


Отдел образования администрации муниципального района  
«Медьинский район»  
Муниципальное казенное образовательное учреждение  
дополнительного образования  
«Медьинский Дом творчества»

<p>Принята на заседании педагогического совета</p> <p>Протокол № 1 от «01» 09 2021 года</p>	<p>Утверждаю: Директор ДТ И.М. Конюхова</p> <p>Приказ № 1 от «1» сентября 2021 года</p> 
---	---

Дополнительная общеобразовательная  
общеразвивающая программа  
социально-гуманитарной направленности  
«Занимательная информатика»  
Возраст учащихся: 8 -12 лет  
Срок реализации: 1 год (144 часа)

Автор-составитель: Сулейманова Ф.Ш.  
Педагог дополнительного образования

Медьнь, 2021

Отдел образования администрации муниципального района  
«Медынский район»  
Муниципальное казенное образовательное учреждение  
дополнительного образования «Медынский Дом творчества»

<p>Принята на заседании педагогического совета протокол № 1 от «01» 09 2021 года</p>	<p>Утверждаю Директор ДТ И.М. Конюхова Приказ № 30 от «1» сентября 2021 года</p>
--	--

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа**

**Социально-гуманитарной направленности  
«Занимательная информатика»  
Возраст детей:8-12 лет**

**Срок реализации: 1 год (144 часа)**

Автор-составитель: Сулейманова Ф.Ш.

Педагог дополнительного образования

Медынь, 2021

## Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «**Занимательная информатика**» относится к **социально-гуманитарной направленности** дополнительных общеобразовательных программ.

### **Новизна**

Программа «Занимательная информатика» знакомит младших школьников с миром компьютерных технологий, позволяет применять полученные знания на практике, помогает ребёнку в реализации собственного личностного потенциала, что необходимо для адаптации в современном обществе. Курс обучения предполагает освоение учащимися компьютера не только как электронно-вычислительной машины, но и как средства творческого самовыражения.

### **Педагогическая целесообразность**

Сегодняшнее поколение детей уже в младшем школьном возрасте нередко владеет компьютерной техникой на уровне пользователя. Однако, часто эти знания отрывочны, не имеют под собой теоретических основ. Поэтому, все более становится актуальной проблема обучения основополагающим принципам и направлениям информационных технологий, систематизация знаний учащихся. Данная программа позволяет реализовать эту задачу, соединив в модульном курсе изучение конкретных информационных технологий и основ информатики как науки.

Дополнительная образовательная программа «Занимательная информатика» разработана в соответствии с Примерными требованиями к программам дополнительного образования детей Минобрнауки России, дополняет и углубляет программы школьного курса по информатике и включает в себя результаты собственного опыта.

Программа составлена для учащихся младшего школьного возраста на основе программы по информатике для начальной школы «Информатика в играх и задачах», рекомендованной Министерством образования РФ. Использовался программно-методический комплекс «Мир информатики», издательства «Учебная книга» (г. Екатеринбург)

Данная программа реализует общеобразовательный подход к изучению информатики, в котором информатика рассматривается как средство развития логического мышления, умения анализировать, выявлять сущности и отношения, описывать планы действий и делать логические выводы.

### Направления обучения:

1. Обучение конкретным информационным технологиям. На занятиях можно использовать различные доступные возрасту детей программные продукты, применяя компьютер в качестве инструмента для своих целей (работа с информацией, рисование, творчество, и т.д.)
2. Изучение информатики как науки. Одной из задач этого направления обучения является развитие логического мышления.

### Основные рассматриваемые понятия:

объекты, информация, информационные технологии.

Материал программы изучается на протяжении всего курса концентрически, так что объем соответствующих понятий возрастает от года к году.

В процессе обучения возможно проведение корректировки и внесение изменений в программу, исходя из опыта детей и степени усвоения ими учебного материала.

