

Муниципальное общеобразовательное учреждение  
«Средняя общеобразовательная школа №5»

**УТВЕРЖДАЮ**

Директор школы  
Галушкина Т.А.

« » 2018 г.

**СОГЛАСОВАНО**

Заместитель директора школы  
по УВР

Курносенко Е.В.

« » 2018г.

**РАССМОТРЕНО**

на заседании м/о

Протокол  
№ от \_\_\_. 2018г.  
Председатель М/О

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**  
**курса внеурочной деятельности «Инфознайка»**  
**1-4 класс**  
(2018-2019 учебный год)

Рабочая программа  
разработана  
Червонцевой В.А.  
учителем информатики  
МОУ «СОШ №5»

Тихвин  
2018г.

## **Пояснительная записка.**

В основу программы кружка «Инфознайка» положены **идеи и положения Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования**, представленные в авторской программе курса Информатики авторов Н.В. Матвеевой, Е.Н. Челак, Н.К. Конопатовой, Л.П. Панкратовой, Н.А. Нуровой.

В условиях массового внедрения вычислительной техники в школу и применения компьютеров в обучении, начиная с младших классов, умения, составляющие «компьютерную грамотность» школьников, становятся крайне актуальными. В учебной деятельности школьникам часто приходится готовить сообщения, рефераты, делать презентации, заниматься проектной деятельностью, что в настоящее время невозможно сделать без использования компьютеров. Также надо отметить, что подавляющее большинство учащихся имеют компьютеры дома. Но, как правило, ученики начальной школы не могут использовать его в полной мере. Всё это делает актуальной проблему приобретения навыков работы на компьютере, начиная с младшего школьного возраста. Таким образом, изучение информационных технологий в начальной школе является неотъемлемой частью современного общего образования.

Курс «Инфознайка» не ставит своей целью изучение теоретических основ информатики, а носит прикладной характер и направлен на приобретение учащимися навыков практического использования компьютера в учебной и повседневной деятельности. Грамотное применение компьютера позволяет не просто облегчить и сделать более приятным процесс передачи и приобретения знаний, но и стимулирует творческую активность и самостоятельную деятельность ребенка.

В основе данного курса лежит формирование теоретической базы и овладение обучающимися конкретными навыками использования графических и текстовых редакторов.

Курс «Инфознайка» помимо приобретения теоретических знаний, способствующих формированию целостного и системного представления о мире информации и обеспечивающих пропедевтическое обучение информатике, предполагает изучение программ Paint, WordPad и Microsoft Office Word, дает знания и формирует навыки практического характера, позволяющие интегрировать предметную область «Информатика» с другими предметными областями. В рамках курса для проведения практических занятий на компьютере используется пакет педагогических программных средств «Страна Фантазия» по курсу информатики для начальной школы 1 - 4 классов авторов С.Н. Тур и Т.П. Бокучавы.

Основная идея данного курса – формирование у обучающихся готовности к информационно-учебной деятельности, выражющейся в их умении применять методы информатики и средства ИКТ в любом предмете для реализации учебных целей и саморазвития.

**Педагогическая целесообразность** программы внеурочной деятельности «Инфознайка» обусловлена возрастными особенностями младшего школьника: разносторонними интересами, любознательностью,

увлеченностью, инициативностью; этапом развития современного общества, требованиями ФГОС НОО.

## **Учебно-методический комплекс**

Для реализации данной программы необходим учебно-методический комплекс, который включает:

### **Аппаратные средства**

- компьютерный класс (14 ПК), с наличием локальной сети и установленным лицензионным программным обеспечением.
- принтер, мультимедиа-проектор, экран, акустические колонки в составе рабочего места преподавателя.
- подключение к Интернет.

### **Программные-методические средства**

- Лицензионные программные средства:, Microsoft Windows XP (или выше), Paint, Microsoft Word, Интернет браузер.
- Система практических заданий по курсу.
- Электронное учебное пособие «Информатика 3 класс», М.: БИНОМ. Лаборатория знаний.
- Электронное учебное пособие «Страна Фантазия», 2-4 класс; Тур С.Н., Бокучава Т.П.

