

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**  
Министерство образования Тульской области  
Администрация г.Новомосковск  
МБОУ "СОШ № 5"

**РАССМОТРЕНО**

на заседании ШМО  
учителей начальных  
классов

руководитель ШМО  
Легчилина М.Е.  
Протокол №1  
от 25.08.2023г.

**СОГЛАСОВАНО**

На заседании педсовета  
заместитель директора по  
УВР Боброва Н.В.

Протокол №1  
от 28.08.2023г.

**УТВЕРЖДЕНО**



**РАБОЧАЯ ПРОГРАМА**  
**ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**  
«Мир информатики»

г. Новомосковск, 2023 год

## **ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

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**

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;

Программа курса состоит из часов:

1. 1 класс «Юный компьютерный художник» – 34 часа (1 раз в неделю)
2. 2 класс «Мастер печатных дел»- 34 часа (1 раз в неделю);
3. 3 класс «Мастер презентации»- 34 часа (1 раз в неделю);
4. 4 класс «Занимательная информатика»- 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.

#### **Описание места программы в структуре ООП**

Данная программа реализует цели и задачи Основной образовательной программы начального общего образования МБОУ «СОШ №5». Содержание программы соответствует общеинтеллектуальному направлению внеурочной деятельности.

## **Количество часов, на которое рассчитана программа**

Данная рабочая программа рассчитана на 135 ч.

**1 класс** – 33 ч (1 час в неделю)

**2 класс** – 34 ч (1 час в неделю)

**3 класс** – 34 ч (1 час в неделю)

**4 класс** – 34 ч (1 час в неделю)

## **РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ ПО ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

После изучения всего курса учащиеся

### **должны знать:**

- демонстрировать сформированные умения и навыки работы с информацией и применять их в практической деятельности и повседневной жизни.

### **должны уметь:**

- представлять информацию в табличной форме, в виде схем;
- создавать свои источники информации – информационные проекты (сообщения, небольшие сочинения, графические работы);
- создавать и преобразовывать информацию, представленную в виде текста, таблиц, рисунков;
- владеть основами компьютерной грамотности;
- использовать на практике полученные знания в виде докладов, программ, решать поставленные задачи;
- готовить к защите и защищать небольшие проекты по заданной теме;
- придерживаться этических правил и норм, применяемых при работе с информацией, применять правила безопасного поведения при работе с компьютерами.

## **Рабочая программа внеурочной деятельности**

### **«Юный компьютерный художник»**

**1 класс**

**(34 часа – 1 раза в неделю)**

#### **ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

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 формирование художественной культуры младшего школьника, привития навыков работы с компьютерной графикой и осознания связей и взаимодействия искусства с жизнью (на примере рекламы, телевидения, книжной графики, промграфики 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.

#### **СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ ПО ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

##### **Первый 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 (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**

<b>№</b>	<b>Тема</b>	<b>Часы</b>
1	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

### **Рабочая программавнеурочной деятельности**

#### **«Мастер печатных дел»**

**(34 часа – 1 раза в неделю)**

**2 класс**

### **ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

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, лексико-грамматическому 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.

### **Содержание программы по внеурочной деятельности.**

#### **Второй год обучения (34 часа)**

#### ***Правили 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.

### **ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ**

<b>№</b>	<b>Тема</b>	<b>Часы</b>
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.	2
30-34	Творческий проект. Оформить брошюру	5

## **Рабочая программа внеурочной деятельности**

### **«Мастер презентации»**

**(34 часа – 1 раза в неделю)**

**3 класс**

#### **ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

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 сморбительной 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

## **СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ ПО ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ.**

### **Третий год обучения (34 часа)**

#### ***Правили 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 внеурочной деятельности.

#### ***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**

<b>№</b>	<b>Тема</b>	<b>Часы</b>
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
20,21,2123,24	Творческий Проект. «Моя семья»	5
25,26	Составление презентации с вложениями. Гипперсылки.	2
27,28	Поиск информации для презентации в Интернет	2
29,30,3132,33,34	Творческий проект «Мой посёлок»	6

### **Рабочая программавнеурочной деятельности**

#### **«Занимательная информатика»**

**(34 часа – 1 раза в неделю)**

**4 класс**

#### **ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

Программа направлена на закрепление пройденного материала 1-3 класса в программах Paint, Microsoft Office Word и помогает овладеть младшим школьникам основы работы в программеMicrosoft Office Excel.

#### **Цели программы:**

формирования элементов компьютерной грамотности, коммуникативных умений младших школьников с применением групповых форм организации занятий и использованием современных средств обучения.