## **Цель программы**

Формирование компетентностей в области обработки информации, развитие творческих способностей обучающихся посредством современных компьютерных технологий

## **Задачи программы:**

### ***Воспитательные***

- воспитывать информационную культуру;
- воспитывать настойчивость, организованность, аккуратность;
- воспитывать культуру общения, ведения диалога.

### ***Развивающие***

- развивать познавательный интерес к предметной области «Информатика»;
- развивать память, внимание, наблюдательность;
- развивать абстрактное и логическое мышление.

### ***Обучающие***

- сформировать первоначальные представления о свойствах информации и способах работы с ней;
- сформировать первоначальные представления о компьютере и сферах его применения;
- сформировать умения и навыки работы с информацией;
- сформировать навыки решения задач с применением подходов, наиболее распространенных в информатике (с применением формальной логики, алгоритмический, системный и объектно-ориентированный подход);
- сформировать практические умения и навыки работы на ПК;
- сформировать знания об информационных технологиях и их применении;
- сформировать умения и навыки использования информационных технологий, готовых программных средств.

## **Возраст детей, участвующих в реализации данной программы**

Программа рассчитана на обучение детей от 8 до 12 лет. Принимаются в детское объединение все желающие. Уровень подготовки детей при приёме в группы первого года обучения определяется на основе собеседования с поступающим. Специальные навыки не требуются.

## **Сроки реализации программы**

По нормативным срокам реализации образовательная программа «Занимательная информатика» рассчитана на один год обучения. Предусматривается организация работы мастер-класса для обучающихся, проявивших высокие способности и желание продолжить обучение по завершении основного курса программы.

### Продолжительность образовательного процесса

Срок реализации программы - 1 год.

Объём учебного времени - 1 год: 4 часа в неделю, 144 часа в год;

### Этапы реализации программы:

- Изучение основных понятий предметной области «Информатика»;
- Начальное освоение компьютерных технологий;
- Применение полученных знаний при решении логических задач.
- Изучение возможностей компьютерной техники;
- Освоение программных средств;

- Применение полученных знаний при работе с информацией;
- Создание учебных работ;
- Участие в конкурсах.

### Формы и режим занятий

Группы занимаются 2 раза в неделю, всего 144 часа в год.

В занятия включаются и теория, и практика.

В процессе обучения используются следующие формы работы:

**Групповая** форма обучения - основная форма проведения занятий. Коллективная деятельность помогает сделать процесс обучения и воспитания более результативным, успешным.

**Индивидуальная** форма обучения предусматривает работу с одарёнными детьми. Педагог может помочь ученику в углубленном изучении предмета. Данная форма обучения результативна и на ранних этапах ознакомления с предметом, т.к. учащиеся поступают в группы с разным уровнем подготовки.

### Ожидаемые результаты и способы их проверки

#### Ожидаемые результаты

Компоненты результата образования	Планируемые результаты	Методы диагностики (формы выявления результатов)
<b>Личностные результаты</b>	Обучающийся должен: 1. Иметь представления об информации как важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества; 2. Понимать роль информационных процессов в современном мире; 3. Владеть первичными навыками анализа и критичной оценки получаемой информации; 4. Проявлять ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения; 5. Развивать чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды; 6. Понимать значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества; 7. Оценивать способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.	Педагогическое наблюдение, педагогический анализ результатов анкетирования
<b>Метапредметные результаты</b>	<b>Познавательные УУД:</b> 1. Строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное)	Педагогическое наблюдение, собеседование,