### **Список Интернет ресурсов**

1. <http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/4/> - авторская мастерская Н.В. Матвеевой.
2. <http://school-collecti.on.edu.ru/> - Коллекции ЦОР в структуре непрерывного образования школьников в области информатики.
3. [http://www.youtube.com/watch?v=55478H\\_5nyc#t=76](http://www.youtube.com/watch?v=55478H_5nyc#t=76) – коллекция познавательных мультфильмов «Почемучка».
4. <http://metodist.lbz.ru/lections/8> - Лекторий «ИКТ в начальной школе»

### **Цели программы:**

- пропедевтика понятий базового курса школьной информатики;
- повышение компетентности обучающихся в овладении технологией создания графических объектов и правил грамотного оформления и представления текстовых документов;
- выработка навыков применения полученных знаний, умений в повседневной жизни, при выполнении индивидуальных и коллективных проектов, в учебной деятельности по предметам школьного курса.

### **Основные задачи программы:**

- формирование у обучающихся познавательного интереса к изучению и применению информационно-коммуникационных технологий в образовательном процессе;

- развитие культуры общения и представления собранной информации;
- создание условий для развития самостоятельности обучающихся в постановке задач, развитие навыков постановки цели и планирования своей деятельности;
- формирование навыков совместной деятельности и работы в команде;
- создание условий для развития навыков художественного творчества, эстетического вкуса;

## **Место факультативного курса в учебном плане**

На изучение кружка «Инфознайка» отводится:

1 класс - 0,5 часа в неделю (в год 17 часов);

2 класс - 1 час в неделю (в год 34 часа);

3 класс - 1 час в неделю (в год 34 часа);

4 класс - 1 час в неделю (в год 34 часа);

Занятия проводятся во внеурочное время

## **Результаты освоения курса**

### **Личностные образовательные результаты:**

- положительная мотивация и познавательный интерес к изучению курса;
- овладение навыками соотношения получаемой информации с принятыми в обществе моделями, например, морально-этическими нормами;
- умение создавать и поддерживать индивидуальную информационную среду, развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;
- способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом;
- развитие навыков планирования работы по созданию графических изображений и текстовых документов;
- планирование учебного сотрудничества с учителем и сверстниками – определение цели, функций участников, способов их взаимодействия;
- повышение своего образовательного уровня и уровня готовности к продолжению обучения с использованием ИКТ.

### **Метапредметные образовательные результаты:**

- овладение общепредметными понятиями: «объект», «документ», «структура», «графика» и др.;
- овладение основными универсальными умениями информационного характера: постановка и формулирование проблемы; поиск и выделение необходимой информации; структурирование и визуализация информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий;
- планирование деятельности: определение последовательности промежуточных целей с учётом конечного результата, составление

плана и последовательности действий; коррекция деятельности: внесение необходимых дополнений и корректив в план действий;

- контроль в форме сличения результата действия с заданным эталоном;
- умение выбирать средства ИКТ для решения задач из разных сфер учебной и человеческой деятельности (в частности, при выполнении работ на других учебных предметах, обучающиеся могут применять знания и умения по формированию графических изображений, созданию и структурированию текстовых документов).

### **Предметные образовательные результаты:**

- формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации;
- выбор программных средств, предназначенных для работы с информацией данного вида и адекватных поставленной задаче;
- знакомство с основными программными средствами персонального компьютера – инструментами деятельности (интерфейс, круг решаемых задач, инструменты);
- овладение навыками создания текстовых документов, правилах форматирования, редактирования текста, принципах внедрения в текстовый документ рисунков, таблиц и т.д. (текстовые редакторы WordPad и Word);
- создание и редактирование графических изображений (графический редактор Paint);
- приобретение опыта создания эстетически значимых объектов с помощью возможностей средств информационных технологий (графических и текстовых).

### **Общая характеристика курса**

Обучающиеся учатся видеть окружающую действительность с точки зрения информационного подхода: изучают представление и кодирование информации, ее хранение на информационных носителях. Обучающиеся изучают устройство компьютера.

