

**Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
«Натальинская средняя школа»**

Центр образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста»

Принята
на заседании педагогического совета
от «29» августа 2025г.
протокол № 2

Утверждена
приказом №155-од от «29» августа 2025 г.
Директор _____ Н.А. Дубова

**Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая)
программа цифровой направленности
«Первые шаги в мире информатики»**

Возраст обучающихся: 8-11 лет
Срок реализации: 1 год

Педагог дополнительного образования
Мурагина Н.И.

Натальино
2025 г.

Содержание

1. Пояснительная записка.....	3
2. Содержание программы.....	9
3. Организационно-педагогические условия.....	12

Пояснительная записка.

Рабочая программа внеурочной деятельности «Первые шаги в мире информатики» адресована учащимся 3 класса и разработана на основе нормативных документов:

- Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, утверждённого приказом Министерства образования и науки РФ «Об утверждении и введении в действие федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования» от 16.10.2009г. №373.
- Приказа Министерства образования науки РФ от 26 ноября 2010г. №1241 «О внесении изменений в Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования, утверждённый приказом Министерства образования и науки РФ «Об утверждении и введении в действие федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования» от 16.10.2009г. №373.

Рабочая программа кружка «Первые шаги в мире информатики» входит во внеурочную деятельность по ***цифровому направлению*** развития личности

Актуальность программы

В принятой Министерством образования РФ «Концепции о модификации образования» отмечено, что современные тенденции требуют более раннего внедрения изучения компьютеров и компьютерных технологий в учебный процесс.

На сегодняшний день компьютерная грамотность нужна любому современному человеку, компьютер используется в самых разных областях: обучение, развлечение, работа, общение и т.д. Чтобы приобрести навыки работы на компьютере, необходимы начальные, базовые знания. Без них любой пользователь персонального компьютера будет чувствовать себя неуверенно, пытаться выполнять действия наугад. Работа такого пользователя очень часто является непродуктивной и приводит к ошибкам.

Ребенок в современном информационном обществе должен уметь работать на компьютере, находить нужную информацию в различных информационных источниках (электронных энциклопедиях, Интернете), обрабатывать ее и использовать приобретенные знания и навыки в жизни. Учащиеся младших классов выражают большой интерес к работе на компьютере и обладают психологической готовностью к активной встрече с ним. Общение с компьютером увеличивает потребность в приобретении знаний, продолжении образования.

Работа с **компьютерной графикой** – одно из самых популярных направлений использования персонального компьютера. Диапазон применения компьютерной графики весьма широк. Работа в графическом редакторе выявляет уровень развития образного мышления и помогает его совершенствованию. Универсальность современных графических редакторов

делает их вполне уместными для компьютерного проектирования в различных жизненных ситуациях.

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.

Программа предусматривает включение задач и заданий, трудность которых определяется не столько содержанием, сколько новизной и необычностью ситуации. Это способствует появлению личностной компетенции, формированию умения работать в условиях поиска, развитию сообразительности, любознательности. Создание на занятиях ситуаций активного поиска, предоставление возможности сделать собственное «открытие», знакомство с оригинальными путями рассуждений, позволят обучающимся реализовать свои возможности, приобрести уверенность в своих силах.

Целью программы является *развитие интеллектуальных и творческих способностей детей средствами информационных технологий.*

Основные задачи программы:

- овладение основами компьютерной грамотности;
- углубить первоначальные знания и навыки использования компьютера для основной учебной деятельности;
- изучение принципов работы наиболее распространенных операционных систем;
- помощь в изучении принципов работы с основными прикладными программами;
- использование на практике полученных знаний в виде рефератов, докладов, программ, решение поставленных задач.

Данный курс будет носить пропедевтический характер, так как простейшие навыки общения с компьютером должны прививаться именно в младших классах, а уже в среднем звене дети могут сосредоточиться на смысловых аспектах изучаемого материала.