	<p>и по аналогии) и делать выводы.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Самостоятельно осуществлять поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий в справочниках, словарях, таблицах, помещенных в учебных пособиях.</li> <li>3. Ориентироваться в рисунках, схемах, таблицах, представленных в учебных пособиях.</li> <li>4. Владеть общепредметными понятиями «объект», «система», «модель», «алгоритм», «исполнитель» и др.</li> <li>5. Определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации.</li> <li>6. Устанавливать причинно-следственные связи.</li> <li>7. Самостоятельно планировать пути достижения целей; соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности, определять способы действий в рамках предложенных условий, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией; оценивать правильность выполнения учебной задачи;</li> <li>8. Владеть основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;</li> <li>9. Выполнять задания по аналогии.</li> </ol> <p><b>Регулятивные УУД:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Самостоятельно организовывать свое рабочее место.</li> <li>2. Определять цель учебной деятельности с помощью педагога и самостоятельно.</li> <li>3. Определять план выполнения заданий на уроках, внеурочной деятельности, жизненных ситуациях под руководством педагога.</li> <li>4. Следовать при выполнении заданий инструкциям учителя и алгоритмам, описывающим стандартные учебные действия.</li> <li>5. Владеть основными универсальными умениями информационного характера: постановка и формулирование проблемы; поиск и выделение необходимой</li> </ol>	<p>педагогический анализ результатов выставок, конкурсов, творческих работ.</p>
--	---	---

	<p>информации, применение методов информационного поиска; структурирование и визуализация информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий; самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера; владение информационным моделированием как основным методом приобретения знаний: умение преобразовывать объект из чувственной формы в пространственно-графическую или знаково-символическую модель; умение строить разнообразные информационные структуры для описания объектов; умение «читать» таблицы, графики, диаграммы, схемы и т.д., самостоятельно перекодировать информацию из одной знаковой системы в другую; умение выбирать форму представления информации в зависимости от стоящей задачи, проверять адекватность модели объекту и цели моделирования</p> <p><b>Коммуникативные УУД:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Соблюдать в повседневной жизни нормы речевого этикета и правила устного общения</li> <li>2. Вступать в диалог (отвечать на вопросы, задавать вопросы, уточнять непонятое).</li> <li>3. Сотрудничать с товарищами при выполнении заданий в паре: устанавливать и соблюдать очерёдность действий, корректно сообщать товарищу об ошибках.</li> <li>4. ИКТ-компетентность – широкий спектр умений и навыков использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации, навыки создания личного информационного пространства (обращение с устройствами ИКТ; фиксация изображений и звуков; создание письменных сообщений; создание графических объектов; создание музыкальных и звуковых сообщений; создание, восприятие и использование гипермедиа-сообщений; коммуникация и социальное взаимодействие; поиск и организация хранения информации; анализ информации).</li> </ol>	
--	--	--

<p><b>Предметные результаты</b></p>	<p>Обучающийся должен</p> <p><b>знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– правила техники безопасности и основы санитарии и гигиены при работе с ПК;</li> <li>– устройство компьютера и сферы его применения;</li> <li>– принципы работы в операционной системе Windows XP;</li> <li>– назначение компьютерных технологий и готовых программных средств;</li> <li>– свойства информации и способы работы с ней;</li> <li>– основные элементы логики;</li> <li>– понятия модели, моделирования;</li> <li>– виды и свойства алгоритмов;</li> <li>– способы создания и редактирования графических объектов;</li> <li>– основные методы обработки графической и текстовой информации;</li> </ul> <p><b>уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– соблюдать правила техники безопасности и основы санитарии и гигиены при работе с ПК;</li> <li>– работать с наглядно представленными на экране информационными объектами, применяя мышь и клавиатуру;</li> <li>– использовать информацию для построения умозаключений;</li> <li>– использовать элементы логики при работе с информацией;</li> <li>– решать задачи с применением подходов, наиболее распространенных в информатике;</li> <li>– самостоятельно составлять и исполнять алгоритмы;</li> <li>– использовать информационные технологии, готовые программные средства;</li> <li>– создавать и редактировать графические объекты;</li> <li>– уверенно вводить текст с помощью клавиатуры;</li> <li>– обрабатывать графическую и текстовую информацию.</li> </ul> <p><b>Учащиеся должны обладать следующими компетентностями:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• технологическая компетентность и готовность к использованию информационных ресурсов;</li> <li>• готовность к социальному взаимодействию</li> </ul>	<p>Педагогический анализ результатов тестирования, зачётов, познавательных игр, электронных викторин, педагогическое наблюдение.</p>
-------------------------------------	--	--



