

Министерство образования Тверской области
Удомельский городской округ
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
Удомельская средняя общеобразовательная школа № 4

Принято на заседании
методического (педагогического)
совета
от « 29 » 08 2024г.
Протокол № 1

Утверждаю:
Директор МБОУ УСОШ №4
Ильина Л.Г. /ФИО/
« 02 » 09 2024 г.

(подпись и печать)



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«ИНФОРМАТИКА В ИГРАХ И ЗАДАЧАХ»**

Уровень: базовый
Направленность: техническая
Срок реализации программы: 2 года
Возраст: 8-9 лет

Автор-разработчик:
Димитрова Ирина Сергеевна, учитель информатики

г. Удомля, 2024 г.

1. Комплекс основных характеристик общеразвивающей программы «Информатика в играх и задачах»

1.1 Пояснительная записка

«Информатика в играх и задачах» — внеурочный курс для младших школьников, содержание которого направлено на воспитание интереса к познанию нового, развитие наблюдательности, умения анализировать, рассуждать, доказывать, проявлять интуицию, творчески подходить к решению учебной задачи. Программа предназначена для формирования элементов логической и алгоритмической грамотности, коммуникативных умений младших школьников с применением групповых форм организации занятий и использованием современных средств обучения. 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.

Рабочая программа курса внеурочной деятельности «Информатика в играх и задачах» составлена на основе требований к результатам освоения основной образовательной программы начального общего образования, представленных в Федеральном государственном образовательном стандарте начального общего образования, и программы воспитания. Программа разработана на основании следующих нормативных документов:

1. Федеральный Закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
2. Федеральный закон от 31.07.2020г. № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»
3. Федеральный закон РФ от 24.07.1998 №124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребёнка в Российской Федерации» (в редакции 2023 года).
4. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года// (распоряжение Правительства РФ от 29.05.2015 г. № 996-р).
5. «Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года» утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. №678-р.
6. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 г. № 28 «Об утверждении СанПиН 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровление детей и молодежи»;

7. Постановление Г Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 г. №2 «Об утверждении санитарных правил и норм СП 1.2.3685 – 21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания».
8. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 г №816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».
9. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 №652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».
10. Приказ Минпросвещения России от 27.07.2022 №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
11. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 г. №467 «Об утверждении Целевой модели региональных систем дополнительного образования детей».
12. Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 №09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»).
13. Письмо Минобрнауки России от 28.08.2015 № АК-2563/05 «О методических рекомендациях» (вместе с «Методическими рекомендациями по организации образовательной деятельности с использованием сетевых форм реализации образовательных программ»).
14. Письмо Минобрнауки России от 29.03.2016 № ВК-641/09 «О направлении методических рекомендаций» (вместе с «Методическими рекомендациями по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей-инвалидов, с учётом их особых образовательных потребностей»).
15. Устав муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения «Удомельская средняя общеобразовательная школа №4»
16. Рабочая программа воспитания МБОУ УСОШ №4.

Направленность программы: техническая

Программа имеет техническую направленность и рассчитана на 2 года обучения. Занятия 1 раз в неделю по 1 (академическому) часу (по вторникам). Общий объём программы: 68 учебных часа (2 года): 1 год обучения – 34 часа, 2 год обучения – 34 часа.

Актуальность общеразвивающей программы «Информатика в играх и задачах» Одним из важнейших изобретений человечества является компьютер. Ни для кого не секрет, что сегодня все больше детей вырастает, так и не познав подлинных возможностей компьютера. Чаще всего дети играют в компьютерные игры, общаются в социальных сетях, просматривают множество бесполезной информации. Таким образом, бесконтрольное времяпрепровождение детей за компьютером способствует искажению представления учащихся об «информационном пространстве» в целом и компьютере, как средстве получения этой информации. В результате компьютер остается для них нереализованным источником знаний. Возникает потребность усилить воздействие компьютера как средства познания окружающего мира, источника знаний и эмоциональных впечатлений, а также важного инструмента для реализации своего творческого потенциала.

