

Муниципальное казённое общеобразовательное учреждение  
«Средняя общеобразовательная школа №17 имени А.Т. Туркинова»

«Принято» на заседании  
педагогического совета  
МКОУ «СОШ №17  
имени А.Т.Туркинова»  
Протокол № 9 от  
«29» 08 2023г.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ  
ПРОГРАММА**

Технической направленности

**«Инфознайка»**

**для 1-4 классов**

**Преподаватель:  
Баймулова Олеся михайловна  
Срок реализации программы: 2023-2024 уч.год**

**с. Серноводское  
2023 г.**

## **ОГЛАВЛЕНИЕ**

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА	3
УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ	5
СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ	6
КОНТРОЛЬНО-ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА	8
УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ	11
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ	12

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

**Актуальность** и практическая значимость для обучающихся:

Современные профессии, предлагаемые выпускникам учебных заведений, становятся все более интеллектоемкими. Иными словами, информационные технологии предъявляют все более высокие требования к интеллекту работников. Если навыки работы с конкретной техникой или оборудованием можно приобрести непосредственно на рабочем месте, то мышление, не развитое в определённые природой сроки, таковым и останется. Психологи утверждают, что основные логические структуры мышления формируются в возрасте 5-11 лет и что запоздалое формирование этих структур протекает с большими трудностями и часто остаётся незавершённым. Следовательно, обучать детей в этом направлении целесообразно с начальной школы.

Для подготовки детей к жизни в современном информационном обществе в первую очередь необходимо развивать логическое мышление, способность к анализу (вычленению структуры объекта, выявлению взаимосвязей и принципов организации) и синтезу (созданию новых моделей). Умение для любой предметной области выделить систему понятий, представить их в виде совокупности значимых признаков, описать алгоритмы типичных действий улучшает ориентацию человека в этой предметной области и свидетельствует о его развитом логическом мышлении.

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

### **Формы и режим занятий**

Группы занимаются 1 раз в неделю, продолжительность каждого занятия 1 академический час (по 45 минут каждый).

В занятия включаются и теория, и практика.

В процессе обучения используются следующие формы работы:

**Групповая** форма обучения - основная форма проведения занятий. Коллективная деятельность помогает сделать процесс обучения и воспитания более результативным, успешным.

**Индивидуальная** форма обучения предусматривает работу с одарёнными детьми. Педагог может помочь ученику в углубленном изучении предмета. Данная форма обучения результативна и на ранних этапах ознакомления с предметом, т.к. учащиеся поступают в группы с разным уровнем подготовки.

### **Условия набора и добора детей, участвующих в реализации данной программы**

Программа рассчитана на обучение детей от 7 до 11 лет. Принимаются в детское объединение все желающие. Уровень подготовки детей при приёме в группы первого года обучения определяется на основе собеседования с поступающим. Специальные навыки не требуются.

**Цели курса:** развитие у детей младшего школьного возраста умений пользоваться приобретёнными знаниями для решения новых познавательных и практических задач.

### **Задачи курса:**

- расширять кругозор развивать наблюдательность, логическое мышление, познавательные способности детей;
- обеспечить мотивацию учащихся к получению новых знаний
- научить их творчески, с воображением и фантазией относиться к любой работе;
- приобщить учащихся к этической культуре;
- получение знаний о мире профессий;
- получение представлений о профессиональных качествах;
- развитие навыков информационной культуры учащихся.

## ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

### Личностные результаты

Нравственно-этическое оценивание. Будут знать и применять правила поведения в компьютерном классе и этические нормы работы с информацией коллективного пользования и личной информацией обучающегося. Обучающиеся смогут выделять нравственный аспект поведения при работе с любой информацией и при использовании компьютерной техники коллективного пользования. Обучающийся научится самостоятельно соблюдать правила работы с файлами, правила поведения в компьютерном классе, цель которых – сохранение школьного имущества и здоровья одноклассников.

Самоопределение и смыслообразование. Смогут находить ответы на вопросы: «Какой смысл имеет для меня учение? Какой смысл имеет использование современных информационных технологий в процессе обучения в школе и в условиях самообразования?» Будет сформировано отношение к компьютеру как к инструменту, позволяющему учиться самостоятельно. Получит представление о месте информационных технологий в современном обществе, профессиональном использовании информационных технологий, осознает их практическую значимость.

### Метапредметные результаты образовательной деятельности

В процессе изучения формируются регулятивные учебные действия (планирование и целеполагание, контроль и коррекция, оценивание).