	<p>и коммуникативная компетентность;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• готовность к решению проблем.</li> </ul> <p>К концу обучения по мастер-классу обучающиеся должны:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– знать принципы построения алгоритма для проекта, овладеть умением грамотно построить алгоритм;</li> <li>– уметь самостоятельно составлять алгоритм для движения черепашки из команд; уметь передать свой опыт детям предыдущих годов обучения;</li> <li>– уметь создать небольшой мультфильм в программе «Логомиры».</li> </ul>	
--	--	--

### Календарный учебный график

Год обучения	Группа	Начало занятий	Окончание занятий	Кол-во учебных дней	Кол-во учебных недель	Кол-во часов по программе	Учебные периоды	Даты начала и окончания учебных периодов	Даты проведения промежуточной аттестации	Даты проведения итоговой аттестации
1г.	1	01.09	31.05	36	36	144	2	01.09.-31.12 09.01-31.05	декабрь	май

### Содержание программы

#### Учебно-тематический план

№	Темы занятий по разделам	Общее количество часов	Теория	Практика	Формы аттестации
	<b>Вводные занятия. Техника безопасности.</b>	<b>2</b>	<b>2</b>		тест
<b>1.</b>	<b>Компьютер</b>	<b>34</b>	<b>6</b>	<b>28</b>	тест
1.1	Компьютер и его основные устройства.	4	1	3	тест
1.2	Клавиатура. Работа на клавиатуре.	4	1	3	тест
1.3	Мышь. Работа с мышью.	6	1	5	тест

1.4	Прогулка по столу.	4	1	3	тест
1.5	Понятие об операционной системе.	2	1	1	тест
1.6	Главное меню Windows.	4	1	3	тест
1.7	Работа с объектами операционной системы.	10		10	тест
<b>2.</b>	<b>Информационные технологии</b>	<b>44</b>	<b>5</b>	<b>39</b>	тест
2.1	Графика.	4	1	3	тест
2.2	Раскрашивание компьютерных рисунков.	4		4	тест
2.3	Конструирование.	6		6	тест
2.4	Гимнастика для рук.	2	1	1	
2.5	Какие бывают программы.	4	1	3	тест
2.6	Графический редактор Paint.	4	1	3	тест
2.7	Создание рисунков. Работа с цветом.	6		6	тест
2.8	Работа с рисунками.	6		6	
2.9	Обучающие игры.	8	1	7	
<b>3.</b>	<b>Информация</b>	<b>58</b>	<b>15</b>	<b>43</b>	
3.1	Информация вокруг нас.	2	1	1	
3.2	Виды информации.	2	1	1	тест
3.3	Как мы получаем информацию.	2	1	1	
3.4	Способы представления и передачи информации.	2	1	1	тест
3.5	Элементы логики. Суждение: истинное и ложное.	6	2	4	тест
3.6	Элементы логики. Сопоставление.	6	1	5	
3.7	Множества.	10	2	8	
3.8	План и правила.	8	2	6	
3.9	Алгоритм.	8	2	6	
3.10	Исполнитель.	4	1	3	
3.11	Примеры исполнителя.	8	1	7	
	<b>Итоговые занятия</b>	<b>6</b>		<b>6</b>	тест
	<b>Всего:</b>	<b>144</b>	<b>28</b>	<b>116</b>	

## **По окончании обучения учащиеся должны**

### **знать:**

- правила техники безопасности и основы санитарии и гигиены при работе с ПК;
- названия и функции основных частей компьютера;
- понятие операционной системы;
- основные виды программ;
- способы создания и редактирования графических объектов;
- свойства информации и способы работы с ней;
- основные элементы логики;
- понятие множества;
- понятие алгоритма;

### **уметь:**

- соблюдать правила техники безопасности и основы санитарии и гигиены при работе с ПК;
- называть части компьютера;
- использовать в работе клавиатуру и мышь;
- работать с объектами операционной системы;
- создавать и редактировать графические объекты;
- использовать элементы логики при работе с информацией;
- применять теорию множеств;
- самостоятельно составлять и исполнять несложные алгоритмы.

