
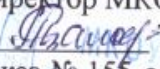
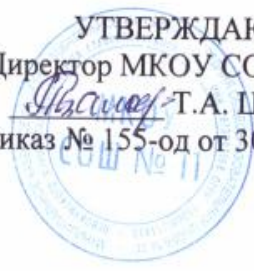




Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение
"Средняя общеобразовательная школа №11"
Левокумского муниципального округа
Ставропольского края

СОГЛАСОВАНО:
Руководитель Центра образования
"Точка роста"

Е.В. Берсенёва

УТВЕРЖДАЮ:
Директор МКОУ СОШ № 11
 Т.А. Цалоева
Приказ № 155-од от 30.08.2022г.



Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
"Мир информатики"
(естественно - научная направленность)

Возраст детей: 8 - 9 лет
Срок реализации: 1 год

Составитель (разработчик):
Войтенко Маина Михайловна,
педагог дополнительного образования

с. Николо - Александровское
2022 г.

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мир информатики» (далее Программа) имеет естественно - научную направленность и разработана педагогом дополнительного образования МКО СОШ №11 ЛМО СК (с. Николо-Александровское, 2022 г.).

Основная цель курса информатики в начальной школе - это как можно раньше начать формирование молодого поколения, готового жить и творчески работать в современном информационном мире.

Курс информатики в начальной школе вносит значимый вклад в формирование информационного компонента общеучебных умений и навыков, выработка которых является одним из приоритетов общего образования. Более того, информатика как учебный предмет, на котором целенаправленно формируются умения и навыки работы с информацией, может быть одним из ведущих предметов, служащих приобретению учащимися информационного компонента универсальных учебных действий.

Рабочая программа рассчитана на 324 часа в год, 3 раза в неделю по 3 часа, реализуется во 2 классе общеобразовательной школы.

Предельная наполняемость учебной группы составляет 8 человек. Такое количество детей является оптимальным для организации учебной деятельности.

Срок реализации рабочей программы 2022 - 2023 учебный год.

Цели обучения информатике в начальной школе:

- формирование общих представлений школьников об информационной картине мира, об информации и информационных процессах как элементах реальной действительности;
- знакомство с базовой системой понятий информатики;
- получение предметных знаний умений и навыков, таких как умение создавать с помощью компьютера простейшие тексты и рисунки, умение использовать электронные конструкторы, использовать компьютер при тестировании, при организации развивающих игр и эстафет, при поиске информации в электронных справочниках и энциклопедиях и т.д.
- обеспечение подготовки младших школьников к решению информационных задач на последующих ступенях общего образования;
- воспитание способностей школьника к адаптации в быстро меняющейся информационной среде как одного из важнейших элементов

информационной культуры человека, наряду с формированием общеучебных и общекультурных навыков работы с информацией;

Задачи обучения информатике в начальной школе, связанные с обучением:

- ✓ развитие познавательного интереса к предметной области «Информатика»
- ✓ познакомить школьников с основными свойствами информации
- ✓ научить их приемам организации информации
- ✓ формирование универсальных учебных действий
- ✓ приобретение знаний, умений и навыков работы с информацией
- ✓ формирование умения применять теоретические знания на практике
- ✓ дать школьникам первоначальное представление о компьютере и сферах его применения;

2) развитием:

- ✓ памяти, внимания, наблюдательности
- ✓ абстрактного и логического мышления
- ✓ творческого и рационального подхода к решению задач;

3) воспитанием

- ✓ настойчивости, собранности, организованности, аккуратности
- ✓ умения работать в минигруппе, культуры общения, ведения диалога бережного отношения к школьному имуществу,
- ✓ навыков здорового образа жизни.
- ✓

✓ Формирование универсальных учебных действий

На конец 1 года обучения 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;
- способность к самооценке;
- начальные навыки сотрудничества в разных ситуациях;

Метапредметные

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

(324 ч)

Раздел 1. Компьютер для начинающих- 47 ч.

Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности. Как устроен компьютер. Что умеет компьютер. Ввод информации в память компьютера. Клавиатура. Группы клавиш. История латинской раскладки клавиатуры. Основная позиция пальцев на клавиатуре. Состав предметов. Логическое задание «Найди закономерность и раскрась картинку». Работа на компьютере. Работа над творческим проектом «Домик».

