

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования  
Центр детского творчества Рыбинского района

РАССМОТРЕНО  
Методическим советом ЦДТ  
Протокол № 1  
«22» августа 2023г.

УТВЕРЖДАЮ  
Директор МБОУ ЦДТ  
\_\_\_\_\_ Хорош С.С  
«22» августа 2023 г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
**«Волшебный мир информатики»**  
технической направленности  
Возраст обучающихся: 8-11 лет  
Уровень: стартовый  
Срок реализации: 1 год

Автор составитель:  
Иванова Надежда Александровна  
педагог дополнительного образования

МБОУ «Большеключинская ООШ №4»  
2023г

## **Пояснительная записка**

Дополнительная общеразвивающая программа «Инфознайка» технической направленности реализует общеобразовательный подход к изучению информатики, в котором информатика рассматривается как средство развития логического мышления, умения анализировать, выявлять сущности и отношения, описывать планы действий и делать логические выводы.

**Направленность программы** – техническая, ориентирована на формирование и развитие научного мировоззрения, освоения методов научного познания мира, инженерных способностей учащихся в области точных наук.

**Новизна программы** состоит в том, что в процессе освоения содержания программы, учащиеся получают целый комплекс полезных навыков и умений, необходимых в дальнейшей практической жизни. Во время обучения у детей развивается мышление, память, внимание, творческое воображение, наблюдательность, строгая последовательность в рассуждениях. Курс обучения предполагает освоение учащимися компьютера не только как электронно-вычислительной машины, но и как средства творческого самовыражения.

### **Актуальность программы**

Современное общество живет в мире постоянного умножения потока информации, которая каждые несколько лет практически удваивается. «Завтра» наших детей - это информационное общество. Работа с информацией стала отдельной специальностью, остро востребованной на рынке труда. Для адаптации в современном обществе и реализации в полной мере своего творческого потенциала каждому человеку необходимо владеть новейшими информационными технологиями. Реализация учебных программ для изучения основ информатики в начальной школе позволяет привить детям простейшие навыки общения с компьютером, что помогает им на предметных уроках в основной школе сосредоточиться на смысловых аспектах. Учащиеся младших классов испытывают к компьютеру сверхдоверие и обладают психологической готовностью к активной встрече с ним. Общение с компьютером увеличивает потребность в приобретении знаний, продолжении образования.

### **Педагогическая целесообразность программы**

Дополнительная общеобразовательная программа «Инфознайка» направлена на учащихся 8-11 лет. Программа учитывает психологические, индивидуальные и возрастные особенности учащихся.

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.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Инфознайка» (далее – Программа) составлена для учащихся младшего

школьного возраста на основе программы «Информатика и ИКТ» ( авторы Бененсон Е.П., Паутова А.Г.), рекомендованной Министерством образования РФ.

Программа знакомит младших школьников с миром компьютерных технологий, позволяет применять полученные знания на практике, помогает ребёнку в реализации собственного личностного потенциала, что необходимо для адаптации в современном обществе.

Сегодняшнее поколение детей уже в младшем школьном возрасте нередко владеет компьютерной техникой на уровне пользователя. Однако, часто эти знания отрывочны, не имеют под собой теоретических основ. Поэтому, все более становится актуальной проблема обучения основополагающим принципам и направлениям информационных технологий, систематизация знаний учащихся. Данная программа позволяет реализовать эту задачу, соединив в модульном курсе изучение конкретных информационных технологий и основ информатики как науки.

**Адресат программы**

**Возраст обучающихся**- дети 8-11 лет.

**Срок освоения программы** – 1 год.

**Объем программы** – 144 учебных часов.

**Продолжительность учебного года:**

Количество учебных недель - 36.

Количество учебных часов - 144.

Начало, окончание учебного года, даты учебных занятий уточняются в календарно-тематическом планировании, согласно учебного плана и утвержденного расписания занятий.

**Организация учебного процесса** – продолжительность занятий -40 мин, перерыв для отдыха детей между занятиями 10 минут.

Начало, окончание учебного года, даты учебных занятий уточняются в календарно-тематическом планировании, согласно учебного плана утвержденного расписания занятий.

**Формы обучения** (очно – заочная, дистанционная).

**Виды занятий** (беседы, лекции, практические занятия, соревнования, сеансы одновременной игры, конкурсы задач и этюдов, подготовка самостоятельных выступлений учащихся по проходимым темам).

**Методы обучения** (словесный (беседа, объяснение, рассказ). Показ на демонстрационной и интерактивной доске. Использование интернета, компьютерных обучающих программ. Участие в соревнованиях, конкурсах.

## **Содержание программы**

Основными принципами реализации Программы являются:

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

Направления обучения:

1. Обучение конкретным информационным технологиям. На занятиях используются различные доступные возрасту детей программные продукты, применяя компьютер в качестве инструмента для своих целей (работа с информацией, рисование, творчество, и т.д.)

2. Изучение информатики как науки. Одной из задач этого направления обучения является развитие логического мышления.

Программа ориентирована на достаточно большой объем практических, творческих работ с использованием компьютера. Работа с компьютером может проводиться в следующих формах:

– **ДЕМОНСТРАЦИОННАЯ** - работу на компьютере выполняет учитель, а учащиеся наблюдают.

– **ФРОНТАЛЬНАЯ** - недлительная, но синхронная работа учащихся по освоению или закреплению материала под руководством учителя.

– **САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ** - выполнение самостоятельной работы с компьютером в пределах части занятия. Учитель обеспечивает индивидуальный контроль за работой учащихся.