Информационные процессы рассматриваются на примерах передачи, хранения и обработки информации в информационной деятельности человека, живой природе, технике. У обучающихся формируются умения классифицировать информацию, выделять общее и особенное, устанавливать связи, сравнивать, проводить аналогии и др. Это помогает осмысленно видеть окружающий мир, более успешно в нем ориентироваться, формировать основы научного мировоззрения.

Дается представление о компьютере как системе. Обучающимися осваиваются информационные технологии: технологию создания и редактирования документов и использования их в своей учебной деятельности.

Понятия вводятся по мере необходимости, чтобы обучающийся мог рассуждать о своей информационной деятельности, различая и называя элементарные технологические операции своими именами.

Формируются представления обучающихся о работе с различными научными понятиями. Рассматриваются понятия исполнителя и алгоритма действий, формы записи алгоритмов. Обучающиеся осваивают понятие управления собой, другими людьми, техническими устройствами (инструментами работы с информацией).

Обучающиеся учатся видеть и понимать в окружающей действительности не только ее отдельные объекты, но и их связи и отношения между собой. Логическое и алгоритмическое мышление также являются предметом целенаправленного формирования и развития с помощью соответствующих заданий и упражнений.

В **практических заданиях** технология создания графических объектов и текстовых документов осваивается и отрабатывается на конкретных примерах. Практическая работа требует выполнения конкретных команд или установки необходимых параметров. При этом многие действия могут выполняться разными способами, с помощью различных меню, вкладок и команд. Цепочки заданий строятся так, чтобы каждый следующий шаг работы опирался на результаты предыдущего шага, приучал обучающегося к движению от промежуточного результата к условиям и к вопросу, определяющему цель действия, формируя тем самым умение учиться, а также самостоятельность, ответственность и инициативность обучающихся.

## **Содержание учебного курса:**

### **1 класс:**

<b>№</b>	<b>Тема</b>	<b>Кол. часов</b>
<b>1</b>	Человек и компьютер	5
<b>2</b>	Информация	4
<b>3</b>	Алгоритмика. Развитие внимания.	8
<b>ИТОГО</b>		<b>17</b>

### **Человек и компьютер.**

Техника безопасности. Требования к организации компьютерного рабочего места. Правильная посадка за компьютером. Упражнения для глаз. Основные устройства компьютера. Системный блок. Монитор. Клавиатура. Мышь. Периферийные устройства компьютера. Сфера применения компьютеров. Компьютер в жизни человека. Включение и выключение компьютера. История развития компьютерной техники. Работа с манипулятором мышкой. Клавиатурный тренажер.

### **Информация.**

Информация. Органы чувств. Виды информации по способу восприятия. Зрительная, звуковая, обонятельная, вкусовая и тактильная информация.

Представление информации в графическом виде. Источники информации (книга, пресса, телевидение и т.д.). Компьютер, как инструмент для работы с информацией.

### **Алгоритмика. Развитие внимания.**

Команда. Исполнитель. Алгоритм. Направления движения. Курсор. Enter. Перемещение по экрану в заданном направлении. Раскраски. Лабиринты. Рисунки по образцу. Паркеты. Поиск отличий. Соедини точки. Орнаменты.

### **2 класс:**

<b>№</b>	<b>Тема</b>	<b>Кол. часов</b>
<b>1</b>	Человек и компьютер	5
<b>2</b>	Информация	7
<b>3</b>	Документ. Калькулятор. Текстовый редактор. Графический редактор	16
<b>4</b>	Алгоритм. Исполнитель	6
<b>ИТОГО</b>		<b>34</b>

### **Человек и компьютер.**

Техника безопасности. Требования к организации компьютерного рабочего места. Правильная посадка за компьютером. Упражнения для глаз. Основные устройства компьютера. Системный блок. Монитор. Клавиатура. Мышь. Сфера применения компьютеров. Компьютер в жизни человека. История развития компьютерной техники. Работа с манипулятором мышкой. Направления движения. Перемещение по экрану в заданном направлении. Раскраски. Лабиринты. Рисунки по образцу.