Педагогическая целесообразность начала изучения информатики в младших классах, помимо необходимости в условиях информатизации школьного образования широкого использования знаний и умений по информатике в других учебных предметах на более ранней ступени, обусловлена также следующими факторами. Во-первых, положительным опытом обучения информатике детей этого возраста, как в нашей стране, так и за рубежом и, во-вторых, существенной ролью изучения информатики в развитии мышления, формировании научного мировоззрения школьников именно этой возрастной группы.

Отличительные особенности программы

Содержание программы дополнительного образования «Информатика в играх и задачах» направлено на воспитание интереса познания нового, развитию наблюдательности, умения анализировать, догадываться, рассуждать, доказывать, умения решать учебную задачу творчески, формирование у обучающихся интеллектуальных и практических компетенций в области создания пространственных моделей. Содержание может быть использовано для показа учащимся возможностей применения тех знаний и умений, которыми они

овладевают на занятиях.

Содержание обучения раскрывается через модули. Предлагаемая программа отражает вариант конкретизации требований Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования по предметной области «Технология» и обеспечивает обозначенную в нём содержательную составляющую по данному учебному предмету.

В соответствии с требованиями времени и инновационными установками отечественного образования, обозначенными во ФГОС НОО, данная программа обеспечивает реализацию обновлённой концептуальной идеи учебного предмета «Технология». Её особенность состоит в формировании у обучающихся социально ценных качеств, креативности и общей культуры личности. Новые социально-экономические условия требуют включения кружка в данный процесс, занятия факультатива «Информатика в играх и задачах» обладают большими специфическими резервами для решения данной задачи, особенно на уровне начального образования. В частности, курс обладает возможностями в укреплении фундамента для развития умственной деятельности обучающихся начальных классов.

Новизна программы заключается в том, что данная программа является пропедевтическим курсом. Содержание программы не требует от учащихся дополнительных знаний. Тематика задач и заданий отражает реальные познавательные интересы детей, содержит полезную и любопытную информацию, интересные факты, способные дать простор воображению. В классе могут обучаться дети с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ), для таких детей характерны недостаточный уровень развития отдельных психических процессов (восприятия, внимания, памяти, мышления), снижение уровня интеллектуального развития, низкий уровень выполнения учебных заданий, низкая успешность обучения.

Занятия по данной программе строятся в игровой форме, с использованием большого количества наглядного материала, что способствует успешному восприятию и усвоению материала. Дети с ОВЗ из-за особенностей своего психического развития нуждаются в дифференцированном и индивидуальном подходе, дополнительном внимании. Поэтому при выполнении практических работ этим детям дается инструкция с подробным описанием того, что они должны делать и что у них должно получиться. При выполнении заданий в рабочей тетради таким учащимся даются более простые задачи или

количество заданий сокращается.

Адресат программы: дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «Информатика в играх и задачах» предназначена для занятий с детьми раннего и среднего подросткового возраста, обучающимися 2-3 класса (8 – 9 лет).

Возрастные особенности детей 8 – 9 лет: Учащиеся младших классов испытывают к компьютеру сверхдоверие и обладают психологической готовностью к активной встрече с ним. Однако от учителя требуется хорошее знание возрастных особенностей младших школьников, без учета которых нельзя рассчитывать на успех в работе.

Быстрая утомляемость младших школьников – характерная особенность данного возраста. Этим обуславливается необходимость использования на занятиях конкурсов, загадок, игровых моментов, физминуток. Это снимает эмоциональное и физическое напряжение, повышает интерес к изучаемому материалу. Для того чтобы занятия были интересны и не утомляли детей, предусмотрены разные виды деятельности: творческая, исследовательская, игровая, проектная.