Программы и файлы. Рабочий стол. Управление компьютером с помощью мыши. Как работает мышь. Главное меню. Запуск программ. Управление компьютером с помощью меню.

Раздел 2. Знакомство с текстовым процессором MS Office Word - 15ч.

Игра «Подбери слова»
 Игра «Путешествие в мир Анаграмм»
 Игра «Собери клавиатуру»
 Игра «Весёлые художники»

Раздел 3. Обработка текстовой информации – 75 ч.

Текстовый редактор. Правила ввода текста. Слово, предложение, абзац. Приёмы редактирования (вставка, удаление и замена символов). Фрагмент. Перемещение и удаление фрагментов. Буфер обмена. Копирование фрагментов.

Проверка правописания, расстановка переносов. Форматирование символов (шрифт, размер, начертание, цвет). Форматирование абзацев (выравнивание, отступ первой строки, междустрочный интервал и др.). Создание и форматирование списков. Вставка в документ таблицы, ее форматирование и заполнение данными. Интерфейс PowerPoint. Копирование и перемещение слайдов.

Раздел 4. Графический редактор Paint – 41 ч.

Компьютерная графика. Простейший графический редактор. Инструменты графического редактора. Инструменты создания простейших графических объектов. Исправление ошибок и внесение изменений. Работа с фрагментами: удаление, перемещение, копирование. Преобразование фрагментов. Устройства ввода графической информации.

Раздел 5. Обработка информации в Power Point – 50 ч.

Мультимедийная презентация. Описание последовательно развивающихся событий (сюжет). Анимация. Возможности настройки анимации в редакторе презентаций. Создание эффекта движения с помощью смены последовательности рисунков. Отображение множеств. Кодирование. Вложенность (включение) множеств. Работаем на компьютере. Пересечение множеств. Компьютерные задания. Объединение множеств. Компьютерные задания.

Раздел 6. Занимательные задачи - 63 ч.

Компьютерное задание «Решим головоломку». Графы. Выражения. Комбинаторика. Работаем на компьютере. Комбинаторика. Учимся находить число фигур. Работаем на компьютере. Логические задачи с неполным условием. Тесты на логику. Развитие внимания. Компьютерные задания в занимательной форме. Рисуем на компьютере. Задачи - рисунки. Логические мини – задачи и задачи - шутки по информатике. Логические мини – задачи и задачи - шутки по информатике. Задачи – шутки. Компьютерная игра «Укажи лишнего». Проект «На прогулке».

Раздел 7. Работа над проектами - 23 ч.

Электронный лабиринт. Мой любимый герой сказки. Геометрические фигуры. Электронная викторина. На прогулке. Путешествие в страну компьютерных ребусов.

Раздел 8. Экскурсии – 10 ч.

Экскурсия в компьютерный класс. Выполнение творческих заданий.

В результате обучающиеся научатся:

- находить общее в составных частях и действиях у всех предметов из одного класса (группы однородных предметов);
- называть общие признаки предметов из одного класса (группы однородных предметов) и значения признаков у разных предметов из этого класса;
- понимать построчную запись алгоритмов и запись с помощью блок-схем;

Обучающиеся получают возможность научиться:

- выполнять простые алгоритмы и составлять свои по аналогии;
- изображать графы;
- выбирать граф, правильно изображающий предложенную ситуацию;
- находить на рисунке область пересечения двух множеств и называть элементы из этой области.

Формы организации занятий:

Основной формой образовательного процесса является учебное занятие, а так же индивидуальная форма работы, работа в парах, групповая и коллективная деятельность.

Формы контроля: наблюдение, тестирование, презентация, мини-конференция, индивидуальная работа, фронтальный опрос.

Методы обмена информацией: повествование, объяснение, диалог, доказательство, рассказ, рассуждение, беседа.

Методы стимулирования и мотивации: игры, соревнования, познавательные беседы, творческие задания; создание ситуации успеха и эмоционально-нравственных ситуаций.

