

**Республика Карелия**

**Администрация Прионежского муниципального района**

**МОУ «НОВОВИЛГОВСКАЯ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №3»**

**Рассмотрено на заседании**

**педсовета Протокол  
№ \_1\_ «\_30.08\_» 2021г.**

**МОУ «СОШ №3, п. Новая Вилга**

**«Утверждаю»**

**Директор  
МОУ «СОШ №3 п.Новая Вилга»**

**Корнева А.А. \_\_\_\_\_**

**Приказ № 89-о \_\_**

**От 21 августа 2021г.**

**Дополнительная общеразвивающая, образовательная программа  
научно-технической направленности**

**«Инфознайка»**

**Возраст детей – 8- 9 лет**

**Срок реализации -1 год**

**Составитель программы:**

**Тимиева Е.А.,**

**учитель математики**

**п. Новая Вилга**

**2021 год**

Нормативно-правовыми основаниями разработки дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ являются следующие документы:

- Федеральный закон № 273-ФЗ;
- СанПиН 2.4.4.3172–14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей», утв. постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 № 41;
- Концепция развития дополнительного образования детей;
- Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утв. приказом Минобрнауки России от 29.08.2013 № 1008 (далее — Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по ДОП).

Комплекс основных характеристик дополнительной общеразвивающей программы:

*1. Общая характеристика программы:*

**Направленность (профиль) программы — научно-техническая**

Одним из важнейших изобретений человечества является компьютер. Ни для кого не секрет, что сегодня все больше детей вырастает, так и не познав подлинных возможностей компьютера. Чаще всего дети играют в компьютерные игры, общаются в социальных сетях, просматривают множество бесполезной информации. Таким образом, бесконтрольное времяпрепровождение детей за компьютером способствует искажению представления учащихся об «информационном пространстве» в целом и компьютере, как средстве получения этой информации. В результате компьютер остается для них нереализованным источником знаний. Возникает потребность усилить воздействие компьютера как средства познания окружающего мира, источника знаний и эмоциональных впечатлений, а также важного инструмента для реализации своего творческого потенциала.

**Актуальность:** В современном мире людям приходится иметь дело с огромными потоками самых разнообразных сведений, новостей, данных и сообщений. Учащиеся начальной школы принимают участие в научно-исследовательских конференциях, где при защите проектов необходимо так преподнести информацию, чтобы слушатели могли понять и оценить её значимость и необходимость. Чтобы донести до окружающих подобную информацию, необходимо создать качественную презентацию, которая поможет продемонстрировать всем заинтересованным лицам свои идеи и достичь, в конечном счете, требуемых результатов.

**Адресат программы —** ученики 2-х классов;

**Срок освоения программы —** 1 год;

**Объем программы -** 34 часа;

**Режим занятий —** 1 час в неделю по 40 мин.

**Формы обучения и виды -** лекции, групповые занятия, индивидуальные занятия, демонстрация-объяснение, практические занятия, игры.

В связи с возникающими непредвиденными (форс-мажорными) обстоятельствами в течение учебного года, обучение по данной программе возможно с применением дистанционных образовательных технологий. Для организации ДО можно использовать <http://moodle.nvschool3.ru/>, Zoom или другие онлайн-ресурсы.

## 2. Цель и задачи программы

**Целью обучения** по программе «Инфознайка» является развитие интеллектуальных и творческих способностей детей средствами информационных технологий.

### **Задачи обучения:**

- познакомить школьников с устройством ввода информации - клавиатурой;
- дать школьникам представления о современном информационном обществе, информационной безопасности личности и государства;
- дать школьникам первоначальное представление о компьютере и современных информационных и коммуникационных технологиях;
- научить учащихся работать с программами WORD, PAINT, Калькулятор;
- углубить первоначальные знания и навыки использования компьютера для основной учебной деятельности;
- развить творческие и интеллектуальные способности детей, используя знания компьютерных технологий.
- сформировать эмоционально-положительное отношение к компьютерам.

## 3. Учебный план и содержание:

| №<br>п/п            | Тема занятия                                      | Количество часов |          |
|---------------------|---------------------------------------------------|------------------|----------|
|                     |                                                   | Теория           | Практика |
| Первый год обучения |                                                   |                  |          |
|                     |                                                   |                  |          |
| 1                   | Вводные занятия                                   | 2                | 0        |
| 2                   | Начальные навыки работы с компьютером             | 1                | 1        |
| 3                   | Информация вокруг нас. Роботландия.               | 2                | 2        |
| 4                   | Графический редактор PAINT                        | 1                | 4        |
| 5                   | Знакомство со стандартными программами. «Блокнот» | 1                | 2        |
| 6                   | Текстовый редактор WORD                           | 3                | 5        |
| 7                   | Развивающие игры                                  | 5                | 0        |
| 8                   | Алгоритмы                                         | 1                | 4        |
|                     | Итого                                             | 34 часа          |          |

### **Содержание учебно-тематического плана:**

**Тема 1. Вводные знания. Информационные технологии, информация. (2 часа)**

**Тема 2. Начальные навыки работы с компьютером. (2 часа)**

- Включение/выключение компьютера
- Работа с мышью

**Тема 3. Информация вокруг нас. Роботландия. (4 часа)**

- Давайте знакомиться!
- Роботландская икра
- Основные части компьютера
- Устройства ввода/вывода

**Тема 4. Графический редактор PAINT (5 часов)**

- Назначение, запуск/ закрытие, структура окна. Создание и хранение документа.
- Выполнение рисунка с помощью графических примитивов. Цвет в графике.
- Выполнение раскраски в редакторе PAINT

- Выполнение рисунка по стихотворению «У лукоморья дуб зеленый».

