

Программа дополнительного
образовательного кружка
для учеников 2 классов

*«Обучающие и развивающие
компьютерные игры»*

Разработана учителем
информатики высшей
категории Петровой Л.Б.

Пояснительная записка

Современное общество живет в мире постоянного умножения потока информации, которая каждые несколько лет практически удваивается. Не утонуть в этом информационном море, а точно ориентируясь, решать практические задачи человеку помогает компьютер. «Завтра» наших детей — это информационное общество. Если сегодня еще есть сферы жизни, где можно обойтись без компьютера, то в информационном обществе неумение пользоваться компьютером будет означать социальную инвалидность. В сегодняшних условиях информации общества педагоги и родители должны быть готовы к тому, что при поступлении в школу ребенок, скорее всего, столкнется с применением вычислительной техники. Поэтому необходимо заранее готовить ребенка к предстоящему взаимодействию с информационными технологиями образования в школе.

Рабочая программа кружка дополнительного образования составлена на основе программы начального внеурочного образования по информатике с учетом авторской программы по информатике Матвеевой Н.В., Челак Е.Н., рекомендованной Министерством образования РФ.

Игра для любого ребенка является средством познания мира, развития разнообразных умственных, социально-психологических и учебных навыков. Актуальность данной программы заключается в том, что использование разнообразных игр и пособий на занятиях кружка «Обучающие и развивающие компьютерные игры» способствует развитию логического мышления, зрительного и слухового восприятия ребенка. При этом развивается познавательная активность, внимание, память, речь.

Возможности компьютера позволяют часто менять темы, тренажеры, технологии, виды деятельности, что способствует поддержанию интереса у детей и успешности их развития.

Основная цель - помочь ребенку адаптироваться к обучению в начальной школе, способствовать полноценному развитию его личности, психических функций (памяти, мышления, внимания и т.д.), а также развитию его творческих способностей.

Задачи программы кружка «Развивающие игры»

Образовательные задачи:

- Получение знаний и умений по основам информатики.
- Обучение основам владения компьютером.
- Научить работать с интерактивной доской.
- Научить детей воспринимать компьютер как многогранное устройство с бесконечными возможностями для образования, для творчества. • получить первичные представления об объектах информатики, таких как: информация, сообщение, источник информации, приемник информации, канал связи и текст, знак, код, символ, компьютер, объект, модель.

Развивающие задачи:

- Развитие, абстрактно-логических и наглядно-образных видов мышления и типов памяти, основных мыслительных операций, внимания.

- Совершенствование умения слушать, понимать вопросы, смысл знаний, уметь задавать вопросы, отвечать на них.
- Развивать понятия формы, цвета и размера, ориентацию.
- Развивать творческое мышление, воображение, память, способность к самовыражению.
- Развивать выдержку, упорство, усидчивость, самоконтроль, концентрацию внимания.

Воспитательные задачи:

- Формирование информационной культуры: понимание того, для чего нужен компьютер, в каких сферах жизни он используется, сколько можно работать по времени, как правильно обращаться с техникой.
- Воспитание у детей потребности в сотрудничестве, взаимодействии со сверстниками, умения подчинять свои интересы определенным правилам.
- Формировать мотивацию к обучению, ориентированную на удовлетворение познавательных интересов, радость творчества.
- Привить интерес к труду и творчеству, воспитывать аккуратность.
- Повысить коммуникабельность детей.

Форма: в педагогической деятельности кружка предполагается широко использовать игры (имитационные, игры-упражнения, сочетание обучающих, развивающих и развлекательных компонентов компьютерных игр), проблемные ситуации и развлечения.

Методы и приемы

- игры;
- экспериментирование;
- моделирование;
- воссоздание;
- преобразование; • конструирование и др.

Рабочая программа ориентирована на использование учебного и программно-методического комплекса, в который входят:

1. Матвеева Н.В Информатика. 2 класс: учебник для 2 класса / Н.В. Матвеева, Е.Н. Челак и др. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013
2. Электронные обучающие ресурсы к учебнику Тур С.Н.
3. Интерактивные обучающие игры компании Новый диск
4. Обучающие ресурсы интернет

Выбор данной авторской программы и учебно-методического комплекса обусловлен тем, что наряду с обучающими и развивающими играми, позволит формировать информационную грамотность учеников.

Технологическое обеспечение. При реализации данной программы используются развивающая, информационная, игровая, разно уровневая технологии, технология групповой

работы и адаптивной системы обучения. Цель использования перечисленных технологий - содействовать становлению и развитию личности ребенка, умению использовать компьютер в обучении.

Планируемые результаты обучения

Личностные результаты:

- Определять и высказывать под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы).
- Приводить примеры и сведения из личного жизненного опыта.
- Добиваться решения поставленной задачи

Регулятивные УУД:

- Определять и формулировать цель деятельности на занятии с помощью учителя.
- Проговаривать последовательность действий.
- Учиться работать по предложенному учителем плану. • Учиться отличать, правильно выполненное задание от неверного.

Познавательные УУД:

- Ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя.
- Делать предварительный отбор источников информации, ориентироваться в электронном учебнике.
- Добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя учебник, свой жизненный опыт и информацию, полученную на занятии.
- Перерабатывать полученную информацию: делать выводы.