– **ТВОРЧЕСКИЙ ПРОЕКТ** – выполнение работы в микрогруппах на протяжении нескольких занятий.

**Цель программы** - развитие мотивации к творчеству и познанию, а также адаптации учащихся к социуму через обучение их основам информатики и компьютерных технологий.

**Задачи:**

- Сформировать первоначальные представления о свойствах информации и способах работы с ней, о компьютере и сферах его применения
- Создать условия для развития логического и алгоритмического мышления.
- Познакомить учащихся с современными информационными технологиями.
- Привить навыки к творческому подходу в работе, через приобретение детьми опыта продуктивной творческой деятельности.
- Сформировать навыки использования компьютерной техники как практический инструмент для работы с информацией в учебной деятельности и повседневной жизни.

- Способствовать овладению детьми различными средствами письменного и устного общения, способами презентации себя и своей деятельности.
- Способствовать развитию самостоятельности, организованности, аккуратности.
- Развить первоначальные способности ориентироваться в информационных потоках окружающего мира и применять точную и понятную инструкцию при решении учебных задач и в повседневной жизни.
- Воспитать интерес к информационной и коммуникационной деятельности, этическим нормам работы с информацией; воспитание бережного отношения к техническим устройствам.

## Содержание программы

### Учебный план

№	Наименование тем	Количество часов			Результаты
		всего	теория	практика	
<b><i>Раздел I Введение в предмет</i></b>		<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	
1	Введение в предмет	2	1	1	ознакомление с техникой безопасности работы в компьютерном классе, историей вычислительной техники, предназначением информатики
<b><i>Раздел II Компьютер</i></b>		<b>16</b>	<b>7</b>	<b>9</b>	
2	Компьютер и его основные устройства.	2	1	1	сформировано представление об основных элементах ПК
3	Устройства ввода информации	4	2	2	первоначальные навыки работы на клавиатуре и мышке
4	Операционная система Windows	8	3	5	сформировано представление об операционной системе Windows, основных

					объектах данной системы
5	Хранение информации на компьютере	2	1	1	сформировано представление о способах хранения информации
<b>Раздел III Информационные технологии</b>		20	6	14	
6	Программное обеспечение и прикладные программы	8	2	6	сформировано представление о видах программного обеспечения, имеются практические навыки работы в программах «Paint», «Блокнот», обучающих играх
7	Сервисы для работы в сети Интернет	12	4	8	сформировано представление о браузерах, сайтах, электронной почте, имеются первоначальные навыки работы в сети Интернет по поиску и сохранению различных видов информации
<b>Раздел IV Информация</b>		<b>22</b>	<b>8</b>	<b>14</b>	
8	Виды информации.	2	1	1	Сформировано представление о различных видах информации
9	Способы получения, представления и	2	1	1	Сформировано представление о многообразии способов

	передачи информации.				получения, представления и передачи информации.
10	Элементы логики	6	2	4	Сформировано представление об простейших элементах логики
11	Множества	2	1	1	Сформировано представление о множествах и операциях с ними
12	Алгоритмы. Свойства алгоритмов	6	2	4	Сформировано представление об алгоритмах и их свойствах, имеются навыки разработки простейших алгоритмов
13	Модель и ее виды. Моделирование	4	1	3	Сформировано представление о видах моделей, процессе моделирования, имеются навыки создания простейших моделей
<b><i>Раздел V Текстовый редактор MS Word</i></b>		<b>26</b>	<b>9</b>	<b>17</b>	
14	Окно программы MS Word	4	2	2	сформировано представление об интерфейсе программы, имеются первоначальные навыки работы с составляющими программы
15	Ввод текста	4	1	3	Имеются первоначальные

					навыки набора текста
16	Форматирование текста	8	2	6	Сформировано представление о возможностях программы по форматированию текста, имеются практические навыки
17	Форматирование страницы	2	1	1	Сформировано представление о возможностях программы по форматированию страницы, имеются практические навыки
18	Вставка объектов (рисунки, фигуры, таблицы)	6	2	4	Имеются первоначальные навыки работы с рисунками, фигурами и таблицами
19	Сохранение и печать документа	2	1	1	Имеются навыки сохранения печати документов
<b><i>Раздел VI Редактор создания презентаций MS PowerPoint</i></b>		<b><i>20</i></b>	<b><i>7</i></b>	<b><i>13</i></b>	
20	Окно программы MS PowerPoint	2	1	1	сформировано представление об интерфейсе программы, имеются первоначальные навыки работы с составляющими программы
21	Создание презентации и ее форматирование.	6	2	4	Сформировано представление о возможностях программы по



					форматированию презентации, имеются практические навыки
22	Вставка объектов (рисунки, фигуры, таблицы и т.д.)	4	1	3	Имеются первоначальные навыки работы с рисунками, фигурами и таблицами
23	Настройка смены слайдов и анимации.	6	2	4	Имеются первоначальные навыки настройки анимации и смены слайдов
24	Сохранение, печать и демонстрация презентации	2	1	1	Имеются навыки сохранения печати презентации, перехода в режим демонстрации и работы в нем.
<b>Раздел VII Творческая среда «ПервоЛого 3.0»</b>		<b>34</b>	<b>10</b>	<b>24</b>	
25	Окно программы «ПервоЛого 3.0»	4	2	4	сформировано представление об интерфейсе программы, имеются первоначальные навыки работы с составляющими программы
26	Работа с рисунком и формами Черепашки.	14	4	10	имеются навыки работы со встроенным графическим редактором, создания, открытия и сохранения Лого-проектов

27	Объекты, управление объектами (программирование Черепашки).	14	4	10	имеются навыки управления основными действиями с Черепашкой
<b>Раздел VIII Подведение итогов</b>		4		<b>4</b>	
28	<b>Итоговые занятия</b>	4		4	презентация итоговой творческой работы
<b>Всего</b>		<b>144</b>	<b>48</b>	<b>96</b>	

## Содержание учебного плана программы

### **Раздел I. Введение в предмет**

#### 1. Введение в предмет.

*Теория:* Знакомство с группой, планом работы объединения. Знакомство с техникой безопасности при пожаре, при угрозе террористических актов, при работе в кабинете информатики. Что такое информатика? История вычислительной техники.

