

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
« БУРХУНСКАЯ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА»**

УТВЕРЖДЕНА

**Приказ № 281**

**от «27» августа 2023г.**

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ  
ПРОГРАММА ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ  
«В мире информатики»**

Бурхун 2024 г.

## **Раздел №1 «Комплекс основных характеристик программы»**

### **1.1. Пояснительная записка**

Программа дополнительного образования «В мире информатики» составлена для детей 6,5-10 лет, учащихся 1-4 классов общеобразовательной школы, в соответствии с требованиями федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, на основе программы «Информатика» (авторы Матвеева Н. В., Цветкова М. С.).

Дополнительная образовательная программа «В мире информатики» модифицированная, общеразвивающая, технической направленности, способствует формированию начальных и базовых навыков работы на компьютере.

Данная программа опирается на возрастные возможности и образовательные потребности учащихся младшего звена, специфику развития их мышления, внимания. Программа ориентирована на развитие логического и комбинаторного мышления, на развитие навыков работы с компьютером (восприятие информации с экрана, её анализ, управление мышью и клавиатурой). Формирование понятий информации, знакомство с функциональной структурой компьютера и его основными устройствами. Знакомство с основными приёмами работы в среде Windows, со стандартными приложениями: для вычислений, набора и редактирования текста, а также знакомство с графическим редактором Paint, созданием и редактированием графических изображений, с текстовым редактором Блокнот, Microsoft Word и с табличным процессором Microsoft Excel.

#### ***Актуальность***

1. Самым замечательным изобретением XX века стал компьютер. В наше время компьютер играет огромную роль в жизни человека, ведь в современном мире людям приходится иметь дело с огромными потоками самых разнообразных сведений, новостей, данных и сообщений. Но любой инструмент становится незаменимым помощником только в том случае, если человек умеет им пользоваться. Сегодня все больше детей вырастает, так и не познав подлинных возможностей компьютера. Чаще всего дети играют в компьютерные игры, общаются в социальных сетях, просматривают множество бесполезной информации. Таким образом, бесконтрольное времяпрепровождение детей за компьютером способствует искажению представления учащихся об «информационном пространстве» в целом и компьютере, как средстве получения этой информации. В результате компьютер остается для них нереализованным источником знаний. Возникает потребность усилить воздействие компьютера как средства познания окружающего мира, источника знаний и эмоциональных впечатлений, для реализации своего творческого потенциала. Реализации данной потребности способствует обучение по дополнительной общеобразовательной программе «В мире информатики».

2. Учащиеся начальной школы принимают участие в научно-исследовательских конференциях, где при защите проектов необходимо так преподнести информацию, чтобы слушатели могли понять и оценить её значимость и необходимость. Чтобы донести до окружающих подобную информацию, необходимо создать качественную презентацию, которая поможет продемонстрировать всем заинтересованным лицам свои идеи и достичь, в конечном счете, требуемых результатов. Формированию навыков создания презентаций дети обучаются на занятиях по программе «В мире информатики».

### ***Отличительные особенности программы***

Программа помогает овладеть младшим школьникам навыками работы на компьютере, работать с разного вида информацией в программах Paint, Microsoft Office Word, Microsoft Office Excel, Microsoft Office Power Point, а также во всемирной сети Интернет.

***Педагогическая целесообразность*** начала изучения информатики в младших классах, помимо необходимости в условиях информатизации школьного образования, широкого использования знаний и умений по информатике в других учебных предметах, обусловлена также следующими факторами. Во-первых, положительным опытом обучения информатике детей этого возраста, как в нашей стране, так и за рубежом. Во-вторых, положительной ролью изучения информатики в психологическом развитии детей, формировании личности, научного мировоззрения школьников, повышении их самооценки. В-третьих, знакомством с учебным предметом информатика в процессе изучения основ компьютерной грамоты, который в дальнейшем раскроет перед учащимися ещё более удивительные возможности компьютера.

### ***Принципы построения дополнительной образовательной программы «В мире информатики»:***

- систематичность и последовательность обучения;
- связь теории и практики;
- учёт возрастных и индивидуальных особенностей воспитанников.

### ***Адресат программы***

Программа рассчитана на обучение учащиеся младших классов, испытывающих интерес к компьютеру и обладающих психологической готовностью к активной «встрече» с ним. В объединение принимаются все желающие, не имеющие медицинских противопоказаний.

От педагога требуется хорошее знание возрастных особенностей младших школьников, без учета которых нельзя рассчитывать на успех в работе.

Быстрая утомляемость младших школьников – характерная особенность данного возраста. Этим обуславливается необходимость использования на занятиях конкурсов, загадок, игровых моментов, физминуток. Это снимает

эмоционально и физическое напряжение, повышает интерес к изучаемому материалу. Для того, чтобы занятия были интересны и не утомляли детей, предусмотрены разные виды деятельности: творческая, исследовательская, игровая, проектная.

### ***Объем и срок освоения программы***

Программа рассчитана на четыре года обучения.

Общее количество учебных часов - 286

1-й год обучения – 70 часов в год

2-й год обучения – 72 часа в год

3-й год обучения – 72 часа в год

4-й год обучения – 72 часа в год

***Форма обучения*** – очная.

### ***Особенности организации образовательного процесса***

Занятия по программе проводятся в группах постоянного состава.

