

**Муниципальное общеобразовательное бюджетное учреждение
"Проскуринская основная общеобразовательная школа"
Бузулукского района Оренбургской области**

«Рассмотрено»:
на заседании педагогического совета
протокол №1
от «29»_08_2024г.

«Утверждаю»:
директор школы
_____ Н.А. Коренских
Приказ №94 от 29 августа 2024г.

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности
"Информашка"**



Возраст обучающихся: 7 – 11 лет.
Срок реализации программы: 1 год (34 часа).

Составитель:
Петрова Любовь Викторовна,
учитель начальных классов

с. Проскурино
2024 год

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Инфознайка» решает проблему непрерывности младшего школьного и основного образования по курсу информатики. Владение информационными коммуникационными технологиями включается в состав компетенций современных школьников. Программа является хорошим стартом для ознакомления дошкольников с компьютерными технологиями, реализует принцип преемственности. Программа направлена на обеспечение базового уровня образования обучающихся в начальной школе. Программа представляет собой систему занятий и совместной деятельности с детьми младшего школьного возраста по формированию умений и навыков работы на компьютере с использованием новых информационных технологий.

Программа внеурочной деятельности «Инфознайка» разработана в соответствии с требованиями ФГОС, ООП НОО, а также возрастных и психологических особенностей младшего школьника.

Актуальность программы «Инфознайка» обусловлена тем, что в условиях начавшегося массового внедрения вычислительной техники, знания, умения и навыки, составляющие «компьютерную грамотность», приобретают характер сверхнеобходимых. Это породило спрос со стороны родителей и детей.

Предполагает начальное освоение компьютера, на котором обучающиеся изучают различные программы для рисования и программирования, а также работают с информацией разного вида (текстами, изображениями, анимированными изображениями, схемами предметов, сочетаниями различных видов информации в одном информационном объекте)."

Рабочая программа нацелена на достижение личностных, метапредметных и предметных результатов. Особое место в программе занимает достижение результатов, касающихся работы с информацией. Приобретение учащимися информационной и коммуникационной компетентности является целью-ориентиром изучения информатики на занятиях.

Курс «Инфознайка» носит интегративный, межпредметный характер. Знание ребенка работы на компьютере имеет положительные стороны для последующего применения информационно-коммуникационных технологий в учебной и познавательной деятельности по другим предметам, в жизни, а также непосредственно в рамках продолжения изучения информатики в школе. Полученные знания навыки определяют дальнейшую информационную активность детей не только в учебной деятельности, но и в дальнейшей социализации ребенка, вхождении его в информационное общество.

Направленность программы: техническая.

Адресат программы: учащиеся 2-4 классов, группа - 15 человек. Возраст детей, участвующих в реализации данной общеобразовательной общеразвивающей программы 7 -10 лет.

Формы обучения; очная. Занятия построены таким образом, чтобы в доступной игровой форме сформировать у детей необходимые знания и навыки, раскрыть их творческие способности, научить их самостоятельно мыслить и рассуждать.

Объем и срок освоения программы, режим занятий. Программа рассчитана на 34 часа в год (1 час в неделю) для обучающихся начальных классов

Цель программы. Развитие логического мышления и познавательной активности детей младшего школьного возраста, посредством обучения детей компьютерной грамотности.

Формирование представления об основных понятиях предмета; развитие умений ориентироваться в информационной среде и применять полученные знания при изучении других дисциплин; овладение начальными навыками работы на компьютере.

Задачи программы. Задачи курса — формирование объективно-ориентированного системного мышления, умения описывать объекты реальной и виртуальной реальности на основе различных способов представления информации; овладение приемами и способами информационной деятельности; формирование навыков использования ИКТ для решения практических задач."

