

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
«СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА  
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
ПОСЕЛОК МИХАЙЛОВСКИЙ  
САРАТОВСКОЙ ОБЛАСТИ»**

**ПРИНЯТО:**  
на педагогическом совете  
от 01 сентября 2023г.  
Протокол № 1

**УТВЕРЖДАЮ:**  
Директор МОУ «СОШ  
МО пос. Михайловский»  
\_\_\_\_\_/ Маслова О. Р. /  
01 сентября 2023г.

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ "СРЕДНЯЯ  
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ** 01.09.2023 12:55 (MSK) Сертификат 3856DD03C1B98837C21B3FF0A3EFC1AD

**ПОСЕЛОК МИХАЙЛОВСКИЙ САРАТОВСКОЙ ОБЛАСТИ",** Маслова Ольга Романовна, директор

**Дополнительная  
общеобразовательная общеразвивающая программа  
«Инфознайка»**

Направленность: техническая  
Срок реализации программы: 10 месяцев  
Возраст обучающихся: 7-8 лет  
Автор-составитель:  
Полижина Наталья Николаевна,  
педагог дополнительного образования

**МО пос. Михайловский, 2023**

# **1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной программы:**

## **Пояснительная записка (общая характеристика программы):**

**Направленность (профиль) программы** - техническая

**Актуальность программы**

Выпускник начальной школы должен уметь ориентироваться в информационных потоках современного общества, использовать сеть Интернет для поиска необходимой информации, обрабатывать графику, создавать электронные публикации, кратковременные анимационные ролики, презентации проектов.

Данная программа в начальной школе вносит значимый вклад в формирование информационного компонента общеучебных умений и навыков, выработка которых является одним из приоритетов общего образования.

Более того, работа на компьютере и умение работать на нем очень важное умение, которое пригодится ребятам в дальнейшем.

**Отличительные особенности программы** - К отличительным особенностям данной программы можно отнести принципы взаимосвязи между классными и внеклассными занятиями, научной углубленности, практической направленности, занимательности и индивидуального подхода к каждому ученику. Учащиеся младших классов испытывают к компьютеру интерес и обладают психологической готовностью к активной встрече с ним. Общение с компьютером увеличивает потребность в приобретении знаний, продолжении образования.

**Адресат программы** – обучающийся

**Возраст и возрастные особенности** – 7-8 лет

Ведущей в младшем школьном возрасте становится учебная деятельность. Она определяет важнейшие изменения, происходящие в развитии психики детей на данном возрастном этапе. В рамках учебной деятельности складываются психологические новообразования, характеризующие наиболее значимые достижения в развитии младших школьников и являющиеся фундаментом, обеспечивающим развитие на следующем возрастном этапе. Постепенно мотивация к учебной деятельности, столь сильная в первом классе, начинает снижаться. Это связано с падением интереса к учебе и с тем, что у ребенка уже есть завоеванная общественная позиция ему нечего достигать. Для того чтобы этого не происходило учебной деятельности необходимо придать новую лично значимую мотивацию. Ведущая роль учебной деятельности в процессе развития ребенка не исключает того, что младший школьник активно включен и в другие виды деятельности, в ходе которых совершенствуются и закрепляются его новые достижения.

**Срок освоения программы** – 10 месяцев

**Режим занятий** - 1 час в неделю по 40 минут

**Цель и задачи программы:**

**Цель** - формирование информационной компетентности и развитие мышления младших школьников.

**Задачи программы:**

**Обучающие:**

- ✓ Познакомить учащихся с основными компонентами устройства компьютера и принципами работы в текстовом и графическом редакторах.

- ✓ Сформировать элементарные навыки работы в текстовом и графическом редакторах.

#### Развивающие:

- ✓ Развивать познавательный интерес младших школьников.
- ✓ Развивать творческое воображение, математическое и образное мышление учащихся.
- ✓ Развивать умение работать с компьютерными программами и дополнительными источниками информации.

#### Воспитывающие:

- ✓ Воспитывать интерес к занятиям информатикой.
- ✓ Воспитывать культуру общения между учащимися.
- ✓ Формировать культуру безопасного труда при работе за компьютером.

#### **Планируемые результаты.**

В результате занятий в кружке к концу обучения учащиеся должны получить следующие знания и умения:

- ✓ знать правила поведения в компьютерном классе;
- ✓ знать основные возможности применения компьютеров;
- ✓ знать назначение основных устройств компьютера;
- ✓ знать понятие операционной системы;
- ✓ знать, что такое информация, способы получения информации человеком, виды информации;
- ✓ знать понятия истинного и ложного суждения;
- ✓ знать понятия множества, класса, элементов множества;
- ✓ знать основные операции, которые можно выполнять над множествами;
- ✓ знать понятия алгоритм, исполнитель алгоритма, система команд исполнителя;
- ✓ уметь включать и выключать компьютер;
- ✓ уметь загружать программы и прекращать их работу;
- ✓ уметь выполнять операции над множествами;
- ✓ уметь создавать рисунки в графическом редакторе Paint;
- ✓ уметь использовать клавиатуру и мышь при работе с прикладными программами;

Кроме того, у учащихся должен быть сформирован познавательный интерес к предмету и представления об информатике. Полученные знания и умения, учащихся способствуют развитию мышления и формированию информационной культуры младших школьников.