*Практика:* Правила работы за компьютером. Входное тестирование. Викторина «Правила работы в компьютерном классе».

### **Раздел II. Компьютер**

#### 2. Компьютер и его основные устройства.

*Теория:* Компьютер и его основные устройства. Компьютер в жизни общества.

*Практика:* Викторина «Наш друг компьютер»

#### 3. Устройства ввода информации.

*Теория:* Основные устройства для ввода информации в компьютер: клавиатура и мышь.

*Практика:* Работа на клавиатуре. Раскладка клавиатуры. Работа мышью. Руки солиста. Обучающая игра «BabyType» (клавиатурный тренажер для детей)

#### 4. Операционная система Windows.

*Теория: 1.* Понятие об операционной системе. Главное меню Windows. Файлы и файловая система. Окна. Папки. Рабочий стол. Главное меню «Пуск». Папки «Корзина», «Проводник», «Мой компьютер».

*Практика:* Знакомство с объектами Рабочего стола и основными видами окон операционной системы. Создание личной иерархии папок. Обучающая игра «BabyType» (клавиатурный тренажер для детей).

## 5. Хранение информации на компьютере.

*Теория:* Способы хранения информации. Внутренние и внешние носители информации. Сохранение и перемещение файлов и папок. Буфер обмена.

*Практика:* Работа с текстами на компьютере в программе Блокнот с использованием буфера обмена. Сохранение, перемещение и удаление файлов. Работа с флеш-картой. Обучающая игра «BabyType» (клавиатурный тренажер для детей).

## **Раздел III. Информационные технологии**

### 6. Программное обеспечение и прикладные программы.

*Теория:* Знакомство с видами программ. Программы для работы с текстами. Графические, музыкальные и звуковые редакторы. Мультимедийные программы. Графический редактор «Paint» (вкладки, инструменты, возможности работы с цветом). Текстовый редактор «Блокнот»

*Практика:* Кроссворд «Компьютерные программы». Работа редакторе «Paint». Работа на компьютере в программе «Paint». С помощью геометрических фигур конструируем куб, пирамиду, конус, дом и т.д. Особенности работы с инструментом «Палитра». Создание творческого рисунка на свободную тему. Обучающая игра «BabyType» (клавиатурный тренажер для детей).

### 7. Сервисы для работы в сети Интернет.

*Теория:* Основные сервисы сети Интернет, Web-страницы, сайты, поисковые системы, электронная почта. Окно браузера.

*Практика:* Поиск Web-страницы, сайта через адресную строку. Поиск и сохранение различных видов информации через поисковые системы. Регистрация и создания ящика электронной почты.

## **Раздел IV. Информация**

### 8. Виды информации.

*Теория:* Зрение, слух, вкус, обоняние, осязание являются информационными каналами между внешним миром и человеком.

*Практика:* Тест по теме «Источник и приемник информации». Поиск информации по тесту в сети Интернет.

### 9. Способы получения, представления и передачи информации.

*Теория:* Формы представления информации человеком. Текст в устной или письменной форме. Графическая форма, рисунки, схемы, чертежи, карты, графики, диаграммы, символы формального языка: числа. Математические формулы, ноты, дорожные знаки и пр. Кодирование информации. Передача информации: источник и приёмник.

*Практика:* Обучающая игра «Угадай шифр». Поиск в сети Интернет и сохранение на компьютере различных форм представления информации.

#### 10. Элементы логики.

*Теория:* Суждение: истинное и ложное. Человек и обработка информации. Элемент логики – сопоставление, как способ обработки информации. Признаки и свойства предметов и явлений.

*Практика:* Обучающая игра на компьютере: дополнить пары недостающими элементами и создать новую пару; найти лишнее; сопоставить предметы и их свойства

#### 11. Множества.

*Теория:* Множества. Подмножества. Множества и операции с ними.

*Практика:* Игра «Всё наоборот». Обучающая игра на компьютере: знакомство с элементами множества, выделить группы внутри множества.

#### 12. Алгоритмы. Свойства алгоритмов.

*Теория:* Что такое алгоритм? Свойства алгоритмов. Способы записи алгоритмов. Какие бывают алгоритмы. Исполнитель.

*Практика:* Кроссворд «Алгоритм». Составить алгоритм для Исполнителя. Составить алгоритм «Режим дня младшего школьника»

#### 13. Модель и ее виды. Моделирование.

*Теория:* Что такое модель. Натурные и информационные модели. Карты, планы, схемы, таблицы графики, рисунки, чертежи – информационные графические модели.

*Практика:* Создать в программе «Paint» модель «Школьной спортивной площадки»

### ***Раздел V. Текстовый редактор MS Word***

#### 14. Окно программы MS Word.

*Теория:* Назначение текстового редактора MSWord. Заголовок окна. Строка меню. Вкладки и команды.

*Практика:* Создание документа MSWord. Практическое знакомство с основными элементами окна программы. Обучающая игра «BabyType» (клавиатурный тренажер для детей).

#### 15. Ввод текста.

*Теория:* Основные правила для создания текста в программе MSWord.

