

МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
КРАСНООКТЯБРЬСКАЯ ШКОЛА

УТВЕРЖДЕНО

директор

---

Спехова А.А.  
№ 30 от «30» августа 2024 г.

ПРОГРАММА ВНЕУРОЧНОЙ  
ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

«Инфознайка»

Направление внеурочной деятельности:

общеинтеллектуальное

Форма обучения: очная

классы: 1 – 4

Составители: Коткова И.В. , Горбунова О.Н.,  
учителя начальных классов

П. Красный Октябрь, 2024

Пояснительная записка

Рабочая программа по внеурочной деятельности «Инфознайка» (1-4 классы) разработана в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом общего образования, на основе авторской программы "Информатика" Н.В. Матвеевой и др., издательство "БИНОМ. Лаборатория знаний"

Актуальность программы.

Информатика как динамично развивающаяся наука становится одной из тех отраслей знаний, которая призвана готовить современного человека к жизни в новом информационном обществе.

Учебный предмет «Информатика» как самостоятельная дисциплина является образовательным компонентом общего среднего образования. Вместе с тем, он пронизывает содержание многих других предметов и, следовательно, становится дисциплиной обобщающего, методологического плана.

В этой связи особенно актуальными становятся вопросы создания учебных программ для изучения информатики в начальной школе.

Задача обучения информатике в целом - внедрение и использование новых передовых информационных технологий, пробуждение в детях желания экспериментировать, формулировать и проверять гипотезы и учиться на своих ошибках.

Простейшие навыки общения с компьютером должны прививаться именно в младших классах, для того чтобы на предметных уроках в средних классах дети могли сосредоточиться на смысловых аспектах.

Учащиеся младших классов испытывают к компьютеру сверхдоверие и обладают психологической готовностью к активной встрече с ним. Общение с компьютером увеличивает потребность в приобретении знаний, продолжении образования.

Данный курс носит пропедевтический характер. К пропедевтическим элементам компьютерной грамотности относится умение работать с прикладным программным обеспечением. Программа курса состоит из четырех ступеней, фактически продолжающих друг друга, но между тем каждая является самостоятельной частью усвоения информатики. Дети, приходя в школу в 1 класс и занимаясь в компьютерном кружке все 4 года, смогут освоить работу в основных прикладных программах, но между тем, если ребенок начнет заниматься позже, со 2 или 3 класса, он свободно сможет влиться в коллектив кружка.

Задачи программы

1. Освоить общие безопасные и эргономичные принципы работы на ПК.
2. Познакомить учащихся с возможностями различных средств ИКТ для использования в обучении, развития собственной познавательной деятельности и общей культуры.

3. Освоить с учащимися первичные навыки обработки и поиска информации при помощи средств ИКТ.

4. Научить вводить различные виды информации в компьютер: текст, звук, изображение, цифровые данные; создавать, редактировать, сохранять и передавать гипермедиа сообщения и объекты.

Основная цель программы:

формирование информационной компетентности и развитие мышления младших школьников.

Назначение программы:

помочь детям узнать основные возможности компьютера и научиться ими пользоваться в повседневной жизни.

Программа курса состоит из часов:

1. 1 класс «Инфознайка» – 33 часа (1 раза в неделю)

2. 2 класс «Инфознайка»- 34 часа (1 раз в неделю );

3. 3 класс «Инфознайка»- 34 часа (1 раз в неделю );

4. 4 класс «Инфознайка»- 34 часа (1 раз в неделю ).

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 курса ориентирована на большой объем практических, творческих работ с использованием компьютера. Работы с компьютером могут проводиться в следующих формах. Это:

1. **ДЕМОНСТРАЦИОННАЯ** - работу на компьютере выполняет учитель, а учащиеся наблюдают.
2. **ФРОНТАЛЬНАЯ** - недлительная, но синхронная работа учащихся по освоению или закреплению материала под руководством учителя.
3. **САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ** - выполнение самостоятельной работы с компьютером в пределах одного, двух или части урока. Учитель обеспечивает индивидуальный контроль за работой учащихся.
4. **ТВОРЧЕСКИЙ ПРОЕКТ** – выполнение работы в микро группах на протяжении нескольких занятий
5. **РАБОТА КОНСУЛЬТАНТОВ** – Ученик контролирует работу всей группы кружка. Занятия кружка информатики, их непохожесть на другие уроки несут детям не только приятные минуты совместной творческой игры, но и служат ключом для собственного творчества.

