

Муниципальное общеобразовательное учреждение  
«Средняя общеобразовательная школа № 4 г. Свирска»

---

«Рассмотрено»  
на заседании Метод. совета  
Протокол № 1  
от «31» 08 2022 года

«Согласовано»  
Заместитель директора по УВР  
Борисова О.В. Борисова

Программа  
внеурочной деятельности  
**«Мир информатики»**  
руководитель: Казаринова Татьяна Сергеевна

для 1-4 классов  
3 часа в неделю

Свирск, 2022 год

## Пояснительная записка

Информатика как динамично развивающаяся наука становится одной из тех отраслей знаний, которая призвана готовить современного человека к жизни в новом информационном обществе.

Учебный предмет «Информатика» как самостоятельная дисциплина является образовательным компонентом общего среднего образования. Вместе с тем, он пронизывает содержание многих других предметов и, следовательно, становится дисциплиной обобщающего, методологического плана.

В этой связи особенно актуальными становятся вопросы создания учебных программ для изучения информатики в начальной школе.

Задача обучения информатике в целом - внедрение и использование новых передовых информационных технологий, пробуждение в детях желания экспериментировать, формулировать и проверять гипотезы и учиться на своих ошибках.

Простейшие навыки общения с компьютером должны прививаться именно в младших классах, для того чтобы на предметных уроках в средних классах дети могли сосредоточиться на смысловых аспектах.

С 1 по 3 годы обучения программа «Мир информатики» представляет собой глубоко методически проработанный пропедевтический развивающий курс, построенный на специально отобранном материале и опирающийся на следующие принципы:

- ✓ системность;
- ✓ гуманизация;
- ✓ междисциплинарная интеграция;
- ✓ дифференциация;
- ✓ дополнительная мотивация через игру.

**Целью курса** является формирование универсальных учебных действий, отражающих потребности ученика начальной школы в информационно-учебной деятельности, а также формирование начальных предметных компетентностей в части базовых теоретических понятий начального курса информатики и первичных мотивированных навыков работы на компьютере и в информационной среде, в том числе при изучении других дисциплин.

### **Задачами курса являются:**

- формирование системного, объектно-ориентированного теоретического мышления;
- формирование умения описывать объекты реальной и виртуальной действительности на основе различных способов представления информации;

- овладение приемами и способами информационной деятельности;
- формирование начальных навыков использования компьютерной техники и современных информационных технологий для решения практических задач.

### **Планируемые результаты:**

На конец обучения мы можем говорить только о начале формирования результатов освоения программы по курсу «Первые шаги в мире информатики». В связи с этим можно выделить основные направления работы учителя по начальному формированию универсальных учебных действий.

#### **Личностные**

- внутренняя позиция школьника на основе положительного отношения к школе;
- принятие образа «хорошего ученика»;
- положительная мотивация и познавательный интерес к изучению курса «Первые шаги в мире информатики»;
- способность к самооценке;
- начальные навыки сотрудничества в разных ситуациях;

#### **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.

### **Содержание программы**

#### **Первый год обучения (102 часа)**

#### **Правила поведения и техники безопасности в компьютерном кабинете**

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

#### **Компьютер и его устройства**

Знакомство с компьютером и его основными устройствами, работа в компьютерной программе «Мир информатики»

**Графический редактор Paint** Знакомство с графическим редактором, его основными возможностями, инструментарием программы. Составление рисунков на заданные темы. Меню программы.

