****

**ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

 Программа внеурочной деятельности «Анимашки» для 5-6 класса разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования, Концепции духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России.

На сегодняшний день компьютерная грамотность нужна любому современному человеку, компьютер используется в самых разных областях: обучение, развлечение, работа, общение и т.д. Чтобы приобрести навыки работы на компьютере, необходимы начальные, базовые знания. Без них любой пользователь персонального компьютера будет чувствовать себя неуверенно, пытаться выполнять действия наугад. Работа такого пользователя очень часто является непродуктивной и приводит к ошибкам.

Ребенок в современном информационном обществе должен уметь работать на компьютере, находить нужную информацию в различных информационных источниках (электронных энциклопедиях, Интернете), обрабатывать ее и использовать приобретенные знания и навыки в жизни.

Учащиеся выражают большой интерес к работе на компьютере и обладают психологической готовностью к активной встрече с ним. Общение с компьютером увеличивает потребность в приобретении знаний, продолжении образования.

#####  **Цель программы:**

##### формирование основ информационно-коммуникационной компетентности *(*овладение школьниками навыками работы на компьютере, умением работать с различными видами информации и освоение основ проектно-творческой деятельности).

**Задачи программы:**

1. Дать школьникам первоначальное представление о компьютере и современных информационных и коммуникационных технологиях.
2. Научить учащихся работать с программами WORD, PAINT, POWER POINT.
3. Обучить учащихся основам алгоритмизации и программирования.
4. Научить учащихся находить информацию в Интернете и обрабатывать ее.
5. Углубить первоначальные знания и навыки использования компьютера для основной учебной деятельности
6. Развивать творческие и интеллектуальные способности детей, используя знания компьютерных технологий.
7. Приобщить к проектно-творческой деятельности.
8. Формировать эмоционально-положительное отношение к компьютерам.

Программа «Анимашки» рассчитана на учащихся 5-6 классов.

 Программа составлена с учетом санитарно-гигиенических требований, возрастных особенностей, учащихся среднего школьного возраста.

Занятия проводятся по 1 часу 1 раз в неделю. Во время занятия обязательными являются физкультурные минутки, гимнастика для глаз.

Срок освоения программы – 1 год.

 **Объем курса ­­– 34 часа.**

**Результаты освоения курса внеурочной деятельности**

**Личностные**

· внутренняя позиция школьника на основе положительного отношения к школе;

· принятие образа «хорошего ученика»;

· положительная мотивация и познавательный интерес к изучению курса;

· способность к самооценке;

· начальные навыки сотрудничества в разных ситуациях;

**Метапредметные**

**Познавательные**

· начало формирования навыка поиска необходимой информации для выполнения учебных заданий;

· сбор информации;

· обработка информации (*с помощью ИКТ);*

· анализ информации;

· передача информации (устным, письменным, цифровым способами);

· самостоятельно выделять и формулировать познавательную цель;

· использовать общие приёмы решения задач;

· контролировать и оценивать процесс и результат деятельности;

· моделировать, т.е. выделять и обобщенно фиксировать группы существенных признаков объектов с целью решения конкретных задач.

· подведение под понятие на основе распознавания объектов, выделения существенных признаков;

· синтез;

· сравнение;

· классификация по заданным критериям;

· установление аналогий;

· построение рассуждения.

**Регулятивные**

· начальные навыки умения формулировать и удерживать учебную задачу;

· преобразовывать практическую задачу в познавательную;

· ставить новые учебные задачи в сотрудничестве с учителем;

· выбирать действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;

· умение выполнять учебные действия в устной форме;

· использовать речь для регуляции своего действия;

· сличать способ действия и его результат с заданным эталоном с целью обнаружения отклонений и отличий от эталона;

· адекватно воспринимать предложения учителей, товарищей, родителей и других людей по исправлению допущенных ошибок;

· выделять и формулировать то, что уже усвоено и что еще нужно усвоить, определять качество и уровня усвоения;

**Коммуникативные**

**В процессе обучения дети учатся:**

· работать в группе, учитывать мнения партнеров, отличные от собственных;

· ставить вопросы;

· обращаться за помощью;

· формулировать свои затруднения;

· предлагать помощь и сотрудничество;

· договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности;

· слушать собеседника;

· договариваться и приходить к общему решению;

· формулировать собственное мнение и позицию;

· осуществлять взаимный контроль;

· адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

**Предметные**

1. По окончании обучения учащиеся должны демонстрировать сформированные умения и навыки работы на компьютере и применять их в практической деятельности и повседневной жизни.
2. Умение самостоятельно осуществлять творческие проекты в программах WORD, POINT, POWER POINT,
3. Создание банка данных детских работ (статей, рисунков, презентаций) для использования в учебно-воспитательном процессе.
4. Совершенствование материально-технической базы.