Программа предусматривает включение задач и заданий, трудность которых определяется не столько содержанием, сколько новизной и необычностью ситуации. Это способствует появлению личностной компетенции, формированию умения работать в условиях поиска, развитию сообразительности, любознательности. Создание на занятиях ситуаций активного поиска, предоставление возможности сделать собственное «открытие», знакомство с оригинальными путями рассуждений, позволят обучающимся реализовать свои возможности, приобрести уверенность в своих силах. что в условиях начавшегося массового внедрения вычислительной техники, знания, умения и навыки, составляющие «компьютерную грамотность», приобретают характер сверхнеобходимых. .

Содержание учебного плана

Раздел 1. «Информация, объекты, знаки»

Раздел 2. «Компьютерная азбука»

Раздел 3 «Подготовка к введению понятия «Алгоритм»

Раздел 4. «Обработка текстовой информации»

Раздел 5. «Графический редактор «TuxPaint»»

Раздел 6. «Программирование «Scratch»»

№ п/п	Тема	Количество			Формы аттестации контроля
		Вс ег о ча со в ча со в	Те ор ия	Практ ика	
Раздел 1. «Информация, объекты, знаки»					
1	Введение в предмет информатика. Правила работы за компьютером и техника безопасности	1	1	-	Правила успешной совместной деятельности.
2	Введение в дополнительную общеобразовательную общеразвивающую программу	1	1	-	Проведение экскурсии в кабинет информатики. Составление правил

	«Инфознайка»				безопасности для членов внеурочной деятельности. Правила безопасности в картинках. Правила безопасности в презентации.
3	Понятие «Информация». Способы передачи информации	1	0,5	0,5	. Распределение на группы. Работа в группах сменного состава.
4	Понятие объект	1	0,5	0,5	Мини исследование. Работа в парах.
5	Знак как условное обозначение объекта и как знак передачи информации	1		1	Компьютерный практикум. Работа в группах и индивидуально.
Раздел 2. «Компьютерная азбука»					
6	Для чего нужен компьютер	1	1		Компьютерные азбуки и буквари для ознакомления с работой на компьютере.
7	Учимся включать и выключать компьютер	1	0,5	0,5	Учебно-практическая деятельность. Тренажер.
8	Из чего состоит компьютер	1	1	1	Практическая работа.
9	Что подключаем к компьютеру?	1	0,5	0,5	Практикум.
10	Знакомство с рабочим столом	1		1	Правила успешной совместной деятельности.
11	Работа с клавиатурой	1	1		Практическая работа. Игра соревнование «Алгоритмы».
12	Мышь и ее устройство	1	0,5	0,5	Игра «Мы и логика».
13	Знакомство с программами	1		1	Правила успешной совместной деятельности.
14	Работа с файлами и папками	1	1		Практикум.
15	Сравнение предметов по свойству	1	1		Практикум. Алгоритмическое мышление, умение создавать информационные модели объектов, применять начальные навыки по использованию компьютера для решения

					задач
16	Украшаем рабочий стол	1	0,5	0,5	Практикум. Игра «Весёлые художники».
Раздел 3 «Подготовка к введению понятия «Алгоритм»					
17	Формирование понятия «алгоритм»	1		1	Знакомство с мультимедиа технологиями. <i>Изучение меню программы. Работа с анимацией.</i> Запуск готовых презентаций.
Раздел 4. «Обработка текстовой информации»					
19	Создание и простейшее редактирование документов	1	1	1	Творческий проект.
20	Форматирование документов	1	0,5	0,5	Защита проекта.
21	Графический редактор «WordArt»	1		1	Игра «Путешествие по информатике»
Раздел 5. «Графический редактор «TuxPaint»»					
22	Знакомство с программой «TuxPaint». Панель инструментов	1	1		Буклет.
23	Программа «TuxPaint». Знакомство с инструментом «стирание», «кисть»	1		1	Акция «Здоровье это главное»
24	Программа «TuxPaint». Знакомство с инструментом «линия», «фигуры»	1	1		Сборник презентаций, видеофильмов «Моя семья».
25	Программа «TuxPaint». Возможности инструмента «штамп»	1		1	Правила успешной совместной деятельности.
26	Создание рисунка с помощью инструментов «штамп»	1	1		Практикум.
27	Программа «TuxPaint». Знакомство с инструментом «формы», «текст»	1	1		Круглый стол. Выбор тематики проекта для участия.
28	Программа «TuxPaint». Знакомство с инструментом «откат»	2	1	1	План участия в проекте. Сбор материала. Работа в группах.
29	Программа «TuxPaint». Знакомство с функцией «новая».	1		1	Исследовательский этап проекта. Работа в группах. Сбор материала. Работа в образовательной среде.
30	Программа «TuxPaint». Показ	1	1		Творческий этап проекта.