Содержание программы направлено на воспитание интереса к познанию нового, развитию наблюдательности, умения анализировать, рассуждать, доказывать, проявлять интуицию, творчески подходить к решению учебной задачи, отвечает требованию к организации внеурочной деятельности, не требует от учащихся дополнительных знаний. Занятия носят

преимущественно практический характер. Дети смогут овладеть элементами компьютерной грамотности, через умение работать с прикладным программным обеспечением. Тематика задач и заданий отражает реальные познавательные интересы детей, содержит полезную и любопытную информацию, интересные факты, способные дать простор воображению.

Программа составлена с учетом санитарно-гигиенических требований, а также возрастных и психологических особенностей младшего школьника и рассчитана на возрастной аспект – 8-11 лет. Программа рассчитана на работу в учебном компьютерном классе.

Данная программа рассчитана на 68 часа. Занятия проводятся по 2 час в неделю. Во время занятия обязательными являются физкультурные минутки, гимнастика для глаз. Занятия проводятся в нетрадиционной форме с использованием разнообразных дидактических игр.

Структура курса предполагает изучение теоретического материала, и проведение практических занятий на ПК с целью применения на практике полученных теоретических знаний. Задания подбираются в соответствии с определенными критериями. Задания должны быть содержательными, практически значимыми, интересными для ученика; они должны способствовать развитию пространственного воображения, активизации творческих способностей; заданиям должно быть найдено применение при подготовке документов.

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 индивидуально или в микрогруппе на протяжении нескольких занятий

Планируемые результаты реализации программы кружка «Первые шаги в мире информатики»

ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

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

содержательные моменты школьной действительности и принятия образца «хорошего ученика»	обучения, выраженного в преобладании учебно-познавательных мотивов и предпочтений социального способа оценки знаний
---	--

МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ

Познавательные универсальные действия

Ученик научится	Ученик получит возможность научиться
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	<i>понимать информацию, представленную в неявном виде</i>

(выделяет общий признак группы элементов, характеризует явление по его описанию).	(выделяет общий признак группы элементов, характеризует явление по его описанию) и самостоятельно представлять информацию в неявном виде.
---	---

Регулятивные универсальные действия

Ученик научится	Ученик получит возможность научиться
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

Ученик научится	Ученик получит возможность научиться
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>
обращаться за помощью; формулировать свои затруднения; предлагать помощь и сотрудничество	

договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности;	
слушать собеседника; договариваться и приходить к общему решению;	
осуществлять взаимный контроль; адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих	

ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

По окончании обучения учащиеся должны демонстрировать сформированные умения и навыки работы с информацией и применять их в практической деятельности и повседневной жизни.

Владение следующими знаниями	Владение следующими умениями
• правила работы за компьютером; • назначение главного меню; • пункты меню; • понятие файла; • понятие фрагмента рисунка, редактора Paint; понятие пикселя и пиктограммы; • понятие конструирования.	• работать мышью; • запускать программу и завершать работу с ней; сохранять и открывать графические файлы; выбирать назначение и возможности графического редактора; • настраивать панель Инструменты; • создавать простейшие точные способы построения геометрических фигур; использовать технологию конструирования из меню готовых форм. • при построении геометрических фигур использовать клавишу shift; • создавать меню типовых элементов мозаики; • создавать и конструировать разнообразные графические объекты средствами графического редактора.

Формы и средства контроля, оценки и фиксации результатов

Форма подведения итогов реализации дополнительной образовательной программы «Первые шаги в мире информатики» – игры, соревнования, конкурсы, защита проекта.

Способы контроля:

- устный опрос;
- проверка самостоятельной работы;
- игры;
- защита проектов.

Система оценивания – без отметочная. Используется только словесная оценка достижений учащихся. Результаты проектных работ помещаются в ученическое портфолио.

Содержание курса внеурочной деятельности с указанием форм организации и видов деятельности.

