

**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
Ольга Романовна, директор

30.08.24 12:29 (MSK)

Сертификат 28BD7317A9A0726C5FBCABEF9B3AF608

**Дополнительная
общеобразовательная общеразвивающая программа
«Инфознайка»**

Направленность: техническая
Срок реализации программы: 10 месяцев
Возраст обучающихся: 8-9 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 – 8-9 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.

Срок освоения программы - 10 месяцев

Режим занятий - 1 час в неделю по 40 мин.

Цели 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 понятие операционной системы;
- ✓ знать понятия файла и папки;
- ✓ знать, что такое информация, способы получения информации человеком, виды информации;
- ✓ знать основные информационные процессы;
- ✓ знать способы представления и обработки информации;
- ✓ знать основные понятия и термины раздела графический редактор;
- ✓ знать основные понятия и термины раздела текстовый редактор;
- ✓ знать понятия истинного и ложного суждения;
- ✓ знать понятия множества, класса, элементов множества;
- ✓ знать основные операции, которые можно выполнять над множествами;
- ✓ знать понятие модели;
- ✓ знать понятия алгоритм, исполнитель алгоритма, система команд исполнителя;
- ✓ уметь загружать программы и прекращать их работу;
- ✓ уметь работать с операционной системой Windows;
- ✓ уметь выполнять различные действия над файлами и папками;
- ✓ уметь создавать рисунки в графическом редакторе Paint;
- ✓ уметь использовать клавиатуру и мышь при работе с прикладными программами;
- ✓ уметь использовать возможности текстового и графического редакторов для создания творческих работ.

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	Повторение	7	2	5
2	Логика	7	3	4
3	Алгоритмы	7	3	4
4	Графический редактор	17	4	13
	ИТОГО	38	12	26

Содержание курса.

Повторение

Правила поведения в кабинете информатики. Техника безопасности. Компьютер. Основные устройства компьютера. Устройство системного блока. Информация и информационные процессы.

Практические работы:

- Работа с компьютерной мышью.
- Работа с клавиатурным тренажером.
- Шифровка и дешифровка информации.
- Развивающая игра «Раскраска».
- Развивающая игра «Конструктор».

Логика

Модель. Моделирование. Простейшие информационные модели. Представление моделей на компьютере.

Элементы логики. Сопоставление. Выделение признаков и свойств. Построение отрицательных высказываний. Решение логических задач с помощью сопоставления.

Представление информации с помощью таблиц. Поиск информации в таблице.

Множества и его элементы. Сравнение множеств. Операции над множествами: объединение, пересечение, вложенность и независимость.

Практические работы:

- Определение истинного и ложного суждения.
- Осуществление поиска в информационной таблице.
- Выбор элементов из множества.
- Сравнение различных множеств по количеству их элементов.
- Выполнение различных операций над множествами.

Алгоритмы

Алгоритмы. Свойства алгоритмов. Способы представления алгоритмов. Исполнители алгоритмов и система команд. Блок-схема алгоритма. Линейный алгоритм. Решение задач на составление алгоритмов. Ветвление. Выполнение и составление алгоритмов с ветвлением. Работа с исполнителем Транспортером.

Практические работы:

- Решение практических задач на составление линейных алгоритмов.
- Решение практических задач на составление алгоритмов, содержащих ветвление.

Графический редактор

Рисунки в жизни людей. Компьютерные рисунки. Графические редакторы. Назначение графических редакторов. Палитра цветов. Инструменты графического редактора: карандаш, кисть, распылитель, ластик, заливка, линия, прямоугольник, скругленный прямоугольник, эллипс, кривая, многоугольник, надпись.

Масштаб. Обработка отдельных пикселей.

Работа с фрагментами изображений. Перемещение выделенных фрагментов.

Копирование фрагментов изображения.

Итоговая практическая работа.

Практические работы:

- Раскрашивание рисунков.
- Создание компьютерного рисунка с помощью инструментов Карандаш, Кисть, Распылитель.
- Раскрашивание компьютерных рисунков.
- Создание компьютерного рисунка с помощью инструмента Линия.
- Создание компьютерного рисунка с помощью инструментов Прямоугольник, Скругленный прямоугольник.
- Создание компьютерного рисунка с помощью инструмента Эллипс.
- Создание компьютерного рисунка с помощью инструмента Кривая.
- Создание компьютерного рисунка с помощью инструмента Многоугольник.
- Ввод текста в графическом редакторе.
- Работа с пазлами.
- Сбор компьютерного рисунка.
- Копирование фрагментов изображения.
- Итоговая практическая работа.

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

Календарно- тематическое планирование

п/п	Название раздела, темы	Количество часов	Дата проведения
1	Правила поведения в кабинете информатики. Техника безопасности.	1	2.09
2	Компьютер. Устройство компьютера.	1	9.09
3	Информация и информационные процессы.	1	16.09
4	Работа с компьютерной мышью.	1	23.09
5	Работа с клавиатурным тренажером	1	30.09
6	Развивающая игра «Раскраска».	1	7.10
7	Развивающая игра «Конструктор».	1	14.11
8	Модель. Простейшие информационные модели.	1	21.11
9	Логика. Сопоставление	1	11.11
10	Решение задач с помощью сопоставления.	1	18.11
11	Представление информации с помощью таблиц. Поиск информации в таблице	1	25.11
12	Множество и его элементы.	1	2.12
13	Сравнение множеств.	1	9.12
14	Операции над множествами.	1	16.12
15	Способы представления алгоритмов	1	23.12
16	Исполнители алгоритмов и система команд.	1	13.01
17	Блок-схема алгоритма. Линейный алгоритм	1	20.01
18	Решение задач на составление алгоритмов	1	27.01
19	Ветвление.	1	3.02
20	Выполнение и составление алгоритмов с ветвлением.	1	10.02
21	Решение алгоритмов содержащих ветвление.	1	17.02
22	Рисунки в жизни людей. Графические редакторы	1	24.02
23	Палитра. Раскрашивание рисунков.	1	3.03
24	Инструменты. Карандаш. Кисть. Распылитель.	1	10.03
25	Инструмент. Ластик.	1	17.03
26	Контуры. Инструмент. Заливка.	1	31.03
27	Инструмент Линия.	1	7.04
28	Инструменты Прямоугольник, Скругленный прямоугольник.	1	14.04
29	Инструмент Эллипс.	1	21.04
30	Инструмент Кривая.	1	28.04
31	Инструмент Многоугольник	1	5.05
32	Ввод текста.	1	12.05
33	Масштаб. Обработка отдельных пикселей.	1	19.05
34	Работа с фрагментами изображений.	1	2.06
35	Перемещение выделенных фрагментов.	1	9.06
36	Копирование фрагментов изображения.	1	16.06
37	Раскрашивание рисунков	1	23.06
38	Раскрашивание рисунков	1	30.06
	ИТОГО	38	

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. М.: «Баласс», 2011 г.

Список литературы для обучающихся:

1. Матвеева Н. В. Информатика и ИКТ: рабочая тетрадь для 3 класса, ч. 1- М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2011
2. Матвеева Н. В. Информатика и ИКТ: рабочая тетрадь для 3 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 – Сайт ИД «Первое сентября».
5. <http://testedu.ru> – Образовательные тесты.