### **Информация.**

Информация. Органы чувств. Виды информации по способу восприятия. Зрительная, звуковая, обонятельная, вкусовая и тактильная информация. Источник и приемник информации. Передача информации. Носители информации. Компьютер, как инструмент для работы с информацией. Периферийные устройства компьютера. Числовые, текстовые и графические данные. Преобразование данных. Кодирование.

### **Документ. Калькулятор. Текстовый редактор. Графический редактор.**

Документ. Электронный документ. Текстовый и графический документ. Калькулятор. Назначение. Соответствие знаков действий. Простейшие примеры. Приемы работы с калькулятором. Клавиатура. Основные группы клавиш. Клавиатурный тренажер. Текстовый редактор Блокнот. Назначение. Запуск. Интерфейс. Технология создания текстовых документов. Блокнот. Формат. Шрифт. Начертание. Форматирование и редактирование текста.

Отмена действия. Фрагмент текста. Выделение. Меню Правка. Буфер обмена. Операции с фрагментами текста.

Программа «Паркет». Создание рисунков по образцу из графических примитивов. Рисунки в жизни человека. Графический редактор Paint. Запуск. Назначение. Интерфейс. Панитра. Панели инструментов. Инструменты: рисования, чертежника, выделения. Фрагмент рисунка. Создание и сохранение графических файлов. Редактирование рисунков и фрагментов рисунка. Меню Рисунок и Правка. Повторяющиеся элементы в окружающем мире. Орнамент. Витраж. Выделение, удаление, перемещение, копирование. Буфер обмена

### **Алгоритмы и исполнители.**

Последовательность действий. Понятия: Управление, Алгоритм, Исполнитель. Примеры Алгоритмов и исполнителей. Среда и система команд исполнителя Колобок. Алгоритмический язык стрелок. Линейный алгоритм для исполнителя Колобок.

### **3 класс:**

<b>№</b>	<b>Тема</b>	<b>Кол. часов</b>
<b>1</b>	Человек и информация	12
<b>2</b>	Компьютер. Калькулятор. Блокнот. Текстовый редактор WordPad	10
<b>3</b>	Графический редактор Paint	6
<b>4</b>	Word (автофигуры)	6
<b>ИТОГО</b>		<b>34</b>

### **Человек и информация.**

Техника безопасности. Требования к организации компьютерного рабочего места. Правильная посадка за компьютером. Упражнения для глаз. Знакомство с содержанием курса программы. Информация. Органы чувств. Виды информации по способу восприятия. Зрительная, звуковая, обонятельная, вкусовая и тактильная информация. Источник и приемник информации. Передача информации.

Получение, представление, кодирование, обработка и хранение информации. Обработка информации. Наблюдение. Объект наблюдения. Измерительные приборы. Код. Азбука Морзе. Двоичный алфавит. Дешифровка. Носители информации. Данные. Числовые, текстовые и графические данные. Преобразование данных. Компьютер, как инструмент для работы с информацией. Периферийные устройства компьютера. Основные устройства компьютера. Включение и выключение компьютера. Знакомство с Рабочим столом ОС Windows. Понятие Рабочего стола. Работа с манипулятором мышкой. Назначение и принципы работы приложения Калькулятор. Малая цифровая клавиатура. Текстовый редактор Блокнот.

### **Компьютер. Калькулятор. Блокнот. Текстовый редактор WordPad**

Обзор текстовых редакторов. WordPad. Запуск. Назначение. Интерфейс и принципы работы. Текст. Документ. Структурные единицы текстового документа (раздел, абзац, строка, слово, символ). Форматирование и редактирование. Меню. Панель инструментов. Принципы редактирования текста. Работа со шрифтами. Размер. Начертание. Видоизменение. Выделение и форматирование текста. Способы копирования, вырезки и вставки текстовых фрагментов. Выравнивание текстовых фрагментов. Маркированные списки. Сохранение и открытие файлов. Вставка даты и времени. Вставка рисунков в документ WordPad.

### **Графический редактор Paint.**

Знакомство с возможностями программы Paint. Запуск и выход. Интерфейс. Стока меню. Панели инструментов. Знакомство с палитрой цветов. Инструменты для рисования и инструменты для черчения. Работа с фрагментами рисунка. Редактирование и форматирование рисунка. Создание, сохранения и открытие файлов. Инструменты выделения. Фрагмент. Редактирование фрагмента. Масштаб. Повторяющиеся элементы. Орнамент.