	слайд-шоу из сохраненных рисунков				Создание продуктов проектной деятельности. Работа в образовательной среде.
35	Программа «TuxPaint». Раскрась картинку	1		1	Работа в образовательной среде.
Раздел 6. «Программирование «Scratch»»					
36	Среда программирования «Scratch». Интерфейс программы	1	1		.
30	Среда программирования «Scratch». Элементы рабочего стола, панель инструментов	1		1	Презентация результатов проектной деятельности.
31	Среда программирования «Scratch». Знакомство с командами	1	1		. Сбор материала. Работа в образовательной среде .
32	Среда программирования «Scratch». Создание объекта	1		1	Защита проекта.
33	Среда программирования «Scratch». Создание проекта «Скачки»	1	1	1	Завершающий этап проекта. Публикация на сайте проекта
34	Итоговая аттестация. Тест				
	Итого:	34	22	12	

Планируемые результаты

К концу обучения у обучающихся должны знать, понимать

- что в зависимости от органов чувств, с помощью которых человек воспринимает информацию, её называют звуковой, зрительной, тактильной, обонятельной и вкусовой;
- что в зависимости от способа представления информации на бумаге или других носителях информации, её называют текстовой, числовой, графической, табличной;
- что информацию можно хранить, обрабатывать и передавать на большие расстояния в закодированном виде;
- что человек, природа, книги могут быть источниками информации;
- что человек может быть и источником информации, и приёмником информации;
- правила работы с компьютером и технику безопасности;
- что в зависимости от способа представления информации на бумаге или других носителях информации, её называют текстовой, числовой, графической, табличной;

- что информацию можно представлять на носителе информации с помощью различных знаков (букв, цифр, знаков препинания и других);
- что данные – это закодированная информация;
- что одну и ту же информацию можно представить различными способами: текстом, рисунком, таблицей, числами;
- как описывать объекты реальной действительности, т.е. как представлять информацию о них различными способами (в виде чисел, текста, рисунка, таблицы);
- что данные – это закодированная информация;
- что информацию можно представить числами;
- как описывать объекты реальной действительности, т.е. как представлять информацию о них в виде чисел;
- что информацию можно хранить, обрабатывать и передавать на большие расстояния в закодированном виде;
- что данные – это закодированная информация;
- что информацию можно представить текстом;
- как описывать объекты реальной действительности, т.е. как представлять информацию о них в виде текста;

уметь:

- пользоваться средствами информационных технологий: радио, телефоном, магнитофоном, компьютером.
- кодировать информацию различными способами и декодировать её, пользуясь кодовой таблицей соответствия.
- представлять в тетради и на экране компьютера информацию об объекте числами;
- кодировать информацию числами и декодировать её, пользуясь кодовой таблицей соответствия;
- называть и описывать различные помощники человека при счёте и обработке информации (счётные палочки, абак, счёты, калькулятор и компьютер).
- представлять в тетради и на экране компьютера информацию об объекте в виде текста;

- работать с текстами на экране компьютера"

- сформирована потребность в сотрудничестве, взаимодействии со сверстниками, умение подчинять свои интересы определенным правилам;
- сформирован доброжелательное отношение к людям;
- сформирован познавательный интерес; положительное отношение к обучению в школе.
- развиты произвольность психических процессов, абстрактно-логических и наглядно-образных видов мышления и типов памяти, основных мыслительных операций, основных свойств внимания;
- развиты деловые качества: самостоятельность, собранность, сосредоточенность, усидчивость;
- развиты коммуникативные способности, помогающие творческому взаимодействию обучающихся
- сформированы умение действовать в соответствии с алгоритмом, выполнять пошаговые действия по заданному алгоритму.