## Учебно-тематический план

№	Тема	Часы
1	Правила техники безопасности.	1
2,3	Компьютер и его составляющие. Первое знакомство. Программы.	2
4,5	Графический редактор Paint. Первое знакомство. Вызов программы	3
6,7	Инструментарий программы Paint. Меню и палитра инструментов, сохранение выполненной работы в файле, открытие файла для продолжения работы	3
8	Самостоятельная работа	1
9,10	Функция раскрашивания в графическом редакторе.	3
11,12	Создание рисунка по образцам.	4
13-18	Раскрашивание готовых рисунков. Раскрашивание по образцам.	6
18-23	Декоративное рисование (Линии, прорисовка геометрических тел, узоры орнамент, цвет)	6
24-25	Изготовление при помощи компьютерного ресурса нагрудной карточки (беджа) (проект «Мое имя»)	2
26	Самостоятельная работа	1
27-31	Проба пера. Проект. Тематическая композиция ( Создание композиций на тему: «Мой дом», «Моя школа», «Планета Земля», «Свободная тема»)	5
32-35	Функция копирования. Составление рисунков.	4
36	Самостоятельная работа	1
37-39	Шрифт. Виды шрифтов (начертания, размеры), выбор шрифта, создание надписи, корректировка надписи, Ф,И надпись.	3
40-47	Проект. Книжная графика ( книжная обложка, календарь, поздравительная открытка)	7
48-54	Театральная графика (Создание образца занавеса, эскизов костюмов и головных уборов)	7
55-61	Пейзаж. Понятие пейзажа, примеры, понятия (пространство, ближе, дальше, за, около, ритм, размер)	7
62-69	Промышленная графика Создание образца упаковки (фантика) конфеты, шоколадки, мороженого, работа с библиотекой символов.	8
70-85	Декоративное рисование. Упражнения, повторение и закрепление пройденного материала. Создание	15

	коллекции рисунков.	
86-88	Я модельер	3
89-91	Я дизайнер интерьера	3
92-93	Открытка для друга	2
94-98	Реклама Мороженого, шоколада,	5
99	Контрольная работа.	1
101-102	Отчет.	2

### **Второй год обучения (102 часа)**

#### **Правили поведения и техники безопасности в компьютерном кабинете**

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

#### **Компьютер и его устройства**

Знакомство с компьютером и его основными устройствами, работа в компьютерной программе «Мир информатики»

#### **Графический редактор Paint**

Знакомство с графическим редактором, его основными возможностями, инструментарием программы. Составление рисунков на заданные темы. Меню программы.

#### **Текстовый редактор Word**

Знакомство с текстовым редактором Word. Меню программы, основные возможности. Составление рефератов, поздравительных открыток, буклетов, брошюр, схем и компьютерных рисунков – схем.

<b>№</b>	<b>Тема</b>	<b>Часы</b>	<b>Дата</b>
1	Правили техники безопасности	1	
2-4	Компьютер и его составляющие. Программы.	3	
5-8	Текстовый редактор Word . Первое знакомство. Вызов программы.	4	
9-12	Клавиатура. Основные клавиши	4	
13	Самостоятельная работа	1	
14-16	Инструментарий программы. Меню «Файл»	3	
17-23	Редактирование текста. Меню «Главная»	7	
24-30	Набор текста.	7	
31-32	Самостоятельная работа.	2	
33-40	Меню «Вставка». Создание грамоты. Создание метрики.	8	
41-47	Графический редактор Paint. Основные возможности. Составление рисунка	7	
48-54	Меню «Вставка». Составляем поздравительные открытки.	7	
55-56	Самостоятельная работа	2	

57-61	Оформление сочинения.	5	
62-70	Меню «Ссылки». Реферат, правила оформления рефератов.	9	
71-75	Оформление буклетов	5	
76-82	Создание компьютерного рисунка в текстовом редакторе. Схемы.	7	
83-84	Самостоятельная работа	2	
85-90	Брошюра. Оформление.	6	
91-100	Творческий проект. Оформить брошюру	10	
101-102	Контрольная работа	2	

### **Третий год обучения (102 часа)**

#### **Правила поведения и техники безопасности в компьютерном кабинете**

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

#### **Компьютер и его устройства**

Знакомство с компьютером и его основными устройствами, работа в компьютерной программе «Мир информатики»

#### **Графический редактор Paint**

Знакомство с графическим редактором, его основными возможностями, инструментарием программы. Составление рисунков на заданные темы. Меню программы.

#### **Текстовый редактор Word**

Знакомство с текстовым редактором Word. Меню программы, основные возможности. Составление рефератов, поздравительных открыток, буклетов, брошюр, схем и компьютерных рисунков – схем.

