

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

Министерство образования Тульской области

Комитет по образованию администрации муниципального образования  
Киреевский район

МКОУ "Болоховский центр образования №2"

СОГЛАСОВАНО

УТВЕРЖДЕНО

Зам директора по УВР

Директор \_\_\_\_\_ Л.И.Агеева

\_\_\_\_\_ Поволяева Л.Н.

Приказ №314/2

"30" августа 2023 г.

от "31" августа 2023 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

внеурочной деятельности

**«Увлекательный мир информатики»**

для учащихся начальной школы

(общеинтеллектуальное направление)

Составитель: Якушина Ольга Викторовна  
учитель информатики

Болохово 2023

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

### **Актуальность программы.**

В принятой Министерством образования РФ «Концепции о модификации образования» отмечено, что современные тенденции требуют более раннего внедрения изучения компьютеров и компьютерных технологий в учебный процесс.

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.

Педагоги дополнительного образования могут помочь ребятам овладеть компьютером и научить применять эти знания на практике.

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 младших классов 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.

В младшем школьном возрасте происходит постепенная смена ведущей деятельности, переход от игры к учебе. При этом игра сохраняет свою ведущую роль. Поэтому значительное место на занятиях занимают игры. Возможность опоры на игровую деятельность позволяет сделать интересными и осмысленными любую учебную деятельность. Дети при восприятии материала обращают внимание на яркую подачу его, эмоциональную окраску, в связи с этим основной формой объяснения материала является демонстрация.

### **Характеристика программы**

Программа «Увлекательный мир информатики» рассчитана на детей младшего школьного возраста, для учащихся 1-4 классов.

Программа составлена с учетом санитарно-гигиенических требований, возрастных особенностей учащихся младшего школьного возраста и рассчитана на работу в учебном компьютерном классе, в котором должно быть 10 учебных мест и одно рабочее место – для преподавателя.

Занятия проводятся по 1 часу 1 раз в неделю. Во время занятия обязательными являются физкультурные минутки, гимнастика для глаз. Занятия проводятся в нетрадиционной форме с использованием разнообразных дидактических игр.

Срок освоения программы – 4 года.

Объем курса – 134 часов. Каждый год обучения рассчитан на 32 часа на 1-ом году обучения, 34 часа на 2-4-м году обучения.

### ***Ожидаемый результат:***

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 интегрированной мультимедийной среде ПервоЛого.
3. Создание банка данных детских работ (статей, рисунков, презентаций) для использования в учебно-воспитательном процессе.
4. Совершенствование материально-технической базы.

### **Формы контроля.**

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 в дистанционных конкурсах, во внеклассных мероприятиях - игра «Умники и умницы», игра по станциям «Веселая информатика», игра «Открытие видов информации», «Юные информатики».

## **РАЗДЕЛ 1. ОРГАНИЗАЦИЯ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ**

### **1.1. Цели и задачи программы**

#### **Цель программы:**

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

#### **Задачи программы:**

1. Формировать общеучебные и общекультурные навыки работы с информацией (*формирование умений грамотно пользоваться источниками информации, правильно организовать информационный процесс*).
2. Познакомить школьников с видами и основными свойствами информации, научить их приемам организации информации и планирования деятельности.
3. Дать школьникам представления о современном информационном обществе, информационной безопасности личности и государства.
4. Дать школьникам первоначальное представление о компьютере и современных информационных и коммуникационных технологиях.
5. Научить учащихся работать с программами WORD, PAINT, POWER POINT.
6. Научить учащихся работе на компьютере с использованием интегрированной графической среды ПервоЛого.
7. Обучить учащихся основам алгоритмизации и программирования.
8. Научить учащихся находить информацию в Интернете и обрабатывать ее.
9. Углубить первоначальные знания и навыки использования компьютера для основной учебной деятельности
10. Развивать творческие и интеллектуальные способности детей, используя знания компьютерных технологий.
11. Приобщить к проектно-творческой деятельности.
12. Формировать эмоционально-положительное отношение к компьютерам.