Обучающиеся будут знать:

- технику безопасности и правила поведения в кабинете информатики;
- основные понятия: историей, назначением, устройством ЭВМ;
- начальные навыки работы за компьютером с: манипулятором типа «Мышь», клавиатурой;

Обучающиеся научатся:

- действовать в соответствии с алгоритмом, выполнять пошаговые действия по заданному алгоритму;
- начальным навыкам работы за компьютером с: манипулятором типа «Мышь», клавиатурой;
- будут иметь сформированные элементы ИТ-компетенций;
- работать с программным обеспечением: графическим редактором «ТашPaint», текстовым редактором «MS Word», программированием «Scratch».

Формы аттестации/контроля. Проект, итоговая аттестация- тест

Диагностические материалы.

1.Среда программирования «Scratch». Создание проекта «Домик под солнцем»

2. Итоговая аттестация

1. Перечисли виды информации

2. Перечисли основные части компьютера

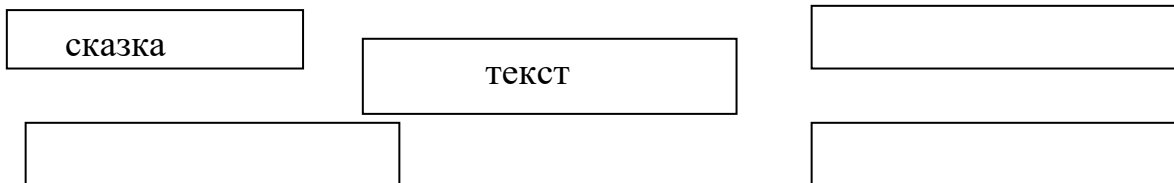
3.С помощью какого органа чувств мы воспринимаем вкусовую информацию

- Язык
- Нос
- Ухо
- Глаз
- Кожа

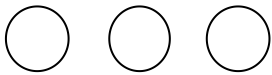
4.Отметь компьютерные носители информации

- Бумага
- CD-диск
- Камень
- Жёсткий диск

5.Дополни схему



6.Закодируй информацию о количестве предметов рисунком, текстом и числом

рисунок	текст	число
	три	3
	пять	
		7

7.Числом можно закодировать.....

- Размещение предметов
- Количество предметов
- Название предмета

8. Файл – это

- Изменение начертания, выравнивания или цвета не приводит к изменению смысла текста
- Источник информации об объекте
- Имеющая имя область памяти компьютера

9. Электронный документ- это.....

- Документ созданный с помощью компьютера
- Документ созданный с помощью карандаша
- Документ созданный с помощью цифрового фотоаппарата
- Документ созданный с помощью ручки

10. В текстовом документе могут быть

- Текстовые данные
- Вкусовые ощущения
- Звуковые данные

тест №2

1. Назовите клавиши удаления символов (DELETE, BACKSPACE)/
2. Какая клавиша помогает вставить пропущенный символ? (INSERT).
3. Клавиша выхода из текущего режима? (ESC).
4. Какая клавиша заставляет курсор прыгнуть в конец строки? (END).
5. С помощью какой клавиши можно увидеть предыдущую страницу текста на экране? (PAGE UP).
6. Клавиша ввода информации? (ENTER).
7. Чтобы перейти в начало строки, надо нажать клавишу . . . (HOME).
8. Наука о законах, методах и способах накопления, обработки и передачи информации. /информатика/
9. Организованная последовательность действий. /алгоритм/
10. Устройство ввода информации. /клавиатура/
11. Сколько байт в одном килобайте. /1024/
12. Устройство ввода в ЭВМ информации непосредственно с листа. /сканер/
13. Минимальная единица измерения кол-ва информации. /бит/
14. Человек, животное или устройство, способное действовать по алгоритму. /Исполнитель/
15. Небольшая программа, которая может приписывать себя к другим программам/вирус/
16. Универсальное электронное устройство обработки информации. /ЭВМ/
17. Специальный индикатор, указывающий позицию на экране. /курсор/

Электронные образовательные ресурсы :образовательные мультимедийные учебники, сетевые образовательные ресурсы, мультимедийные универсальные

энциклопедии, компьютерные учебники с иллюстрациями и компьютерные вычислительные игровые и алгоритмические среды (демоверсия).