При построении курса поставлены следующие задачи:

1. знание возможностей и ограничений использования компьютера как инструмента для практической деятельности;
2. умение использовать компьютер на практике только в тех случаях, когда это эффективно;
3. формирование операционного стиля мышления;
4. умение формализовать задачу, выделить в ней логически самостоятельные части;
5. формирование конструкторских и исследовательских навыков активного творчества с использованием современных технологий, которые обеспечивает компьютер;

Программное обеспечение:

1. Операционная система MS Windows 2007
2. Графический редактор MS Paint или PaintBrush
3. Текстовый редактор MS Word 2010
4. Компьютерная программа МИР ИНФОРМАТИКИ
5. Редактор Power Point 2010

Содержание курса внеурочной деятельности указанием форм организации и видов деятельности

«Инфознайка»

1 год обучения

(33 часа – 1 раза в неделю)

## ВВЕДЕНИЕ

Процесс создания компьютерного рисунка значительно отличается от традиционного понятия "рисование". С помощью графического редактора на экране компьютера можно создавать сложные многоцветные композиции, редактировать их, меняя и улучшая, вводить в рисунок различные шрифтовые элементы, получать на основе созданных композиций готовую печатную продукцию. За счет автоматизации выполнения операций создания элементарных форм — эллипсов, прямоугольников, треугольников, а также операций заполнения созданных форм цветом и других средств создания и редактирования рисунка становится возможным создание достаточно сложных изобразительных композиций детьми.

### Цели программы

Целью создания настоящего курса является формирования художественной культуры младшего школьника, привития навыков работы с компьютерной графикой и осознания связей и взаимодействия искусства с жизнью (на примере рекламы, телевидения, книжной графики и т.п.).

### Задачи программы

1. Эстетическое воспитание учащихся.
2. Развитие художественного вкуса, творческого воображения и мышления учащихся средствами графических изображений.
3. Привитие любви к искусству, развитие стремления к познанию посредством компьютерного рисунка.

### **Первый год обучения (33 часа)**

Правила поведения и техники безопасности в компьютерном кабинете (1 час)

Знакомство с кабинетом, с правилами поведения

в кабинете. Демонстрация возможностей компьютера и непосредственно того, что они будут делать на кружке.

Компьютер и его устройства (3 часа )

Знакомство с компьютером и его основными устройствами, работа в компьютерной программе «Мир информатики »

Графический редактор Paint (31 час)

Знакомство с графическим редактором, его основными возможностями, инструментарием программы. Составление рисунков на заданные темы.

Меню программы.

### **Тематическое планирование**

№	Тема	Часы
---	------	------

	Правила техники безопасности.	1
2,3	Компьютер и его составляющие. Первое знакомство. Программы.	2
4	Графический редактор Paint. Первое знакомство. Вызов программы	1
5,6,7	Инструментарий программы Paint. Меню и палитра инструментов, сохранение выполненной работы в файле, открытие файла для продолжения работы	3
8,9	Функция раскрашивания в графическом редакторе.	2
10,11	Раскрашивание готовых рисунков.	2
12,13,14	Декоративное рисование(Линии, прорисовка геометрических тел, узоры орнамент, цвет)	3
15,16,17,18	Проба пера. Проект. Тематическая композиция (Создание композиций на тему: «Моя дом», «Моя школа»)	4
19,20	Функция копирования. Составление рисунков.	2
21,22	Шрифт. Виды шрифтов (начертания, , размеры), выбор шрифта, создание надписи, корректировка надписи	2
23,24	Проект. Книжная графика (книжная обложка, календарь, поздравительная открытка)	2
25,26	Театральная графика (Создание образца занавеса, эскизов костюмов и головных уборов)	2
27,28	Пейзаж. Понятие пейзажа, примеры, понятия (пространство, ближе, дальше, за, около, ритм, размер)	2
29,30,31	Промышленная графика Создание образца упаковки (фантика) конфеты, шоколадки, мороженого, работа с библиотекой символов	3
32,33,34	Декоративное рисование. Упражнения, повторение и закрепление пройденного материала. Создание коллекции рисунков.	3