### **1.2. Требования к уровню освоения содержания дисциплины**

#### ***должны знать:***

- правила техники безопасности;
- основные устройства ПК;
- правила работы за компьютером;
- виды информации и действия с ней;
- назначение и возможности графического редактора PAINT;
- возможности текстового редактора WORD;
- назначение и работу программы Power Point;
- понятия локальных и глобальных сетей;
- основы Интернет;
- работу электронной почты;
- назначение и возможности при работе в интегрированной графической среде ПервоЛого.

#### ***должны уметь:***

- соблюдать требования безопасности труда и пожарной безопасности;
- включить, выключить компьютер;
- работать с устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, дисководы);
- набирать информацию на русском и английском регистре;
- запускать нужные программы, выбирать пункты меню, правильно закрыть программу.
- работать с программами Word, Paint, , Power Point;
- работать с электронной почтой;
- создавать презентацию, используя все возможности Power Point;
- уметь самостоятельно осуществлять творческие проекты в интегрированной мультимедийной среде ПервоЛого;
- составлять и защищать творческие мини-проекты.

### **Планируемые результаты реализации программы кружка**

#### **ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

<b>У обучающегося будут сформированы</b>	<b>Обучающийся получит возможность для формирования</b>
Внутренняя позиция школьника	
внутренняя позиция школьника на уровне положительного отношения к школе, ориентации на содержательные моменты школьной действительности и принятия образца «хорошего ученика»	внутренней позиции школьника на уровне положительного отношения к школе, понимания необходимости обучения, выраженного в преобладании учебно-познавательных мотивов и предпочтений социального способа оценки знаний

#### **МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ**

##### **- Познавательные универсальные действия**

<b>Выпускник научится</b>	<b>Выпускник получит возможность научиться</b>
Умение анализировать объекты с целью выделения признаков	
анализировать объекты с выделение существенных и несущественных признаков	
Умение выбрать основание для сравнения объектов	
сравнивает по заданным критериям два три объекта, выделяя два-три существенных признака	осуществлять сравнение, самостоятельно выбирая основания и критерии
Умение выбрать основание для классификации объектов	
проводит классификацию по заданным критериям	осуществлять классификацию самостоятельно выбирая критерии
Умение доказать свою точку зрения	
строить рассуждения в форме связи простых суждений об объекте, свойствах, связях	строить логические рассуждения, включающие установление причинно-следственных связей
Умение определять последовательность событий	
устанавливать последовательность событий	устанавливать последовательность событий, выявлять недостающие элементы

Умение определять последовательность действий	
определять последовательность выполнения действий, составлять простейшую инструкцию из двух-трех шагов	определять последовательность выполнения действий, составлять инструкцию (алгоритм) к выполненному действию
Умение использовать знаково-символические средства	
использовать знаково-символические средства, в том числе модели и схемы для решения задач	создавать и преобразовывать модели и схемы для решения задач
Умение кодировать и декодировать информацию	
кодировать и декодировать предложенную информацию	кодировать и декодировать свою информацию
Умение понимать информацию, представленную в неявном виде	
понимать информацию, представленную в неявном виде (выделяет общий признак группы элементов, характеризует явление по его описанию).	понимать информацию, представленную в неявном виде (выделяет общий признак группы элементов, характеризует явление по его описанию) и самостоятельно представлять информацию в неявном виде.

**- Регулятивные универсальные действия**

<b>Выпускник научится</b>	<b>Выпускник получит возможность научиться</b>
Умение принимать и сохранять учебную цель и задачи	
Принимать и сохранять учебные цели и задачи	в сотрудничестве с учителем ставить новые учебные задачи
Умение контролировать свои действия	
осуществлять контроль при наличии эталона	Осуществлять контроль на уровне произвольного внимания
Умения планировать свои действия	
планировать и выполнять свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации	планировать и выполнять свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации в новом учебном материале
Умения оценивать свои действия	
оценивать правильность выполнения действия на уровне ретроспективной оценки	самостоятельно адекватно оценивать правильность выполнения действия и вносить необходимые коррективы в исполнение как по ходу его реализации, так и в конце действия

