма, исполнителя;

- 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 симметричных изображений несложных геометрических фигур;

- осуществлять поиск информации в словарях, справочниках, энциклопедиях, каталогах; использовать ссылки, научиться понимать «Справку» в различном ПО;

- организовать одну и ту же информацию различными способами: в виде текста, рисунка, схемы, таблицы в пределах изученного материала;

- исполнять и составлять несложные алгоритмы для изученных исполнителей;

- использовать информацию для построения умозаключений;

- 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.

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

готовить сообщения с использованием различных источников информации: книг, прессы, радио, телевидения, устных сообщений и др.;

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.

**Способами проверки** ожидаемых результатов служат: текущий контроль (опрос, проверка заданий на ПК), игры. Система оценивания – безотметочная. Используется только словесная оценка достижений учащихся.

**Форма подведения итогов** игры, соревнования, конкурсы.

**Учебно - тематическое планирование кружка по информатике (первый год обучения)**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № | Часов по программе | Форма урока | В том числе | | Наименование темы | Краткое содержание | Оснащение занятия |
| Теория | Практика |
|  |  |  |  |  | **В МИРЕ ИНФОРМАЦИИ** |  |  |
| 1 | 1 | Экскурсия по лицею |  | 1 | Человек и информация | Мы живем в мире информации, которую можем воспринимать с помощью органов чувств (глаза, уши, нос, кожа). Связь с музыкой, искусством, кино, в природе | Плакаты, рисунки |
| 2 | 1 | Экскурсия по пришкольному участку |  | 1 | Виды информации | Звуковая, зрительная, обонятельная информация | Природный материал |
| 3 | 1 | Урок-игра «Удивительное рядом» | 1 |  | Виды информации | Тактильная, вкусовая информация на примере бусин и цепочки бусин | Реквизиты к игре, презентация, бусины разной формы и размера |
| 4 | 1 | Урок-игра | 1 |  | Способы передачи и обработки информации | Изучение природных и искусственных источников и приемников информации (животные, человек, радио, телефон) | Презентация, аудиозаписи |
| 5 | 1 | Экскурсия в библиотеку | 1 |  | Хранение информации | Различные формы хранения информации, создание информационного каталога | Библиотечный фонд |
| 6 | 1 | Творческая работа | 1 |  | Хранение информации | Работа со словарями, создание собственного словаря или справочника «Мои друзья. Записная книжка» | Презентация, карточки, схемы, материалы для создания словаря |
| 7 | 1 | Урок-игра | 1 |  | Признаки и действия предметов | Описание свойств объектов (предметов, существ, явлений): общие и единичные имена предметов и существ; описание свойств предметов. | Карточки, работа в тетради |
| 8 | 1 | Урок-игра | 1 |  | Обратные действия | Задания для развития логического мышления и  знакомства с общими полезными приемами решения нестандартных задач. | Карточки, работа в тетради |
| 9 | 1 | Урок-игра | 1 |  | Последовательность событий | Задания для развития логического мышления и  знакомства с общими полезными приемами решения нестандартных задач. | Карточки, работа в тетради |
|  |  |  |  |  | **КОМПЬЮТЕР – НАШ ВЕРНЫЙ ДРУГ** |  |  |
| 10 | 1 | Практическая работа |  | 1 | ПТБ в кабинете, правила поведения | Выпуск стенгазеты о правилах поведения и технике безопасности в кабинете, используя игровой прием «Вырежи и наклей», приобретаем навыки работы в группе | Презентация, картинки на самоклеящейся бумаге |
| 11, 12 | 2 | Урок-игра | 1 | 1 | Из чего состоит компьютер? | Знакомимся с основными составляющими компьютера: монитор, системный блок, клавиатура мышь. Учимся включать и выключать системный блок и монитор | Презентация, карточки с заданиями, ПК для работы |
| 13 | 1 | Урок-путешествие |  | 1 | Обобщающий урок | Урок-игра «Путешествие в страну Информика», самостоятельное составление словарика изученного материала, развиваем навыки самостоятельной работы, логическое мышление | Презентация, реквизиты к игре |
|  |  |  |  |  | **КОДИРОВАНИЕ ИНФОРМАЦИИ** |  |  |