Объем и сроки усвоения программы, режим занятий:

Период	Продолжительность занятий	Кол-во занятий в неделю	Кол-во часов в неделю	Кол-во недель	Кол-во часов в год
1 год	1 час	1 занятие	1 час	34 недель	34 часа
2 год	1 час	1 занятие	1 час	34 недель	34 часа
Итого (за 2 года)	68 ч				

Особенности организации образовательного процесса

Обучение информатике в младшем школьном возрасте способствует формированию общеучебных умений, что в новом образовательном стандарте конкретизировано термином «универсальные учебные действия» (УУД). Под универсальными учебными действиями понимаются обобщенные способы действий, открывающие возможность широкой ориентации учащихся как в различных предметных областях, так и в строении самой учебной деятельности, включая осознание учащимися ее целей, ценностно-смысловых и операциональных характеристик.

Особенностью данной программы является целенаправленность формирования УУД. К общим учебным умениям, навыкам и способам деятельности, которые формируются и развиваются в рамках курса, относятся познавательная, организационная и рефлексивная деятельность.

Модель реализации образовательной программы – модифицированная.

Уровень программы – базовый.

Форма обучения по программе – очная, без использования дистанционных технологий и электронного обучения, на базе кабинета информатики МБОУ УСОШ №4 и «Точки Роста».

Формы организации работы

Проектная деятельность в рамках программы «Информатика в играх и задачах» предполагает работу с различными компьютерными программами:

- программа для создания рисунков Paint;
- текстовый редактор MS Word 2007 и 2010;
- редактор MS Paint, Power Point 2007 и 2010
- программно-периферийное оборудование (3D- принтер).

Тип занятий – комбинированный, практический, контрольный, подходит всем категориям обучающихся по содержанию, уровню освоения, типу и соответствует специальным условиям. Организация занятий- по группам, индивидуально, а также со сменным составом обучающихся.

В процессе обучения используются следующие формы занятий:

- вводное занятие,
- беседа, интерактивная беседа,
- комбинированное учебное занятие,
- занятие-презентация,
- экскурсия, виртуальная экскурсия,
- демонстрация,
- игра,
- проектная деятельность.

Формы подведения итогов реализации программы

Контроль и оценка обучающихся в группе осуществляется при помощи текущего и итогового контроля в форме самостоятельных работ, викторин, защиты проектной работы (в конце года).

1.2 Цели и задачи программы:

Цель освоения программы:

- формирование основ информационно - коммуникационной компетентности, овладение младшими школьниками навыками работы на компьютере, умением работать с различными видами информации и освоение основ проектно-творческой деятельности.

Задачи:

- формирование общеучебных и общекультурных навыков работы с информацией (формирование умений грамотно пользоваться источниками информации, правильно организовать информационный процесс);
- овладение приёмами организации информации и планирования деятельности;
- формирование представлений о современном информационном обществе, информационной безопасности личности и государства;
- формирование первоначального представления о компьютере и современных информационных и коммуникационных технологиях, развить интерес к 3D -моделированию.
- овладение навыками работы с программами WORD, PAINT, POWER POINT и 3D- принтером;
- овладение навыками поиска и обработки информации в Интернете;
- углубление первоначальных знаний и навыков использования компьютера для основной учебной деятельности
- развитие творческих и интеллектуальных способностей детей, используя знания компьютерных технологий, приобщение к проектно-творческой деятельности;
- расширение культурного кругозора, развитие способности творческого использования полученных знаний и умений в практической деятельности;
- развитие познавательных психических процессов и приёмов умственной деятельности посредством включения мыслительных операций в ходе выполнения практических заданий;
- развитие гибкости и вариативности мышления, способностей к изобретательской деятельности.
- развитие социально ценных личностных качеств: организованности, аккуратности, добросовестного и ответственного отношения к работе, взаимопомощи, волевой саморегуляции, активности и инициативности;
- воспитание интереса и творческого отношения к продуктивной созидательной деятельности, мотивации успеха и достижений, стремления к творческой самореализации;
- воспитание положительного отношения к коллективному труду, применение правил культуры общения, проявление уважения к

взглядам и мнению других людей.

1.3 Результаты освоения курса дополнительного образования «Информатика в играх и задачах»

Личностные результаты

В результате изучения курса внеурочной деятельности в начальной школе у обучающегося будут сформированы следующие личностные результаты при реализации основных направлений воспитательной деятельности.