## **2год обучения.**

### **ВВЕДЕНИЕ**

Введение нового средства построения текста на ранних этапах школьного обучения может помочь создать более благоприятные условия для развития самостоятельной письменной речи и коррекции ее недостатков у детей. Однако возникает вполне закономерный вопрос: можно ли научить пользоваться текстовым редактором детей младшего школьного возраста. Использование компьютерной технологии дает ребенку уникальное преимущество: он может редактировать целостный текст, а не вырванные из него фрагменты, постоянно анализируя, насколько улучшается его сочинение под влиянием каждого внесенного изменения. Традиционно используемые в обучении средства редактирования текста (переписывание и работа над

ошибками) не дают ребенку такой возможности. Таким образом, третий аргумент состоит в том, что благодаря компьютерной технологии открывается столь необходимая детям возможность редактировать целостный текст в любом аспекте (по смыслу, структуре, лексикограмматическому оформлению, стилю и др.). Особенно важно, что применение компьютерной технологии позволяет совершенствовать необходимые для построения текста действия и операции, подчиняя их смысловой работе над текстом.

### **Цели программы**

Содействовать развитию умения редактированию, набору текстов на компьютере и последующее использование этого умения в процессе развития письменной речи, а так же составление рисунков, грамот, похвальных листов, буклетов.

Задачи программы

1. Развитие навыков работы в текстовом редакторе
  2. Овладение навыков набора компьютерного текста
  3. Вызывать, развивать и поддерживать мотивацию маленьких школьников к совершенствованию своей письменной речи;
  4. Приучать ребенка редактировать текст многократно, но при этом последовательно, выбирая порядок действий с учетом индивидуальных потребностей ученика;
  5. Научить ребят использовать полученные знания, умения, навыки в жизни.
- В конце изученного курса текстовый редактор учащиеся уже имеют навыки набора текста, его редактирования, могут изменить шрифт, его размер, начертание; применяют различные типы выравнивания абзацев (по правому краю, по левому краю, по центру, по ширине); могут использовать в своей работе объект WordArt а также простейшие автофигуры. Для определения готовности деятельности учащихся в нестандартных (новых) условиях предлагается задача, на реализацию которой детям отводится два урока: оформить поздравительную открытку к произвольному празднику (Новому Году, 23 февраля, 8 марта , Дню рождения и др.).

### **Второй год обучения (34 часа)**

Правила поведения и техники безопасности в компьютерном кабинете (1 час)  
Знакомство с кабинетом, с правилами поведения в кабинете. Демонстрация возможностей компьютера и непосредственно того, что они будут делать на кружке.

Компьютер и его устройства (2 часа )

Знакомство с компьютером и его основными устройствами, работа в компьютерной программе «Мир информатики »

Текстовый редактор Word (31 час)

Знакомство с текстовым редактором Word. Меню программы, основные возможности. Составление рефератов, поздравительных открыток, буклетов,

брошюр, схем и компьютерных рисунков – схем.

№	Тема	Часы
1	Правили техники безопасности	1
2,3	Компьютер и его составляющие. Первое знакомство. Программы.	2
4,5,6	Текстовый редактор Word . Первое знакомство. Вызов программы.	3
7,8	Клавиатура. Основные клавиши. Работа с клавиатурным тренажёром	2
9	Инструментарий программы. Меню «Файл»	1
10,11	Редактирование текста. Меню «Главная»	2
12,13	Набор текста.	2
14,15	Меню «Вставка». Создание грамоты.	2
16,17,18	Меню «Вставка». Составляем поздравительную открытку.	3
19,20	Оформление сочинения.	2
21,22,23	Меню «Ссылки». Реферат, правила оформления рефератов.	3
24,25,26	Оформление буклетов	3
27	Создание компьютерного рисунка в текстовом редакторе. Схемы.	1
28,29	Брошюра. Оформление.	22
30-34	Творческий проект. Оформить брошюру	5