**- Коммуникативные универсальные действия**

<b>Выпускник научится</b>	<b>Выпускник получит возможность научиться</b>
Умение объяснить свой выбор	
строить понятные для партнера	строить понятные для партнера

высказывания при объяснении своего выбора	высказывания при объяснении своего выбора и отвечать на поставленные вопросы
Умение задавать вопросы	
формулировать вопросы	формулировать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества с партнером

## РАЗДЕЛ 2. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

### 2.1. Тематический план учебной дисциплины

#### 1 год обучения

№ урока	дата	Тема занятия	Компьютерная поддержка
1		Введение в предмет. Правила техники безопасности, правила поведения в компьютерном классе. Возможности персонального компьютера. Применение персонального компьютера.	Презентация «Правила поведения в компьютерном классе», «Применение персонального ПК»
2		Цвет и форма предметов.	презентация
3		Мышь. Размер предметов.	презентация
4		Клавиатура. Работа на клавиатуре. Названия предметов	Тренажер-обучающая игра Rapid Typing
5		Клавиатура. Работа на клавиатуре	Тренажер-обучающая игра Rapid Typing
6		Курсор. Понятия: вверх, вниз, вправо, влево. Состав предметов.	презентация
7		Запуск программы Paint. Назначение, возможности, местоположение. Панель опций, панель инструментов.	Графический редактор Paint.
8		Использование графических примитивов. Панель инструментов.	Графический редактор Paint.
9		Создание, редактирование и сохранение рисунка.	Графический редактор Paint.
10		Заливка цветом фигур	Графический редактор Paint.
11		Редактирование и сохранение изображения. Проект «Бусы»	Графический редактор Paint.
12		Признаки предмета. Выявление существенного признака предметов. Проект «Бусы».	Графический редактор Paint.
13		Создание и копирование рисунков	Графический редактор Paint.
14		Копирование и печать рисунков	Графический редактор Paint.
15		Состав предметов	Графический редактор Paint.
16		Действия предметов	Графический редактор Paint.
17		Понятие «равно», «не равно»	Графический редактор Paint.
18		Отношения «больше» и «меньше»	Графический редактор Paint.
19		Понятия «вверх», «вниз», «вправо», «влево»	Графический редактор Paint.
20		Повторение на действия предметов	Графический редактор Paint.
21-23		Проект «Фантастический зверь»	Графический редактор Paint.
24		Цифры	Презентация

25		Возрастание, убывание	Презентация
26		Множество и его элементы	Презентация
27		Способы задания множества	Презентация
28		Сравнение множеств	Презентация
29		Отображение множеств	Презентация
30		Кодирование	Презентация
31		Повторение Творческие задания	Презентация
32		Повторение. Творческие задания	Презентация

### 2 год обучения

№ урока	дата	Тема занятия	Компьютерная поддержка
1		Правила поведения на уроках информатики.	презентация
2		Компьютер и его основные устройства	презентация
3		Системный блок	
4		Работа с мышью	
5		Работа на клавиатуре	тренажер
6		Графика	Графический редактор Paint
7		Раскрашивание компьютерных рисунков	Графический редактор Paint
8		Конструирование	презентация
9		Виды информации	презентация
10		Множества.	презентация
11		Вложенность множеств	презентация
12		Пересечение множеств	презентация
13		Объединение множеств	презентация
14		Логика. Высказывания. Отрицание.	презентация
15		Понятия «истина» и «ложь»	презентация
16		Логические операции «И», «ИЛИ»	презентация
17		Понятие «дерево»	презентация
18		Графы.	презентация
19		Комбинаторика	презентация
20		Знакомство с программой WORD. Создание и сохранение документов.	Программа Word
21		Файлы. Папки (каталоги). Имя файла	Программа Word
22		Операции над файлами и папками (каталогами): создание папок (каталогов), копирование файлов и папок (каталогов), перемещение файлов и папок (каталогов), удаление файлов и папок (каталогов).	Программа Word
23		Основные операции при создании текстов: набор текста, перемещение курсора, ввод прописных букв, ввод букв латинского алфавита.	Программа Word
24		Создание нового документа и сохранение текстового документа, открытие документа	Программа Word
25		Выделение текста, вырезание, копирование и вставка текста.	Программа Word
26		Оформление текста. Выбор шрифта, размера, цвета и начертания символов. Оформление текста объявления.	Программа Word
27		Организация текста. Заголовок, подзаголовок, основной текст. Выравнивание абзацев Оформление текста поздравительной открытки.	Программа Word



