

**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.

**Программа внеурочной деятельности  
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. <b>Правила безопасности в презентации.</b>
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.
18	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, <b>видеофильмов</b> «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.
<b>Раздел 6. «Программирование «Scratch»»</b>					
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

---

---

---

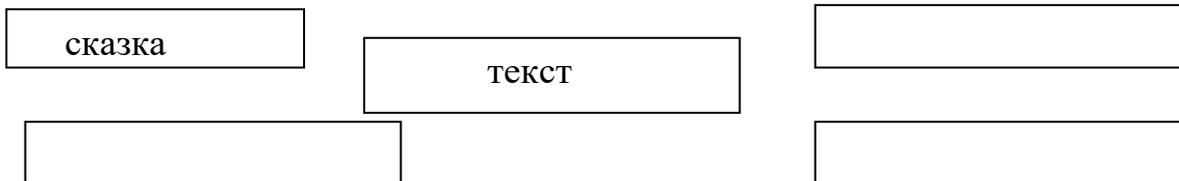
**3.С помощью какого органа чувств мы воспринимаем вкусовую информацию**

- Язык
- Нос
- Ухо
- Глаз
- Кожа

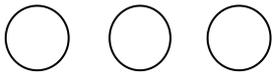
**4.Отметь компьютерные носители информации**

- 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 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