гражданско-патриотическое воспитание:

- ценностное отношение к отечественному культурному, историческому и научному наследию; понимание значения информатики как науки в жизни современного общества; владение достоверной информацией о передовых мировых и отечественных достижениях в области информатики и информационных технологий; заинтересованность в научных знаниях о цифровой трансформации современного общества;
- представление о социальных нормах и правилах межличностных отношений в коллективе, в том числе в социальных сообществах; соблюдение правил безопасности, в том числе навыков безопасного поведения в интернет-среде; готовность к разнообразной совместной деятельности при выполнении учебных, познавательных задач, создании учебных проектов; стремление к взаимопониманию и взаимопомощи в процессе этой учебной деятельности; готовность оценивать своё поведение и поступки своих товарищей с позиции нравственных и правовых норм с учётом осознания последствий поступков;

эстетическое воспитание:

— проявление уважительного отношения и интереса к художественной культуре, к различным видам искусства, восприимчивость к разным видам искусства, традициям и творчеству своего и других народов, готовность выразить своё отношение в разных видах художественной деятельности;

физическое воспитание, формирование культуры здоровья и эмоционального благополучия:

ценности научного познания:

- сформированность мировоззренческих представлений об информации, информационных процессах и информационных технологиях, соответствующих современному уровню развития науки и общественной практики и составляющих базовую основу для

понимания сущности научной картины мира;

- интерес к обучению и познанию; любознательность; готовность и способность к самообразованию, осознанному выбору направленности и уровня обучения в дальнейшем;
- овладение основными навыками исследовательской деятельности, установка на осмысление опыта, наблюдений, поступков и стремление совершенствовать пути достижения индивидуального и коллективного благополучия;
- сформированность информационной культуры, в том числе навыков самостоятельной работы с учебными текстами, справочной литературой, разнообразными средствами информационных технологий, а также умения самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности.

Метапредметные результаты

В результате изучения курса внеурочной деятельности во втором классе у обучающегося будут сформированы следующие познавательные универсальные учебные действия.

Базовые логические действия:

- ориентироваться в терминах, используемых в работе с компьютером (в пределах изученного);
- воспринимать и использовать предложенную инструкцию (устную, графическую);

Базовые исследовательские действия:

- анализировать устройство простых изделий по образцу, рисунку, выделять основные и второстепенные составляющие конструкции;
- сравнивать отдельные изделия (конструкции), находить сходство и различия в их устройстве.

Работа с информацией:

- воспринимать информацию (представленную в объяснении учителя), использовать её в работе;
- понимать и анализировать простейшую знаково-символическую информацию (схема, рисунок) и строить работу в соответствии с ней.

К концу обучения во втором классе у обучающегося формируются коммуникативные универсальные учебные действия.

Общение:

- участвовать в коллективном обсуждении: высказывать собственное мнение, отвечать на вопросы, выполнять правила этики общения: уважительное отношение к одноклассникам, внимание к мнению другого;

строить несложные высказывания, сообщения в устной форме (по содержанию изученных тем).

Совместная деятельность:

- проявлять положительное отношение к включению в совместную работу, к простым видам сотрудничества;
- принимать участие в парных, групповых, коллективных видах работы, в процессе изготовления изделий осуществлять элементарное сотрудничество.

К концу обучения во втором классе у обучающегося формируются регулятивные универсальные учебные действия.

Самоорганизация:

- принимать и удерживать в процессе деятельности предложенную учебную задачу;
- действовать по плану, предложенному учителем, работать с опорой на графическую инструкцию, принимать участие в коллективном построении простого плана действий;
- понимать и принимать критерии оценки качества работы, руководствоваться ими в процессе анализа и оценки выполненных работ;

Самоконтроль:

организовывать свою деятельность: производить подготовку к занятию рабочего места, поддерживать на нём порядок в течение занятия, производить необходимую уборку по окончании работы; выполнять несложные действия контроля и оценки по предложенным критериям.

