

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ  
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
НИКОЛАЕВСКАЯ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА  
ИМЕНИ П.Д. НАГОРНОГО**

Принято на педагогическом совете  
Николаевской средней школы  
Протокол № 1 от 30.08. 2022г  
Приказ № 226 от 30.08.2022г



Утверждаю  
Директор школы

И.П. Прасол

**Дополнительная  
образовательная программа  
кружка  
«Мир информационных технологий»**

Руководитель  
учитель информатики , ПДО  
Ямщикова Е.А.

с. Николаевка

## Рабочая программа

### Кружка «В мире информационных технологий» в 2-4 классах

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 предполагает использование компьютеров. Для проведения занятий планируется свободный набор в группу в начале учебного года, состав – постоянный. На каждом уроке обязательно проводится физкультминутка, за компьютером учащиеся работают 8-10 минут. Сразу после работы за компьютером следует минутка релаксации – учащиеся выполняют упражнения для глаз и кистей рук. Длительность занятия 35 минут.

Организация учебно-воспитательного процесса и состав учебно-методического материала

#### **Цели:**

- 1) формирование первоначальных представлений о свойствах информации, способах работы с ней (в частности, с использованием компьютера);

2) развитие навыков решения задач с применением подходов, наиболее распространенных в информатике (с применением формальной логики, алгоритмический, системный и объектно-ориентированный подход);

3) расширение кругозора в областях знаний, тесно связанных с информатикой;

4) развитие у учащихся навыков решения логических задач.

### **Задачи:**

1) обучающие:

познакомить школьников с основными свойствами информации;

научить их приемам организации информации;

формирование общеучебных умений и навыков;

приобретение знаний, умений и навыков работы с информацией;

формирование умения применять теоретические знания на практике;

дать школьникам первоначальное представление о компьютере и сферах его применения;

2) развивающие:

развитие познавательного интереса к предметной области «Информатика»;

развитие памяти, внимания, наблюдательности;

развитие абстрактного и логического мышления;

развитие творческого и рационального подхода к решению задач;

3) воспитательные:

воспитание настойчивости, собранности, организованности, аккуратности;

воспитывать умения работать в минигруппе, культуры общения, ведения диалога;

воспитание бережного отношения к школьному имуществу;

воспитание навыков здорового образа жизни.

Содержание курса построено на следующих **дидактических принципах:**

отбор и адаптация к начальной школе - материала для формирования предварительных знаний, способствующих восприятию основных теоретических понятий в базовом курсе информатики и информационных технологий, в соответствии с возрастными особенностями школьников, уровнем их знаний в соответствующем классе и междисциплинарной интеграцией;

формирование логического мышления в оптимальном возрасте, развитие интеллектуальных и творческих способностей ребенка;

индивидуально-личностный подход к обучению школьников;

овладение поисковыми, проблемными, исследовательскими и репродуктивными типами деятельности во время индивидуальной и коллективной работы на уроке, дополнительная мотивация через игру;

соответствие санитарно-гигиеническим нормам работы за компьютером.

Знания, умения и навыки, полученные учащимися на занятиях кружка по данной программе, необходимы учащимся для продолжения образования и последующего освоения базового курса информатики.

Программа кружка предполагает выполнение творческих заданий учащимися по темам:

Анимация в презентации

Создание рисунка группы предметов с общим признаком

Создаём книжку – малышку “Весёлые задачки”

Компьютерный вернисаж

Наличие дополнительного задания на каждом занятии позволяет осуществить индивидуально-личностный подход к обучению учащихся, а также позволяет учителю более гибко планировать учебный материал. В ходе проведения занятий планируется работа по воспитанию настойчивости, собранности, организованности, аккуратности, умения работать в минигруппе, бережного отношения к школьному имуществу, навыков здорового образа жизни; развития культуры общения, ведения диалога, памяти, внимания, наблюдательности, абстрактного и логического мышления, творческого и рационального подхода к решению задач.