Аудиовизуальные (слайды, слайд-фильмы, учебные фильмы на цифровых носителях (

- компьютерные раскраски и геометрические конструкторы (СБПО) «Paint», «Tux Paint», «Раскрась-Ка» (демоверсия);
- компьютерные мозаики; пазлы;
- «Мир информатики. 1-2 год обучения» (Кирилл и Мефодий);
- «Мир информатики. 3-4 год обучения» (Кирилл и Мефодий);

Литература

- Бененсон Е.П., Паутова А.Г. Информатика и ИКТ. 2 класс: Учебник в 2-х ч. – М. : Академкнига/Учебник, 2012
- Бененсон Е.П., Паутова А.Г. Информатика и ИКТ. 3 класс: Методическое пособие для учителя. – М. : Академкнига/Учебник, 2012
- Паутова А.Г. Информатика и ИКТ. 4 класс: Комплект компьютерных программ. Методическое пособие + СД. – М.: Академкнига/Учебник, 2012

Календарно -тематическое планирование

п/п	Тема	дата	Всего часов часов
1	Введение в предмет информатика. Правила работы за компьютером и техника безопасности	7.10	1
2	Введение в дополнительную общеобразовательную общеразвивающую программу «Инфознайка»	14.10	1
3	Понятие «Информация». Способы передачи информации	21.10	1

4	Понятие объект	28.10	1
5	Знак как условное обозначение объекта и как знак передачи информации	4..11	1
6	Для чего нужен компьютер	11.11	1
7	Учимся включать и выключать компьютер	18.11	1
8	Из чего состоит компьютер	25.11	1
9	Что подключаем к компьютеру?	2.12	1
10	Знакомство с рабочим столом	9.12	1
11	Работа с клавиатурой	16.12	1
12	Мышь и ее устройство	23.12	1
13	Знакомство с программами	30.12	1
14	Работа с файлами и папками	6.01	1
15	Сравнение предметов по свойству	13.01	1
16	Формирование понятия «алгоритм»	20.01	1
17	Создание и простейшее редактирование документов	27.01	1
18	Форматирование документов	3.02	1
19	Графический редактор «WordArt»	10.02	1
20	Модель. Свойство моделей	17.02	1
21	Основы работы с растровой графикой	24.02	1
22	Знакомство с программой «TuxPaint». Панель инструментов	3.03	1
23	Программа «TuxPaint». Знакомство с инструментом «стирание», «кисть»	10.03	1
24	Программа «TuxPaint». Знакомство с инструментом «линия», «фигуры»	17.03	1
25	Программа «TuxPaint». Возможности инструмента «штамп»	24.03	1
26	Программа «TuxPaint». Рисование с помощью	31.03	1

	магических приёмов и эффектов		
27	Программа «TuxPaint». Знакомство с инструментом «формы», «текст»	7.04	1
28	Программа TuxPaint. Сохранение и открытие рисунка	14.04	1
29	Программа «TuxPaint». Знакомство с функцией «новая».	21.04	1
30	Программа «TuxPaint». Показ слайд-шоу из сохраненных рисунков	28.04	1
31	Среда программирования «Scratch». Интерфейс программы	5.05	1
32	Среда программирования «Scratch». Создание объекта	12.05	1
43	Среда программирования «Scratch». Создание проекта «Домик под солнцем»	19.05	1
34	Итоговая аттестация	22.05	1
	Итого:		34