Предметные результаты

К концу обучения обучающийся научится:

- работать в редакторах MS Paint, Power Point 2007 и 2010, MS Word 2007 и 2010;
- печатать простые тексты, вставлять рисунки в текст;
- раскрашивать рисунки, составлять рисунки с применением всех изученных функций графического редактора;
- изготавливать простые презентации из картинок или фотографий с добавлением анимационных картинок;
- научиться работать с 3 D принтером.

1.4 Воспитательный потенциал программы

Цель воспитательной работы — развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах,

социальной справедливости и свободе; развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;

Задачи воспитательной работы:

- развивать общеучебные, коммуникативные умения и элементы информационной культуры, то есть умения работать с информацией (правильно воспринимать информацию от учителя, из учебников, обмениваться информацией между собой);
- формировать умения описывать объекты реальной действительности, то есть представлять информацию о них различными способами;
- сформировать начальные навыки использования компьютерной техники и современных информационных технологий для решения учебных и практических задач.
- развитие сетевого этикета (установленный порядок, правила общения, умение вести диалог, умение общаться, деликатность в словах вежливость, предупредительность);
- развивать систему отношений в коллективе через разнообразные формы активной социальной деятельности;
- способствовать умению самостоятельно оценивать происходящее и использовать накапливаемый опыт в целях самосовершенствования и самореализации в процессе жизнедеятельности.

Планируемые результаты воспитательной работы:

- соблюдение правил здорового и безопасного (для себя и других людей) образа жизни в окружающей среде (в том числе информационной);
- бережное отношение к физическому и психическому здоровью;
- трудовое воспитание:
 - осознание ценности труда в жизни человека и общества, ответственное потребление и бережное отношение к результатам труда, навыки участия в различных видах трудовой деятельности, интерес к различным профессиям;
- экологическое воспитание:
 - бережное отношение к природе, осознание проблем взаимоотношений человека и животных, отражённых в литературных произведениях;
 - неприятие действий, приносящих ей вред;
 - ориентация на моральные ценности и нормы в ситуациях нравственного выбора; готовность оценивать своё поведение и поступки, а также поведение и поступки других людей с позиции нравственных и правовых норм с учётом осознания последствий

поступков; активное неприятие асоциальных поступков, в том числе в сети Интернет.

Формы и методы воспитательной работы

Формы проведения занятий подбираются с учетом цели и задач, познавательных интересов, индивидуальных возможностей и возраста учащихся:

1. Учебная игра.
2. Ролевая игра.
3. Творческий проект.
4. Конкурс.
5. Тематические задания по подгруппам.
6. Практическое занятие.
7. Выставка, экскурсия.
8. Беседа.

Система игр и тренингов позволяет в увлекательной для детей форме отработать первоначальные умения системного мышления, сплотить коллектив, развить коммуникативные навыки обучающихся. Структура занятий проводится по гибкому планированию; т.е. предполагается введение дидактических пауз в зависимости от утомляемости и работоспособности детей, изменения структурных элементов занятия. Важно также соблюдать благоприятный психологический климат в коллективе.

1.5 Содержание программы

2. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН (1 год обучения)

№ п/п	Тема занятия	Теория	Практика	Всего
I	Компьютерная безопасность и устройство компьютера	7	4	11
1.	«Что такое информатика»	1	-	1
2.	«Зачем нужна информатика»	1	-	1
3.	«Правила безопасности на занятиях информатики»	1	-	1
4.	«Компьютер - это»	1	-	1
5.	«Откуда берется информация»	1	-	1
6.	«Как легко найти информацию»	1	-	1
7.	«Учимся искать информацию в просторах Google».	1	-	1
8.	«Учимся искать информацию в просторах Google».	-	1	1