Тематический план

(306 ч. 9 ч в неделю)

№ п/п	Наименование раздела	Количество часов
1	Компьютер для начинающих	47
2	Знакомство с текстовым процессором MS Office Word	15
3	Обработка текстовой информации	75
4	Графический редактор Paint	41
5	Обработка информации в Power Point	50
6	Занимательные задачи.	63
7	Работа над проектами	23
8	Экскурсии	10
	Итого:	324 ч

Тематическое планирование

№ п/п	Дата	Тема занятий	Кол-во часов	Формы организации и виды деятельности
Компьютер для начинающих – 47 ч.				
1.		Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности	1	Занятие – игра
2.		Как устроен компьютер	3	ИКТ
3.		Что умеет компьютер	3	Работа в паре
4.		Ввод информации в память компьютера.	3	Индивидуальная работа
5.		Клавиатура. Группы клавиш.	3	ИКТ
6.		История латинской раскладки клавиатуры. Компьютерная игра «Угадай, что в мешочке?»	4	Занятие - игра
7.		Основная позиция пальцев на клавиатуре	6	ИКТ
8.		Состав предметов. Логическое задание «Найди закономерность и раскрась картинку». Работа на компьютере.	6	Урок - экскурсия
9.		Программы и файлы.	3	Практическое занятие
10.		Рабочий стол.	3	Проектно – исследовательская деятельность
11.		Главное меню. Запуск программ.	3	Самостоятельная работа
12.		Управление компьютером с помощью меню.	3	Занятие - турнир
13.		Контрольная работа. <i>Проект «Сложи домик»</i>	3	Занятие - театрализация
14.		Анализ контрольной работы.	3	Занятие с применением компьютера
Знакомство с текстовым процессором MS Office Word 15 ч.				
15.		Игра «Подбери слова»	3	Занятие с применением компьютера
16.		Игра «Путешествие в мир Анаграмм»	3	Занятие с применением компьютера

17.		Игра «Собери клавиатуру»	3	Занятие с применением компьютера
18.		Обобщающее повторение	3	ИКТ
19.		Игра «Весёлые художники»	3	Занятие с применением компьютера
Обработка текстовой информации – 75 ч.				
20.		Текстовый редактор	6	Соревнование
21.		Правила ввода текста.	6	Работа в паре
22.		Слово, предложение, абзац.	3	Занятие - экскурсия
23.		Слово, предложение, абзац.	3	Занятие - экскурсия
24.		<u>Проект.</u> «Электронный лабиринт» Приёмы редактирования (вставка, удаление и замена символов).	6	Работа в группе
25.		Фрагмент. Перемещение и удаление фрагментов.	6	Работа с компьютерной программой
26.		Буфер обмена. Копирование фрагментов.	6	Практическое занятие
27.		Проверка правописания, расстановка переносов.	3	Занятие на развитие логического мышления
28.		Форматирование символов. (шрифт, размер, начертание, цвет).	6	Соревнование
29.		Форматирование абзацев (выравнивание, отступ первой строки, междустрочный интервал и др.).	3	Практическое занятие
30.		Создание и форматирование списков.	3	ИКТ
31.		Вставка в документ таблицы. Заполнение её данными.	6	Самостоятельная работа
32.		Копирование и перемещение слайдов	3	Занятие – турнир
33.		Мультимедиа: анимация <u>Проект</u> «Мой любимый герой сказки»	9	Занятие - театрализация
34.		Контрольная работа «Сложи головоломку»	3	Парная работа
35.		Анализ контрольной работы	3	ИКТ