По окончании обучения учащиеся должны демонстрировать сформированные умения и навыки работы с информацией и применять их в практической деятельности. Ожидается, что в результате освоения общих навыков работы с информацией учащиеся будут **уметь:**

запускать компьютерные программы по просьбе учителя;

работать с клавишами «Enter» и «Tab», клавишами управления курсором;

ориентироваться на клетчатом поле;

заливать краской замкнутую область рисунка;

строить зеркальное отображение простых геометрических фигур, слов и некоторых (симметричных) букв;

пользоваться функциональными клавишами «F1», «F2», «F3»;

решать логические задачи математического содержания;

выявлять закономерности в расположении чисел;

выделять существенные признаки предметов;

выделять и обобщать признаки, свойственные предметам группы;

выделять лишний предмет в группе предметов;

аргументировать свои выводы;

вводить числовую информацию с клавиатуры;

выбирать правильный ответ при решении задач на компьютере;

использовать поворот при работе с прикладной программой;

разделять фигуру на заданные части по представлению;

составлять простейшие задачи для движения по указанным направлениям;

создавать «разрезные» картинки;

находить занимательные задачи на развитие внимания и выполнять к ним иллюстрации;

составлять задания с занимательным содержанием самостоятельно и выполнять рисунки к ним.

В процессе изучения информатики в начальной школе, обучаемому предоставляется возможность:

выяснить роль и место информации в жизни общества и человека;

получить первичное представление о понятии информации, о формах ее представления;

научиться различать виды информации в зависимости от органа чувств, воспринимающего информацию (зрительную, звуковую, вкусовую и т.д.);

научится различать информацию в зависимости от способа представления информации на материальном носителе (числовая, текстовая, графическая, табличная);

научиться различать информацию в зависимости от способа организации информации (таблица, ряд, столбец, список, неупорядоченное множество);

осознать разницу между количественной и качественной информацией и научиться представлять количественную и качественную информацию с помощью чисел;

получить представление о моделировании и целях моделирования;

узнать основные понятия, относящиеся к сбору (получению), представлению, хранению, передаче, преобразованию и использованию информации (объект, знак, модель, носитель информации, источник информации, канал связи, приемник информации, алгоритм, исполнитель);

ориентироваться в справочниках и словарях, в которых информация хранится в алфавитном порядке;

научиться осуществлять поиск информации в справочниках и словарях, в том числе электронных;

научиться осуществлять преобразование информации из одной формы представления в другую (рисунок - в текст, текст - в таблицу, в схему и т. д.);

овладеть правилами поведения в компьютерном классе и элементарными действиями с компьютером (включение, выключение, сохранение информации на диске, вывод информации на печать);

понимать роль компьютера в жизни и деятельности человека;

познакомиться с названиями составных частей компьютера (монитор, клавиатура, мышь, системный блок и пр.);

познакомиться с основными аппаратными средствами создания и обработки графических и текстовых информационных объектов (мышь, клавиатура, монитор, принтер) и с назначением каждого из них;

научиться представлять информацию на экране компьютера с помощью клавиатуры и мыши: печатать простой текст в текстовом редакторе, изображать простые геометрические фигуры в цвете с помощью графического редактора;

узнать правила работы текстового редактора и освоить его возможности;

узнать правила работы графического редактора и освоить его возможности (освоить технологию обработки графических объектов);

В результате изучения курса учащиеся должны:

называть вид информации в зависимости от органа чувств, воспринимающего информацию (зрительная, звуковая, и т. д.);

называть вид информации в зависимости от способа представления информации на материальном носителе (числовая текстовая, графическая, табличная);

приводить примеры количественной и качественной информации;

определять в конкретном множестве количество объектов, определять порядковый номер указанного объекта;

ориентироваться в справочниках и словарях, в которых информация хранится в алфавитном порядке;

применять знания о способах представления, хранения и передачи информации (текст, числа, знаки, флажковая азбука и азбука Морзе, закодированное письмо и пр.) в учебной и игровой деятельности;

знать правила поведения в компьютерном классе;

уметь осуществлять элементарные действия с компьютером (включать, выключать, сохранять информацию на диске, выводить информации на печать);

называть составные части компьютера (монитор, клавиатура мышь, системный блок и пр.);

уметь представлять текстовую, числовую и графическую информацию на экране компьютера с помощью клавиатуры и мыши: печатать заданный простой текст (в текстовом редакторе), изображать заданные геометрические фигуры в цвете в графическом редакторе);

уметь самостоятельно использовать в учебной деятельности информационные источники, в том числе ресурсы школьной библиотеки и медиатеки;

иметь элементарные навыки работы на компьютере.