9.	«Учимся искать информацию в просторах Google».	-	1	1
10.	«Компьютерные игры».	-	1	1
11.	«Компьютерные игры».	-	1	1
II	Юный компьютерный художник	1	8	9
12.	Знакомство с программой Paint.	1	-	1
13.	Работа с программой Paint.	-	1	1
14.	Работа с программой Paint.	-	1	1
15.	Работа с программой Paint.	-	1	1
16.	Работа с программой Paint.	-	1	1
17.	Работа с программой Paint.	-	1	1
18.	Работа с программой Paint.		1	1
19.	Работа с программой Paint. Выполнение итоговой работы.	-	1	1
20.	Итоговое занятие. Презентация творческих работ.	-	1	1
III	Мастер печатных дел	1	6	7
21.	Знакомство с программой Word. «Набираем текст»	1	-	1
22.	«Набираем текст»	-	1	1
23.	«Набираем текст»	-	1	1
24.	«Набираем текст»	-	1	1
25.	«Набираем текст»	-	1	1
26.	«Набираем текст»	-	1	1
27.	«Работаем с информацией и редактируем». Выполнение итоговой работы.	-	1	1
IV	Мастер презентации.	1	6	7
28.	Знакомство с программой Power Point.	1	-	1
29.	Работа с программой Power Point.	-	1	1
30.	Работа с программой Power Point. Выполнение итоговой работы.	-	1	1
31.	Резерв. Работа с программой Power Point.	-	1	1
32.	Резерв.Работа с программой Power Point.	-	1	1
33.	Резерв. Работа с программой Power Point.	-	1	1
34.	Резерв.Работа с программой Power Point.	-	1	1
	Всего часов:	10	24	34

Содержание программы (1 год обучения)

Раздел №1. Компьютерная безопасность и устройство компьютера.

Правила поведения и техники безопасности в компьютерном кабинете. Знакомство с кабинетом, с правилами поведения в кабинете. Демонстрация возможностей компьютера и непосредственно того, что обучающиеся будут делать на кружке. Компьютер и его устройства. Работа с компьютером и его основными устройствами, работа в компьютерной программе «Мир информатики». Поиск информации на просторах Google.

Раздел №2. Юный компьютерный художник.

Графический редактор Paint. Работа с графическим редактором, его основными возможностями, инструментарием программы. Составление рисунков на заданные темы. Меню программы.

Раздел №3 Мастер печатных дел.

Знакомство с текстовым редактором Word. Меню программы, основные возможности. Составление рефератов, поздравительных открыток, буклетов, брошюр, схем и компьютерных рисунков – схем.

Раздел №4. Мастер презентации.

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

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН (2 год обучения)

№ п/п	Тема занятия	Теория	Практика	Всего
I	Информационная картина мира	7	2	9
1.	Информация, источники информации. Правила техники безопасности.	1	-	1
2.	Работа с информацией	1	-	1
3.	Входная и выходная информация (данные).	1	-	1
4.	Отбор полезной информации.	1	-	1
5.	Шифры перестановки и замены	1	-	1
6.	Использование различных алфавитов в шифрах замены.	1	-	1
7.	Обработка информации человеком.	1	-	1
8.	Действия с информацией	-	1	1
9.	Действия с информацией	-	1	1
II Устройство компьютера (12 ч).		9	3	12
10.	Компьютер – универсальная машина	1		1

	для обработки информации.			
11	Устройство компьютера. Системная плата. Процессор.	1		1
12.	Устройство компьютера. Оперативная память	1		1
13.	Устройства ввода информации.	1		1
14.	Устройства ввода информации.	-	1	1
15.	Внешняя память	1		1
16.	Устройство компьютера. Обобщение и систематизация знаний	1		1
17.	Понятие 3D-графики и 3D-моделирования	1		1
18.	Понятие 3D-графики и 3D-моделирования	1		1
19.	Основы 3D-печати.	1		1
20.	Основы 3D-печати	-	1	1
21.	Итоговое занятие. Презентация творческих работ.		1	1
Алгоритмы и исполнители (13 ч).		13	0	13
22.	Первое знакомство с алгоритмами и исполнителями.	1		1
23.	Составление и выполнение алгоритмов	1		1
24.	Последовательность действий и результат выполнения алгоритма.	1		1
25.	Составление и выполнение алгоритмов.	1		1
26.	Составление и выполнение алгоритмов.	1		1
27.	Составление и выполнение алгоритмов.	1		1
28.	Составление и выполнение алгоритмов.	1		1
29.	Составление и выполнение алгоритмов.	1		1
30.	Составление и выполнение алгоритмов.	1		1
31.	Составление и выполнение алгоритмов.	1		1
32.	Твои успехи	1		1
33.	Резерв	1		1

34.	Резерв	1		1
Всего часов:		29	5	34

Содержание программы (2 год обучения)

Раздел №1. Информационная картина мира (9 ч).