3 год обучения

Введение

В современном мире очень часто требуется навык свободно говорить, представлять себя или что-то. Этому нас учит презентации . Презентация – это представление готового продукта. А человек это тоже продукт и от того как мы представим себя нас возьмут на хорошую работу, к нам будут относиться на должном уровне. А компьютерная презентация позволяет подкрепить наше выступление смотрибельной информацией. Она является твердой опорой, на которую всегда можно опереться. Младших школьников компьютерная презентация учит структурировать знания, работать с большими объемами информации, не бояться говорить о своих мыслях, защищать свои проекты, но при этом она повышает интерес к предмету, развивает эстетические чувства.

**Цели программы**

Целью создания курса является формирование эстетического чувства, привития навыков работы на компьютере, использование полученных знаний на других предметах

Задачи программы

1. помощь детям в изучении использования компьютера как инструмента для

работы в дальнейшем в различных отраслях деятельности

2. помощь в преодолении боязни работы с техникой в т.ч. решение элементарных технических вопросов;

3. изучение принципов работы наиболее распространенных операционных систем;

4. помощь в изучении принципов работы с основными прикладными программами;

- Начальное формирование навыков работы на компьютере в редакторе PowerPoint

(мастер составления презентаций);

- Начальное формирование работы в сети Internet

5. творческий подход к работе за компьютером (более глубокое и полное изучение инструментов некоторых прикладных программ);

6. Осуществление индивидуально-личностного подхода к обучению школьников;

7. Расширение кругозора, развитие памяти, внимания, творческого воображения, образного мышления;

8. обучение детей младшего школьного возраста работе за компьютером, а также подготовка их к старшему звену

### **Третий год обучения (34 часа)**

Правила поведения и техники безопасности в компьютерном кабинете (1 час)  
Знакомство с кабинетом, с правилами поведения в кабинете. Демонстрация возможностей компьютера и непосредственно того, что они будут делать на кружке.

Компьютер и его устройства (2 часа )

Знакомство с компьютером и его основными устройствами, работа в компьютерной программе «Мир информатики »

Редактор Power Point (31 час)

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

### **Тематическое планирование**

№	Тема	Часы
1	Техника безопасности	1
2,3	Компьютер и его составляющие. Первое знакомство. Программы.	2
4	Знакомство с программой PowerPoint	1
5,6	Основные возможности программы PowerPoint	2
7,8	Составление простейшей презентации	2
9,10,11	Творческий Проект. «Это я»	3

12,13	Добавление в презентацию картинок, арт текстов.	2
15,16,17	Творческий проект. «Мой класс»	3
18,19	Добавление эффектов анимации в презентацию	2
20,21,22,23,24	Творческий Проект. «Моя семья»	5
25,26	Поиск информации для презентации в Интернет	2
29,30,31,32,33,34	Творческий проект «Мой город»	6

#### **4 год обучения**

Цели: оградить ребят от влияния улицы; воспитать творческую личность, умеющую общаться с людьми разного возраста и социального положения, умеющую излагать свою точку зрения; дать возможность реализовать свои способности; может быть, даже дать некоторую профориентацию; воспитать патриота.

Задачи:

научиться каждому работе на компьютере, уметь делать необходимую для создания перзентаций работу: правильно набирать текст, уметь правильно фотографировать, сканировать рисунки и фотографии;  
повысить орфографические и пунктуационные навыки;  
уметь корректировать и редактировать тексты;  
повысить навыки речевой культуры и общий культурный уровень учащихся;  
научиться видеть и уметь выбирать главное, значимое, из множества событий;  
уметь анализировать и делать выводы.

