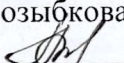
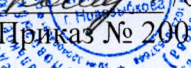


Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Гимназия» г. Новозыбкова

СОГЛАСОВАНО: заместитель директора по ВР МБОУ «Гимназия» г. Новозыбкова  /О.А. Осипова /	УТВЕРЖДЕНО: и.о. директора МБОУ «Гимназия» г. Новозыбкова  О.Н. Комиссарова/ Приказ № 200 от 29.08.2023 г.
---	--



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

**«Юный информатик»**

Возраст обучающихся – 4 - 5 кл.

Ф.И.О., учитель - Усенко Е.А.

**первая категория**

**Новозыбков  
2023 – 2024 учебный год**

## **Пояснительная записка**

Рабочая программа курса внеурочной деятельности «Юный информатик» для 4 класса составлена в соответствии с Положением о рабочей программе учебного предмета, курса, дисциплины (модуля) в урочной и внеурочной деятельности, а также в системе дополнительного образования, на основании плана внеурочной деятельности МБОУ «Гимназия» г. Новозыбкова на 2023-2024 учебный год (утв. приказ № 206 от 31.08.2023 г.)

Рабочая программа кружка «Юный информатик» - это *общеинтеллектуальное направление* развития личности.

Современное общество предъявляет новые требования к поколению, вступающему в жизнь. Надо обладать умениями и планировать свою деятельность, и находить информацию, необходимую для решения поставленной задачи, и строить информационную модель исследуемого объекта или процесса, и эффективно использовать новые технологии.

Такие умения необходимы сегодня каждому молодому человеку. Поэтому первой и важнейшей задачей школьного курса информатики является формирование у учащихся соответствующего стиля мышления, и начинать это следует в младших классах.

Развитие детей младшего школьного возраста с помощью работы на компьютерах, как свидетельствует отечественный и зарубежный опыт, является одним из важных направлений современной педагогики. В этой связи актуальными становятся вопросы о формах и методах обучения детей с первого класса.

Концепция обучения ориентирована на развитие мышления и творческих способностей младших школьников. Сложность поставленной задачи определяется тем, что, с одной стороны необходимо стремиться к развитию мышления и творческих способностей детей, а с другой стороны - давать им знания о мире современных компьютеров в увлекательной, интересной форме.

Поэтому очень важна роль курса информатики в начальных классах.

Во-первых, для формирования различных видов мышления, в том числе операционного (алгоритмического). Процесс обучения сочетает развитие логического и образного мышления, что возможно благодаря использованию графических и звуковых средств.

Во-вторых, для выполнения практической работы с информацией, для приобретения навыков работы с современным программным обеспечением. Освоение компьютера в начальных классах поможет детям использовать его как инструмент своей деятельности на уроках с применением компьютера.

В-третьих, для представления об универсальных возможностях использования компьютера как средства обучения, вычисления, изображения, редактирования, развлечения и др.

В-четвертых, для формирования интереса и для создания положительных эмоциональных отношений детей к вычислительной технике. Компьютер позволяет превратить урок информатики в интересную игру.

Программа для учащихся 4-х классов рассчитана на 35 часов (1 час в неделю). Программа курса ориентирована на большой объем практических, творческих работ с использованием компьютера.

### **Целевые установки программы**

- ✓ Освоение знаний, составляющих основу научных представлений об информации, информационных процессах, системах, технологиях и моделях;
- ✓ Овладение умениями работать с различными видами информации с помощью компьютера и других средств информационных и коммуникационных технологий (ИКТ), организовывать собственную информационную деятельность и планировать её результаты;
- ✓ Развитие познавательных интересов, интеллектуальных и творческих способностей средствами ИКТ;

- ✓ Воспитание ответственного отношения к информации с учетом правовых и этических аспектов её распространения; избирательного отношения к полученной информации.

Исходя из данных целей, работа в кружке «Занимательная информатика» предполагает решать следующие **методические задачи**:

1. Формировать критическое и творческое мышления учащихся, умение увидеть, сформулировать и решить проблему.
2. Развивать познавательные навыки учащихся, умение самостоятельно конструировать свои знания, ориентироваться в информационном пространстве, умение применять и интерпретировать (т.е. толковать) информацию.
3. Стимулировать интересы учащихся через творческие задания, требующие работы воображения.
4. Учить связывать конкретные вопросы с более общими, направляя исследовательский процесс раскрытия важных понятий в нужное русло.
5. Учить проводить исследования и оформлять результаты, чётко излагая свои мысли.
6. Учить обрабатывать цифровую и графическую информацию, анализировать данные и подавать новые идеи.
7. Воспитывать умение работать в «команде», чувство коллективизма.