### Содержание программы

1. Информационная грамотность (2 часа). Знакомства с основами информационной культуры и грамотности, с социальной значимостью применения компьютерных технологий.
2. Теоретические основы мультипликации (1 часа). Ознакомление с основами информационной культуры и грамотности, с социальной значимостью применения компьютерных технологий, с профессиями и специальностями, связанными с созданием анимации, с историей анимационных фильмов.
3. Создание мультипликации на бумаге(2 часов). Знакомство с принципами создания анимации. Практические задания по созданию анимации на бумаге. Сканирование рисунков и подготовка их для работы с анимационными компьютерными программами.
4. Использование графического редактора(11 часов). Выполнение работ по созданию, редактированию простейших рисунков в растровом графическом редакторе. Приобретение навыков объемного и плоского изображения, копирования, с целью создания покадровых изображений, подготовка серии рисунков для программ аниматоров.
5. Создание мультипликации в Power Point (18 часов). Выполнение работ по созданию, редактированию простейших анимационных презентаций в Power Point. Приобретение навыков вставки векторных изображений, применение эффекта анимации. Создание анимации с использованием смены кадров в презентации.

### Учебно-тематический план

№	Тема урока	Теория	Практика
1	«Здравствуй, класс компьютерный»	1	
2	Наш компьютер – верный друг	1	Поиграем, порисуем
3			

4	Работа с компьютерными развивающими игрушками типа «Раскрашка»	1	Поиграем, порисуем
5	Графика	1	
6	Раскрашивание компьютерных рисунков		
7			
8			Поиграем, порисуем
9	Работа с компьютерными развивающими игрушками типа «Конструктор»	1	Поиграем, собираем
10			
11			
12	Работа с компьютерными развивающими игрушками типа «Клавиатурный тренажер»	1	Играем, печатаем
13			
14			
15			
16	Чему мы научились		Клавиатурный тренажер
17	Мир, в котором мы живем	1	
18	Информация вокруг нас	1	
19	Как мы получаем информацию	1	
20	Способы представления информации	1	
21	Элементы логики	1	Играем, рассуждаем
22	Суждение	1	
23	Логические действия	1	
24	Сопоставление	1	
25	Множества, его элементы	1	
26	Сравнение множеств	1	Играем, рассуждаем
27	Чему мы научились		
28	Правила	1	Играем, создаем
29	Действия по правилам	1	
30	План действий	1	
31	Исполнители и система команд	1	
32			
33	Чему мы научились		

### Список литературы

1. Гейн А.Г. Информационная культура - Екатеринбург, Центр «Учебная книга», 2003
2. Леготина С.Н. Элективный курс «Мультимедийная презентация. Компьютерная графика» - Волгоград, ИТД «Корифей», 2006

3. Макарова Н.В. Практикум по технологии работы на компьютере. – М., Финансы и статистика, 2000
4. Смыковская Т.К., Карякина И.И. Microsoft Power Point: серия «Первые шаги по информатике», учеб.-методич. Пособие – Волгоград, 2002
5. Соловьева Л.Ф. Компьютерные технологии для учителя - Санкт-Петербург, БХВ-Петербург, 2003
6. Тур С.Н., Бокучава Т.П. Первые шаги в мире информатики, Методическое пособие 5-6 класс - Санкт-Петербург, БХВ-Петербург, 2002
7. Редактор презентаций Microsoft Office PowerPoint.
8. Конструктор мультфильмов «Мульти-пульти».
9. Конструктор игр «Незнайка на Луне».

### **Ресурсы Интернета**

<http://www.klyaksa.net.ru> – сайт учителей информатики;

<http://www.lbz.ru/> - сайт издательства Лаборатория Базовых Знаний;

<http://www.college.ru/> - Открытый колледж;

<http://gcompris.net/index-ru.html> –