*Практика:* Набор текста «Урок для кота». Обучающая игра «BabyType» (клавиатурный тренажер для детей).

#### 16. Форматирование текста.

*Теория:* Что такое форматирование текста. Возможности форматирования текста в программе MSWord.

*Практика:* Форматирование текста «Урок для кота» (изменение типа, начертания и размера шрифта, выравнивание, абзац, выделение). Набор и форматирование текста (свободная тема, не менее 3 абзацев). Обучающая игра «BabyType» (клавиатурный тренажер для детей).

#### 17. Форматирование страницы.

*Теория:* Возможности форматирования страницы в программе MSWord.

*Практика:* Оформление страницы текстов «Урок для кота», своего текста. Обучающая игра «BabyType» (клавиатурный тренажер для детей).

#### 18. Вставка объектов (рисунки, фигуры, таблицы).

*Теория:* Способы вставки таблицы в программе MSWord. Особенности работы с таблицами. Создание рисунка в программе MSWord. Вкладка «Вставка» - вставка рисунка из файла, вставка готовых фигур, таких как стрелки, элементы блок – схемы, круги и т.д.

*Практика:* Создание таблицы «Режим дня младшего школьника в учебные дни» в программе MSWord. Вставка готовых фигур. Поиск картинок в сети Интернет и вставка их в текст «Урок для кота», свой текст. Обучающая игра «BabyType» (клавиатурный тренажер для детей).

#### 19. Сохранение и печать документа.

*Теория:* Вкладка «Файл». Правила сохранения и печати документа в программе MSWord.

*Практика:* Оформление своего текста. Его сохранение через вкладку «Файл». Печать документа и его презентация.

### ***Раздел V.I Редактор создания презентаций MS PowerPoint***

#### 20. Окно программы MS PowerPoint.

*Теория:* Назначение программы MS PowerPoint. Заголовок окна. Строка меню. Вкладки и команды.

*Практика:* Практическое знакомство с элементами окна программы MS PowerPoint.

#### 21. Создание презентации и ее форматирование.

*Теория:* Алгоритм создания новой презентации. Макет и дизайн слайдов.

*Практика:* Создание презентации «Зимние забавы» и ее форматирование. Создание презентации «Мои увлечения» и ее форматирование.

#### 22. Вставка объектов (рисунки, фигуры, таблицы и т.д.).

*Теория:* Вкладка «Вставка». Вставка готовых фигур, таких как прямоугольники, линии, круги, стрелки, элементы блок – схемы. Вставка таблиц, рисунков из файла.

*Практика:* Вставка таблицы, рисунков, готовых фигур в презентации «Зимние забавы» и «Мои увлечения». В том числе картинок найденных в сети «Интернет».

### 23. Настройка смены слайдов и анимации.

*Теория:* Вкладки «Анимация» и «Показ слайдов».

*Практика:* Настройка анимации и смены слайдов в презентации «Зимние забавы». Доработка личной презентации «Мои увлечения», настройка анимации и смены слайдов.

### 24. Сохранение, печать и демонстрация презентации.

*Теория:* Вкладка «Файл». Правила сохранения, предварительного просмотра и печати презентации.

*Практика:* Доработка личной презентации «Мои увлечения». Подготовка и проведение ее демонстрации.

## ***Раздел VII. Творческая среда «ПервоЛого 3.0»***

### 25. Окно программы «ПервоЛого 3.0».

*Теория:* Создание альбома, знакомство с рабочим полем, инструментами, формами Черепашки, сохранение альбома.

*Практика:* Создание личного альбома и его сохранение. Изменение форм Черепашки. Апробирование возможностей инструментов.

### 26. Работа с рисунком и формами Черепашки.

*Теория:* Создание рисунка с использованием инструментов, создание рисунка с использованием форм Черепашки; работа с фрагментами рисунка, изменение формы Черепашки; копирование, удаление, перемещение и изменение рисунка и форм Черепашки.

*Практика:* Создание рисунков: “Деревенский пейзаж”, “Подводный мир”, “Космос”. Создание рисунка на свободную тему. Презентация своей работы.

### 27. Объекты, управление объектами (программирование Черепашки).

*Теория:* Объекты, управление объектами (программирование черепашки). Команды управления Черепашкой; оживление рисунка: простейший алгоритм движения объекта, создание мультипликационного эффекта; создание новых форм и оживление их; создание мультипликационного сюжета.

*Практика:* Оживление сюжетов: “Деревенский пейзаж”, “Подводный мир”, “Космос”. Создание мультипликационного сюжета на свободную тему. Презентация своей работы.

## ***Раздел VIII. Подведение итогов***

### 28. Итоговые занятия.

*Практика:* Разработка, оформление и презентация итоговой творческой работы «Животный мир Красноярского края». Итоговое тестирование.

## Планируемые результаты

### *Личностные результаты:*

*Обучающийся должен:*

- Иметь представления об информации как важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества;
- Понимать роль информационных процессов в современном мире;
- Владеть первичными навыками анализа и критичной оценки получаемой информации;
- Проявлять ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;
- Развивать чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;
- Понимать значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества;
- Оценивать способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

### *Метапредметные результаты:*

*Познавательные УУД:*

- Строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы.
- Самостоятельно осуществлять поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий в различных источниках.
- Ориентироваться в рисунках, схемах, таблицах.
- Определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации.
- Устанавливать причинно-следственные связи.
- Самостоятельно планировать пути достижения целей; соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности, определять способы действий в рамках предложенных условий, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией; оценивать правильность выполнения учебной задачи;

- Владеть основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
- Выполнять задания по аналогии.