### ***Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий***

1-й год обучения – 3 ч. в неделю

2-й год обучения – 3 ч. в неделю

3-й год обучения – 3 ч. в неделю

4-й год обучения – 3 ч. в неделю

## **1.2. Цель и задачи программы**

***Цель программы:*** способствовать развитию у детей творческих качеств личности через обучение начальным знаниям в области информатики, элементарным навыкам работы на ПК, освоение языка Лого, развитие логического и алгоритмического мышления.

### ***Задачи обучения:***

- знакомство школьников с устройством ввода информации - клавиатурой;
- представление школьников о современном информационном обществе, информационной безопасности личности и государства;
- первоначальное представление о компьютере и современных информационных и коммуникационных технологиях;
- работа школьников с программами Paint, Microsoft Office Word, Microsoft Office Excel, Microsoft Office Power Point, Калькулятор, ЛогоМиры;
- углубление первоначальных знаний и навыков использования компьютера для основной учебной деятельности;

- развитие творческих и интеллектуальных способностей детей путем использования знания компьютерных технологий;
- формирование эмоционально-положительного отношения к компьютерам.

### 1.3. Содержание программы

#### Первый год обучения (ознакомительный уровень)

##### *Задачи первого года обучения:*

##### *Воспитательные*

- воспитание информационной культуры;
- воспитание самостоятельности, организованности, аккуратности;
- воспитание культуры общения, ведения диалога.

##### *Развивающие*

- развитие познавательного интереса к предметной области «Информатика»;
- развитие памяти, внимания, наблюдательности;
- развитие абстрактного и логического мышления.

##### *Обучающие*

- формирование первоначальные представления о свойствах информации и способах работы с ней;
- формирование первоначальных представлений о компьютере и сферах его применения;
- формирование умений и навыков работы с информацией;
- формирование навыков решения задач с применением подходов, наиболее распространенных в информатике (с применением формальной логики, алгоритмический, системный и объектно-ориентированный подход);
- формирование практических умений и навыков работы на ПК;
- формирование знания об информационных технологиях и их применении;
- формирование умения и навыков использования информационных технологий, готовых программных средств.

##### *Обучающие*

- формирование первоначальных представлений о компьютере и сферах его применения;
- формирование знаний об устройстве компьютера;
- формирование практических умений и навыков работы на ПК;
- формирование навыков работы с мышкой и клавиатурой,
- формирование навыков создания простейших компьютерных рисунков,

- формирование навыков создания альбома,
- обучение работе с закладками;
- знакомство с понятиями: множества, моделирование, конструирование
- знакомство с основными элементами интерфейса программы
- обучение выполнению логических заданий
- формирование первоначальные представления о видах, свойствах информации и способах работы с ней;
- формирование умений и навыков работы с информацией;
- формирование навыков решения задач с применением подходов, наиболее распространенных в информатике (с применением формальной логики, алгоритмический, системный и объектно-ориентированный подход);
- формирование знания об информационных технологиях и их применении;
- формирование умения и навыков использования информационных технологий, готовых программных средств.

### Учебный план (первый год обучения)

№ п/п	Название разделы, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего:	Теория	Практика	
1.	<b>Вводное занятие. Знакомство с детьми.</b>	1	1	-	<b>Беседа</b>
2.	<b>«Здравствуй, класс компьютерный».</b>	2	2	-	<b>Тестирование</b>
2.1.	Правила поведения в компьютерном классе.	1	1	-	Рефлексия
2.2.	Техника безопасности.	1	1	-	Рефлексия
3.	<b>«Наш компьютер – верный друг».</b>	21	11	10	<b>Творческая работа</b>
3.1.	Когда появился компьютер.	1	1	-	Рефлексия
3.2.	Какие бывают компьютеры.	1	1	-	Рефлексия
3.3.	Применение компьютера.	1	1	-	Рефлексия
3.4.	Компьютер и его основные устройства.	2	2	-	Рефлексия
3.5.	Мышь.	2	1	1	Рефлексия
3.6.	Пиктограммы.	3	1	2	Рефлексия
3.7.	Клавиатура. Работа на клавиатуре.	4	2	2	Рефлексия
3.8.	Работа с текстовым редактором Блокнот.	3	1	2	Рефлексия
3.9.	Повторение по разделу: «Наш компьютер – наш друг».	3	1	2	Рефлексия
3.10.	Самостоятельная работа по разделу: «Наш компьютер – верный друг».	1	-	1	Рефлексия
4.	<b>Знакомство с возможностями графического редактора. Рисование.</b>	21	8	13	<b>Создание и раскрашивание рисунка при помощи</b>