#### *Планирование и целеполагание.*

Будут сформированы умения:

- ставить учебные цели;
- использовать внешний план для решения поставленной задачи;
- планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации.

#### *Контроль и коррекция.*

Будут сформированы умения:

- осуществлять итоговый и пошаговый контроль выполнения задания по переходу информационной обучающей среды из начального состояния в конечное;
- сличать результат действий с эталоном (целью),
- вносить коррективы в действия в случае расхождения результата решения задачи с ранее поставленной целью.

**Оценивание.** Обучающийся будет уметь оценивать результат своей работы с помощью тестовых компьютерных программ, а также самостоятельно определять пробелы в усвоении материала курса с помощью специальных заданий учебника.

К окончанию года в процессе изучения курса «ИнфоЗнайка» у обучающегося будет сформирован ряд познавательных учебных действий.

#### **Общеучебные универсальные действия:**

- поиск и выделение необходимой информации в справочном разделе учебников, Интернет-сайтов с указанием источников информации, в том числе адресов сайтов, в гипертекстовых документах, входящих в состав методического комплекта, а также в других источниках информации;
- использование опорных конспектов правил работы с незнакомыми компьютерными программами;
- одновременный анализ нескольких разнородных информационных объектов (рисунок, текст, таблица, схема) с целью выделения информации, необходимой для решения учебной задачи;
- выбор наиболее эффективных способов решения учебной задачи в зависимости от конкретных условий (составление алгоритмов формальных исполнителей);
- постановка и формулирование проблемы, самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого характера: создание различных информационных объектов с использованием компьютерных программ, поздравительных открыток, презентаций, видеофильмов.

**Логические универсальные учебные действия:**

- анализ объектов с целью выделения признаков (темы «Объекты и их свойства», «Действия объектов»)

**Формы и виды контроля.**

На занятиях предполагается использовать такие формы контроля, тестирование, создание документа, презентаций, картинок.

Форма занятий - коллективная, групповая, индивидуальная.

**УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ**

№	Темы занятий по разделам	Количество часов	Дата
	<b>Вводные занятия. Техника безопасности.</b>	<b>1</b>	
<b>1.</b>	<b>Компьютер</b>	<b>10</b>	
	Компьютер и его основные устройства.	2	
	Клавиатура. Работа на клавиатуре.	2	
	Мышь. Работа с мышью.	2	
	Прогулка по столу.	1	
	Понятие об операционной системе.	1	
	Главное меню Windows.	1	
	Работа с объектами операционной системы.	1	
<b>2.</b>	<b>Информационные технологии</b>	<b>13</b>	
	Графика.	2	
	Раскрашивание компьютерных рисунков.	1	
	Конструирование.	2	
	Гимнастика для рук.	1	
	Какие бывают программы.	2	
	Графический редактор Paint.	1	
	Создание рисунков. Работа с цветом.	2	
	Работа с рисунками.	1	
	Обучающие игры.	1	
<b>3.</b>	<b>Информация</b>	<b>7</b>	
	Информация вокруг нас.	1	
	Виды информации.	1	
	Как мы получаем информацию.	1	
	Способы представления и передачи информации.	1	
	Алгоритм.	1	
	Исполнитель.	1	
	Примеры исполнителя.	1	
	<b>Итоговые занятия</b>	<b>3</b>	
	<b>Всего:</b>	<b>34</b>	

# СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

## Вводные занятия. Техника безопасности

Теория: Знакомство с группой, планом работы объединения. Знакомство с правилами внутреннего распорядка в учреждении и техникой безопасности при пожаре, при угрозе террористических актов, при передвижении по дороге на занятия и домой, при работе в кабинете информатики. Вводные занятия. Что такое информатика?

Практика: Правила работы за компьютером.

### Раздел 1. Компьютер

#### *Тема 1.1. Компьютер и его основные устройства.*

Теория: Компьютер и его основные устройства. История развития компьютерной техники. Компьютер в жизни общества.

Практика: Работа с мышью. Работа на клавиатуре.

#### *Тема 1.2. Клавиатура. Работа на клавиатуре*

Теория: Клавиатура как основное устройство для ввода информации в компьютер.

Практика: Обучающая игра на компьютере. нажатие на клавиши правильными пальцами. Руки солиста.

#### *Тема 1.3. Мышь. Работа с мышью*

Теория: Одно из основных устройств ввода, предназначенное для управления компьютером.

Практика: Игра на компьютере с использованием кликами мыши.