#### *Регулятивные УУД:*

- Самостоятельно организовывать свое рабочее место.
- Определять цель учебной деятельности, план выполнения заданий с помощью педагога и самостоятельно.
- Следовать при выполнении заданий инструкциям учителя и алгоритмам.

#### *Коммуникативные УУД:*

- Соблюдать в повседневной жизни нормы речевого этикета и правила устного общения
- Вступать в диалог (отвечать на вопросы, задавать вопросы, уточнять непонятое).
- Сотрудничать с товарищами при выполнении заданий в паре (группе): устанавливать и соблюдать очерёдность действий, корректно сообщать товарищу об ошибках.
- ИКТ-компетентность – широкий спектр умений и навыков использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации, навыки создания личного информационного пространства (обращение с устройствами ИКТ; фиксация изображений и звуков; создание письменных сообщений; создание графических объектов; коммуникация и социальное взаимодействие; поиск и организация хранения информации; анализ информации).

### ***Предметные результаты***

#### *Обучающийся должен знать:*

- правила техники безопасности и основы санитарии и гигиены при работе с ПК;
- устройство компьютера и сферы его применения;
- принципы работы в операционной системе Windows ;
- назначение компьютерных технологий и готовых программных средств;
- свойства информации и способы работы с ней;
- основные элементы логики;
- понятия модели, моделирования;
- виды и свойства алгоритмов;
- способы создания и редактирования графических объектов;



- основные методы обработки графической и текстовой информации;

*Обучающийся должен уметь:*

- соблюдать правила техники безопасности и основы санитарии и гигиены при работе с ПК;
- работать с наглядно представленными на экране информационными объектами, применяя мышь и клавиатуру;
- использовать информацию для построения умозаключений;
- использовать элементы логики при работе с информацией;
- решать задачи с применением подходов, наиболее распространенных в информатике;
- самостоятельно составлять и исполнять алгоритмы;
- использовать информационные технологии, готовые программные средства;
- создавать и редактировать графические объекты;
- уверенно вводить текст с помощью клавиатуры;
- обрабатывать графическую и текстовую информацию.

### Календарный учебный график

№	Тема занятия	Дата	Форма занятия	Количество часов	Форма контроля
<b>Раздел I Введение в предмет (2ч)</b>					
1.1.	Вводное занятие. Техника безопасности. Входная тестовая работа	19.09.23	Инструктаж, тестирование	1	Результаты теста
1.2.	Введение в предмет	19.09.23	Лекция	1	
<b>Раздел II Компьютер (16ч)</b>					
2.1.	Компьютер и его основные устройства.	21.09.23	Лекция, тренинг	1	Кроссворд «Компьютер»
2.2.	Правила включения и выключения компьютера	21.09.23	Работа на ПК	1	
2.3.	Устройство ввода информации: мышь	26.09.23	Лекция, тренинг	1	
2.4.	Работа с мышью	26.09.23	Работа на ПК	1	Игра «Кто больше?»
2.5.	Устройство ввода информации: Клавиатура	28.09.23	Лекция, тренинг	1	
2.6.	Работа на клавиатуре.	28.09.23	Работа на ПК	1	Игра «Составь слово»
2.7.	Операционная система	03.10.23	Лекция,	1	

	Windows		тренинг		
2.8.	Прогулка по Рабочему столу	03.10.23	Лекция, тренинг	1	
2.9.	Пиктограммы объектов Рабочего стола	05.10.23	Работа на ПК, викторина	1	
2.10.	Понятие «Окно»	05.10.23	Работа на ПК	1	
2.11.	Файлы и файловая система	10.10.23	Лекция, тренинг	1	
2.12.	Работа в стандартных программах Блокнот, Калькулятор	10.10.23	Работа на ПК	1	
2.13.	Главное меню «Пуск»	12.10.23	Работа на ПК, игра	1	
2.14.	Работа в программе Paint	12.10.23	Работа на ПК, беседа	1	Игра-соревнование «Найди ошибку»
2.15.	Хранение информации на компьютере	17.10.23	Лекция, тренинг	1	
2.16.	Внутренние и внешние устройства хранения информации	17.10.23	Работа на ПК	1	
<b>Раздел III Информационные технологии (20ч)</b>					
3.1.	Программное обеспечение компьютера	19.10.23	Лекция, беседа	1	
3.2.	Программа для работы с текстами - Блокнот	19.10.23	Работа за ПК	1	Синквейн «Мой класс»
3.3.	Прикладные программы	24.10.23	Лекция, беседа	1	
3.4.	Обучающие программы	24.10.23	Работа за ПК	1	
3.5.	Графический редактор Paint. Назначение панелей инструментов	26.10.23	Работа за ПК	1	
3.6.	Создание, редактирование и сохранение компьютерного рисунка	26.10.23	Работа за ПК	1	
3.7.	Сборка рисунка из деталей	31.10.23	Работа за ПК	1	
3.8.	Создание и презентация творческой работы	31.10.23	Работа на ПК, презентация	1	Презентация творческой работы по теме «Осень»
3.9.	Интернет. Основные понятия	02.11.23	Лекция, беседа	1	
3.10.	Браузеры. Основное предназначение и возможности	02.11.23	Работа на ПК	1	
3.11.	WWW – информационная	07.11.23	Лекция	1	