Графический редактор Point - 41ч.				
36.		Компьютерная графика	6	Занятие - практикум
37.		Простейший графический редактор.	6	Занятие с применением компьютера
38.		Инструменты графического редактора.	3	ИКТ
39.		Инструменты создания простейших графических объектов.	3	Занятие на развитие логического мышления
40.		Исправление ошибок и внесение изменений.	3	Конкурс
41.		Работа с фрагментами: удаление, перемещение, копирование.	6	Парная работа
42.		Преобразование фрагментов	6	Занятие с применением компьютера
43.		Устройства ввода графической информации. <i>Проект «Геометрические фигуры»</i>	6	Занятие - практикум
44.		Контрольная работа.	1	Самостоятельная работа
45.		Анализ контрольной работы. Учимся находить нужную фигуру и обводить её карандашом	1	Практическое занятие
Обработка информации в Power Point – 50 ч.				
46.		Мультимедийная презентация	3	Работа над творческим проектом «Клоуны»
47.		Описание последовательно развивающихся событий (сюжет).	3	Занятие - экскурсия
48.		Анимация.	6	ИКТ
49.		<i>Проект. «Электронная викторина»</i>	6	Работа в группе
50.		Создание эффекта движения с помощью смены последовательности рисунков.	6	Занятие - практикум
51.		Отображение множеств. Кодирование.	6	ИКТ
52.		Вложенность (включение)	6	Практическое

		множеств. Работаем на компьютере.		занятие
53.		Пересечение множеств. Компьютерные задания.	6	Практическое занятие
54.		Объединение множеств. Компьютерные задания.	6	Практическое занятие
55.		Отрицание.	3	ИКТ
56.		Компьютерное задание «Найди, какая картинка лишняя?».	3	Занятие на развитие логического мышления
57.		Понятие «истина», «ложь»	3	Занятие с применением компьютера
58.		Контрольная работа	2	ИКТ
59.		Анализ контрольной работы	1	ИКТ
Занимательные задачи – 63 ч.				
60.		Компьютерное задание «Реши головоломку».	4	Занятие - турнир
61.		Графы. Выражения.	4	Занятие с применением компьютера
62.		Комбинаторика. Работаем на компьютере.	7	Занятие с применением компьютера
63.		Комбинаторика. Учимся находить число фигур. Работаем на компьютере.	7	Практическое занятие
64.		Логические задачи с неполным условием. Тесты на логику	3	Практическое занятие
65.		Развитие внимания. Компьютерные задания в занимательной форме.	3	Занятие на развитие логического мышления
66.		Рисуем на компьютере. Задачи - рисунки.	3	Занятие - экскурсия
67.		Рисуем на компьютере. Задачи - рисунки.	4	Занятие - экскурсия
68.		Рисуем на компьютере. Задачи - рисунки.	3	Занятие - экскурсия
69.		Рисуем на компьютере. Задачи - рисунки.	2	Занятие - экскурсия
70.		Рисуем на компьютере. Задачи -	1	Занятие -

		рисунки.		экскурсия
71.		Рисуем на компьютере. Задачи - рисунки.	1	Занятие - экскурсия
72.		Рисуем на компьютере. Задачи - рисунки.	1	Занятие - экскурсия
73.		Логические мини – задачи и задачи - шутки по информатике.	1	Занятие - игра
74.		Логические мини – задачи и задачи - шутки по информатике.	1	Занятие - игра
75.		Логические мини – задачи и задачи - шутки по информатике.	1	Занятие - игра
76.		Задачи – шутки. Компьютерная игра «Укажи лишнего».	2	Конкурс
77.		Задачи – шутки. Компьютерная игра «Укажи лишнего».	2	Конкурс
78.		Задачи – шутки. Компьютерная игра «Укажи лишнего».	2	Конкурс
79.		<u>Проект</u> «На прогулке».	1	Занятие на развитие логического мышления
80.		<u>Проект</u> «На прогулке».	1	Занятие на развитие логического мышления
81.		<u>Проект</u> «На прогулке».	1	Занятие на развитие логического мышления
82.		<u>Проект</u> «На прогулке».	1	Занятие на развитие логического мышления
83.		<u>Проект</u> «На прогулке».	1	Занятие на развитие логического мышления
84.		<u>Проект</u> «На прогулке».	1	Занятие на развитие логического мышления