| 14 | 1 | Экскурсия с элементами игры |  | 1 | Носители информации | Изучаем народные приметы и проверяем их на практике, говорим о носителях информации: звук, бумага, береста, камень, деревья, снег и следы, электронные носители, развиваем навыки работы индивидуально и в микрогруппах | Карточки с заданиями, книга с пословицами |
| 15,16 | 2 | Урок-экскурс в историю  Творческая работа | 1 | 1 | Кодирование информации | Звуковое кодирование, рисуночное письмо, буквенное кодирование и иероглифы, создаем закодированное послание внеземным цивилизациям, оформляем стенгазету, развиваем командный дух | Презентация, канцтовары для оформления газеты |
| 17 | 1 | Урок-экскурс с творческой работой | 1 |  | Алфавит и кодирование | Изучаем различные виды алфавитов: греческий, славянский, латинский, английский, изучаем письменные источники: папирусы, свитки, бересту, глинные таблички, составляем свой кодированный алфавит и с его помощью записываем фразы и предложения | Презентация, глина для табличек |
| 18,19 | 2 | Урок-игра  Урок-практикум | 1 | 1 | Язык людей и компьютеров – что общего? | Изучаем формальные и неформальные (естественные) языки, компьютерный алфавит, создаем электронную азбуку | Презентация, ПК |
| 20 | 1 | Урок-игра | 1 |  | Обобщающий урок | Урок-игра на смекалку «В начале было слово…» | Реквизиты к игре |
|  |  |  |  |  | **ЧИСЛОВАЯ ИНФОРМАЦИЯ** |  |  |
| 21 | 1 | Урок-игра | 1 |  | Числовая информация | Способы счета в древности – запоминаем и практикуем, ребусы и шарады с числами, игра «Счисляндия» | Презентация, карточки с заданиями |
| 22  23 | 2 | Творческое задание  Урок-практикум | 1 | 1 | Время и числовая информация | Число как средство представления информации времени, даты, календаря, текущей даты, разные форматы записи, заполнение шаблона «Часики с кукушкой», устанавливаем на компьютере дату и время | Электронный шаблон, ПК для работы |
| 24  25 | 2 | Математическая игра  Урок-практикум | 1 | 1 | Число и кодирование информации | Кодирование текстовой информации с помощью цифр, занимательные задачи из курса «Математика и информатика», работа в программе Калькулятор | Презентация, карточки с заданиями, ПК для работы |
| 26 | 1 | Урок-практикум | 0,5 | 0,5 | Помощники человека при счете | Абак, счеты, арифмометр, калькулятор, компьютер, работа в программе Калькулятор | Презентация, карточки, ПК для работы |
|  |  |  |  |  | **ТЕКСТОВАЯ ИНФОРМАЦИЯ** |  |  |
| 27,  28 | 2 | Урок-игра  Урок-практикум | 1 | 1 | Текст и его смысл | Буквы и слова, влияние знаков препинания на смысл текста, замена буквы в слове и смысл, ударение, шрифт, фразы-перевертыши, игра «Странствие по пословицам и поговоркам», читаем скороговорки | Презентация, шаблоны заданий |
| 29,30 | 2 | Урок-игра  Творческая работа | 1 | 1 | Передача текстовой информации | Почта, средства доставки писем и общения, электронная почта, игра «сломанный телефон», игра «Почтальон», реклама, проект «Рекламный щит» | Презентация, реквизиты к игре, ПК для работы |
| 31 | 1 | Урок-игра |  | 1 | Обработка информации | Текст как цепочка компьютерных символов, текст в памяти компьютера, электронный текст, игра «Поле чудес» | Карточки с заданиями, презентация, кроссворд |
| 32 |  | Урок-игра | 1 |  | Высказывание. Понятия «истина» и «ложь» | Изучаем истинные и ложные высказывания | Карточки с заданиями |
| 33 |  | Урок-игра | 1 |  | Высказывание со связками «и», «или» | Изучаем и учимся применять на практике высказывания со связками «и», «или» | Карточки с заданиями |
|  |  |  |  |  | **ПОДВОДИМ ИТОГИ** |  |  |
| 34 | 1 | Урок-игра |  | 1 | Обобщающее занятие | Сюжетная игра «Мультяшки» | Реквизиты к игре |

**Материально-техническое обеспечение**

1Комплект наглядных пособий. 2-й класс. Информатика. В 2-х ч. – по 40 с., ил./ Сост. Т.О. Волкова**.**

2. Мультимедийные обучающие программы.

3. Материал на информационном носителе(флэш-карта)

4. Классная доска с набором приспособлений для крепления таблиц.

5. Магнитная доска.

6. Интерактивная доска.

7. Персональный компьютер.

8. Мультимедийный проектор.

9. Ксерокс.

10. Компьютерный класс.

**Список литературы**

А.В. Горячева «Информатика и ИКТ:

* учебник «Информатика» (ч. 1, ч. 2), 2 класс;
* рабочая тетрадь (ч. 1, ч. 2), 2 класс.