В соответствии с общеобразовательной программой в основе программы курса информатики лежит системно-деятельностный подход, который заключается в вовлечении обучающегося в учебную деятельность, формировании компетентности учащегося в рамках курса. Он реализуется не только за счёт подбора содержания образования, но и за счёт определения наиболее оптимальных видов деятельности учащихся. Ориентация курса на системно-деятельностный подход позволяет учесть индивидуальные особенности учащихся, построить индивидуальные образовательные траектории для каждого обучающегося.

Программа разработана с учётом особенностей первой ступени общего образования, а также возрастных и психологических особенностей младшего школьника и рассчитана на возрастной аспект – 9-10 лет, представляет систему интеллектуально-развивающих занятий для учащихся начальных классов. Программа данного кружка реализована в рамках внеучебной деятельности в соответствии с образовательным планом МБОУ СОШ №29.

**Программа кружка построена на специально отобранном материале и опирается на следующие принципы:**

- системность;
- междисциплинарная интеграция;
- дифференциация;
- дополнительная мотивация через игру;
- доступность, познавательность и наглядность;
- практико-ориентированная направленность;
- психологическая комфортность

**Планируемые результаты реализации программы кружка**

***ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ***

У обучающегося будут сформированы	Обучающийся получит возможность для формирования
Внутренняя позиция школьника	
внутренняя позиция школьника на уровне положительного отношения к	<i>внутренней позиции школьника на уровне положительного отношения к школе,</i>

школе, ориентации на содержательные моменты школьной действительности и принятия образца «хорошего ученика»	<i>понимания необходимости обучения, выраженного в преобладании учебно-познавательных мотивов и предпочтений социального способа оценки знаний</i>
---	--

**МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ:**

**- Познавательные универсальные действия**

<b>Ученик научится</b>	<b>Ученик получит возможность научиться</b>
Умение анализировать объекты с целью выделения признаков	
анализировать объекты с выделением существенных и несущественных признаков	
Умение выбрать основание для сравнения объектов	
сравнивает по заданным критериям два три объекта, выделяя два-три существенных признака	<i>осуществлять сравнение, самостоятельно выбирая основания и критерии</i>
Умение выбрать основание для классификации объектов	
проводит классификацию по заданным критериям	<i>осуществлять классификацию самостоятельно выбирая критерии</i>
Умение доказать свою точку зрения	
строить рассуждения в форме связи простых суждений об объекте, свойствах, связях	<i>строить логические рассуждения, включающие установление причинно-следственных связей</i>
Умение определять последовательность событий	
устанавливать последовательность событий	устанавливать последовательность событий, выявлять недостающие элементы
Умение определять последовательность действий	
определять последовательность выполнения действий, составлять простейшую инструкцию из двух-трех шагов	<i>определять последовательность выполнения действий, составлять инструкцию (алгоритм) к выполненному действию</i>
Умение использовать знаково-символические средства	
использовать знаково-символические средства, в том числе модели и схемы для решения задач	<i>создавать и преобразовывать модели и схемы для решения задач</i>
Умение кодировать и декодировать информацию	
кодировать и декодировать предложенную информацию	<i>кодировать и декодировать свою информацию</i>
Умение понимать информацию, представленную в неявном виде	

понимать информацию, представленную в неявном виде (выделяет общий признак группы элементов, характеризует явление по его описанию).	<i>понимать информацию, представленную в неявном виде (выделяет общий признак группы элементов, характеризует явление по его описанию) и самостоятельно представлять информацию в неявном виде.</i>
--	---

**- Регулятивные универсальные действия**

<b>Ученик научится</b>	<b>Ученик получит возможность научиться</b>
Умение принимать и сохранять учебную цель и задачи	
Принимать и сохранять учебные цели и задачи	<i>в сотрудничестве с учителем ставить новые учебные задачи</i>
Умение контролировать свои действия	
осуществлять контроль при наличии эталона	<i>Осуществлять контроль на уровне произвольного внимания</i>
Умения планировать свои действия	
планировать и выполнять свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации	<i>планировать и выполнять свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации в новом учебном материале</i>
Умения оценивать свои действия	
оценивать правильность выполнения действия на уровне ретроспективной оценки	<i>самостоятельно адекватно оценивать правильность выполнения действия и вносить необходимые коррективы в исполнение как по ходу его реализации, так и в конце действия</i>

