

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

**ПРИНЯТО:**

на педагогическом совете  
от «29» августа 2024 г.  
Протокол № 1

**УТВЕРЖДАЮ:**

Директор МОУ «СОШ  
МО пос. Михайловский»

\_\_\_\_\_/ Маслова О. Р. /

Приказ № 246-ОД  
от «30» августа 2024 г.

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ "СРЕДНЯЯ  
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
ПОСЕЛОК МИХАЙЛОВСКИЙ САРАТОВСКОЙ ОБЛАСТИ", Маслова

30.08.24 11:23 (MSK)

Сертификат 28BD7317A9A0726C5FBCABEF9B3AF608

Ольга Романовна, директор

**Дополнительная  
общеобразовательная общеразвивающая программа  
«Инфознайка»**

Направленность: техническая

Срок реализации программы: 10 месяцев

Возраст обучающихся: 6-7 лет

Автор-составитель:

Полижина Наталья Николаевна,

педагог дополнительного образования

**МО пос. Михайловский, 2024**

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

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

**Направленность (профиль) программы** –техническая

**Актуальность программы**

Дополнительная общеобразовательная программа «Инфознайка» относится к общеразвивающим программам и имеет **техническую направленность**.

В современных условиях необходимо уметь ориентироваться в информационных потоках, использовать сеть Интернет для поиска необходимой информации, обрабатывать графику, создавать электронные публикации, кратковременные анимационные ролики, презентации проектов. Данная программа 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**

К отличительным особенностям данной программы можно отнести принципы научной углубленности, практической направленности, занимательности и индивидуального подхода к каждому ребенку. Обучающиеся испытывают интерес к компьютеру 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** – 6-7 лет.

Восприятие становится осмысленным, целенаправленным, анализирующим. В нем выделяются произвольные действия: наблюдение, рассматривание, поиск. Специально организованное восприятие способствует лучшему пониманию явлений. Большое влияние на развитие восприятия в это время оказывает речь. К концу младшего школьного возраста восприятие становится синтезирующим. Это создаёт возможность устанавливать связи между элементами воспринимаемого.

Память развивается в двух направлениях - произвольности и осмысленности. Дети произвольно запоминают учебный материал, вызывающий у них интерес, преподнесённый в игровой форме, связанный с яркими наглядными пособиями или образами воспоминаний и т.д. Совершенствование смысловой памяти в этом возрасте даёт возможность освоить достаточно широкий круг приёмов запоминания.

По сравнению с дошкольниками младшие школьники гораздо более внимательны. Они уже способны концентрировать внимание на неинтересных действиях, но у них всё ещё преобладает произвольное внимание. Для детей в этом возрасте внешние впечатления - сильный отвлекающий фактор, им трудно сосредоточиться на непонятном, сложном материале. Их внимание отличается небольшим объёмом и малой устойчивостью.

**Срок освоения программы** – 10 месяцев

**Режим занятий** - 2 часа в неделю по 40 мин.

**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.

### **Воспитательные:**

- ✓ 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, что такое информация, способы получения информации человеком, виды информации;
- ✓ знать основные информационные процессы;
- ✓ знать способы представления и обработки информации;
- ✓ знать понятия истинного и ложного суждения;
- ✓ знать понятия множества, класса, элементов множества;
- ✓ уметь включать и выключать компьютер;
- ✓ уметь загружать программы и прекращать их работу;
- ✓ уметь работать с операционной системой Windows;
- ✓ 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.

На первом году обучения данная программа направлена на достижение первого уровня воспитательных результатов, то есть на приобретение школьником социальных знаний, понимания социальной реальности и повседневной жизни. На третьем и четвертом году обучения в кружке возможно достижение второго уровня воспитательных результатов, т.е. формирование позитивного отношения школьника к базовым ценностям нашего общества и к социальной реальности в целом. На данном этапе обучения, учащиеся активно взаимодействуют между собой в группе. Участвуя в школьных творческих выставках, они получают первое практическое подтверждение приобретенных социальных знаний, начинают их ценить.

### Учебный план:

|   | Наименование разделов       | Количество часов |           |           |
|---|-----------------------------|------------------|-----------|-----------|
|   |                             | всего            | теория    | практика  |
| 1 | Компьютер – наш верный друг | 46               | 16        | 30        |
| 2 | В мире информации           | 16               | 8         | 8         |
| 3 | Введение в логику           | 18               | 6         | 12        |
|   | <b>ИТОГО</b>                | <b>80</b>        | <b>30</b> | <b>50</b> |

### Содержание курса

#### **Компьютер – наш верный друг**

Знакомство с кабинетом информатики. Правила поведения в кабинете информатики. Компьютеры вокруг нас. Применение компьютеров в жизни людей. Основные возможности и назначение компьютеров. 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. Включение и выключение компьютера. Запуск программ. Завершение выполнения программ. Графика. Раскрашивание компьютерных рисунков. Конструирование из мозаики.