	система. Web-страницы				
3.12.	Поиск информации по адресу Web-страницы	07.11.23	Работа на ПК, викторина	1	Викторина «Животные Красноярского края»
3.13.	Поиск и сохранение различных видов информации	09.11.23	Работа на ПК	1	
3.14.	Электронная почта	09.11.23	Лекция	1	
3.15.	Регистрация и создание ящика электронной почты	14.11.23	Работа на ПК	1	
3.16.	Обмен информацией через электронную почту	14.11.23	Работа на ПК	1	Игра «Письмо другу»
3.17.	Социальные сети	16.11.23	Лекция, беседа	1	
3.18.	Создание группы в социальной сети «В Контакте»	16.11.23	Работа на ПК	1	
3.19.	Обмен информацией через социальную сеть «В Контакте»	21.11.23	Работа на ПК	1	
3.20.	Создание и презентация групповой творческой работы	21.11.23	Работа на ПК, презентация	1	Презентация творческой работы по теме «Достопримечательности Красноярского края»
<b>Раздел IV Информация (22ч)</b>					
4.1.	Информация и органы чувств	23.11.23	Лекция, беседа	1	
4.2.	Источник и приемник информации	23.11.23	Работа на ПК, викторина	1	Викторина «Источник и приемник информации»
4.3.	Способы получения, представления и передачи информации.	28.11.23	Лекция, беседа	1	
4.4.	Способы кодирования информации	28.11.23	Работа на ПК, игра	1	Игра – соревнование «Тайное послание»
4.5.	Элементы логики. Суждение: истинное и ложное.	30.11.23	Лекция, тренинг	1	
4.6.	Результат получения информации	30.11.23	Работа на ПК, игра	1	Игра «Найди пару»
4.7.	Элементы логики. Сопоставление.	05.12.23	Лекция, тренинг	1	

4.8.	Признаки и свойства предметов и явлений.	05.12.23	Работа на ПК	1	
4.9.	Элементы логики. Слова-кванторы.	07.12.23	Работа на ПК, беседа	1	
4.10.	Человек и обработка информации	07.12.23	Работа на ПК, викторина	1	Викторина «Элементы логики»
4.11.	Множества. Основные понятия	12.12.23	Лекция, тренинг	1	
4.12.	Операции с множествами	12.12.23	Работа на ПК, игра	1	Игра «Все наоборот»
4.13.	Алгоритмы. Основные понятия	14.12.23	Лекция, тренинг	1	
4.14.	Свойства алгоритмов	14.12.23	Работа на ПК, викторина	1	Викторина «Какие бывают алгоритмы»
4.15.	Способы записи алгоритмов	19.12.23	Работа на ПК	1	
4.16.	Разработка простейшего алгоритма	19.12.23	Работа на ПК, презентация	1	Презентация алгоритма
4.17.	Машина – исполнитель. Система команд исполнителя.	21.12.23	Лекция, тренинг	1	
4.18.	Составление алгоритма для исполнителя. Промежуточная тестовая работа	21.12.23	Работа на ПК, тестирование	1	Результаты теста
4.19.	Модель и её виды	26.12.23	Лекция, тренинг	1	
4.20.	Натурные модели	26.12.23	Работа на ПК	1	
4.21.	Информационные модели	28.12.23	Работа на ПК	1	
4.22.	Моделирование	28.12.23	Работа на ПК, презентация	1	Презентация групповой творческой работы
<b>Раздел V Текстовый редактор MS Word (26ч)</b>					
5.1.	MS Word – назначение программы.	09.01.24	Лекция, тренинг	1	
5.2.	MS Word – интерфейс программы	09.01.24	Работа на ПК	1	
5.3.	MS Word - строка меню, вкладки и команды	11.01.24	Лекция, тренинг	1	
5.4.	MS Word – панели инструментов	11.01.24	Работа на ПК	1	Кроссворд «MS Word»
5.5.	MS Word – ввод текста	16.01.24	Лекция, тренинг	1	
5.6.	MS Word – создание	16.01.24	Работа на ПК	1	

	простейшего текста				
5.7.	MS Word – понятие «абзац», «пробел», «регистр символа»	18.01.24	Работа на ПК	1	
5.8.	MS Word – использование служебных клавиш	18.01.24	Работа на ПК	1	
5.9.	MS Word – панель инструментов «форматирование»	23.01.24	Лекция, тренинг	1	
5.10.	MS Word – шрифт текста	23.01.24	Работа на ПК	1	
5.11.	MS Word – стили шрифта	25.01.24	Лекция, тренинг	1	
5.12.	MS Word – цвет текста	25.01.24	Работа на ПК	1	
5.13.	MS Word – выравнивание текста	30.01.24	Работа на ПК	1	
5.14.	MS Word – списки	30.01.24	Работа на ПК, викторина	1	Викторина «Веселые буквы»
5.15.	Создание текстового файла средствами MS Word	01.02.24	Работа на ПК	1	
5.16.	Форматирование созданного текста	01.02.24	Работа на ПК	1	
5.17.	MS Word – форматирование страницы	06.02.24	Лекция, тренинг	1	
5.18.	Оформление страницы созданного текстового файла	06.02.24	Работа на ПК	1	
5.19.	MS Word – вкладка «Вставка»	08.02.24	Лекция, тренинг	1	
5.20.	MS Word – вставка рисунков	08.02.24	Работа на ПК	1	
5.21.	MS Word – вставка фигур	13.02.24	Работа на ПК	1	
5.22.	MS Word – работа с таблицами	13.02.24	Лекция, тренинг	1	
5.23.	MS Word – создание и редактирование таблиц	15.02.24	Работа на ПК	1	
5.24.	Вставка объектов в созданный текстовый файл	15.02.24	Работа на ПК	1	
5.25.	MS Word – сохранение и печать документа	20.02.24	Лекция, тренинг	1	
5.26.	Доработка, печать и презентация текстового файла	20.02.24	Работа на ПК, презентация	1	Презентация творческой работы