#### **Тематическое планирование**

№	Тема	Часы
1,2	Вводное занятие.	2
3,4	Знакомство с интерфейсом MS PowerPoint. Заполнение слайдов.	2
5,6	Конструктор слайдов. Настройка эффектов анимации.	2
7,8,9	Вставка рисунка, диаграммы, графика, звука, гиперссылки. Демонстрация презентации.	3
10-17	Создание самопрезентации. (презентации о самом себе).	8
18,19	Демонстрация самопрезентации	2
20,21,22	Теория создания слайд фильмов.	3
23 – 32	Создание слайд фильма «Мультфильм».	11
33 - 34	Конкурс слайд фильмов.	

Результаты освоения курса внеурочной деятельности должны знать:

1. правила поведения в компьютерном классе;
2. как работать в редакторах PowerPoint, Paint, Word;

3. основные функции редакторов;

4. основы работы в сети Internet

должны уметь:

1. работать в редакторах PowerPoint, Paint, Word;

2. составлять рисунки с применением всех изученных функций графического редактора;

3. составлять поздравительные открытки;

4. составлять презентации с использованием арт текстов, картинок, эффектов анимации, гиперссылок ;

5. составлять газетные статьи с добавлением картинок, арт. текстов;

6. сканировать изображения;

7. работать в сети Internet т. д.

Описание материально-технического обеспечения внеурочной деятельности

Литература

Для педагогов:

□ Информатика: Учебник для 2 класса / Н.В. Матвеева, Е.Н. Челак, Н.К. Конопатова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2007.

□ Информатика: Учебник для 3 класса / Н.В. Матвеева, Е.Н. Челак, Н.К. Конопатова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2007.

□ Информатика: Учебник для 4 класса / Н.В. Матвеева, Е.Н. Челак, Н.К. Конопатова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2007.

□ Информационная культура. 1 класс / Ю.А. Первин. – Самара, 1996.

□ Информационная культура. 2 класс / Ю.А. Первин. – Самара, 1996.

□ Информационная культура. 3 класс. Часть 1 / Ю.А. Первин. – Самара, 1996.

□ Информационная культура. 3 класс. Часть 2 / Ю.А. Первин. – Самара, 1996.

□ Могилев А.В. и др. «Мир информатики. Базовое учебное пособие для учащихся начальной школы. 1 год обучения». А – Ассоциация «XXI век», 2006.

□ Могилев А.В. и др. «Мир информатики. Базовое учебное пособие для учащихся начальной школы. 2 год обучения». А – Ассоциация «XXI век», 2006.

□ Могилев А.В. и др. «Мир информатики. Базовое учебное пособие для учащихся начальной школы. 3 год обучения». А – Ассоциация «XXI век», 2006.

□ Могилев А.В. и др. «Мир информатики. Базовое учебное пособие для учащихся начальной школы. 4 год обучения». А – Ассоциация «XXI век», 2006.

□ С.Н.Тур, Т.П.Бокучаева Первые шаги в мире информатики Методическое пособие для учителей 1-4 классов – издательство Санкт-Петербург «БХВ – Петербург» 2009.

## Материально-техническое обеспечение

- Мультимедиа проектор, экран.
- Колонки, наушники.
- Ученические ноутбуки.
- Ученические столы двухместные с комплектом стульев.
- Стол учительский.
- Шкафы для хранения дидактических материалов, пособий, учебного оборудования и пр.
- Классная доска с набором приспособлений для крепления дидактических материалов.
- Магнитная доска.
- Демонстрационный и раздаточный материал.

## Электронное сопровождение:

- Сайт президента России для детей школьного возраста

<http://www.uznaiprezidenta.ru/>

- «Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов»

<http://schoolcollection.edu.ru/> тест-онлайн скорости печати <http://nabiraem.ru/>

## Программные средства

1. Операционная система.
2. Файловый менеджер (в составе операционной системы или др.).
3. Антивирусная программа.
4. Программа-архиватор.
5. Клавиатурный тренажер.
6. Интегрированное офисное приложение, включающее текстовый редактор, растровый и векторный графические редакторы, программу разработки презентаций и электронные таблицы.
7. Система оптического распознавания текста.
8. Мультимедиа-проигрыватель (входит в состав операционных систем)