					<b>графического редактора</b>
4.1.	Графика.	3	1	2	Рефлексия
4.2.	Раскрашивание компьютерных рисунков.	3	1	2	Рефлексия
4.3.	Знакомство с инструментами для рисования.	4	1	3	Рефлексия
4.4.	Создание простейших рисунков.	4	2	2	Рефлексия
4.5.	Моделирование.	2	1	1	Рефлексия
4.6.	Конструирование.	3	1	2	Рефлексия
4.7.	Повторение по разделу: «Знакомство с возможностями графического редактора. Рисование».	1	1	-	Рефлексия
4.8.	Самостоятельная работа по разделу: «Знакомство с возможностями графического редактора. Рисование».	1	-	1	Рефлексия
5.	<b>«Мир, в котором мы живём».</b>	<b>13</b>	<b>10</b>	<b>3</b>	<b>Самостоятельная работа</b>
5.1.	Информация вокруг нас.	1	1	-	Рефлексия
5.2.	Как мы получаем информацию.	1	1	-	Рефлексия
5.3.	Способы представления и передачи информации.	1	1	-	Рефлексия
5.4.	Виды информации.	1	1	-	Рефлексия
5.5.	Элементы логики. Суждение: истинное и ложное.	1	1	-	Рефлексия
5.6.	Элементы логики. Сопоставление.	2	1	1	Рефлексия
5.7.	Множества, его элементы.	2	1	1	Рефлексия
5.8.	План и правила.	1	1	-	Рефлексия
5.9.	Обобщение.	1	1	-	Рефлексия
5.10.	Повторение по разделу: «Мир, в котором мы живём».	1	1	-	Рефлексия
5.11.	Самостоятельная работа по разделу: «Мир, в котором мы живём».	1	-	1	Рефлексия
6.	<b>Знакомство с ПервоЛого</b>	<b>10</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>Создание анимированного рисунка</b>
6.1.	Интерфейс программы. Мультимедийные возможности.	1	1	-	Рефлексия
6.2.	Создание альбома.	2	1	1	Рефлексия
6.3.	Анимации.	2	1	1	Рефлексия
6.4.	Создание черепашки.	3	1	2	Рефлексия
6.5.	Работа с закладками.	2	1	1	Рефлексия
7.	<b>Промежуточная аттестация. Подведение итогов.</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>Итоговая проверочная работа</b>

					Зачёт
<b>Всего:</b>		<b>70</b>	<b>38</b>	<b>32</b>	

### Содержание учебного плана

#### **Раздел 1. Вводное занятие. Знакомство с детьми.**

*Цель:* данный раздел предполагает знакомство с воспитанниками.

#### **Раздел 2. «Здравствуй, класс компьютерный».**

*Цель:* знакомство с детьми. Объяснение правил поведения в компьютерном классе. Техника безопасности.

*Теория:* должны знать правила поведения в компьютерном классе, технику безопасности. *Практика:* должны уметь вести себя в компьютерном классе, применять правила по технике безопасности.

#### **Раздел 3. «Наш компьютер – верный друг».**

*Цель:* познакомить детей с историей появления компьютера, с видами компьютеров, а также с основными устройствами компьютера. Научить детей работать с компьютерными развивающими играми.

*Теория:* должны знать основные определения (клавиатура, мышь, пиктограммы), виды компьютеров, основные клавиши, основные действия при работе мышкой.

*Практика:* должны уметь включать и выключать компьютер, работать с мышкой и клавиатурой.

#### **Раздел 4. Знакомство с возможностями графического редактора. Рисование.**

*Цель:* познакомить детей с графическим редактором Paint. Научить детей создавать простейшие компьютерные рисунки.

*Теория:* должны знать основные элементы интерфейса графического редактора, команду (отменить) для редактирования рисунка, команду (очистить) чтобы очистить рабочее поле, понятие моделирование, конструирование.

*Практика:* должны уметь пользоваться инструментами, создавать компьютерные рисунки, открывать графический редактор Paint.

#### **Раздел 5. «Мир, в котором мы живём».**

*Цель:* познакомить детей с понятием информация, с видами информации, со способами представления информации. Элементами логики: суждение истинное и ложное. С понятием множество.

*Теория:* должны знать понятие информация, как человек получает информацию, виды информации, понятие множество.

*Практика:* должны уметь отличать истинное суждение от ложного, сравнивать множества.

#### **Раздел 6. Знакомство с ПервоЛого**

*Цель:* познакомить детей с программой ПервоЛого.

*Теория:* должны знать основные элементы интерфейса программы, их функции.

*Практика:* должны уметь работать в программе ПервоЛого, создавать альбомы,

анимации, уметь изменять вид черепашки, работать с закладками, должны уметь использовать в работе мультимедийные возможности, а также программировать.

### **Раздел 7. Промежуточная аттестация. Подведение итогов.**

*Цель:* данный раздел предполагает проведение тестирования для проверки знаний, умений и навыков, приобретённых в течение учебного года.

*Теория:* должны знать основные понятия.

*Практика:* должны уметь применять полученные знания на практике.

## **ВТОРОЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ (базовый уровень)**

### **Задачи второго года обучения:**

#### **Образовательные:**

- формирование понятия «информация», виды информации, способов получения и передачи информации;
- представление информации различными способами (в виде чисел, текста, рисунков, таблиц, схем, различных кодов);
- обучение умению ориентироваться на клетчатом поле и в пространстве в направлениях вверх, вниз, вправо, влево;
- обучение выделять признаки одного предмета, выделять и обобщать признаки;
- обучение предметам группы, выделять лишний предмет из группы предметов;
- обучение разделять фигуру на заданные части и конструировать фигуру из заданных частей по представлению;
- обучение основам работы с клавиатурой, мышкой и программами;
- обучение определять и создавать в пространстве симметричные фигуры и знаки;
- обучение классифицировать и исключать предметы и фигуры по определенным признакам;
- ознакомление детей с программой ЛогоМиры.
- ознакомление с правилами техники безопасности, правилами работы за компьютером;
- знакомство с назначением и работой графического редактора PAINT и программы PowerPoint, стандартных программ «Блокнот» и «Калькулятор»;
- обучение возможностям текстового редактора WORD;
- представление о понятии информации, свойства информации;
- знакомство с историей развития компьютерной техники;
- обучение основным объектам рабочего стола, элементам компьютерного окна;
- знакомство с необходимой терминологией;
- ознакомление с понятиями: алгоритм, редактирование, меню, фрагмент рисунка, пиксель, пиктограмма;
- обучение технологии организации движения черепашки;
- обучение назначению и видам датчиков.