**- Коммуникативные универсальные действия**

<b>Ученик научится</b>	<b>Ученик получит возможность научиться</b>
Умение объяснить свой выбор	
строить понятные для партнера высказывания при объяснении своего выбора	<i>строить понятные для партнера высказывания при объяснении своего выбора и отвечать на поставленные вопросы</i>
Умение задавать вопросы	
формулировать вопросы	<i>формулировать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества с партнером</i>

***ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ***

В результате изучения программы ученик должен:

**Учащиеся должны знать:**

- ✓ назначение Рабочего стола, Панели задач, Панели управления
- ✓ что такое папка и файл;
- ✓ основные действия над папкой и файлом;
- ✓ представление о приложении, документе, задаче;
- ✓ назначение и структуру графического интерфейса;

- ✓ технологию обмена данными через буфер обмена;
- ✓ возможности графического редактора Paint;
- ✓ основные графические объекты-примитивы, используемые для создания рисунков;
- ✓ технологию создания и редактирования графических объектов, текстов.

**Учащиеся должны уметь:**

- ✓ изменять параметры Рабочего стола: фон, рисунок, цвет, заставку;
- ✓ просматривать информацию о параметрах папки и файла;
- ✓ выполнять разными способами стандартные действия с папками и файлами;
- ✓ выполнять стандартные действия с окнами;
- ✓ осуществлять запуск приложений и открытие документов и переключаться между задачами;
- ✓ работать в стандартных программах: Paint, PowerPoint, Word;
- ✓ создавать составной документ, используя различные технологии обмена данными;
- ✓ создавать и редактировать любой графический объект;
- ✓ осуществлять действия с фрагментом и с рисунком в целом.

**Формы и средства контроля, оценки и фиксации результатов**

**Форма подведения итогов** реализации курса «Юный информатик» – игры, соревнования, конкурсы, защита проекта.

**Способы контроля:**

- устный опрос;
- комбинированный опрос;
- проверка самостоятельной работы;
- игры;
- защита проектов
- система оценивания – безотметочная. Используется только словесная оценка достижений учащихся.

**Форма подведения итогов** – игры, соревнования, конкурсы, защита проектов.

**Материально-техническое обеспечение программы**

***I. Технические средства обучения:***

- 1) компьютеры;
- 2) проектор;
- 3) сетевой принтер;
- 4) устройства вывода звуковой информации (колонки) для озвучивания всего класса;

***II. Программные средства:***

- 1) Операционная система Windows;

**Содержание тематического планирования**

**Тема 1. Введение. Компьютер и информация (2 часа)**

Инструктаж по технике безопасности. Знакомство с содержанием курса программы. Включение и выключение компьютера. Знакомство с Рабочим столом ОС Windows. Работа с элементами рабочего стола; создание папок на рабочем столе; переименование папки, документа; удаление объектов. Обучение созданию папок и документов на рабочем столе.

**Тема 2. Работа в Paint (10 часов)**

Знакомство с возможностями программы Paint. Запуск и выход Paint. Обзор пунктов горизонтального меню. Обзор пунктов вертикального меню. Знакомство с палитрой цветов. Создание рисунков с помощью автофигур. Работа с фрагментами рисунка Редактирование и исправление рисунка, фотографии. Добавление текста.

### Тема 3. Работа с текстовым процессором Word (10 часов)

Знакомство с программой Word. Запуск Word. Кнопки. Выбор шрифта. Метод выравнивания. Набор текста по образцу: числовая информация, редактирование текста, форматирование текста. Оформление абзацев и заголовков. Работа с текстовым документом. Вставка объектов. Сохранение и открытие документа. Печать документов. Копирование и перемещение фрагментов. Вставка даты и времени. Вставка рисунков в документ Word. Панель рисования WordArt. Вставка и изменение объектов WordArt для выделения в документе заголовка или комментарий. Работа с фигурным текстом.