28		Вставка и редактирование рисунков. Надписи WORD Art.	Программа Word
29		Вставка и редактирование рисунков. Надписи WORD Art.	Программа Word
30-32		Проект «Поздравительная открытка »	Программа Word
33-34		Заключительное повторение	

### 3 год обучения

№ п/п	дата	Тема занятия	
1		Вводное занятие. Правила техники безопасности при работе на компьютере.	презентация
2		Алгоритм	презентация
3		Схема алгоритма	презентация
4		Ветвление алгоритма	презентация
5		Цикл в алгоритме	презентация
6		Алгоритм с ветвлениями и и циклами	презентация
7		Знакомство с программой Power Point	Power Point
8		Создание и дизайн слайда	Power Point
9		Вставка фигур	Power Point
10		Вставка рисунков	Power Point
11		Настройка анимации	Power Point
12-14		Создание презентации на заданную тему	Power Point
15		Интернет и его роль в жизни человека	
16		Поиск информации через интернет	
17		Работа с информацией, полученной через интернет.	
18		Основные виды и классификация компьютерных игр	Программа Kid Designer
19		Развивающие компьютерные игры	Программа Kid Designer
20		Развивающие компьютерные игры	Программа Kid Designer
21		Источники информации для компьютерного поиска: компакт-диски CD («си-ди») или DVD («ди-ви-ди»), сеть Интернет, постоянная память компьютера.	
22		Способы компьютерного поиска информации: просмотр подобранной по теме информации, поиск файлов с помощью файловых менеджеров, использование средств поиска в электронных изданиях, использование специальных поисковых систем.	
23		Поисковые системы. Примеры программ для локального поиска.	
24		Поисковые системы в сети Интернет. Поисковые запросы. Уточнение запросов на поиск информации. Сохранение результатов поиска.	
24		Поиск изображений. Сохранение найденных изображений.	
25-27		Создание презентаций на заданную тему.	
28		Интегрированная среда ПервоЛого. Рабочее поле, инструменты, формы.	
29		Черепашка меняет облик	

30		Учим Черепашку двигаться	
31		Черепашка идет по компасу	
32		Первая анимация	
33-34		Разработка собственного проекта	
		<b>ИТОГО</b>	

#### 4 год обучения

№ п/п	дата	Тема занятия	
1		Вводное занятие. Правила техники безопасности при работе на компьютере.	
2-3		Работа с текстом.	Программа Word
4-6		Работа с графической информацией.	
7-8		Работа со звуковой информацией.	
9		Как оформить программу	
10		Что показывают датчики	
11		Для чего Черепашке датчики	
12		Учимся командовать «с умом»	
13		Приборная панель	
14-23		Создание простейших мультимедийных проектов.	
24-33		Разработка индивидуального творческого мультимедийного проекта.	
34		Конкурс творческих проектов в среде ПервоЛого.	

## 2.2. Содержание отдельных тем дисциплины.

### Содержание курса 1 года обучения.

#### Введение

Правила техники безопасности при работе с компьютером и в кабинете информатики.

#### Виды информации и действия с ней.

Понятие информации, виды информации. Получение, хранение, передача и обработка информации. Кодирование информации.

#### Знакомство с компьютером

Знакомство с компьютером. Роль компьютера в жизни человека. Диагностика ИК-компетентности учащихся. Основные устройства компьютера, их взаимодействие. Функции и управление компьютерной мышью. Клавиши клавиатуры, значение клавиатуры и ее функции. Элементы операционной системы

#### Учимся рисовать

Графический редактор Paint. Панель опций, панель инструментов, палитра, область выделения. Разработка и редактирование изображения. Копирование, печать рисунков.

#### Создаем текст

Программа **WORD**, окно программы, элементы окна, программы, документа.