#### *Тема 1.4. Прогулка по столу*

Теория: Изображения на экране монитора после включения и загрузки компьютера. Рабочий стол компьютера. Значки с подписями «Мой компьютер» и «Корзина».

Практика: Знакомство с объектами рабочего стола.

#### *Тема 1.5. Понятие об операционной системе*

Теория: Понятие об операционной системе. Главное меню Windows. Файлы и файловая система.

Практика: Знакомство с основными видами окон операционной системы. Электронные управления: вкладки, счетчик, надписи т.д.

#### *Тема 1.5. Главное меню Windows*

Теория: Windows является многозадачной операционной системой. Панели задач.

Практика: Работа с текстами на компьютере в программе Блокнот с использованием буфер обмена.

#### *Тема 1.6. Работа с объектами операционной системы*

Теория: Знакомство с историей операционной системы Windows. «Классификация операционных систем».

Практика: На компьютерах наблюдать два варианта интерфейса – *командной* и *оконный*. Вводить команд с помощью мыши –командный режим. Вводить команд с помощью клавиатуры.

### Раздел 2. Информационные технологии

#### *Тема 2.1. Графика*

Теория: Графика. Знакомство с видами программ. Программы для работы с текстами. Графические, музыкальные и звуковые редакторы. Мультимедийные программы.

Практика: Работа по закреплению изученного материала с использование ПК.

Запуск графического редактора «Paint».  
Запуск текстового редактора «Блокнот».

### **Тема 2.2. Раскрашивание компьютерных рисунков**

Теория: Вкладки, команды графического редактора «Paint».

Практика: Работа графическом редакторе «Paint». Вставка и раскраска геометрических фигур.

### **Тема 2.3. Конструирование**

Теория: Понятие о технологии конструирования с помощью компьютерных программ. Набор различных деталей компьютерном конструкторе.

Практика: Работа на компьютере в программе «Paint». С помощью геометрических фигур конструировать куб, пирамиду, конус, дом и т.д.

### **Тема 2.4. Гимнастика для рук (**

Теория: Правило работы за компьютером. При работе на клавиатуре руки сильно устают.

Практика: Выполнять комплекс гимнастических упражнений для снятия усталости рук.

### **Тема 2.5. Какие бывают программы**

Теория: Знакомство с видами программ. Программное обеспечение и прикладные программы.

Практика: Работа за компьютером. Запуск программы «Блокнот».  
Создание и редактирование текста в Блокноте.

### **Тема 2.6. Графический редактор Paint**

Теория: Запуск графического редактора «Paint». Вкладки и команды графического редактора.

Практика: Творческий рисунок в программе «Paint». Свободная тема.

### **Тема 2.7. Создание рисунков. Работа с цветом**

Теория: Инструменты рисования и раскраски в графическом редакторе.  
Последовательность создания рисунка.

Практика: Игра «Раскраска с помощью контекстного меню».

### **Тема 2.8. Работа с рисункам**

Теория: Инструмент Масштаб в графическом редакторе. Последовательность работы по пикселям.

Практика: Рисунок на компьютере по пикселям. (Дорожный знак, зонтик, указатель в виде руки).

### **Тема 2.9. Обучающие игры**

Теория: Какие бывают обучающие игры?

Практика: Развивающие игры на компьютере.  
Детская энциклопедия Кирилла и Мефодия.

## **Раздел 3. Информация**

### **Тема 3.1. Информация вокруг нас**

Теория: Что такое информация? Как человек получает информацию. Первичная информация об окружающем нас мире – температура, цвет, запах, физические свойства предметов.

Практика: Работа с карточками: ответить на вопросы.  
Привести примеры: восприятие информации животными через органы чувств (у орла, волка, летучей мыши, дельфина, крота)

### **Тема 3.2. Виды информации**

Теория: Виды информации по форме представления. Числовая информация. Текстовая информация. Графическая информация. Звуковая информация. Действия с

информацией.

Практика: Кроссворд: «Виды информации».  
Викторина «Мы и информация».

### **Тема 3.3. Как мы получаем информацию**

Теория: Источники информации. Информатика техническая наука. Компьютер универсальный прибор для обработки информации.

Практика: Ввод текстовой информации в программе «Блокнот».  
Редактирование текста в программе «Блокнот».

### **Тема 3.4. Способы представления и передачи информации**

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

Практика: Выполнять задание на карточке.  
Развивающая игра на компьютере.

### **Тема 3.5. Алгоритм**

Теория: Что такое алгоритм? Свойства алгоритмов. Способы записи алгоритмов. Какие бывают алгоритмы. Языки программирования.