#### **Редактор Power Point**

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

**Знакомство с Ms Excel. Назначение ЭТ.** Изучаем некоторые возможности ЭТ; учащиеся называют те профессии, в работе которых можно использовать ЭТ и для каких целей; варианты запуска программы. Составление простых таблиц и графиков.

<b>№</b>	<b>Тема</b>	<b>Часы</b>	<b>Дата</b>
1	Техника безопасности	1	
2-4	Компьютер и его составляющие. Программы.	3	
4-6	Знакомство с программой PowerPoint	3	

7-14	Основные возможности программы PowerPoint	8	
15-16	Самостоятельная работа	2	
17-18	Составление простейшей презентации	2	
19-26	Творческий Проект. «Это я»	8	
27-30	Работа с текстом.	4	
31-34	Знакомство с текстовым редактором Word	4	
35-38	Знакомство с графическим редактором Paint	4	
39-45	Добавление в презентацию картинок, арт текстов.	6	
46-47	Самостоятельная работа	2	
47-53	Творческий проект. «Я, мои интересы и мои друзья»	6	
54-59	Добавление эффектов анимации в презентацию	6	
60-61	Самостоятельная работа	2	
62-67	Творческий Проект. «Моя семья»	6	
68-71	Составление презентации с вложениями. Гиперссылки.	4	
72-81	Творческий Проект. На выбранную тему.	10	
82-84	Знакомство с программой Ms Excel. (простейшее)	3	
85-86	Назначение электронных таблиц	2	
87-89	Составление Таблиц	3	
90-91	Расписание занятий в таблице.	2	
92-95	Построение диаграмм	4	
96-99	Проект «Календарь»	4	
100- 101	Контрольная работа	2	
102	Отчет	1	

## **Список литературы**

1. Алексюк А. Педагогика высшей школы. Курс лекций: модульное обучение. – Киев. 1993.
2. Вазина К. Саморазвитие человека и модульное обучение. – Н. Новгород, 1991.
3. Громкова М.Т. Модульное структурирование педагогического знания. – М., 1992.
4. Третьяков И.Б., Сенновский П.И. Технология модульного обучения в школе. – М., 1987.
5. Пешкова В.Е. Педагогика. Часть 3. Технологии развивающего обучения. – Майкоп, 1998.
7. Юцявичене П. Теоретические основы модульного обучения: Дис. док. пед. наук. – Вильнюс, 1990.
8. Бененсон Е.П., Паутова А.Г. Информатика 2 класс: Учебник в 2 частях. Москва. Академкнига/Учебник 2000г.
9. Бененсон Е.П., Паутова А.Г. Информатика 2 класс: Методическое пособие для учителя к учебнику - тетради в 2 частях. Москва. Академкнига/Учебник 2002г.
11. Горячев А.В. Информатика и ИКТ (Мой инструмент компьютер). Учебник для учащихся 3 класса. – М.: Баласс, 2007. – 80 с.
12. Горячев А.В. Информатика и ИКТ (Мой инструмент компьютер). Учебник для учащихся 4 класса. – М.: Баласс, 2007. – 80 с.
14. Ковалько В. И. Здоровьесберегающие технологии: школьник и компьютер: 1-4 классы. В. И. Ковалько. – М.: ВАКО, 2007. – 304 с.
15. Кравцов С. С., Ягодина, Л. А. Компьютерные игровые программы как средство стабилизации эмоционального состояния дошкольников. С. С. Кравцов, Л. А. Ягодина//Информатика. – 2006. - №12.
16. Санитарно-эпидемиологические правила и нормативы (Санин 2.4.2. 178-020), зарегистрированные в Минюсте России 05.12.02., рег. №3997

## **Сайты сети интернет**

<http://standart.edu.ru/> [http://zanimatika.narod.ru/Nachalka17\\_1.htm](http://zanimatika.narod.ru/Nachalka17_1.htm)  
<http://koshki-mishki.ru/n4-9.html>

## **Электронные пособия**

1. Дуванов А.А. «Азы информатики»- электронный учебник.
2. Мир информатики 1 - 2 год обучения: Комплекс компьютерных программ  
Медиатека Кирилла и Мефодия