### **Word (автофигуры).**

Автофигура. Формат фигуры. Внедрение в текстовый документ автофигур. Размещение графических объектов относительно текста. Настройка и форматирование графических объектов. Обтекание текстом. Художественная надпись.

## **4 класс:**

<b>№</b>	<b>Тема</b>	<b>Кол. часов</b>
<b>1</b>	Информация. Компьютер. Введение в логику.	9
<b>2</b>	Текстовый редактор WordPad. Графический редактор Paint.	6
<b>3</b>	Текстовый процессор Word.	11
<b>4</b>	Алгоритмика.	8
<b>ИТОГО</b>		<b>34</b>

### **Информация. Компьютер. Введение в логику.**

Техника безопасности. Требования к организации компьютерного рабочего места. Правильная посадка за компьютером. Упражнения для глаз. Знакомство с содержанием курса программы.. Основные устройства компьютера. Знакомство с ОС Windows. Понятие Рабочего стола. Приложения Калькулятор и WordPad. Запуск приложений. Понятие Информация. Виды информации по форме представления и способу представления. Органы чувств. Зрительная, звуковая, обонятельная, вкусовая и тактильная информация. Источник и приемник информации. Естественные и искусственные источники. Носители информации. Действия с информацией. Первоначальные представления о

получении, передаче и хранении информации. Высказывания. Суждения. Умозаключение. Понятия «Истина» и «Ложь». Простые и сложные суждения.

### **Текстовый редактор WordPad. Графический редактор Paint.**

Основные принципы работы текстового редактора WordPad (повторение). Paint – растровый графический редактор. Меню и панели инструментов. Основные группы инструментов. Операции с фрагментами рисунка. Повторяющиеся элементы. Орнаменты. Добавление текста. Создание, сохранения и открытие файлов. Растижение, наклон, поворот и отражение рисунков. Обмен данными между приложениями.

### **Текстовый процессор Word.**

Возможности и область использования приложения Word. Интерфейс. Вкладки и панели инструментов. Структурные единицы текстового документа (раздел, абзац, строка, слово, символ). Сохранение и открытие файлов. Принципы редактирования текста. Работа со шрифтами. Размер. Начертание. Видоизменение. Выделение и форматирование текста. Способы копирования, вырезки и вставки текстовых фрагментов.

Работа со списками (нумерованными, маркированными). Внедрение в текстовый документ таблиц и основные принципы оформления таблиц.

Внедрение в текстовый документ автофигур, рисунков. Размещение графических объектов относительно текста. Настройка и форматирование графических объектов.

### **Алгоритмика.**

Алгоритм. Свойства алгоритмов. Способы представления алгоритма. Основные алгоритмические конструкции. Исполнители. Среда Исполнителя. Система команд Исполнителя (СКИ). Алгоритмический язык стрелок.

## Содержание учебного курса:

### 1 класс:

№	Тема	Кол. часов
1	Человек и компьютер	6
2	Информация	4
3	Алгоритмика. Развитие внимания.	7
<b>ИТОГО</b>		17

### 2 класс:

№	Тема	Кол. часов
1	Человек и компьютер	6
2	Информация	7
3	Документ. Калькулятор. Текстовый редактор. Графический редактор	16
4	Алгоритм. Исполнитель	5
<b>ИТОГО</b>		34

### 3 класс:

№	Тема	Кол. часов
1	Человек и информация	12
2	Компьютер. Калькулятор. Блокнот. Текстовый редактор WordPad	10
3	Графический редактор Paint	6
4	Word (автофигуры)	6
<b>ИТОГО</b>		34

### 4 класс:

№	Тема	Кол. часов
1	Информация. Компьютер. Высказывания. Суждения. Умозаключения.	9
2	Текстовый редактор WordPad. Графический редактор Paint.	6
3	Текстовый процессор Word.	11
4	Алгоритмика.	8
<b>ИТОГО</b>		34