**Раздел VI Редактор создания презентаций MS PowerPoint (20ч)**

6.1.	MS PowerPoint – назначение программы.	22.02.24	Лекция, тренинг	1	
6.2.	MS PowerPoint – интерфейс программы	22.02.24	Работа на ПК	1	
6.3.	MS PowerPoint – создание презентации	27.02.24	Работа на ПК	1	
6.4.	MS PowerPoint - строка меню, вкладки и команды	27.02.24	Лекция, тренинг	1	
6.5.	MS PowerPoint – панели инструментов	29.02.24	Работа на ПК	1	
6.6.	MS PowerPoint – ввод текста	29.02.24	Работа на ПК	1	
6.7.	MS PowerPoint – форматирование текста	05.03.24	Работа на ПК, викторина	1	Викторина «Мультимедийные презентации»
6.8.	Создание презентации средствами MS PowerPoint	05.03.24	Работа на ПК	1	
6.9.	MS PowerPoint – вкладка «Вставка»	07.03.24	Лекция, тренинг	1	
6.10.	MS PowerPoint – вставка автофигур, рисунков	07.03.24	Работа на ПК	1	
6.11.	MS PowerPoint – вставка таблиц	12.03.24	Работа на ПК	1	
6.12.	Вставка объектов в созданную презентацию	12.03.24	Работа на ПК	1	
6.13.	MS PowerPoint – вкладка «Дизайн»	14.03.24	Лекция, тренинг	1	
6.14.	MS PowerPoint – темы слайдов	14.03.24	Работа на ПК	1	
6.15.	MS PowerPoint – стили фона	19.03.24	Работа на ПК	1	

6.16.	MS PowerPoint – вкладка «Анимация»	19.03.24	Лекция, тренинг	1	
6.17.	MS PowerPoint – анимация объектов, смена слайдов	21.03.24	Работа на ПК, игра	1	Игра «Волшебные картинки»
6.18.	Настройка анимации и смены слайдов созданной презентации	21.03.24	Работа на ПК	1	
6.19.	MS PowerPoint – сохранение печать и демонстрация презентации	26.03.24	Работа на ПК	1	
6.20.	Доработка, сохранение, печать и демонстрация созданной презентации	26.03.24	Работа на ПК, презентация	1	Презентация творческой работы
<b><i>Раздел VII Творческая среда «ПервоЛого 3.0» (34ч)</i></b>					
7.1.	«ПервоЛого 3.0». Основные понятия	28.03.24	Лекция, тренинг	1	
7.2.	Как создать свой альбом	28.03.24	Лекция, тренинг	1	
7.3.	Создание личного альбома	02.04.24	Работа на ПК	1	
7.4.	Инструменты, закладки «ПервоЛого 3.0»	02.04.24	Работа на ПК	1	
7.5.	Оформление творческой работы «Подводный мир»	04.04.24	Работа на ПК	1	
7.6.	Демонстрация творческой работы «Подводный мир»	04.04.24	Работа на ПК, презентация	1	Презентация творческой работы
7.7.	Формы Черепашки. Основные понятия.	09.04.24	Лекция, тренинг	1	
7.8.	Многообразие форм Черепашки	09.04.24	Лекция, тренинг	1	
7.9.	Изменение форм Черепашки	11.04.24	Работа на ПК	1	
7.10.	Как надеть форму на Черепашку	11.04.24	Работа на ПК	1	
7.11.	Как вернуть исходную форму	16.04.24	Работа на ПК	1	

**Материально-техническое обеспечение:**

7.12.	Создание новой формы	16.04.24	Лекция, тренинг	1	
7.13.	Оформление творческой работы «Космос»	18.04.24	Работа на ПК	1	
7.14.	Демонстрация творческой работы «Космос»	18.04.24	Работа на ПК, презентация	1	Презентация творческой работы
7.15.	Копирование форм Черепашки	23.04.24	Лекция, тренинг	1	
7.16.	Копирование части рисунка в форму	23.04.24	Работа на ПК	1	
7.17.	Размещение формы на лист	25.04.24	Работа на ПК	1	
7.18.	Подготовка материала к творческой работе «Город»	25.04.24	Работа на ПК	1	
7.19.	Оформление творческой работы «Город»	02.05.24	Работа на ПК	1	
7.20.	Демонстрация творческой работы «Город»	02.05.24	Работа на ПК, презентация	1	Презентация творческой работы
7.21.	Программирование Черепашки	07.05.24	Лекция, тренинг	1	
7.22.	Объекты, управление объектами	07.05.24	Лекция, тренинг	1	
7.23.	Команды управления Черепашкой	14.05.24	Лекция, тренинг	1	
7.24.	Команды – «Увеличься», «Уменьшись»	14.05.24	Работа на ПК	1	
7.25.	Команды – «Иди», «Повернись»	16.05.24	Работа на ПК	1	
7.26.	Команды – «Опусти перо», «Подними перо», «Измени перо»	16.05.24	Работа на ПК	1	
7.27.	Команды – «Вылей краску», «Сотри рисунок»	21.05.24	Работа на ПК	1	
7.28.	Положение объекта	21.05.24	Лекция, тренинг	1	
7.29.	Команды – «Покажись-спрячься», «Перед всеми-позади всех»	23.05.24	Работа на ПК	1	
7.30.	Команды «Замри – отомри», «Домой»	23.05.24	Работа на ПК, викторина	1	Викторина «Приключения Черепашки»
7.31.	Создаем декорации	28.05.24	Лекция, тренинг	1	