#### **Задачи программы:**

- помощь детям в изучении использования компьютера как инструмента для работы в дальнейшем в различных отраслях деятельности;
- помощь в преодолении боязни работы с техникой в т.ч. решение элементарных технических вопросов;
- изучение принципов работы наиболее распространенных операционных систем;
- помощь в изучении принципов работы с основными прикладными программами;
- творческий подход к работе за компьютером (более глубокое и полное изучение инструментов некоторых прикладных программ);
- развитие умственных и творческих способностей учащихся;
- адаптация ребенка к компьютерной среде;
- овладение основами компьютерной грамотности;

- использование на практике полученных знаний в виде рефератов, докладов, программ, решение поставленных задач.

## СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ ПО ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ.

### Четвертый год обучения (34 часа)

#### *Основы компьютерной грамотности (3 часа)*

Знакомство с кабинетом, с правилами поведения в кабинете. Демонстрация возможностей компьютера и непосредственно того, что они будут делать на внеурочной деятельности.

#### *Работа в текстовом редакторе MSWord (10 часов)*

Создание текстового документа. Способы редактирования текста. Оформление текста. Проверка орфографии и грамматики. Использование элементов рисования. Создание мини-проекта. Работа с таблицами.

#### *Работа с графическим редактором MSPaint. (8 часов)*

Работа с графическими объектами. Создание мини-проекта. Редактирование объектов. Конструирование.

#### *Работа с табличным редактором Excel (6 часов)*

Особенности представления информации в табличном редакторе MSExcel. Создание мини-проекта. Создание диаграмм. Форматирование и редактирование.

#### *Работа в программе MSPowerPoint (7 часов)*

Особенности представления информации в программе MSPowerPoint. Создание слайдов. Макет. Форматирование объектов. Настройка анимации. Дизайн. Создание творческих мини-проектов.

## ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№	Тема	Часы
<b>Основы компьютерной грамотности (3 часа)</b>		
1	Вводное занятие. Техника безопасности на занятиях кружка. Знакомство с устройством компьютера.	1
2	Правила жизни людей в мире информации. Оргтехника.	1
3	Различные способы передачи информации (буква, пиктограмма, иероглиф, рисунок).	1
<b>Работа в текстовом редакторе MSWord (10 часов)</b>		
4	Создание текстового документа. Способы редактирования текста.	1

5	Редактирование текста: выделение текста, копирование и перемещение текста.	1
6	Оформление текста: применение шрифтов и их атрибутов. Оформление текста: выделение текста цветом.	1
7	Проверка орфографии и грамматики.	1
8	Использование элементов рисования (автофигуры, рисунки, клипы).	1
9	Использование элементов рисования (надписи WordArt).	1
10	Создание мини-проекта «Поздравительная открытка «С днем рождения».	1
11	Работа с таблицами: создание таблиц, ввод текста, форматирование текста, изменение направления текста.	1
12	Форматирование таблиц: добавление границ и заливки.	1
13	Создание проекта «Расписание уроков».	1
<b>Работа с графическим редактором MSPaint. (8 часов)</b>		
14	Работа с графическим редактором Paint.	1
15	Создание мини-проекта «Поздравительная открытка «С Новым годом».	1
16	Редактирование объектов. Обращение цвета.	1
17	Конструирование.	1
18	Создание мини-проекта «Волшебница-зима».	1
19	Создание мини-проекта «Волшебница-зима».	1
20	Создание мини-проекта «Поздравительная открытка «День защитника Отечества».	1
21	Создание мини-проекта «Поздравительная открытка «День защитника Отечества».	1
<b>Работа с табличным редактором MSExcel (6 часов)</b>		
22	Особенности представления информации в табличном редакторе MSExcel.	1
23	Создание мини-проекта «Поздравительная открытка «8 Марта».	1
24	Создание линейных и столбчатых диаграмм. Форматирование.	1
25	Создание круговых диаграмм. Форматирование.	1
26	Использование автоввода данных. Форматирование ячеек.	1
27	Создание мини-проекта «Наблюдения за погодой».	1
<b>Работа в программе MSPowerPoint (7 часов)</b>		
28	Особенности представления информации в программе MSPowerPoint.	1
29	Создание слайдов. Макет. Форматирование объектов.	1
30	Настройка анимации. Дизайн.	1
31	Создание творческих мини-проектов в среде MSPowerPoint.	1

32	Создание творческих мини-проектов в среде MS PowerPoint.	1
33	Защита мини-проектов.	1
34	Защита мини-проектов. Заключительное занятие.	1