## Содержание учебно-тематического плана

### Вводные занятия. Техника безопасности.

<u>Теория:</u>	Знакомство с группой, планом работы объединения. Знакомство с правилами внутреннего распорядка в учреждении и техникой безопасности при пожаре, при угрозе террористических актов, при передвижении по дороге на занятия и домой, при работе в кабинете информатики. Вводные занятия. Что такое информатика?
<u>Практика:</u>	Правила работы за компьютером.

### Раздел 1. Компьютер

Тема 1.1.	Компьютер и его основные устройства.
<u>Теория:</u>	Компьютер и его основные устройства. История развития компьютерной техники. Компьютер в жизни общества.
<u>Практика:</u>	Работа с мышью. Работа на клавиатуре.
Тема 1.2.	Клавиатура. Работа на клавиатуре.
<u>Теория:</u>	Клавиатура как основное устройство для ввода информации в компьютер.
<u>Практика:</u>	Обучающая игра на компьютере. нажатие на клавиш правильными пальцами. Руки солиста.
Тема 1.3.	Мышь. Работа с мышью.
<u>Теория:</u>	Одно из основных устройств ввода, предназначенное для управления компьютером.
<u>Практика:</u>	Игра на компьютере с использованием кликами мыши.
Тема 1.4.	Прогулка по столу.
<u>Теория:</u>	Изображения на экране монитора после включения и загрузки компьютера. Рабочий стол компьютера. Значки с подписями «Мой компьютер» и «Корзина».
<u>Практика:</u>	Знакомство с объектами рабочего стола.
Тема 1.5.	Понятие об операционной системе.
<u>Теория:</u>	Понятие об операционной системе. Главное меню Windows. Файлы и файловая система.
<u>Практика:</u>	Знакомство с основными видами окон операционной системы. Электронные управления: вкладки, счетчик, надписи т.д.
Тема 1.5.	Главное меню Windows.
<u>Теория:</u>	Windows является многозадачной операционной системой. Панели задач.
<u>Практика:</u>	Работа с текстами на компьютере в программе Блокнот с использованием буфер обмена.
Тема 1.6.	Работа с объектами операционной системы.
<u>Теория:</u>	Знакомство с историей операционной системы Windows. «Классификация операционных систем».
<u>Практика:</u>	На компьютерах наблюдать два варианта интерфейса – <i>командной</i> и

*оконный*. Вводить команд с помощью мыши –командный режим. Вводить команд с помощью клавиатуры.

## **Раздел 2. Информационные технологии**

Тема 2.1. Графика.

Теория: Графика. Знакомство с видами программ. Программы для работы с текстами. Графические, музыкальные и звуковые редакторы. Мультимедийные программы.

Практика: Работа по закреплению изученного материала с использование ПК. Запуск графического редактора «Paint». Запуск текстового редактора «Блокнот».

Тема 2.2. Раскрашивание компьютерных рисунков.

Теория: Вкладки, команды графического редактора «Paint».

Практика: Работа графическом редакторе «Paint». Вставка и раскраска геометрических фигур.

Тема 2.3. Конструирование.

Теория: Понятие о технологии конструирования с помощью компьютерных программ. Набор различных деталей компьютерном конструкторе.

Практика: Работа на компьютере в программе «Paint». С помощью геометрических фигур конструировать куб, пирамиду, конус, дом и т.д.

Тема 2.4. Гимнастика для рук.

Теория: Правило работы за компьютером. При работе на клавиатуре руки сильно устают.

Практика: Выполнять комплекс гимнастических упражнений для снятия усталости рук.

Тема 2.5. Какие бывают программы.

Теория: Знакомство с видами программ. Программное обеспечение и прикладные программы.

Практика: Работа за компьютером. Запуск программы «Блокнот». Создание и редактирование текста в Блокноте.

Тема 2.6. Графический редактор Paint.