**К концу обучения обучающиеся должны уметь:**

- соблюдать требования безопасности труда и пожарной безопасности;
- включить, выключить компьютер;
- работать с устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, дисководы);
- запустить нужную программу, выбирать пункты меню, правильно закрыть программу.
- работать с программами WORD, PAINT, Блокнот, Калькулятор
- работать со стандартными приложениями Windows;
- Создавать презентации;
- пошагово выполнять алгоритм практического задания;
- осуществлять поиск информации на компьютере;
- пользоваться элементами компьютерных окон;
- набирать текст, редактировать и работать с фрагментом текста;
- создавать компьютерные рисунки, редактировать и работать с фрагментами рисунка;
- составлять простейшие алгоритмы;
- работать с датчиками, настраивать команды;
- писать программы и подпрограммы.

#### ***Воспитательные:***

- воспитание усидчивости, аккуратности, умения довести начатое дело до конца;
- воспитание внимания и дисциплины;
- соблюдение техники безопасности при работе с электронными средствами информации.

#### ***Развивающие:***

- развитие логического и образного мышления;
- развитие внимания и памяти;
- привитие навыков самообучения;
- развитие координации движений;
- развитие пространственного восприятия;
- развитие процессов логического мышления: классификации и обобщения.

### **Учебный план (второй год обучения)**

№ п/п	Название разделы, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего:	Теория	Практика	
<b>1.</b>	<b>Вводное занятие. Повторение.</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>-</b>	<b>Беседа</b>
<b>2.</b>	<b>Учимся работать на компьютере.</b>	<b>22</b>	<b>13</b>	<b>9</b>	<b>Самостоятельная работа</b>
2.1.	История развития компьютерной техники.	1	1	-	Рефлексия
2.2.	Человек и компьютер.	1	1	-	Рефлексия

2.3.	Рабочий стол в реальном и виртуальном мире.	2	1	1	Рефлексия
2.4.	Компьютерная помощница мышь.	1	1	-	Рефлексия
2.5.	Меню – возможность выбора.	2	1	1	Рефлексия
2.6.	Клавиатура – инструмент писателя.	2	1	1	Рефлексия
2.7.	Окно в компьютерный мир.	2	1	1	Рефлексия
2.8.	Знакомство с текстовым редактором WordPad.	1	1	-	Рефлексия
2.9.	Набор и редактирование текста.	2	1	1	Рефлексия
2.10.	Что скрывается в строке меню.	2	1	1	Рефлексия
2.11.	Действия с фрагментами текста.	2	1	1	Рефлексия
2.12.	Калькулятор – помощник всех Математиков.	2	1	1	Рефлексия
2.13.	Повторение по разделу: «Учимся работать на компьютере».	1	1	-	Рефлексия
2.14.	Самостоятельная работа по разделу: «Учимся работать на компьютере».	1	-	1	Рефлексия
<b>3.</b>	<b>Компьютерная графика.</b>	<b>24</b>	<b>12</b>	<b>12</b>	<b>Создание графического рисунка</b>
3.1.	Рисунки в жизни человека.	1	1	-	Рефлексия
3.2.	Компьютерная графика.	2	1	1	Рефлексия
3.3.	Настройка инструментов.	2	1	1	Рефлексия
3.4.	Редактирование компьютерного рисунка.	3	1	2	Рефлексия
3.5.	Фрагмент рисунка.	2	1	1	Рефлексия
3.6.	Сборка рисунка из деталей.	2	1	1	Рефлексия
3.7.	Построение с помощью клавиши Shift.	2	1	1	Рефлексия
3.8.	Эллипс и окружность.	2	1	1	Рефлексия
3.9.	Что такое пиксель?.	4	2	2	Рефлексия
3.10.	Что такое пиктограммы?	2	1	1	Рефлексия
3.11.	Повторение по разделу: «Компьютерная графика».	1	1	-	Рефлексия
3.12.	Самостоятельная работа по разделу: «Компьютерная графика».	1	-	1	Рефлексия
<b>4.</b>	<b>Алгоритмы. Свойства алгоритмов.</b>	<b>9</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>Тестирование</b>
4.1.	Алгоритм в нашей жизни. Виды алгоритмов.	1	1	-	Рефлексия
4.2.	Способы записи алгоритмов.	1	-	1	Рефлексия
4.3.	Координаты.	2	1	1	Рефлексия
4.4.	Компьютерная среда и алгоритм.	1	1	-	Рефлексия
4.5.	Действия с фрагментами рисунка.	1	-	1	Рефлексия
4.6.	Повторяющиеся элементы вокруг нас.	1	1	-	Рефлексия
4.7.	Повторение по разделу: «Алгоритмы. Свойства алгоритмов».	1	1	-	Рефлексия