#### **Тема 5. Знакомство со стандартными программами. «Блокнот» (3 часа)**

- Назначение программы. Структура окна.
- Работа с текстом. Набор текста и редактирование. Копирование, перемещение текста. Исправление ошибок.
- Тренажеры по набору текста.

#### **Тема 6. Текстовый редактор WORD (8 часов)**

- Назначение, запуск/ закрытие, структура окна.
- Основные объекты редактора (символ, слово, строка, предложение, абзац).
- Создание, хранение и считывание документа.
- Итоговая работа по WORD.

#### **Тема 7. Развивающие игры. (5 часов)**

Игры на внимательность (поиск предметов) Стратегические игры. Выигрышная стратегия. Построения дерева игры.

#### **Тема 8. Алгоритмы (5 часов)**

Работа в CODE - студии (1 курс).

### **4. Планируемые результаты:**

*Личностные результаты.*

**К концу обучения учащиеся должны знать:**

- правила техники безопасности;
- правила работы за компьютером;
- назначение и работу графического редактора PAINT;
- назначение и работу стандартных программ «Блокнот» и «Калькулятор».

**должны уметь:**

- соблюдать требования безопасности труда и пожарной безопасности;
- включить, выключить компьютер;
- работать с устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, дисководы);
- набирать информацию на русском регистре;
- работать с программами WORD, PAINT, Блокнот, Калькулятор, CODE.org.

*Метапредметные результаты:*

- работать в сотрудничестве;
- уметь находить пути поиска информации.

*Личностные УУД:*

• положительно относиться к учению, к познавательной деятельности, желание приобретать новые знания, умения, совершенствовать имеющиеся, осознавать свои трудности и стремиться к их преодолению, осваивать новые виды деятельности, участвовать в творческом, созидательном процессе;

• осознавать себя как индивидуальность и одновременно как члена общества, признавать для себя общепринятые морально-этические нормы;

• осознавать себя как гражданина, как представителя определённого народа, определённой культуры, интерес и уважение к другим народам.

*Регулятивные УУД:*

- определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя;
- учиться высказывать своё предположение (версию) на основе работы с материалом;

- учиться работать по предложенному учителем плану.

*Познавательные УУД:*

- делать выводы в результате совместной работы класса и учителя.

*Коммуникативные УУД:*

- оформлять свои мысли в устной форме;
- слушать и понимать речь других;
- учиться работать в паре, группе; выполнять различные роли (лидера, исполнителя).

### Комплекс организационно-педагогических условий:

#### **1. Условия реализации программы**

Техническое обеспечение: компьютеры/ноутбуки, мультимедиа-проектор, интерактивные доски.

Программное обеспечение: Microsoft Office Word, Блокнот, Paint.

**2. Формы аттестации:** Контроль и оценка обучающихся в кружке осуществляется при помощи текущего и итогового контроля в форме викторин, игр.

#### **3. Методические материалы**

- обеспечение программы методическими видами продукции(разработки игр, занятий, бесед и т.п.);
- рекомендации по проведению практических работ и т.п.;
- дидактический и лекционный материал;
- методики расслабляющих упражнений при работе с компьютером (для глаз);
- интернет - пособия по Информатике и ИКТ для 1-2 классов.

### Список литературы

1. Матвеева Н. В., Челак Е. Н., Конопатова Н. К., Панкратова Л. П. Информатика и ИКТ. 2-4 классы: методическое пособие. 2-е изд., испр. и доп.— М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.
2. Матвеева Н. В., Челак Е. Н. Информатика: учебники для 2-4 классов/М.: Бином. Лаборатория знаний, 2013.
3. Матвеева Н. В., Челак Е. Н. Информатика: контрольные работы для 2-4 классов /М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.
4. ЭОР Единой коллекции к учебнику Н.В. Матвеевой и др. «Информатика», 1-4 классы (<http://school-collection.edu.ru/>)
5. Азбука Роботландия (<http://robotlandia.10lic.ru/abc/index.htm>)
6. Code (<https://code.org/>)
7. ЭОР Единой коллекции «Виртуальные лаборатории» ([http://school-collection.edu.ru/catalog/rubr/473cf27f-18e7-469d-a53e-08d72f0ec961/?interface=pupil&class\[\]=45&subject\[\]=19](http://school-collection.edu.ru/catalog/rubr/473cf27f-18e7-469d-a53e-08d72f0ec961/?interface=pupil&class[]=45&subject[]=19))
8. Авторская мастерская Н.В. Матвеевой (<http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/4/>)
9. Лекторий «ИКТ в начальной школе» ( <http://metodist.lbz.ru/lections/8/>)