№ п/ п	Тема занятия	Кол- во часо в	Формы организации	Основные виды внеурочной деятельности
1	Вводное занятие. Инструктаж по ТБ. Из чего состоит компьютер?	2	Рассказ, познавательная беседа, интеллектуальная игра.	Знакомятся с правилами работы и техникой безопасности в компьютерном кабинете. Знакомятся с основными устройствами компьютера.
2	Информация в природе и технике, определение информации, информатика, свойства информации.	2	Рассказ, познавательная беседа, показ презентации.	Знакомятся с видами и свойствами информации в природе и технике.
3	Графический редактор PAINТ. Работа с палитрой цветов.	2	Рассказ, познавательная беседа, практическая работа.	Знакомятся с программой графического редактора Paint; учатся работать с палитрой цветов.
4	Создание презентаций с помощью Power Point. Интерфейс программы (структура окна), основные функции редактирования текста. Работа со стилями. Создание нового слайда, фон слайда. Вставка рисунков и других объектов на слайд. Создание скриншотов. Анимация на слайдах.	12	Рассказ, познавательная беседа, практическая работа, групповая проблемная работа.	Учатся создавать презентации; знакомятся с интерфейсом программы; учатся редактировать текст, работать со стилями слайда; учатся вставлять различные объекты в слайд.

5	Элементарные вычисления на калькуляторе (Сложение и вычитание чисел).	2	Интеллектуальный марафон.	Учатся выполнять элементарные вычисления на калькуляторе.
6	Работа в текстовом процессоре WORD. Форматирование документа, вставка рисунков. Создание таблиц, вставка специальных символов. Создание перекрестных ссылок. Форматирование абзацев. Сохранение документа. Печать.	10	Рассказ, познавательная беседа, показ презентации, практическая работа.	Учатся форматировать документ, создавать таблицы, форматировать абзацы, сохранять и распечатывать документ.
7	Решение головоломок (логических задач). Тесты на внимательность.	4	Интеллектуальная игра, командные соревнования.	Учатся решать логические задачи, выполнять тесты на внимательность.
8	Разработка простейших компьютерных программ. Работа в среде программирования «Логомиры». Простейшие элементы программирования в офисных приложениях. Работа над проектом «Моя первая программа». Основные принципы работы компьютерных программ.	6	Рассказ, познавательная беседа, практическая работа, проект.	Знакомятся со средой программирования «Логомиры»; знакомятся с простейшими элементами программирования; учатся создавать программы; знакомятся с принципами работы компьютерных программ.
9	Работа на клавиатурном тренажере. Основные блоки клавиш. Работа с алфавитно-цифровым блоком клавиш. Функциональные клавиши. Клавиши управления курсором. Управляющие клавиши. «Клавиатурные гонки онлайн».	6	Рассказ, познавательная беседа, практическая работа, работа на клавиатурном тренажере.	Знакомятся с основными блоками клавиш и их предназначением.
10	Мультимедийная информация и ее применение в обучении. Графические редакторы. Звуковые редакторы. Видео редакторы. Плееры, их отличие.	8	Рассказ, познавательная беседа, показ презентации, практическая работа.	Знакомятся с различными видами мультимедийной информации и способами ее применения в обучении.

11	Сетевые технологии. Интернет. Компьютерные сети. Локальная компьютерная сеть. Глобальная компьютерная сеть. Браузеры. Поиск информации в интернете. Почтовые сервисы. Образовательные сайты. Работа в чатах, регистрация на почтовом сервере.	14	Рассказ, познавательная беседа, показ презентации, практическая работа.	Знакомятся с сетевыми технологиями, интернетом, компьютерными сетями, браузерами; учатся искать информацию в интернете, работать с почтовыми сервисами.
----	---	----	---	---

Тематическое планирование.

