

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
Полевского городского округа  
«Средняя общеобразовательная школа с. Полдневая»

---

РАССМОТРЕНО  
на педагогическом совете  
Протокол № 1 от 30.09.2024 г.



УТВЕРЖДЕНО  
приказом директора  
МБОУ ПГО «СОШ с.Полдневая»  
*Т.Г. Батина*  
«30» августа 2024 г. № 190/1

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
технической направленности  
**«Первые шаги в информатику»**  
Уровень программы: *стартовый*  
Возраст обучающихся: *10 – 11 лет (3-4 класс)*  
Срок реализации программы: *1 год*

Автор-составитель:  
Малышев Александр Владимирович,  
учитель информатики

Полдневая, 2024 г.

## **Пояснительная записка**

Программа дополнительного образования «**Занимательная информатика**» составлена для детей 8-11 лет, учащихся 3-4 классов общеобразовательной школы, в соответствии с требованиями федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования.

Дополнительная образовательная программа «**Занимательная информатика**» модифицированная, общеразвивающая, технической направленности, способствует формированию начальных и базовых навыков работы на компьютере.

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

Программа рассчитана на 34 часа в год для учащихся 3-4 классов, с проведением занятий 1 раз в неделю, продолжительность занятия 40 минут. Содержание курса не требует от учащихся дополнительных знаний. Тематика задач и заданий отражает реальные познавательные интересы детей, содержит полезную и любопытную информацию, интересные факты, способные дать простор воображению.

### **Новизна**

Программа «**Занимательная информатика**» 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. Курс обучения предполагает освоение учащимися компьютера не только как электронно-вычислительной машины, но и как средства творческого самовыражения.

## **Педагогическая целесообразность**

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.

Дополнительная образовательная программа «Занимательная информатика» разработана в соответствии с Примерными требованиями к программам дополнительного образования детей Минобрнауки России, дополняет и углубляет программы школьного курса по информатике и включает в себя результаты собственного опыта.

Данная программа 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.

### **Направления обучения:**

1. Обучение конкретным информационным технологиям. На занятиях можно использовать 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.

### **Основные рассматриваемые понятия:**

объекты, информация, информационные технологии.

Материал программы изучается на протяжении всего курса концентрически, так что объем соответствующих понятий возрастает от года к году.

В процессе обучения возможно проведение корректировки и внесение изменений в программу, исходя из опыта детей и степени усвоения ими учебного материала.

### **Актуальность программы.**

В настоящее время для педагога большое значение имеет формирование в ребенке «культуры творческой личности». Важно пробудить в маленьком человеке стремление жить в «ногу со временем», уметь пользоваться самому и оказать помощь в использовании компьютерных средств своим родным и близким,

товарищам. Актуальность программы состоит в том, что она готовит детей к программно-технической деятельности и позволяет более уверенно чувствовать себя при работе с ПК. Программой предусмотрено индивидуальное творчество воспитанников в наиболее интересном для них направлении. Данная программа актуальна для каждого, кто имеет только начальные навыки работы на компьютере. Образовательная программа «**Занимательная информатика**» акцентирует внимание не только на овладение системой дополнительных знаний, но и на воспитательный и нравственный аспекты в работе с воспитанниками.

Программа разработана с учетом возрастных особенностей детей. Программа предлагает комплекс различных видов компьютерной деятельности (овладение навыками работы с компьютером, знание и умение пользоваться основными компьютерными программами, использование компьютерных технологий в повседневной жизни и учебе), что способствует развитию разных граней детского творчества.

Программой предусмотрено, чтобы каждое занятие было направлено на овладение основами работы за персональным компьютером, соблюдение правил по технике безопасности, на приобщение обучающихся к активной познавательной и творческой работе. Процесс обучения компьютерной грамотности строится на единстве активных и увлекательных методов и приемов учебной работы, при которой в процессе усвоения знаний, законов и правил пользования компьютером у школьников развиваются творческие начала.

### **Цель программы**

Формирование компетентностей в области обработки информации, развитие творческих способностей обучающихся посредством современных компьютерных технологий

#### **Задачи программы:**

##### Воспитательные

- воспитывать информационную культуру;
- воспитывать настойчивость, организованность, аккуратность;
- воспитывать культуру общения, ведения диалога.