4.8.	Самостоятельная работа по разделу: «Алгоритмы. Свойства алгоритмов».	1	-	1	Рефлексия
<b>5.</b>	<b>Знакомство с программой ЛогоМиры.</b>	<b>14</b>	<b>7</b>	<b>7</b>	<b>Самостоятельная работа</b>
5.1.	Интерфейс программы.	1	1	-	Рефлексия
5.2.	Основные команды.	2	1	1	Рефлексия
5.3.	Создание декораций.	2	1	1	Рефлексия
5.4.	Технология организации движения Черепашки.	3	1	2	Рефлексия
5.5.	Рекурсия, бегунок.	2	1	1	Рефлексия
5.6.	Назначение и виды датчиков.	2	1	1	Рефлексия
5.7.	Повторение по разделу: «Знакомство с программой ЛогоМиры»	1	1	-	Рефлексия
5.8.	Самостоятельная работа по разделу: «Знакомство с программой ЛогоМиры.»	1	-	1	Рефлексия
<b>6.</b>	<b>Промежуточная аттестация. Подведение итогов.</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>Итоговая проверочная работа Зачёт</b>
<b>Всего:</b>		<b>72</b>	<b>39</b>	<b>33</b>	

### Содержание учебного плана

#### **Раздел 1. Вводное занятие. Повторение.**

*Цель:* повторить основные понятия, изученные в предыдущем году обучения

*Теория:* должны знать правила поведения в компьютерном классе, технику безопасности, владеть основными понятиями.

*Практика:* должны уметь вести себя в компьютерном классе, применять правила по технике безопасности, выполнять задания, используя знания, полученные в прошлом году обучения.

#### **Раздел 2. Учимся работать на компьютере.**

*Цель:* данный раздел предполагает ознакомление детей с историей развития компьютерной техники, знакомство с компьютером и его устройствами. Воспитанники учатся пользоваться панелью задач. Они знакомятся с текстовым редактором Блокнот, учатся набирать, редактировать, а также работать с фрагментом текста.

*Теория:* должны знать понятие клавиатура основные клавиши, основные элементы компьютерного окна, понятие фрагмент, основные приёмы работы с мышью, основные объекты рабочего стола.

*Практика:* должны уметь работать мышью, работать на клавиатуре, пользоваться строкой, набирать и редактировать текст, работать с фрагментом текста, работать с калькулятором, работать с панелью задач.

#### **Раздел 3. Компьютерная графика.**

*Цель:* данный раздел предполагает, что у детей есть начальные навыки работы с графическим редактором Paint. Воспитанники вспоминают, как создавать простейшие графические рисунки, но с учётом редактирования (изменения, добавления) рисунков.

*Теория:* должны знать основные элементы графического редактора Paint, понятие пиксель, команды (отменить, очистить, масштаб и др.) расположенные в строке меню, историю развития компьютерной техники.

*Практика:* должны уметь работать с элементами интерфейса графического редактора, пользоваться и настраивать инструменты, создавать компьютерные рисунки, редактировать компьютерные рисунки, собирать рисунок из деталей, сохранять и открывать сохранённые рисунки, рисовать с помощью клавиши Shift.

#### **Раздел 4. Алгоритмы. Свойства алгоритмов.**

*Цель:* данный раздел предполагает ознакомление детей с понятием алгоритм. Знакомит воспитанников с видами алгоритмов и способами их записи. Учит выполнять действия с фрагментами рисунка.

*Теория:* должны знать понятие алгоритм, виды алгоритмов.

*Практика:* должны уметь записывать алгоритмы, выполнять действия с фрагментами рисунка.

#### **Раздел 5. Знакомство с программой ЛогоМиры.**

*Цель:* данный раздел предполагает ознакомление детей с программой ЛогоМиры.

*Теория:* должны знать основные объекты интерфейса программы, технологию организации Черепашки.

*Практика:* должны уметь управлять движением Черепашки, разрабатывать программы.

#### **Раздел 6. Промежуточная аттестация. Подведение итогов.**

*Цель:* диагностировать изученный материал за год.

*Теория:* должны знать основные понятия.

*Практика:* должны уметь применять полученные знания на практике.

## **ТРЕТИЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ (базовый уровень)**

### ***Задачи третьего года обучения:***

#### ***Образовательные:***

- продолжать работу с понятиями «информация», виды информации, способов получения и передачи информации;
- обучение представлять информацию различными способами (в виде чисел, текста, рисунков, таблиц, схем, различных кодов);
- обучение работе с табличным процессором Excel, текстовым процессором Microsoft Word.
- Обучение работать с устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, дисководы);

- Обучение запуска нужной программы, выбора пунктов меню, правильного закрытия программы.
- Создавать презентации;
- Обучение пошагово выполнять алгоритм практического задания;
- Обучение осуществлять поиск информации на компьютере;
- обучение работать с разными видами информации;
- обучение строить суждения;
- знакомство с решением логических задач;
- находить сходства и отличия реальных объектов и их моделей;
- обучение работать с основными блоками компьютера, и подключать их;
- обучение пользоваться устройствами ввода и вывода информации, подключать их к компьютеру;
- обучение писать программу для исполнителя;
- обучение настраивать параметры рабочего стола;
- обучение редактировать и форматировать текст, оформлять текст в виде таблицы;
- обучение вставлять в текст графические объекты;
- обучение собирать модели по схемам;
- обучение писать программы;
- обучение работать с папками и файлами;
- создание, редактирование и форматирование табличного документа;
- обучение оформлять текст в виде таблицы;
- формирование работы включения в табличный документ графические объекты.

***Воспитательные:***

- воспитание потребности добросовестного отношения к общественно-полезному труду, аккуратности в работе;
- привитие культуры делового и дружеского общения со сверстниками и взрослыми;
- воспитание самостоятельности;
- соблюдение техники безопасности при работе с электронными средствами информации.