Теория: Запуск графического редактора «Paint». Вкладки и команды графического редактора.

Практика: Творческий рисунок в программе «Paint». Свободная тема.

Тема 2.7. Создание рисунков. Работа с цветом.

Теория: Инструменты рисования и раскраски в графическом редакторе. Последовательность создания рисунка.

Практика: Игра «Раскраска с помощью контекстного меню».

Тема 2.8. Работа с рисунками.

Теория: Инструмент Масштаб в графическом редакторе. Последовательность работы по пикселям.

Практика: Рисунок на компьютере по пикселям. (Дорожный знак, зонтик, указатель в

виде руки).

- Тема 2.9. Обучающие игры.  
Теория: Какие бывают обучающие игры?  
Практика: Развивающие игры на компьютере.  
Детская энциклопедия Кирилла и Мефодия.

### **Раздел 3. Информация**

- Тема 3.1. Информация вокруг нас.  
Теория: Что такое информация? Как человек получает информацию. Первичная информация об окружающем нас мире – температура, цвет, запах, физические свойства предметов.

- Практика:
- ✓ Работа с карточками: ответить на вопросы .
  - ✓ Привести примеры: восприятие информации животными через органы чувств (у орла, волка, летучей мыши, дельфина, крота)

- Тема 3.2. Виды информации.  
Теория: Виды информации по форме представления. Числовая информация. Текстовая информация. Графическая информация. Звуковая информация. Действия с информацией.

- Практика:
- ✓ Кроссворд: «Виды информации».
  - ✓ Викторина «Мы и информация».

- Тема 3.3. Как мы получаем информацию.  
Теория: Источники информации. Информатика техническая наука. Компьютер универсальный прибор для обработки информации.

- Практика:
- ✓ Ввод текстовой информации в программе «Блокнот».
  - ✓ Редактирование текста в программе «Блокнот».

- Тема 3.4. Способы представления и передачи информации.  
Теория: Формы представления информации человеком. Текст на естественном языке устной или письменной форме. Графическая форма, рисунки, схемы, чертежи, карты, графики, диаграммы, символы формального языка: числа. Математические формулы, ноты, дорожные знаки и пр. Передача информации: источник и приёмник.

- Практика:
- ✓ Выполнять задание на карточке.
  - ✓ Развивающая игра на компьютере.

- Тема 3.5. Элементы логики. Суждение: истинное и ложное.  
Теория: Человек и обработка информации. Логика – слова. Результат получения информации.

- Практика:
- ✓ Работа по закреплению изученного материала с использованием ПК.
  - ✓ Обучающая игра на компьютере: дополнить пары недостающими элементами и создавать новую пару.

- Тема 3.6. Элементы логики. Сопоставление.  
Теория: Человек и обработка информации. Элемент логики – сопоставление, как способ обработки информации. Признаки и свойства предметов и явления.  
Практика: Мультфильм про элемент логики «Сопоставление».

Тема 3.7.	Множества.
<u>Теория:</u>	Множества. Подмножества. Множества и операции с ними.
<u>Практика:</u>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Игра «Всё наоборот».</li> <li>✓ Обучающая игра на компьютере: знакомство с элементами множества, выделить группы внутри множества.</li> </ul>
Тема 3.8.	План и правила.
<u>Теория:</u>	Что такое план и правила? Правила работы за компьютером, правила гигиены, правила дорожного движения. План - последовательность выполнения действий.
<u>Практика:</u>	С использованием ПК составить план выполнения домашних заданий.
Тема 3.9.	Алгоритм.
<u>Теория:</u>	Что такое алгоритм? Свойства алгоритмов. Способы записи алгоритмов. Какие бывают алгоритмы. Языки программирования.
<u>Практика:</u>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Выполнять задание на карточке: задача «перевозчик».</li> <li>✓ Задание с использованием ПК: читать и определить тип каждого алгоритма.</li> </ul>
Тема 3.10.	Исполнитель.
<u>Теория:</u>	Для кого составляют правила и план? Машина – исполнитель. Система команд исполнителя.
<u>Практика:</u>	Обучающая игра с использованием ПК: написать алгоритм для исполнителя.
Тема 3.11.	Примеры исполнителя.
<u>Теория:</u>	Примером учебного исполнителя является исполнитель Транспортёр. Система команд для транспортера.
<u>Практика:</u>	Задание с использованием ПК: проведи транспортер к выходу, поставь ящики на его место, проведи транспортер к выходу, ящик должен остаться на своем месте.
	<b>Итоговые занятия</b>
<u>Теория:</u>	Готовиться к итоговой занятии.
<u>Практика:</u>	Творческий рисунок в графическом редакторе Paint по теме «Весна».