Ввод текста, непечатаемые знаки, отмена, возврат и повтор действий, параметры шрифта, цвет текста, применение эффектов, текст-объявление. Создание текста поздравительной открытки. Выделение, копирование, перемещение, удаление текста, редактирование текста. Автофигуры, вставка и редактирование рисунков, надписи Word Art.

### Содержание курса 2 года обучения.

#### Введение

Правила техники безопасности при работе с компьютером и в кабинете информатики.

#### Множество

Понятие множество. Элементы множества. Сравнение множеств. Отображение множеств. Вложенные множества. Пересечение и объединение множеств.

#### Графы

Что такое графы.

## **Интернет и его возможности**

Информация в жизни человека, интернет, его роль в жизни человека. Программы поиска информации, панели инструментов, открытие окна, завершение работы в программе. Копирование текста, рисунка, сохранение и редактирование информации. Защита компьютера. Вирусы и антивирусы.

## **Создаем презентацию**

Программа Power Point, слайд, мультимедийная презентация. Панель инструментов, сохранение документа, завершение работы. Создание презентации, добавление текста, оформление слайда, изменение дизайна.

Настройка анимации, вставка фигур. Создание собственной презентации на заданную тему.

## **Алгоритмика**

Понятие алгоритма. Виды алгоритмов. Исполнитель алгоритмов. Написание алгоритма. **Компьютерные игры**

Основные жанры компьютерных игр. Классификация компьютерных игр по количеству игроков. Работа с развивающими компьютерными играми

### **Содержание курса 3 года обучения.**

#### **Интегрированная среда ПервоЛого. Рабочее поле, инструменты, формы.**

Создание альбома, знакомство с рабочим полем, инструментами, формами Черепашки, сохранение альбома.

#### **Работа с рисунком и формами Черепашки.**

Создание рисунка с использованием инструментов, создание рисунка с использованием форм Черепашки; работа с фрагментами рисунка, изменение формы Черепашки; копирование, удаление и перемещение и изменение рисунка и форм Черепашки. Создание рисунков: “Деревенский пейзаж”, “Подводный мир”, “Космос”. Создание рисунка на свободную тему.

#### **Объекты, управление объектами (программирование черепашки).**

Команды управления Черепашкой; оживление рисунка: простейший алгоритм движения объекта, создание мультипликационного эффекта; создание новых форм и оживление их; создание мультипликационного сюжета. Оживление сюжетов: “Деревенский пейзаж”, “Подводный мир”, “Космос”. Создание мультипликационного сюжета на свободную тему.

#### **Взаимодействие объектов, сложные (ветвящиеся) алгоритмы.**

Реагирование объектов друг на друга, реагирование объектов на цвет, управление объектами при помощи светофора; создание сложного мультипликационного сюжета. Создание мультипликационного сюжета: “Регулируемый перекресток”. Мультипликационный сюжет на свободную тему.

#### **Работа с текстом.**

Текстовое окно, размер и цвет шрифта, проверка правописания, изменение размера и перемещение текста.

### **Содержание курса 4 года обучения.**

#### **Работа с графической информацией.**

Использование графических файлов для создания рисунков и фона, вставка фона для листа из файла. Работа на сканере. Обучение сканированию рисунка. Использование графических файлов в проекте. Разработка проекта “Новогодняя открытка”.

#### **Работа со звуковой информацией.**

Запись звука, вставка звука из файла, прослушивание звуковой информации; создание мелодии, вставка музыки из файла, воспроизведение музыки.

#### **Создание простейших мультимедийных проектов.**

Создание мультимедийных проектов: “Деревенский пейзаж”, “Подводный мир”, “Скачки”, “Космос”, “Домик в деревне”, “Регулируемый перекресток”, “Игра хоккей”, “Фигурное катание”; кнопки, оглавление альбома, сохранение альбома.

#### **Разработка индивидуального творческого мультимедийного проекта.**

Индивидуальная работа по разработке творческого мультимедийного проекта.

**Конкурс творческих проектов в среде ПервоЛого.**

Защита творческих проектов на конкурсе, награждение победителей дипломами, грамотами, ценными подарками.