***Развивающие:***

- развитие познавательной и творческой активности, фантазии, образного и логического мышления;
- развитие концентрации внимания;
- развитие комбинаторного мышления.

**Учебный план (третий год обучения)**

№ п/п	Название разделы, темы	Количество часов	Формы аттестации/
-------	------------------------	------------------	-------------------

		Всего:	Теория	Практика	контроля
<b>1.</b>	<b>Вводное занятие. Повторение.</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>-</b>	<b>Беседа</b>
<b>2.</b>	<b>Исполнители. Пример исполнителя.</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>Тестирование</b>
<b>3.</b>	<b>Настройка параметров рабочего стола.</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>Тестирование</b>
<b>4.</b>	<b>Текстовый процессор Microsoft Word.</b>	<b>16</b>	<b>7</b>	<b>9</b>	<b>Создание текстового документа</b>
4.1.	Назначение программы.	1	1	-	Рефлексия
4.2.	Интерфейс программы.	2	1	1	Рефлексия
4.3.	Элементы форматирования печатных документов.	3	1	2	Рефлексия
4.4.	Создание и редактирование текстового документа.	3	1	2	Рефлексия
4.5.	Самостоятельная работа по разделу: «Текстовый редактор Microsoft Word.»	1	-	1	Рефлексия
<b>5.</b>	<b>Работа с папками и файлами.</b>	<b>6</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>Самостоятельная работа</b>
5.1.	Понятие и параметры файла.	1	1	-	Рефлексия
5.2.	Назначение и параметры папки.	2	1	1	Рефлексия
5.3.	Действия над папками и файлами.	2	1	1	Рефлексия
5.4.	Самостоятельная работа по разделу: «Работа с папками и файлами».	1	-	1	Рефлексия
<b>6.</b>	<b>Табличный процессор Excel.</b>	<b>42</b>	<b>16</b>	<b>26</b>	<b>Самостоятельная работа</b>
6.1.	Интерфейс программы.	1	1	-	Рефлексия
6.2.	Знакомство с элементами окна.	4	2	2	Рефлексия
6.3.	Создание и редактирование табличного документа.	6	2	4	Рефлексия
6.4.	Форматирование табличного документа	6	2	4	Рефлексия
6.5.	Создание таблиц.	6	2	4	Рефлексия
6.6.	Работа с графическими объектами.	4	2	2	Рефлексия
6.7.	Создание диаграмм и графиков.	6	2	4	Рефлексия
6.8.	Совместная работа с редакторами Word и Excel.	6	2	4	
6.9.	Повторение по разделу: «Табличный процессор Excel».	2	1	1	Рефлексия
6.10	Самостоятельная работа по разделу: «Табличный процессор Excel».	1	-	1	Рефлексия
<b>7.</b>	<b>Промежуточная аттестация. Подведение итогов.</b>	<b>3</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>Итоговая проверочная работа Зачёт</b>
	<b>Всего:</b>	<b>72</b>	<b>30</b>	<b>42</b>	

## Содержание учебного плана

### **Раздел 1. Вводное занятие. Повторение.**

*Цель:* повторить ранее изученный материал.

*Теория:* должны знать правила поведения в компьютерном классе, технику безопасности, основную терминологию.

*Практика:* должны уметь вести себя в компьютерном классе, *применять* правила по технике безопасности, выполнять задания, используя знания, приобретённые в предыдущем году обучения.

### **Раздел 2. Исполнители. Пример исполнителя.**

*Цель:* познакомить воспитанников с понятием исполнитель.

*Теория:* должны знать понятие исполнитель, примеры исполнителя.

*Практика:* должны уметь выполнять действия исполнителем.

### **Раздел 3. Настройка параметров рабочего стола.**

*Цель:* научить воспитанников настраивать рабочий стол.

*Теория:* должны знать, как настраивать монитор, как аккуратно расставить значки, как заменить картинку на рабочем столе, как выбрать заставку.

*Практика:* должны уметь сменить картинку рабочего стола, выбрать заставку экрана, аккуратно расставить значки.

### **Раздел 4. Текстовый процессор Microsoft Word.**

*Цель:* познакомить детей с текстовым процессором Microsoft Word, с его интерфейсом, научить создавать, редактировать и форматировать текстовые документы. Так же научать оформлять текст в виде таблицы, вставлять в текстовый документ графические объекты.

*Теория:* должны знать назначение программы, элементы форматирования печатных документов.

*Практика:* должны уметь создавать, редактировать и форматировать текстовый документ, оформлять текст в виде таблицы, включать в текстовый документ графические объекты.

### **Раздел 5. Работа с папками и файлами.**

*Цель:* познакомить учащихся с понятием папка, файл, с параметрами файла, папки, так же познакомить воспитанников с назначением папки.

*Теория:* должны знать понятие папка, понятие файла, назначение папки.

*Практика:* должны уметь выполнять действия над папками, файлами, настраивать параметры папки.

### **Раздел 6. Табличный процессор Microsoft Excel.**

*Цель:* познакомить учащихся с возможностями табличного процессора.

*Теория:* должны знать общую характеристику табличного процессора.

*Практика:* должны уметь создавать и редактировать табличный документ, форматировать табличный документ.

### **Раздел 7. Промежуточная аттестация. Подведение итогов.**

*Цель:* проверить знания, умения и навыки.