Понятие информации Информация, источники информации (книги, средства массовой информации, природа, общение с другими людьми). Работа с информацией (сбор, передача, получение, хранение, обработка информации). Отбор полезной информации Обработка информации человеком. Сопоставление текстовой и графической информации. Обработка информации компьютером (чёрный ящик). Входная и выходная информация (данные). **Кодирование информации.** Шифры замены и перестановки. Использование различных алфавитов в шифрах замены.

Раздел №2. Устройство компьютера (12 ч).

Фундаментальные знания о компьютере Представление о компьютере как универсальной машине для обработки информации. Устройство компьютера. Названия и назначение основных устройств компьютера. Системная плата, процессор, оперативная память, устройства ввода и вывода информации (монитор, клавиатура, мышь, принтер, сканер, дисководы), устройства внешней памяти (гибкий, жесткий, лазерный диски), понятие 3D-графики и 3D-моделирования, основы 3D-печати.

Раздел №3 Алгоритмы и исполнители (13 ч).

Первое знакомство с алгоритмами. Составление и выполнение алгоритмов, их запись в словесной форме. Последовательность действий и результат выполнения алгоритма. Повторение пройденного. Твои успехи.

2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

2.1. Календарный учебный график

№ пп	Год обучения	Дата начала занятия	Дата окончания занятий	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий	Срок проведения промежуточной итоговой аттестации
1	2024-2025	03.09.2024	20.05.2025	34	34	34	вторник 14.00-14.45	Декабрь 2024 Май 2025
2	2025-2026	02.09.2025	26.05.2026	34	34	34	вторник 14.00-14.45	Декабрь 2025 Май 2026

2.2 Условия реализации программы

Материально-техническое оснащение. Кабинет для занятий соответствует требованиям СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательной организации дополнительного образования детей». Кабинет оборудован рабочими местами, мультимедийными компьютерами – 10шт; клавиатуры – 10 шт; мыши – 10 шт; принтер – 5 шт; звуковые колонки – 10шт; проектор – 1 шт; проекторная доска – 1 шт; оборудование для фото и видеосъемки. На компьютерах установлены редакторы MS Paint, Power Point, MS Word (2007, 2010).

Кадровое обеспечение. Согласно Профессиональному стандарту «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» по данной программе работает педагог дополнительного образования с уровнем образования и квалификации. (п.3.1 – Профессиональный стандарт «Педагог дополнительного образования детей и взрослых», утвержденный приказом Минтруда России от 5 мая 2018 г. 19 № 298н) и отвечающими квалификационным требованиям, указанным в квалификационных справочниках, и (или) профессиональным стандартам (ФЗ №273 ст.46, ч.1). Специфика программы требует от педагога компьютерной грамотности и умения работать с редакторами MS Paint, Power Point, MS Word.

2.3. Формы аттестации и оценочные материалы

Контроль предполагает выявление уровня освоения учебного материала при изучении, как отдельных разделов, так и всего курса в целом.

Способы контроля:

- устный опрос;
- диагностическая работа;
- комбинированный опрос;
- проверка самостоятельной работы;
- творческое задание;
- игра.

Система оценивания – безотметочная, поскольку ведётся работа с детьми младшего школьного возраста. Чтобы избежать стрессовой нагрузки, используется только словесная оценка достижений учащихся. Контроль сформированности навыков происходит на каждом уроке при выполнении упражнений в рабочей тетради, самостоятельной работы, устном и комбинированном опросе.

Тематический контроль осуществляется по завершении крупного блока

(темы) в форме диагностической работы, текст которой дан в рабочей тетради.