#### **Учебный план:**

	Наименование разделов	Количество часов		
		всего	теория	практика
1	Компьютер – наш верный друг	11	4	7
2	Информация	7	2	5
3	Логика	8	3	5
4	Алгоритмы и исполнители	8	3	5
5	Графический редактор	6	1	5

ИТОГО	40	13	27
-------	----	----	----

## **Содержание курса.**

### **Компьютер – наш верный друг**

Знакомство с кабинетом информатики. Правила поведения в кабинете информатики. Основные устройства компьютера. Системный блок, монитор, клавиатура, мышь. Указатели и стрелка. Работа с мышью (щелчок, двойной щелчок, перетаскивание мышью). Ввод букв с клавиатуры по определенным правилам. Работа с клавиатурным тренажером.

Практические работы:

- Работа с компьютерной мышью.
- Работа с клавиатурным тренажером.
- Развивающая игра «Раскраска».
- Развивающая игра «Конструктор».

### **Информация**

Информация в нашей жизни. Роль и место информации в жизни человека. Органы чувств как каналы получения информации. Виды информации.

Информационные процессы. Носители информации. Источники и приемники информации. Кодирование информации. Искажение информации, кодирование и шифрование.

Практические работы:

- Кодирование информации.
- Декодирование информации.
- Шифровка и дешифровка информации.

### **Логика**

Элементы логики. Суждения. Истинные и ложные суждения. Сопоставления. Выделение признаков и свойств. Построение отрицательных высказываний.

Множества и его элементы. Сравнение множеств. Операции над множествами: объединение, пересечение, вложенность и независимость. Отношение между множествами. Представление информации с помощью таблиц.

Практические работы:

- Определение истинного и ложного суждения.
- Выбор элементов из множества.
- Операции объединения и пересечения множеств.
- Операции вложенности и независимости множеств.
- Преобразование текстовой информации в таблицу.

### **Алгоритмы и исполнители**

Исполнители и система команд. Модели. Моделирование. Виды моделей. Алгоритмы. Свойства алгоритмов. Способы представления алгоритмов. Блок-схемы. Линейные алгоритмы. Применение линейных алгоритмов в жизни. Работа с исполнителем Транспортером.

Практические работы:

- Нахождение отличий в командах для разных исполнителей.
- Представление моделей на компьютере.
- Составление команд для исполнителя Транспортер.

### **Графический редактор**

Знакомство с графическим редактором. Возможности графического редактора. Знакомство с инструментами программы (пипетка, карандаш, распылитель, кисть). Функция раскрашивания в графическом редакторе. Знакомство с особенностями раскрашивания изображения на компьютере. Раскрашивание готовых рисунков. Декоративное рисование.

Практические работы:

- Работа с инструментами программы (пипетка, карандаш, распылитель, кисть)
- Обучение использованию инструмента – заливка.
- Практическая работа по раскрашиванию готовых рисунков.
- Составление рисунков на заданные темы.

**Образовательная задача** – помочь детям узнать основные возможности компьютера и научиться ими пользоваться в повседневной жизни.

**Учебная задача**, которая будет поставлена перед обучающимися – приобрести знания о возможностях различных средств ИКТ для использования в обучении, развитии собственной познавательной деятельности и общей культуры.

**Предполагаемые тематические рабочие группы обучающихся и форматы их работы** – группа одна, формат работы – индивидуальная, самостоятельная работа, групповая, комбинированная

**Уровневость** – базовый

#### Учебно – тематическое планирование

п/п	Название раздела, темы	Количество во часов	Дата проведения
	<b>Компьютер – наш верный друг</b>		
1	Здравствуй, класс компьютерный! Правила поведения в кабинете информатики.	1	4.09.23
2	Основные устройства компьютера.	1	11.09.23
3	Клавиатура.	1	18.09.23
4	Клавиатурный тренажер.	1	25.09.23
5	Клавиатурный тренажер.	1	2.10.23
6	Мышь. Отработка навыков работы с мышью.	1	9.10.23
7	Раскрашивание компьютерных рисунков	1	16.10.23
8	Раскрашивание компьютерных рисунков	1	23.10.23
9	Конструирование из мозаики.	1	30.10.23
10	Конструирование из мозаики.	1	13.11.23
11	Конструирование из мозаики.	1	20.11.23
	<b>Информация</b>		
12	Человек и информация.	1	27.11.23
13	Органы чувств как каналы получения информации.	1	4.12.23
14	Виды информации	1	11.12.23
15	Информационные процессы. Носители информации.	1	18.12.23
16	Информационные процессы. Источники и	1	25.12.23