##### Развивающие

- развивать познавательный интерес к предметной области «Информатика»;
- развивать память, внимание, наблюдательность;
- развивать абстрактное и логическое мышление.

### Обучающие

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

### **Реализация данных задач позволяет:**

- стимулировать познавательную сферу личности ребенка;
- сформировать алгоритмическое мышление, необходимое при решении задач;
- активизировать образное мышление;
- стимулировать активность, самостоятельность детей;
- способствует раскрытию коммуникативных способностей детей.

**Направленность программы** – научно-техническая.

**Адресат программы** – дети в возрасте 8 – 10 лет.

**Объем и срок освоения программы** – рассчитан на 1 год обучения, 1 раз в неделю

**Форма обучения** – очная

**Количество обучающихся в группе:** 15-20 человек

### **Педагогическая целесообразность**

Общеобразовательная общеразвивающая программа «**Занимательная информатика**» обусловлена расширением возможностей учащихся 8-10 лет реализовать свои творческие способности в научно-техническом направлении в дальнейшем. Образовательный процесс имеет ряд преимуществ:

- занятия в свободное время;
- обучение организовано на добровольных началах всех сторон

(обучающиеся, родители, педагоги);

➤ обучающимся предоставляется возможность удовлетворения своих интересов и сочетания различных направлений и форм занятия.

Теоретические знания по всем разделам программы даются на самых первых занятиях, а затем закрепляются в практической работе. Практические занятия и развитие алгоритмического мышления представлены в программе в их содержательном единстве.

Применяются такие методы, как:

*репродуктивный* (воспроизводящий);

*иллюстративный* (объяснение сопровождается демонстрацией наглядного материала);

*проблемный* (педагог ставит проблему и вместе с детьми ищет пути её решения);

*эвристический* (проблема формулируется детьми, ими и предлагаются способы её решения).

### **Уровень освоения программы**

Общекультурный уровень – удовлетворяет познавательный интерес детей, расширяет информированность. Развивает и обогащает знания, умения и навыки для творческой деятельности в условиях программы.

Базовый уровень – предполагает развитие компетентности в данной образовательной области, формирование практических умений и навыков, творческой активности детей.

### **Формы работы**

Программа предусматривает использование следующих форм работы:

- *фронтальной* - подача учебного материала всему коллективу учеников
- *индивидуальной* - самостоятельная работа обучающихся с оказанием учителем помощи учащимся при возникновении затруднения, не уменьшая активности учеников и содействуя выработке навыков самостоятельной работы.
- *групповой* - когда учащимся предоставляется возможность самостоятельно построить свою деятельность на основе принципа взаимозаменяемости, ощутить помощь со стороны друг друга, учесть возможности каждого на конкретном этапе деятельности. Всё это способствует более быстрому и качественному выполнению задания. Особым приёмом при организации групповой формы работы является ориентирование учеников на создание так называемых мини-групп или подгрупп с учётом их возраста и опыта работы.

Данная рабочая программа предусматривает следующую последовательность изучения разделов и тем учебного курса «Занимательная информатика»:

- Возможности ПК. (4 часа).
- Графический редактор Paint. (12 часов)
- Редактор презентаций PowerPoint. (9 часов)
- Текстовый редактор Word. (7 часов)

**Примерная структура занятия:**

1. Организационный момент (1-2 мин)
2. Разминка: короткие логические, математические задачи и задачи на развитие внимания (6-8 мин)
3. Разбор нового материала. Выполнение письменных заданий (8-10 мин)
4. Физкультминутка (1-2 мин)
5. Работа за компьютером (10-15 мин)
6. Подведение итогов занятия (3 мин)

## Учебный план

№ п/п	Название разделы, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие. Правила поведения в компьютерном классе. Техника безопасности.	1	1	0	Беседа
2.	Возможности ПК	4	2	2	Рефлексия
3.	Графический редактор Paint.	12	4	8	Создание и раскрашивание рисунка при помощи графического редактора
4.	Редактор презентаций PowerPoint	9	3	6	Рефлексия
5.	Текстовый редактор Word.	7	3	4	Рефлексия
Итого:		34			

### Содержание учебного плана.

#### 1. Вводное занятие.

Теория: Знакомство с кабинетом, с правилами поведения в кабинете. Демонстрация возможностей персональных компьютеров. Изучение правил техники безопасности.