 **Формы контроля.**

Анкетирование, тестирование, написание и иллюстрирование статей (WORD, POINT), редактирование текстов, создание презентаций POWER POINT, конкурсы работ учащихся, выставки, презентации и т.д. Теоретические знания оцениваются через участие во внеклассных мероприятиях.

**Содержание курса внеурочной деятельности с указанием форм организации и видов деятельности**

**Формы внеурочной деятельности**

**Кружок по информатике** - одна из наиболее действенных и эффективных форм внеклассных занятий. В основе кружковой работы лежит принцип строгой добровольности. Обычно кружковые занятия организуются для хорошо успевающих учащихся. Однако следует иметь в виду, что иногда и слабо успевающие учащиеся изъявляют желание участвовать в работе физического кружка и нередко весьма успешно занимаются там; учителю физики не следует этому препятствовать

**Виды внеурочной деятельности**

* Игровая деятельность
* Познавательная деятельность

**Примерная структура занятия**

1. Организационный момент (2 мин)

2. Разминка. Короткие логические, математические задачи и задачи на развитие внимания (5мин)

3. Объяснение нового материала или фронтальная работа по решению новых задач, работа на печатных листах (10 мин)

4. Физкультминутка (3 мин)

5. Работа за компьютером (15 мин)

6. Релаксация (2 мин)

7. Подведение итогов (3 мин)

**Правила поведения и техники безопасности в компьютерном кабинете (1 час)**

Знакомство с кабинетом, с правилами поведения в кабинете. Демонстрация возможностей компьютера и непосредственно того, что они будут делать на курсе.

**Компьютер и его устройства (1 час)**

Знакомство с компьютером и его основными устройствами, работа в компьютерной

программе «Мир информатики»

**Знакомство с программой PowerPoint, основные возможности (5 часов)**

знакомство с программой создания презентаций PowerPoint; с правилами оформления презентаций, с интерфейсом программы, научиться создавать презентации, назвать основные элементы окна программы;

**Редактор Power Point и проектная деятельность (27 часов)**

Знакомство с редактором Power Point, меню программы, создание презентации на заданные темы, использование эффектов анимации, гиперссылки.

**Тематическое планирование**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№** | **Тема**  | **Часы** |
|  | **Правили поведения и техники безопасности в компьютерном кабинете (1 час)** |  |
| 1 | Техника безопасности | 1 |
|  | **Компьютер и его устройства (1 час)**  |  |
| 2 | Компьютер и его составляющие. Первое знакомство. Программы. | 1 |
|  | **Знакомство с программой PowerPoint, основные возможности (5 часов)**  |  |
| 3-4 | Знакомство с программой PowerPoint | 2 |
| 5-6 | Основные возможности программы PowerPoint | 3 |
|  | **Редактор Power Point и проектная деятельность (27 часов)** |  |
| 7-9 | Составление простейшей презентации | 2 |
| 10-12 |  Творческий Проект. «Как люди получают информацию» | 3 |
| 13-15 | Знакомство с текстовым редактором Word. Проект «Эксклюзивный календарь» | 3 |
| 16-17 | Знакомство с графическим редактором Paint | 2 |
| 18-20 |  Добавление в презентацию картинок, арт текстов. Проект «Робот» | 3 |
| 21-22 | Творческий проект. «Моя семья» | 2 |
| 23-25 | Добавление эффектов анимации в презентацию. Творческий проект «Компьютерный вернисаж» | 3 |
| 26-27 | Творческий Проект. «Я - читатель» | 2 |
| 28-29 | Составление презентации с вложениями. Гипперсылки. | 2 |
| 30-32 | Творческий Проект «Портфолио». | 3 |
| 33-34 | Отчет |  |
| Итого  | 34 часа |  |