№ п/п	Тема	Количество часов
	Вводное занятие.	2
1-2	Вводное занятие. Инструктаж по ТБ. Из чего состоит компьютер?	2
	Информация в природе и технике, определение информации, информатика, свойства информации.	2
3-4	Информация в природе и технике, определение информации, информатика, свойства информации.	
	Графический редактор PAINT.	2
5-6	Работа с палитрой цветов	2
	Создание презентаций с помощью Power Point.	14
7-8	Интерфейс программы (структура окна), основные функции редактирования текста.	2
9-10	Работа со стилями.	2
11-12	Создание нового слайда, фон слайда.	2
13-14	Вставка рисунков и других объектов на слайд.	2
15-16	Создание скриншотов.	2
17-18	Анимация на слайдах.	2
	Элементарные вычисления на калькуляторе	2
19-20	Сложение и вычитание чисел.	2
	Работа в текстовом процессоре WORD	10
21-22	Форматирование документа, вставка рисунков.	2
23-24	Создание таблиц, вставка специальных символов.	2
25-26	Создание перекрестных ссылок.	2
27-28	Форматирование абзацев.	2
29-30	Сохранение документа. Печать.	2
	Решение головоломок (логических задач).	4
31-32	Решение головоломок (логических задач).	2
33-34	Тесты на внимательность.	2

	Разработка простейших компьютерных программ.	6
35-36	Работа в среде программирования «Логомиры». Простейшие элементы программирования в офисных приложениях.	2
37-38	Работа над проектом «моя первая программа».	2
39-40	Основные принципы работы компьютерных программ.	2
	Работа на клавиатурном тренажере.	6
41-42	Основные блоки клавиш. Работа с алфавитно-цифровым блоком клавиш.	2
43-44	Функциональные клавиши. Клавиши управления курсором.	2
45-46	Управляющие клавиши. «Клавиатурные гонки онлайн».	2
	Мультимедийная информация и ее применение в обучении.	8
47-48	Графические редакторы.	2
49-50	Звуковые редакторы.	2
51-52	Видео редакторы.	2
53-54	Плееры, их отличие.	2
	Сетевые технологии.	14
55-56	Интернет. Компьютерные сети. Локальная компьютерная сеть. Глобальная компьютерная сеть.	2
57-58	Браузеры.	2
59-60	Поиск информации в интернете.	2
61-62	Почтовые сервисы.	2
63-64	Образовательные сайты.	2
65-66	Работа в чатах, регистрация на почтовом сервере.	2
67-68	Подведение итогов.	2

3. Организационно – педагогические условия

Технические средства обучения

Для выполнения программы в классе имеется необходимое информационно-техническое обеспечение: наличие Интернета, компьютерная и мультимедийная техника

Аппаратные средства

1. Персональный компьютер - рабочее место учителя и учащихся
2. Мультимедиапроектор
3. Принтер
4. Источник бесперебойного питания
5. Устройства вывода звуковой информации (наушники, колонки, микрофон)
6. Устройства для ручного ввода текстовой информации и манипулирования экранными объектами (клавиатура и мышь)
7. Сканер
8. Цифровой фотоаппарат
9. Внешний накопитель информации (или флэш-память)

Программные средства

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

Литература для педагога

1. Как проектировать универсальные учебные действия. От действия к мысли. Под. ред. А.Г. Асмолова. М.: «Просвещение», 2011 г.ш
2. Планируемые результаты начального общего образования. Под. ред. Г.С. Ковалевой, О.Б. Догиновой. М.: «Просвещение», 2011 г.
3. Гигиенические требования к использованию ПК в начальной школе// Начальная школа, 2002. - № 5. – с. 19 - 21.

Цифровые и информационные ресурсы (в том числе ресурсы Интернета)

- ЭОР Единой коллекции «Виртуальные лаборатории»(<http://school-collection.edu.ru>);
- Авторская мастерская Н.В. Матвеевой(<http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/4/>);
- Лекторий «ИКТ в начальной школе» (<http://metodist.lbz.ru/lections/8/>);
- Интернет портал PROШколу.ru <http://www.proshkolu.ru/>
<http://school-collection.edu.ru/catalog/rubr/58a0dbdd-8ae9-43b1-937e-ef6397e6c1c3/?&subject=19> – единая коллекция цифровых образовательных ресурсов