#### 2. Возможности ПК

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

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

#### 3. Графический редактор Paint

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

Практика: должны уметь работать с элементами интерфейса графического редактора, пользоваться и настраивать инструменты, создавать компьютерные рисунки, редактировать компьютерные рисунки, добавлять на них надпись, собирать

рисунок из деталей, заливая каждую при помощи заливки и распылителя, сохранять и открывать сохранённые рисунки, рисовать.

#### **4. Редактор презентаций PowerPoint**

Теория: Знакомство с PowerPoint. Дать представление о простейших способах создания движущихся изображений, закрепить навыки обработки графической информации, дать представление о программном средстве обработки графических изображений, познакомить с созданием проекта при помощи программы Power Paint.

Практика: Создание слайда, вставка картинки. Дизайн слайда. Анимация картинки в PowerPoint. Подбор картинок для презентации.

#### **5. Текстовый редактор Word.**

Теория: Должны знать назначение программы, элементы форматирования печатных документов.

Практика: Работа с автофигурами, текстом Word Art, Microsoft Office Word. Создание коллажа из автофигур. Должны уметь создавать, редактировать и форматировать текстовый документ, оформлять текст в виде таблицы, включать в текстовый документ графические объекты

### **Ожидаемые результаты**

Дети, освоив все правила использования мультимедиа технологий, будут способны:

- обработать или создать рисунок в графическом редакторе Paint;
- подготовить презентацию в редакторе презентаций Microsoft PowerPoint;
- создавать произвольный рисунок с использованием автофигур и надписей Word Art в текстовом редакторе Word.

### **Формы подведения итогов реализации программы**

Контроль и оценка обучающихся в группе осуществляется при помощи текущего и итогового контроля в форме самостоятельных работ, викторин, защиты проектной работы (в конце года).

### **ЛИТЕРАТУРА**

1. *Введение* информатики в начальную школу [Текст] // Материалы Международной научно-методической конференции «Информатизация образования-2006»: в 3 т. Т. 3. - Тула : ТГПУ им. Л. Н. Толстого, 2016. - С. 115-119.

2. *Горячев, А. В.* Информатика. 1 класс. («Информатика в играх и задачах») [Текст] : учебник : в 2 ч. / А. В. Горячев, К. И. Горина, Т. О. Волкова. - М. : Баласс : Школьный дом, 2012. - 64 с. : ил. - (Образовательная система «Школа 2100»).

3. *Информатика.* 1 класс («Информатика в играх и задачах») : методические рекомендации для учителя по курсу информатики и по курсу математики с элементами информатики [Текст] / А. В. Горячев, Т. О. Волкова, К. И. Горина. - М. : Баласс, 2011.

4. *Компьютер без затей для маленьких детей* [Текст]. - Тула : Изд-во Тул. гос. пед. ун-та им. Л. Н. Толстого, 2002. - 14 с.

5. *Компьютер для малышей* [Текст] // Информатика в школе. - 2015. - № 4.

#### **Перечень учебно-методического обеспечения.**

1. Интернет портал ПРОШколу.ru <http://www.proshkolu.ru/>

2. <http://school-collection.edu.ru/catalog/rubr/58a0dbdd-8ae9-43b1-937e-ef6397e6c1c3/?subject=19> – единая коллекция цифровых образовательных ресурсов.

#### **Технические средства обучения.**

1. Компьютер
2. Проектор
3. Принтер
4. Устройства вывода звуковой информации (колонки) для озвучивания всего класса

#### **Перечень программного обеспечения:**

- Графический редактор Paint
- Текстовый редактор Microsoft Office Word
- Редактор презентаций Microsoft Office PowerPoint
- Единая коллекция образовательных ресурсов.
- [http://www.neumeka.ru/risovanie\\_na\\_kompyutere.html](http://www.neumeka.ru/risovanie_na_kompyutere.html)