7.32.	Подготовка материала к творческой работе «В зоопарке»	28.05.24	Работа на ПК	1	
7.33.	Оформление творческой работы «В зоопарке»	30.05.24	Работа на ПК	1	
7.34.	Демонстрация творческой работы «В зоопарке»	30.05.24	Работа на ПК, презентация	1	Презентация творческой работы
<b><i>Раздел VIII Подведение итогов (4ч)</i></b>					
8.1	Итоговая тестовая работа	04.06.24	Работа на ПК	1	Результаты теста
8.2	Подготовка материала к итоговой творческой работе «Мой край родной...»	04.06.24	Работа на ПК	1	
8.3	Оформление итоговой творческой работы «Мой край родной...»	06.06.24	Работа на ПК	1	
8.4	Демонстрация итоговой творческой работы «Мой край родной...»	06.06.24	Работа на ПК, презентация	1	Презентация итоговой творческой работы
<b>Итого:</b>				<b>144 ч</b>	

- Учебный компьютерный кабинет
- компьютерные столы и стулья
- персональные компьютеры
- интерактивная доска
- принтер
- выход в Интернет

***Цифровые информационные ресурсы:***

- Программное обеспечение: Операционная система MS Windows. Пакет офисных программ (MS PowerPoint, MSWord)
- Комплект компьютерных программ к учебнику «Информатика и ИКТ» Бененсон Е.П., Паутова А.Г.
- Учебно-методический комплект «ПервоЛого 3.0»
- Обучающая игра «BabyType» (клавиатурный тренажер для детей).

***Кадровое обеспечение:***

Программа реализуется педагогом дополнительного образования.

**Сроки контрольных процедур** обозначены в календарном учебном графике.  
Текущий контроль освоения программы - в течение учебного года.

Мониторинг качества освоения Программы - 3 раза в год (сентябрь, декабрь, май).

Итоговый контроль – май.

### Формы аттестации и оценочные материалы

В процессе изучения Программы для оценки текущей работы используются следующие методы: педагогическое наблюдение, выполнение самостоятельных работ, выполнение проектных творческих заданий по определенной теме и защита своих работ перед группой, участие в конкурсах, олимпиадах, фестивалях и других творческих мероприятиях.

Для подведения итогов реализации Программы используются следующие формы:

- тестовая работа (входная, промежуточная, итоговая);
- итоговая творческая работа.

Мониторинг качества освоения Программы реализуется с использованием следующей системы диагностики:

ФИО	Компетентности	Знание правил ТБ	Знание устройства ПК и принципов работы ОС Windows	Умение использовать Интернет для поиска необходимой информации	Умение использовать готовые программные средства	Умение использовать элементы логики при работе с информацией	Умение самостоятельно составлять и исполнять алгоритмы	Умение уверенно вводить текст с помощью клавиатуры	Умение работать с текстовой и графической информацией в текстовом редакторе Word	Умение работать с текстовой и графической информацией в редакторе создания презентаций PowerPoint	Умение работать с текстовой и графической информацией в творческой среде «ПервоЛого 3.0»	Общий %*

% качества\*\* –

Оцениваем компетентности по схеме:

0 – не освоил; 1 – частично освоил; 2 – освоил.

\* Общий % подсчитывается исходя из суммы баллов по каждому ребенку (за 100% берется сумма всех компетентностей с максимальной оценкой)

Имея «идеальную» и «реальную» суммы баллов – вычисляем общий %.

\*\* % качества вычисляем, выводя среднее арифметическое из последнего столбца.

## **Методическое обеспечение дополнительной общеразвивающей программы**

Программа рассчитана на обучение детей от 8 до 11 лет. Принимаются в детское объединение все желающие, в том числе дети с ОВЗ, дети-инвалиды (не имеющие медицинских противопоказаний). Специальные навыки не требуются. Количество обучающихся в одной группе – 10 человек. Содержание Программы и организация работы позволяет комплектовать интегрированные группы (совместное обучение обычных детей и детей с ОВЗ).

Программа в период чрезвычайных ситуаций и соблюдения требований нормативных документов, издаваемых на уровне Министерства Просвещения РФ, Губернатора Красноярского края и Министерства образования Красноярского края может быть реализована с применением форм электронного обучения и дистанционных образовательных технологий. Для организации образовательного процесса, взаимодействия с учащимися используются возможности образовательной платформы «Учи.ру»; телефонная связь с родителями и учащимися.

### **Список литературы**

#### **Список литературы, рекомендованный педагогам:**

- Intel «Обучение для будущего» (при поддержке Microsoft): Учеб.пособие.- 3-е изд. испр. — М.: Издательско-торговый дом «Русская Редакция», 2004.-368 с.
- Бененсон Е.П., Паутова А.Г., Информатика и ИКТ, учебник 2-4 класс., - М.: Издательство «Академкнига-Учебник», 2014
- Рабочая тетрадь для самостоятельной работы Информатика и ИКТ, 3 класс, М.: Издательство «Академкнига-Учебник», 2016
- Захарова Н.И. Внедрение информационных технологий в учебный процесс. – Журнал «Начальная школа» №1, 2008.
- Пейперт С. Переворот в сознании: дети, компьютеры и плодотворные идеи. М.: Педагогика, 1989
- Полат Е.С., М.Ю. Бухаркина, М.В.Моисеева, А.Е. Петрова "Новые педагогические и информационные технологии в системе образования". М., 2004.
- Сопрунов С.Ф., Ушаков А.С., Яковлева Е.И. ПервоЛого 3.0: справочное пособие. М.: Институт новых технологий, 2006