*Теория:* проведение тестирования на знание основных понятий, изученных за учебный год.

*Практика:* должны уметь выполнять задания, используя накопленные знания.

## Методическое обеспечение

### ЧЕТВЁРТЫЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ (базовый уровень)

#### **Образовательные:**

- обучение представлять информацию различными способами (в виде чисел, текста, рисунков, таблиц, схем, различных кодов).
- обучение назначению и работе графического редактора PAINT;
- знакомство с необходимой терминологией, понятием информации, свойств информации;
- обучение назначению и работе программы PowerPoint;
- знакомство с общей характеристикой программ Paint и PowerPoint;
- знакомство с понятиями: редактирование, меню, фрагмент рисунка, редактирование, форматирование в программе PowerPoint, папка, файл, инструменты для работы с рисунком;
- знакомство с требованиями безопасности труда и пожарной безопасности; включением и выключением компьютера;
- обучение работы с устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, дисководы);
- обучение запуска нужной программы, выбора пунктов меню, правильного закрытия программы;
- обучение созданию презентации;
- знакомство с осуществлением поиска информации на компьютере;
- обучение работы с программой PowerPoint, с разными видами информации;
- обучение работы с файлами (создавать, сохранять, осуществлять поиск);
- осуществление отбора нужной информации;
- обучение настраиванию параметров рабочего стола;
- обучение вставлению в рисунок графические объекты;
- обучение работы с папками и файлами;
- обучение создавать, редактировать рисунок;
- обучение создавать проект.

#### **Воспитательные:**

- воспитание потребности добросовестного отношения к общественно-полезному труду, аккуратности в работе;
- привитие культуры делового и дружеского общения со сверстниками и взрослыми;

- воспитание усидчивости, аккуратности и умения доводить начатое дело до конца;
- воспитание самостоятельности в работе с программным обеспечением;
- соблюдение техники безопасности при работе с электронными средствами информации.

***Развивающие:***

- развитие познавательной и творческой активности, фантазии, образного и логического мышления;
- развитие концентрации внимания;
- развитие комбинаторного мышления;
- привитие навыков самообучения;
- развитие пространственного восприятия.

**Учебный план 4 год обучения)**

№ п/п	Название разделы, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего:	Теория	Практика	
<b>1.</b>	<b>Вводное занятие. Повторение.</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>Беседа</b>
<b>2.</b>	<b>Настройка параметров рабочего стола.</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>Тестирование</b>
<b>3.</b>	<b>Графический редактор Paint.</b>	<b>42</b>	<b>16</b>	<b>26</b>	<b>Творческая работа</b>
3.1.	Знакомство с графическим редактором Paint.	2	1	1	Рефлексия
3.2.	Строение окна графического редактора Paint.	2	1	1	Рефлексия
3.3.	Обучение работе в редакторе инструментом «кисть».	2	1	1	Рефлексия
3.4.	Обучение работе в редакторе Paint инструментом «заливка».	2	1	1	Рефлексия
3.5.	Обучение работе в редакторе инструментом «ластик».	1	-	1	Рефлексия
3.6.	Освоение навыков создания геометрических фигур, фиксация их на странице.	2	1	1	Рефлексия
3.7.	Построение ломаных линий.	1	-	1	Рефлексия
3.8.	Работа с графическими примитивами: линия, овал, прямоугольник.	2	1	1	Рефлексия
3.9.	Построение простейших композиций с инструментами овал и прямоугольник.	1	-	1	Рефлексия
3.10.	Знакомство с инструментом «распылитель».	2	1	1	Рефлексия
3.11.	Знакомство с инструментом	2	1	1	Рефлексия

	карандаш.				
3.12.	Знакомство с инструментом заливка.	2	1	1	Рефлексия
3.13.	Закрепление навыков работы с инструментами: распылитель, карандаш, заливка.	1	-	1	Рефлексия
3.14.	Знакомство с командой поворот.	1	-	1	Рефлексия
3.15.	Вставка текста в редактор Paint.	2	1	1	Рефлексия
3.16.	Закрепление навыков работы с инструментами.	1	-	1	Рефлексия
3.17.	Создание рисунка «Лягушка».	2	1	1	Рефлексия
3.18.	Создание рисунка «Зимний лес».	2	1	1	Рефлексия
3.19.	Создание рисунка с использованием инструментов: заливка, круг, прямоугольник.	2	-	2	Рефлексия
3.20.	Создание рисунка с использованием инструментов: распылитель и кисть.	1	-	1	Рефлексия
3.21.	Вставка надписи в рисунок.	2	1	1	Рефлексия
3.22.	Освоение навыков работы с библиотекой изображений.	2	1	1	Рефлексия
3.33.	Выбор изображения, извлечение его, изменение размеров, перемещение.	2	1	1	Рефлексия
3.34.	Итоговая работа на тему «Пейзаж».	3	1	2	Рефлексия
<b>4.</b>	<b>Графический редактор PowerPoint.</b>	<b>19</b>	<b>8</b>	<b>11</b>	<b>Творческий проект</b>
4.1.	Назначение программы.	1	1		Рефлексия
4.2.	Интерфейс программы.	4	2	2	Рефлексия
4.3.	Создание слайда и его оформление.	6	2	4	Рефлексия
4.4.	Создание движущихся изображений PowerPoint.	3	1	2	Рефлексия
4.5.	Создание проекта «Загадка мыльных пузырей».	5	2	3	Рефлексия
<b>5.</b>	<b>Итоговая аттестация. Подведение итогов.</b>	<b>3</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>Итоговая проверочная работа Защита авторской творческой работы Зачёт</b>
	<b>Всего:</b>	<b>72</b>	<b>29</b>	<b>43</b>	

## Содержание учебного плана

### Раздел 1. Вводное занятие. Повторение.

*Цель:* повторить ранее изученный материал.