#### Практические работы:

- Работа с компьютерной мышью.
- Работа с клавиатурным тренажером.
- Работа с запуском программ на выполнение.
- Сбор рисунков из кусочков.
- Головоломки.
- Раскрашивание готовых рисунков в соответствии с образцом.
- Конструирование различных графических объектов.

#### **В мире информации**

Информация в нашей жизни. Роль и место информации в жизни человека. Получение информации человеком из окружающего мира. Органы чувств человека. Виды информации. Информационные процессы. Хранение информации. Передача информации. Способы получения и передачи информации.

#### Практические работы:

- Поиск информации в окружающем мире.
- Соотнесение текстовой и графической информации.

#### **Введение в логику**

Элементы логики. Истинные и ложные суждения. Выделение признаков и свойств. Построение отрицательных высказываний. Сравнение предметов или явлений между собой. Понятия множества, класса. Создание множества из соответствующих элементов. Определение правила. Правила гигиены, правила уличного движения. Правильно составленный план. Понятие исполнителя. Команда. Система команд для разных исполнителей. Исполнитель транспортёр. Система его команд. Составление плана для транспортёра.

**Практические работы:**

- Нахождение лишних предметов в группе однородных, предметов с одинаковым значением признака, противоположные по смыслу слова.
- Определение ложного и истинного высказывания.
- Выбор элементов из множества, объединение элементов в множества.
- Составление плана путешествия.
- Нахождение отличий в командах для разных исполнителей.
- Составление команд для исполнителя Транспортер.

**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 часов | Дата проведения |
|-----|---|------------------|-----------------|
|     | <b>Компьютер – наш верный друг</b>  |                  |                 |
| 1   | Здравствуй, класс компьютерный! Правила поведения в кабинете информатики.             | 2                |                 |
| 2   | Компьютеры вокруг нас.  | 2                |                 |
| 3   | Основные устройства компьютера.   | 2                |                 |
| 4   | Системный блок и монитор.   | 2                |                 |
| 5   | Компьютерная мышь. Указатели и стрелка. Щелчок, двойной щелчок.                       | 2                |                 |
| 6   | Клавиатура.   | 2                |                 |
| 7   | Клавиатурный тренажер.  | 2                |                 |
| 8   | Клавиатурный тренажер.  | 2                |                 |
| 9   | Клавиатурный тренажер.  | 2                |                 |
| 10  | Включение и выключение компьютера. Запуск программы. Завершение выполнения программы. | 2                |                 |
| 11  | Включение и выключение компьютера. Запуск программы. Завершение выполнения программы. | 2                |                 |
| 12  | Графика.  | 2                |                 |
| 13  | Графика.  | 2                |                 |
| 14  | Графика.  | 2                |                 |
| 15  | Графика.  | 2                |                 |
| 16  | Раскрашивание компьютерных рисунков.  | 2                |                 |
| 17  | Раскрашивание компьютерных рисунков.  | 2                |                 |
| 18  | Раскрашивание компьютерных рисунков.  | 2                |                 |
| 19  | Раскрашивание компьютерных рисунков.  | 2                |                 |
| 20  | Конструирование из мозаики.   | 2                |                 |
| 21  | Конструирование из мозаики.   | 2                |                 |
| 22  | Конструирование из мозаики.   | 2                |                 |
| 23  | Конструирование из мозаики.   | 2                |                 |
|     | <b>В мире информации</b>  |                  |                 |
| 24  | Информация в нашей жизни.   | 2                |                 |
| 25  | Информация в нашей жизни.   | 2                |                 |
| 26  | Как мы получаем информацию.   | 2                |                 |
| 27  | Как мы получаем информацию.   | 2                |                 |
| 28  | Виды информации   | 2                |                 |
| 29  | Что мы делаем с информацией. Хранение информации.                                     | 2                |                 |
| 30  | Способы представления и передачи информации   | 2                |                 |
| 31  | Способы представления и передачи информации   | 2                |                 |
|     | <b>Введение в логику</b>  |                  |                 |
| 32  | Элементы логики.  | 2                |                 |

|        |                                 |    |  |
|--------|---------------------------------|----|--|
| 33     | Элементы логики.                | 2  |  |
| 34     | Элементы логики. Сопоставление. | 2  |  |
| 35     | Элементы логики. Сопоставление. | 2  |  |
| 36     | Множества.                      | 2  |  |
| 37     | Множества.                      | 2  |  |
| 38     | План и правила.                 | 2  |  |
| 39     | План и правила.                 | 2  |  |
| 40     | Исполнитель.                    | 2  |  |
| ИТОГО: |                                 | 80 |  |

**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», «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.