Коммуникативные УУД:

- Донести свою позицию до других: оформлять свою мысль в устной и письменной речи (на уровне одного предложения или небольшого текста).
- Слушать и понимать речь других.
- Помогать в работе другим детям
- Совместно договариваться о правилах общения и поведения и следовать им.
- Работать в команде
- Совместно работать на интерактивной доске

Учебно–тематический план

№	Тема занятия и её основное содержание	Часы	Прим.
1.	Правила поведения в кабинете информатики. Учебный фильм. Обсуждение. Тест.	1	
2.	Знакомство с компьютером. Игра: тренажер работы с мышью.	1	

3.	Познавательные видеофильмы, анимации, презентации. Учимся работать с интерактивной доской (ИД) и компьютером: раскраски, пазлы, конструирование из геометрических фигур,	1	
4.	Познавательные видеофильмы, анимации, презентации. Упражнения для управления мышью, развития ориентации. Нахождение отличий на рисунках, рисование мышью.	1	
5.	Познавательные видеофильмы, анимации, презентации. Упражнения для управления мышью. Прохождение лабиринтов, логические игры.	1	
6.	Познавательные видеофильмы, анимации, презентации. Нахождение лишнего предмета. Игры на развитие ориентации движений	1	
7.	Познавательные видеофильмы, анимации, презентации. Интерактивная игра на ИД. Разложение объектов на множества	1	
8.	Познавательные видеофильмы, анимации, презентации. Интерактивная игра на ИД: Обучение с Бабой Ягой. Раскрашивание картинок. Собираание картинок из пазлов	1	
9.	Познавательные видеофильмы, анимации, презентации. Интерактивная игра на ИД: Обучение с Бабой Ягой. Конструирование объектов из простейших геометрических фигур	1	
10.	Познавательные видеофильмы, анимации, презентации. Игры на сопоставление фигур по форме, размеру и цвету. Создание и раскрашивание орнаментов.	1	
11.	Познавательные видеофильмы, анимации, презентации. Интерактивная игра на ИД: Учим азбуку с Бабой Ягой. Игры на движение, реакцию, попадание в цель.	1	
12.	Познавательные видеофильмы, анимации, презентации. Интерактивная игра на ИД: Учим азбуку с Бабой Ягой Знакомство с клавиатурой. Игры со словами.	1	
13.	Познавательные видеофильмы, анимации, презентации. Интерактивная игра на ИД: Учим азбуку с Бабой Ягой Клавиатурный тренажер. Вставка пропущенных букв и слов в детских стихотворениях. Загадки.	1	
14.	Познавательные видеофильмы, анимации, презентации. Интерактивная игра на ИД: Учим азбуку с Бабой Ягой Упражнения на развитие симметрии.	1	
15.	Познавательные видеофильмы, анимации, презентации. Основные инструменты графического редактора MSPaint	1	
16.	Познавательные видеофильмы, анимации, презентации. Интерактивная игра на ИД: создание снежинок.	1	
17.	Познавательные видеофильмы, анимации, презентации. Новогодние игры, загадки, раскраски.	1	
18.	Познавательные видеофильмы, анимации, презентации. Задания по основам математики. Игры на счет.	1	

19.	Познавательные видеофильмы, анимации, презентации. Задания для 1 класса на портале LearningApps	1	
20.	Познавательные видеофильмы, анимации, презентации. Задачи с элементами логики	1	
21.	Познавательные видеофильмы, анимации, презентации. Задачи с элементами логики	1	
22.	Познавательные видеофильмы, анимации, презентации. Логомир.	1	
23.	Познавательные видеофильмы, анимации, презентации. Логомир	1	
24.	Познавательные видеофильмы, анимации, презентации. Интернет игры. Занимательная математика на LearningApps	1	
25.	Познавательные видеофильмы, анимации, презентации. Интерактивная игра на ИД: Страна чисел.	1	
26.	Познавательные видеофильмы, анимации, презентации. Знакомство с информацией и ее свойствами.	1	
27.	Познавательные видеофильмы, анимации, презентации. Органы чувств и информация	1	
28.	Познавательные видеофильмы, анимации, презентации. Носители информации.	1	
29.	Познавательные видеофильмы, анимации, презентации. Обработка информации.	1	
30.	Познавательные видеофильмы, анимации, презентации. Инфознайка. Подготовительный уровень.	1	
31.	Познавательные видеофильмы, анимации, презентации. Исполнитель Кузнечик	1	
32.	Познавательные видеофильмы, анимации, презентации. Исполнитель погрузчик.	1	
33.	Исполнитель Робот.	1	
34.	Компьютерный тест на проверку знаний по информатике.	1	
	Итого	34	

Объекты и средства материально-технического обеспечения кружка

Аппаратные средства

1. Персональные компьютеры - рабочее место учителя и учащихся
2. Мультимедиа проектор
3. Интерактивная доска ActiveBoard 10 касаний
4. Устройства вывода звуковой информации (колонки)
5. Устройства для подключения к сети интернет

Программные средства

1. Операционная система Windows 10 Pro
2. Графический редактор
3. ЭОР к учебнику Тур С.Н.
4. Н.В. Матвеева, Е.Н. Челак и др. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013 г. Серия дисков “Несерьезные уроки”, Новый диск
5. Мир информатики, “Кирилл и Мефодий”.
6. Серия дисков «Обучение с бабой ягой», Новый диск.