	приемники информации.		
17	Информационные процессы. Кодирование информации.	1	15.01.24
18	Искажение информации, кодирование и шифрование.	1	22.01.24
	<b>Логика</b>		
19	Элементы логики. Суждение.	1	29.01.24
20	Элементы логики. Сопоставление.	1	5.02.24
21	Множества и его элементы. Сравнение множеств.	1	12.02.24
22	Операции над множествами. Объединение, пересечение.	1	19.02.24
23	Операции над множествами. Вложенность и независимость.	1	26.02.24
24	Операции над множествами. Обобщение	1	4.03.24
25	Отношение между множествами.	1	11.03.24
26	Представление информации с помощью таблиц.	1	18.03.24
	<b>Алгоритмы и исполнители</b>		
27	Исполнители и система команд.	1	25.03.24
28	Модели	1	1.04.24
29	Алгоритмы.	1	8.04.24
30	Способы представления алгоритмов	1	15.04.24
31	Линейные алгоритмы.	1	22.04.24
32	Применение линейных алгоритмов в жизни.	1	29.04.24
33	Работа с исполнителем Транспортером.	1	6.05.24
34	Обобщающий урок. Подведение итогов пройденного материала.	1	13.05.24
	<b>Графический редактор</b>		
35	Графический редактор Paint. Первое знакомство. Вызов программы	1	20.05.24
36	Инструментарий программы Paint.	1	27.05.24
37	Функция раскрашивания в графическом редакторе.	1	3.06.24
38	Раскрашивание готовых рисунков.	1	10.06.24
39	Раскрашивание готовых рисунков.	1	17.06.24
40	Декоративное рисование	1	24.06.24
	<b>ИТОГО</b>	<b>40</b>	

**Формы аттестации** – практические работы.

## **2. Комплекс организационно-педагогических условий:**

**Методическое обеспечение:** Методическое пособие для учителей 1-4 классов «Первые шаги в мире информатики» (пакет педагогических программных средств «Страна Фантазия»), «Информатика» - программа-тренажер для детей, «Мир информатики. 1-2 год обучения», «Мир информатики. 3-4 год обучения», «Учимся думать» - сборник игр, развивающих навыки мышления, «Как решить проблему» - самоучитель для развития творческого мышления, «Суперинтеллект» - головоломки для любознательных, «240 логических игр» и другие.

**Форма обучения** - теоретические, практические и комбинированные групповые занятия.

**Методы обучения** – беседы, игры

**Приемы обучения** – словесный, наглядный

**Педагогические технологии** – игровая, проблемная

**Условия реализации программы:**

**Материально-техническое обеспечение -**

- ✓ Программы – Microsoft Windows, MS Word, Paint;
- ✓ Мультимедийный проектор;
- ✓ Компьютеры;
- ✓ Внешние носители информации;
- ✓ Интернет;
- ✓ Интерактивная доска.

**Дидактические материалы** – раздаточный материал в виде таблиц, памяток, буклетов.

**Информационно -методические материалы:**

**Список литературы для педагога:**

1. Матвеева Н. В. Информатика и ИКТ. 2 класс: методическое пособие - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009-2011
2. Матвеева Н. В. Информатика и ИКТ. 3 класс: методическое пособие- М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009-2011
3. Матвеева Н. В. Информатика и ИКТ. 4 класс: методическое пособие- М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009-2011
4. Горячев А,В,, Горина К,И. и др. Информатика в играх и задачах. 1 класс(1 и 2 ч.). М.: «Баласс», 2011 г.

**Список литературы для обучающихся:**

1. Матвеева Н. В. Информатика и ИКТ: рабочая тетрадь для 2 класса, ч. 1 - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2011
2. Матвеева Н. В. Информатика и ИКТ: рабочая тетрадь для 2 класса, ч. 2- М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2011
3. Мой друг- компьютер. Детская энциклопедия. А.В. Зарецкий

**Интернет - ресурсы:**

1. <http://school-collection.edu.ru> – Цифровые образовательные ресурсы.
2. <http://www.uroki.net> – Образовательный портал.
3. <http://www.klyaksa.net> – «Клякс@.net»- материалы по информатике.
4. [www.1september.ru](http://www.1september.ru) – Сайт ИД «Первое сентября».
5. <http://testedu.ru> – Образовательные тесты.