Практика: Выполнять задание на карточке: задача «перевозчик».  
Задание с использованием ПК: читать и определить тип каждого алгоритма.

### **Тема 3.6. Исполнитель**

Теория: Для кого составляют правила и план? Машина – исполнитель. Система команд исполнителя.

Практика: Обучающая игра с использованием ПК: написать алгоритм для исполнителя.

### **Тема 3.7. Примеры исполнителя**

Теория: Примером учебного исполнителя является исполнитель Транспортер. Система команд для транспортера.

Практика: Задание с использованием ПК: проведи транспортер к выходу, поставь ящики на его место, проведи транспортер к выходу, ящик должен остаться на своем месте.

### **Итоговые занятия**

Теория: Готовиться к итоговому занятию.

Практика: Творческий рисунок в графическом редакторе Paint по теме «Весна».

## **КОНТРОЛЬНО-ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА**

### **Формы подведения итогов по каждой теме или разделу**

По окончании каждого модуля проводятся творческие работы, в ходе выполнения которых учащиеся должны продемонстрировать использование всех изученных возможностей того или иного приложения.

По окончании полугодия проводится тестирование, в ходе которой учащиеся должны продемонстрировать знания полученный за данный промежуток.

### **Диагностический инструментарий**

Диагностические материалы разработаны к дополнительной образовательной программе «Инфознайка», которая рассчитана для обучающихся 8-9 лет. Содержание диагностического материала позволяет отследить теоретические и практические знания и умения, навыки обучающихся по программе.

### **Предложенный диагностический материал позволяет выявить:**

- Динамику изменения уровней мастерства обучающихся;
- Уровень мотивации выбора и устойчивости интереса;



- Уровень творческих способностей обучающихся.

### *Тест на 1 полугодие*

#### **1. Правила поведения в компьютерном классе:**

- А) во время занятий можно перемещаться по классу без разрешения учителя;
- Б) запрещено держать лишние предметы на рабочем столе;
- В) можно приходить во влажной одежде и работать влажными руками.

#### **2. Сколько времени ребенку можно находиться перед компьютером?**

- А) 2 часа;
- Б) 1 час;
- В) 15-20 минут.

#### **3. Основное устройство компьютера:**

- А) принтер, сканер;
- Б) монитор системный блок, мышь, клавиатура;
- В) диски, флеш- карты.

#### **4. С помощью, каких кнопок можно вводить имя и фамилию:**

- А) функциональных;
- Б) цифровых;
- В) буквенных.

#### **5. Сколько щелчков нужно сделать на рабочем столе в области пиктограммы:**

- А) 1 щелчок левой кнопкой;
- Б) 3 щелчка левой кнопкой;
- В) 2 щелчка левой кнопкой.

#### **6. Что означает название операционной системы Windows:**

- А) программа;
- Б) окно;
- В) игры;

#### **7. С помощью какой программы можно рисовать и раскрашивать:**

- А) калькулятор;
- Б) блокнот;
- В) Paint.

#### **8. Какие инструменты понадобятся для раскрашивания в графическом редакторе Paint.**

- А) карандаш;
- Б) кисть и палитра;
- В) кисть.

#### **9. Как называется создание разных объектов на компьютере из отдельных деталей:**

- А) рисование;
- Б) моделирование;
- В) конструирование.

### *Тест на 2 полугодие*

#### **1. Информация, которая представлена с помощью букв, слов и предложений, называется:**

- А) текстовая;
- Б) графическая;
- В) числовая.

#### **2. Для хранения информации в наше время используются:**

- А) наскальные рисунки;
- Б) компьютеры;
- В) радиоволны.

#### **3. Мячи растут на дереве:**

- А) истинное суждение;
- Б) ложное суждение.

#### **Яблоки растут на дереве:**

- А) истинное суждение;
- Б) ложное суждение.

**4. Сравнение свойств, предметов или явлений между собой называется:**

- А) моделирование;
- Б) конструирование;
- В) сопоставление.

**5. Множество стульев, столов, шкафов, кроватей называется:**

- А) мебель;
- Б) одежда;
- В) техника.

**6. В жизни часто сталкиваемся с алгоритмами. Они могут называться:**

- А) приказ, план, рецепт, порядок действий;
- Б) модель;
- В) схема.

**7. Способ представления алгоритма с помощью слов называется:**

- А) словесным;
- Б) графическим;
- В) программой.