## Комплекс организационно-педагогических условий

### Способы проверки результатов

Знания по данной программе не могут подвергнуться жесткой аттестации, т.к. она направлена на формирование у учащихся стремления к дальнейшему познанию себя, поиск новых возможностей реализации своего потенциала.

Программа предполагает следующие способы проверки результатов: наблюдение, устный зачёт, зачёт в виде теста, практическая работа, самостоятельная работа.

### Формы подведения итогов реализации программы

По окончании каждого года обучения выполняется итоговой творческой работа, творческий проект.

Первый год – это алгоритм, второй год – презентация. В ходе работы над проектами отрабатываются и закрепляются полученные умения и навыки, раскрываются перспективы дальнейшего обучения.

Итоговые работы обязательно выставляются, это дает возможность ребенку увидеть значимость своей деятельности, увидеть оценку работы, как со стороны сверстников, так и со стороны взрослых.

Участие в творческих мероприятиях, конкурсах и фестивалях, учебно-исследовательских конференциях.

### По темам программы планируются различные формы занятий:

- традиционные занятия;
- комбинированные занятия;
- практические занятия.

Важный компонент образовательного процесса - использование разнообразных форм учебно-игровой деятельности: игр, конкурсов, праздников.

Ведущими педагогическими технологиями в реализации программы являются технологии развивающего обучения. Одной из составляющих процесса обучения является использование современных информационных коммуникационных технологий.

### Методы и приёмы организации учебно-воспитательного процесса

- *словесные* (устное изложение, беседа, рассказ);
- *наглядные* (показ видео и мультимедийных материалов, иллюстраций, наблюдение, показ (выполнение) педагогом, работа по образцу);
- *практические* (выполнение работ по инструкционным картам, схемам)

### Учебно-методический комплекс

#### 1) Учебные пособия:

- специальная литература;
- видеоматериалы (видеозаписи занятий, мероприятий и др.);
- электронные средства образовательного назначения (слайдовые презентации).

#### 2) Дидактические материалы:

##### Наглядные пособия

- обучающие компьютерные программы;
- алгоритмы, схемы, образцы, инструкции;
- дидактические игры;
- обучающие настольные игры;
- компьютерные развивающие игры.

##### Раздаточный материал



- карточки с индивидуальными заданиями;
- индивидуальные пособия для учащихся;
- задания для самостоятельной работы;
- бланки тестов и анкет;
- бланки диагностических и творческих заданий;

### **3) Методические материалы**

- планы занятий (в т.ч. открытых);
- задания для отслеживания результатов освоения каждой темы;
- задания для проведения промежуточной и итоговой аттестации обучающихся;
- методические рекомендации к занятиям.

#### **Техническое оснащение занятий**

- светлое, хорошо проветриваемое помещение;
- дополнительные шторы или жалюзи для затемнения;
- компьютеры, принтер, сканер, проектор, экран.

#### **Формы подведения итогов по каждой теме или разделу**

По окончании каждого модуля проводятся творческие работы, в ходе выполнения которых учащиеся должны продемонстрировать использование всех изученных возможностей того или иного приложения.