Форма подведения итогов реализации программы – игры, соревнования, конкурсы.

2.4. Методические материалы

Методическое обеспечение

Горячев, А. В. Информатика. 2 класс. («Информатика в играх и задачах»): учебник : в 2 ч! / А. В. Горячев, К. И. Горина, Т. О. Волкова. - М. : Баласс : Школьный дом, 2012.

Информатика. 2 класс («Информатика в играх и задачах») : методические рекомендации для учителя по курсу информатики и по курсу математики с элементами информатики / А. В. Горячев, Т. О. Волкова, К. И. Горина. - М. : Баласс, 2011.

Информатика. 2 класс : комплект наглядных пособий : в 2 ч. / сост. Т. О. Волкова. - М. : Баласс, 2012.

Электронные (цифровые) образовательные ресурсы:

<https://infourok.ru/prezentaciya-po-informatike-na-temu-sostav-sistemnogo-bloka-1834646.html>

<https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/informatika/2016/04/06/cimmetriya-figur-vnimanie>

<https://infourok.ru/konspekt-zanyatiya-na-temu-znakomstvo-s-programmoj-microsoft-word-1-2-klasse-4460155.html>

<https://infourok.ru/urok-sozdanie-prezentacii-v-poerpoint-857455.html>

<https://урокцифры.рф/lessons>

2.5. Список литературы

Литература для педагога

Горячев А.В., Горина К.И., Волкова Т.О. Информатика 1-2 класс. («Информатика в играх и задачах») Учебник в 2-х частях. Изд.. 3-е испр. – М.: Баласс: Издательство Школьный дом. 2012 . Руководитель издательской программы – доктор пед. наук, проф. чл.-кор. РАО Р.И. Бунеев.

Левин А.Ш. Краткий самоучитель работы на компьютере. 2-е изд. – СПб.: Питер, 2005. Перспектива.

ФГОС. Образовательная система «Школа 2100».

Учебно – методический комплект ЛогоМиры 3.0. Сборник методических материалов.

Электронные ресурсы:

Инновации в воспитании и обучении детей. Эволюция подходов к детскому обучению. - Режим доступа: <http://kidevo.ru/?q=node>

Компьютер в начальной школе - проблемы, поиски, решения // Большой Московский семинар по методике раннего обучения информатике (ИТО-2006). - Режим доступа : <http://ito.edu.ru/sp/publi/publi-Q-piont.html>

«Методисты». Профессиональное сообщество педагогов. - Режим доступа : <http://metodisty.ru>

Научно-практический электронный альманах «Вопросы информатизации образования». - Режим доступа: http://www.npstoik.ru/vio/inside.php?ind=articles&article_key:=332

О специфике преподавания информатики в начальной школе // Телеконференция «Информационно-коммуникационные технологии в школе». Новосибирская открытая образовательная сеть, 2004. - Режим доступа: <http://www.websib.ru/ites/2003/01-04>

Открытый класс. Сетевые образовательные сообщества. - Режим доступа : <http://www.openclass.ru/node/142284>

Литература для учащихся и их родителей:

Гейн А.Г. Информационная культура - Екатеринбург, Центр «Учебная книга», 2003

Леготина С.Н. Элективный курс «Мультимедийная презентация. Компьютерная графика» - Волгоград, ИТД «Корифей», 2006

Макарова Н.В. Практикум по технологии работы на компьютере. – М., Финансы и статистика, 2000

Смыковская Т.К., Карякина И.И. Microsoft Power Point: серия «Первые шаги по информатике», учеб.-методич. Пособие – Волгоград, 2002

Соловьева Л.Ф. Компьютерные технологии для учителя - Санкт-Петербург, БХВ-Петербург, 2003

Тур С.Н., Бокучава Т.П. Первые шаги в мире информатики, Методическое пособие 5-6 класс - Санкт-Петербург, БХВ-Петербург, 2002

Редактор презентаций Microsoft Office PowerPoint.

Конструктор мультфильмов «Мульти-пульти». Конструктор игр «Незнайка на Луне».