*Теория:* должны знать правила поведения в компьютерном классе, технику безопасности, основную терминологию.

*Практика:* должны уметь вести себя в компьютерном классе, *применять* правила по технике безопасности, выполнять задания, используя знания, приобретённые в предыдущем году обучения.

## **Раздел 2. Настройка параметров рабочего стола.**

*Цель:* научить воспитанников настраивать рабочий стол.

*Теория:* должны знать, как настраивать монитор, как изменить масштаб и вид значков рабочего стола, где проверять задачи процессора на рабочем столе, как установить заставку с автоматической сменой картинок.

*Практика:* должны уметь менять масштаб и вид значков рабочего стола, открывать окно с задачами процессора, выбрать заставку и разный формат показа её на рабочем столе.

## **Раздел 3. Графический редактор Paint.**

*Цель:* данный раздел предполагает, что у детей есть начальные навыки работы с графическим редактором Paint. Они вспоминают, как создавать простейшие графические рисунки, но с учётом редактирования (изменения, добавления) рисунков.

*Теория:* должны знать основные элементы графического редактора Paint, понятие карандаш, заливка, распылитель, графические примитивы, команды (отменить, очистить, масштаб и др.) расположенные в строке меню.

*Практика:* должны уметь работать с элементами интерфейса графического редактора, пользоваться и настраивать инструменты, создавать компьютерные рисунки, редактировать компьютерные рисунки, добавлять на них надпись, собирать рисунок из деталей, заливая каждую при помощи заливки и распылителя, сохранять и открывать сохранённые рисунки, рисовать.

## **Раздел 4. Графический редактор PowerPoint.**

*Цель:* развитие творческих способностей воспитанников, дать представление о простейших способах создания движущихся изображений, закрепить навыки обработки графической информации, дать представление о программном средстве обработки графических изображений, познакомить с созданием проекта при помощи программы PowerPoint.

*Теория:* должны написать коллективный проект на тему «Загадка мыльных пузырей».

*Практика:* должны изготовить комбинированный проект с использованием всей изученной технологий.

## **Раздел 5. Раздел 4. Итоговая аттестация. Подведение итогов.**

*Цель:* проверить знания, умения и навыки.

*Теория:* проведение тестирования на знание основных понятий, изученных за учебный год.

*Практика:* должны уметь выполнять задания, используя накопленные знания.

## 2.6. Список используемых источников

### для педагога:

1. Григорьев Д. В., Степанов П. В. Внеурочная деятельность школьников. Методический конструктор. Пособие для учителя. – М.: Просвещение, 2010 г.;
2. Матвеева Н. В., Цветкова М. С. Информатика. Программа для начальной школы, 2-4 классы. - М.: БИНОМ, Лаборатория знаний, 2012.
3. Матвеева Н. В., Челак Е. Н., Конопатова Н. К., Панкратова Л. П. Информатика и ИКТ. 2-4 классы: методическое пособие. 2-е изд., испр. и доп.– М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.
4. Матвеева Н. В., Челак Е. Н. Информатика: учебники для 2-4 классов/М.: Бином. Лаборатория знаний, 2013.
5. Матвеева Н. В., Челак Е. Н. Информатика: рабочие тетради для 2-4 классов: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.
6. Матвеева Н. В., Челак Е. Н. Информатика: контрольные работы для 2-4 классов /М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.
7. Программы для общеобразовательных учреждений: Информатика, 2-11 классы.-2-е изд. – М.: БИНОМ, Лаборатория знаний, 2012.
8. Сборник программ внеурочной деятельности: 1-4 классы/ под ред. Н. Ф. Виноградовой. – М.: Вентана Граф, 2011 г

### для учащихся и родителей:

1. Матвеева Н. В., Челак Е. Н. Информатика: учебник для 3 класса в 2 ч. Ч. 1, Ч. 2. - М.: Бином. Лаборатория знаний, 2013.
2. Матвеева Н. В., Челак Е. Н. Информатика: рабочая тетрадь для 3 класса. Ч.1, Ч.2. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.
3. Матвеева Н. В., Челак Е. Н. Информатика: контрольные работы для 3 класса. Ч.1, Ч.2. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.

### Электронное сопровождение УМК:

- ЭОР Единой коллекции к учебнику Н.В. Матвеевой и др. «Информатика», 1-4 классы (<http://school-collection.edu.ru/>)
- ЭОР Единой коллекции «Виртуальные лаборатории» ([http://school-collection.edu.ru/catalog/rubr/473cf27f-18e7-469d-a53e-08d72f0ec961/?interface=pupil&class\[\]=45&subject\[\]=19](http://school-collection.edu.ru/catalog/rubr/473cf27f-18e7-469d-a53e-08d72f0ec961/?interface=pupil&class[]=45&subject[]=19))
- Авторская мастерская Н.В. Матвеевой (<http://methodist.lbz.ru/authors/informatika/4/>)
- Лекторий «ИКТ в начальной школе» (<http://methodist.lbz.ru/lections/8/>)