85.		<u>Проект</u> «На прогулке».	1	Занятие на развитие логического мышления
86.		<u>Проект</u> «На прогулке».	1	Занятие на развитие логического мышления
87.		<u>Проект</u> «На прогулке».	1	Занятие на развитие логического мышления
88.		Контрольная работа. Учимся мыслить логически.	1	Занятие - игра
89.		Анализ контрольной работы.	1	ИКТ.
Работа над проектами – 23ч.				
90.		Расстановки. Задачи на промежутки.	2	ИКТ
91.		Расстановки. Задачи на промежутки.	2	ИКТ
92.		Расстановки. Задачи на промежутки.	2	ИКТ
93.		Расстановки. Задачи на промежутки.	2	ИКТ
94.		Компьютерные добавлялки.	2	Урок - игра
95.		Компьютерные добавлялки.	1	Урок - игра
96.		Компьютерные добавлялки.	1	Урок - игра
97.		Компьютерные добавлялки.	1	Урок - игра
98.		Слова с компьютерной начинкой.	1	Работа в группе
99.		Слова с компьютерной начинкой.	1	Работа в группе
100.		Слова с компьютерной начинкой.	1	Работа в группе
101.		Слова с компьютерной начинкой.	1	Работа в группе
102.		<u>Проект.</u> Путешествие в страну компьютерных ребусов.	1	Занятие - игра
103.		<u>Проект.</u> Путешествие в страну компьютерных ребусов.	1	Занятие - игра
104.		<u>Проект.</u> Путешествие в страну компьютерных ребусов.	1	Занятие - игра
105.		<u>Проект.</u> Путешествие в страну компьютерных ребусов.	1	Занятие - игра
106.		<u>Проект.</u> Путешествие в страну компьютерных ребусов.	1	Занятие - игра
Экскурсии – 8ч.				

107.		Выполнение индивидуальных творческих заданий	5	Занятие - экскурсия
108.		Выполнение индивидуальных творческих заданий	5	Занятие - экскурсия
Итого:			324 ч.	

В результате обучения учащиеся должны:

- Знать правила поведения в компьютерном классе;
- Знать основные сферы применения компьютеров;
- Уметь точно выполнять действия под диктовку учителя;
- Знать назначение основных устройств компьютера;
- Знать правила работы за компьютером;
- Знать назначение Рабочего стола;
- Знать назначение компьютерного меню и Главного меню;
- Знать назначение служебных клавиш на клавиатуре.
- Уметь конструировать фигуру из ее частей по представлению;
- Уметь разделять фигуру на заданные части по представлению;
- Знать назначение основных клавиш Enter, Backspace, Пробел;
- Использовать клавиатуру и мышь при работе с прикладными программами;
- Уметь управлять объектами на экране монитора.
- Знать назначение и возможности графического редактора;
- Знать назначение объектов интерфейса графического редактора.
- Уметь рисовать в графическом редакторе Paint.
- Уметь настраивать панель Инструменты;
- Уметь создавать простейшие рисунки с помощью инструментов.
- Знать понятие фрагмента рисунка;
- Уметь выделять и перемещать фрагмент рисунка;
- Уметь создавать графический объект из типовых фрагментов;
- Уметь использовать при построении геометрических фигур клавишу Shift;

Перечень учебно-методического обеспечения

- Информатика и ИКТ. Н. В. Макарова. Начальный уровень.
- Информатика в начальной школе (приложение к журналу «Информатика и образование» №8-2005, №8-2006, №8- 2010)
- Компакт-диск «Мир информатики. 1 год обучения».

Технические средства обучения.

- Компьютер
- Проектор

- Принтер
- Устройства вывода звуковой информации (колонки) для озвучивания всего класса

Литература и дополнительные источники:

1. Босова Л.Л., Босова А.Ю., Коломенская Ю.Г. Занимательные задачи по информатике. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2006.
2. Горячев, А. В. Информатика в играх и задачах. 2 класс. Ч. 1, 2. – М.: Баласс, 2012.

Состав УМК:

1. Горячев А.В., Волкова Т.О., Горина К.И. Информатика в играх и задачах 2 класс. –М.: «Баласс» 2009
2. Горячев А.В., Волкова Т.О., Горина К.И. Информатика в играх и задачах 2 класс. Методические рекомендации для учителя –М.: «Баласс» 2009
3. Холодова О. Юным умникам и умницам: Задания по развитию познавательных способностей.-М: Росткнига, 2014
4. Интернет портал PROШколу.ru <http://www.proshkolu.ru/>
5. Паутова, А. Г. Информатика. 2 класс: комплект компьютерных программ. Методическое пособие + CD. - М.: Академ/книга