### Тема 4. Редактор Power Point (13 часов)

Знакомство с редактором Power Point, меню программы, создание презентации на заданные темы, использование эффектов анимации, гиперссылки

#### **Формы и методы работы:**

- Игровая деятельность (высшие виды игры – игра с правилами: принятие и выполнение готовых правил, составление и следование коллективно-выработанным правилам; ролевая игра).
- Совместно-распределенная учебная деятельность (включенность в учебные коммуникации, парную и групповую работу).
- Творческая деятельность (конструирование, составление мини-проектов).

### Тематическое планирование

№	Тема	Количество часов	Примечание
<b>Тема 1. Введение. Компьютер и информация (2 часа)</b>			
1	Инструктаж по ТБ. Информация. Информатика. Компьютер и его составляющие. Первое знакомство. Программы.	1	
2	Рабочий стол. Управление мышью. Запуск программ. Файлы и папки.	1	
<b>Тема 2. Работа в Paint (10 часов)</b>			
3	Графический редактор Paint. Первое знакомство. Вызов программы	1	
4	Инструментарий программы Paint. Меню и палитра инструментов.	1	
5	Создание рисунков с помощью автофигур.	1	
6	Функция раскрашивания в графическом редакторе. Раскрашивание готовых рисунков.	1	
7	Декоративное рисование. (Линии, прорисовка	1	

	геометрических тел, узоры орнамент, цвет)		
8	Работа с фрагментами рисунка. Функция копирования. Составление рисунков	1	
9	Тематическая композиция ( Создание композиций на тему: «Мой дом», «Моя школа»)	1	
10	Шрифт. Виды шрифтов (начертания, размеры), выбор шрифта, создание надписи, корректировка надписи	1	
11	Книжная графика ( книжная обложка, календарь, поздравительная открытка)	1	
12	Декоративное рисование. Упражнения, повторение и закрепление пройденного материала. Создание коллекции рисунков.	1	
<b>Тема 3. Работа с текстовым редактором Word (10 часов)</b>			
13	Текстовый редактор Word . Первое знакомство. Вызов программы.	1	
14	Набор текста по образцу. Редактирование текста	1	
15	Набор текста по образцу. Форматирование текста	1	
16	Набор текста по образцу. Форматирование текста	1	
17	Работа с фрагментами текста	1	
18	Создание компьютерного рисунка в текстовом редакторе. Схемы.	1	
19	Создание компьютерного рисунка в текстовом редакторе. Схемы.	1	
20	Работа с документом. Вставка объектов	1	
21	Работа с таблицами в текстовом процессоре.	1	
22	Панель рисования WordArt . Вставка и изменение объектов WordArt	1	
<b>Тема 4. Редактор Power Point (13 часов)</b>			
23	Знакомство с программой PowerPoint. Основные возможности программы PowerPoint.	1	
24	Составление простейшей презентации	1	
25	Работа с текстом.	1	
26	Работа с текстом	1	
27	Добавление в презентацию картинок, таблиц.	1	
28	Творческий Проект. «Это моя семья»	1	



29	Творческий Проект. «Это моя семья»	1	
30	Добавление эффектов анимации в презентацию	1	
31	Творческий проект. «Мои увлечения»	1	
32	Творческий проект. «Мои увлечения»	1	
33	Составление презентации с вложениями. Гиперссылки.	1	
34	Творческий Проект. «Мой класс»	1	
35	Творческий Проект. «Мой класс»	1	

### Список литературы:

1. Программы общеобразовательных учреждений. Информатика 1-11 классы, Москва, «Просвещение», 2000 год
2. «Обучение для будущего» (при поддержке Microsoft): Учеб. Пособие. – 4-е изд., испр. – М.: Издательско-торговый дом «Русская редакция», 2004.
3. Роберт И.В. «Современные информационные технологии в школьном образовании», М., Школа – Пресс, 2004 г.;
4. «Дидактические основы компьютерного обучения», Л., 2005 Г.;
5. Программы общеобразовательных учреждений. Информатика 1-11 классы, Москва, «Просвещение», 2000 год
6. С.Н.Тур, Т.П.Бокучава «Первые шаги в мире информатики». Методическое пособие для учителей 1-4 классов. Санкт-Петербург, 2002 год

### Сайты сети интернет

1. <http://standart.edu.ru/>
2. [http://zanimatika.narod.ru/Nachalka17\\_1.htm](http://zanimatika.narod.ru/Nachalka17_1.htm)
3. <http://koshki-mishki.ru/n4-9.html>