**8. Представления алгоритма с помощью блоков называется:**

- А) программой;
- Б) графическим;
- В) словесным.

**9. Приведите примеры исполнителей.**

*Критерии оценивания*

Правильный ответ – 1 балл

7-9 – высокий уровень

4-6 средний уровень

1-3 низкий уровень

Карта наблюдений  
за результатами освоения обучающимся  
дополнительной общеобразовательной программы «ИнфоЗнайка»  
*Вид диагностики (входящая, промежуточная, итоговая)*

№	ФИО обучающегося	Техника безопасности	Знакомство с компьютером, как с устройством по работе с информацией	Технические навыки сохранения, удаления, копирования информации и т.п.	Умение работать в среде текстового редактора «Блокнот»	Умение работать в среде графического редактора «Paint»	Итоговое количество баллов
1.							
2.							

**Оценка результатов по тестированию**

№	Показатели	Уровень	Баллы
1.	Техника безопасности	Высокий: знает и всегда выполняет правило Тб	2
		Средний: знает, но выполняет при напоминании педагога	1
		Низкий: не выполняет	0
2.	Знакомство с компьютером, как с устройством по работе с	Высокий: самостоятельно работает с различными источниками информации	2
		Средний: Хорошо развиты навыки работы с информацией – проявляет указанные навыки при поддержке педагога	1

	информацией	Низкий: слабо развиты умение работать с информацией	0
3.	Технически навыки сохранения, удаления, копирования	Высокий: не испытывает особых трудностей при сохранении, копировании и удалении	2
		Средний: знает, но выполняет при поддержке педагога	1
		Низкий: нуждается в постоянной помощи и контроле педагога	0
4.	Умение работать в среде текстового редактора «Блокнот»	Высокий: обучающийся освоил практически весь объем навыков, предусмотренных программой за конкретный период	2
		Средний: объем усвоенный навыков составляет более половины	1
		Низкий: слабо развиты указанные навыки	0
5.	Умение работать в среде графического редактора «Paint»	Высокий: обучающийся освоил практически весь объем навыков, предусмотренных программой за конкретный период	2
		Средний: объем усвоенный навыков составляет более половины	1
		Низкий: слабо развиты указанные навыки	0

Подведение итогов

Высокий уровень – 8 – 10 балл

Средний уровень – 6 – 7 балл

Низкий уровень - 0 – 5 балл

### УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Материально-техническое обеспечение программы	Методическое обеспечение программы
Компьютеры, принтер, экран, проектор	<p>Матвеев Н.В. Челак Е.Н., Конопатова Н.К., Панкратова Л.П. Э Нурова Н.А./ Информатика для 2 класса/ Учебное пособие. 2013г</p> <p>Матвеев Н.В. Челак Е.Н., Конопатова Н.К., Панкратова Л.П. Э Нурова Н.А./ Информатика для 2 класса/ Рабочая тетрадь в 2х частях.2013 г</p>

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

### Литература для педагога:

1. Г.А.Рудченко, А.Л.Семёнов. Информатика 3 класс. Учебник для общеобразовательных учреждений. Рекомендовано Министерством образования и науки Российской Федерации. Под редакцией А.Л.Семёнова. Москва «Просвещение» Институт новых технологий 2012.

2. Горячев А.В., Горина К.И., Волкова Т.О. Информатика 1-2 класс. («Информатика в играх и задачах») Учебник в 2-х частях. Изд.. 3-е испр. – М.: Баласс: Издательство Школьный дом. 2012 . Руководитель издательской программы – доктор пед. наук, проф. чл.-кор. РАО Р.И.Бунеев.

3. Горячев А.В., Горина К.И., Суворова Н.И. Информатика 3-4 класс. («Информатика в играх и задачах») Учебник в 2-х частях. Изд.. 3-е испр. – М.: Баласс: Издательство Школьный дом. 2012 . Руководитель издательской программы – доктор пед. наук, проф. чл.-кор. РАО Р.И.Бунеев.

4. Левин А.Ш. Краткий самоучитель работы на компьютере. 2-е изд. – СПб.: Питер, 2005.

5. Перспектива.

6. ФГОС. Образовательная система «Школа 2100».

7. ФГОС. Образовательная система «Школа 2100».

8. Учебно – методический комплект ЛогоМиры 3.0. Сборник методических материалов.

### Литература для детей

1. С.Симонович, Г.Евсеев и др. «Практическая информатика» (М., АСТпресс, 2002г.)

2. Журнал «Мой компьютер»