## Список литературы

### Литература для педагога:

1. Г.А. Рудченко, А.Л. Семёнов. Информатика 3 класс. Учебник для общеобразовательных учреждений. Рекомендовано Министерством образования и науки Российской Федерации. Под редакцией А.Л. Семёнова. Москва «Просвещение» Институт новых технологий 2012.
2. 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.
3. Горячев А.В., Горина К.И., Суворова Н.И. Информатика 3-4 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.
4. Левин А.Ш. Краткий самоучитель работы на компьютере. 2-е изд. – СПб.: Питер, 2005.
5. Перспектива.
6. ФГОС. Образовательная система «Школа 2100».
7. ФГОС. Образовательная система «Школа 2100».
8. Учебно – методический комплект ЛогоМиры 3.0. Сборник методических материалов.

### Литература для детей

1. С. Симонович, Г. Евсеев и др. «Практическая информатика» (М., АСТпресс, 2002г.)
2. Журнал «Мой компьютер»

## Календарно-тематический план

	Дата		Темы занятий по разделам	Кол-во часов
	план	факт		
1			<b>Вводные занятия. Техника безопасности.</b>	<b>2</b>
			<b>Компьютер</b>	<b>34</b>
2			Компьютер и его основные устройства.	2
3			Компьютер и его основные устройства.	2
4			Клавиатура. Работа на клавиатуре.	2
5			Клавиатура. Работа на клавиатуре.	2
6			Мышь. Работа с мышью.	2
7			Мышь. Работа с мышью.	2
8			Мышь. Работа с мышью.	2
9			Прогулка по столу.	2
10			Прогулка по столу.	2
11			Понятие об операционной системе.	2
12			Главное меню Windows.	2
13			Главное меню Windows.	2
14			Работа с объектами операционной системы.	2
15			Работа с объектами операционной системы.	2
16			Работа с объектами операционной системы.	2
17			Работа с объектами операционной системы.	2
18			Работа с объектами операционной системы.	2
			<b>Информационные технологии</b>	<b>44</b>
19			Графика.	2
20			Графика.	2
21			Раскрашивание компьютерных рисунков.	2
22			Раскрашивание компьютерных рисунков.	2
23			Конструирование.	2
24			Конструирование.	2
25			Конструирование.	2
26			Гимнастика для рук.	2
27			Какие бывают программы.	2
28			Какие бывают программы.	2
29			Графический редактор Paint.	2
30			Графический редактор Paint.	2
31			Создание рисунков. Работа с цветом.	2
32			Создание рисунков. Работа с цветом.	2
33			Создание рисунков. Работа с цветом.	2
34			Работа с рисунками.	2
35			Работа с рисунками.	2
36			Работа с рисунками.	2
37			Обучающие игры.	2
38			Обучающие игры.	2
39			Обучающие игры.	2
40			Обучающие игры.	2
			<b>Информация</b>	<b>58</b>
41			Информация вокруг нас.	2
42			Виды информации.	2

43		Как мы получаем информацию.	2
44		Способы представления и передачи информации.	2
45		Элементы логики. Суждение: истинное и ложное.	2
46		Элементы логики. Суждение: истинное и ложное.	2
47		Элементы логики. Суждение: истинное и ложное.	2
48		Элементы логики. Сопоставление.	2
49		Элементы логики. Сопоставление.	2
50		Элементы логики. Сопоставление.	2
51		Множества.	2
52		Множества.	2
53		Множества.	2
54		Множества.	2
55		Множества.	2
56		План и правила.	2
57		План и правила.	2
58		План и правила.	2
59		План и правила.	2
60		Алгоритм.	2
61		Алгоритм.	2
62		Алгоритм.	2
63		Алгоритм.	2
64		Исполнитель.	2
65		Исполнитель.	2
66		Примеры исполнителя.	2
67		Примеры исполнителя.	2
68		<b>Итоговые занятия</b>	2
69		<b>Итоговые занятия</b>	2
70		<b>Итоговые занятия</b>	2
71		<b>Итоговые занятия</b>	2
72		<b>Итоговые занятия</b>	2
		<b>Всего:</b>	<b>144</b>

