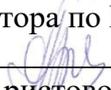


**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**  
**Министерство образования Тульской области**  
**Комитет по образованию администрации муниципального образования**  
**Киреевский район**  
**МКОУ "Дедиловский центр образования"**

РАССМОТРЕНО  
на заседании  
педагогического совета  
протокол №1  
от «29» августа 2023 г.

СОГЛАСОВАННО  
Заместитель директор  
директора по ВР  
  
\_\_\_\_\_  
Л.Н.Аристовой  
«29» августа 2023 г.

УТВЕРЖДАЮ  
директор МКОУ  
«Дедиловский центр  
образования»  
  
\_\_\_\_\_  
Г.С.Юрищев  
«29» августа 2023 г.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ**  
**ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА**  
**«ИНФОЗНАЙКА»**

**Направленность: техническая**

**Руководитель объединения:**  
Аристова Елизавета Александровна

**Год разработки:** 2023 г.

**Уровень программы:** ознакомительный

**Возраст учащихся:** 9-11 лет

**Срок реализации:** 1 год

**с. Дедилово 2023**

## Пояснительная записка

В современном обществе компьютеры применяются практически во всех сферах деятельности человека: от простейших расчетов стоимости покупки на кассовых аппаратах в магазине до сложнейших расчетов траекторий полетов ракет, управления космическими кораблями. Сегодня человек с помощью компьютеров создает мультипликационные фильмы, издает книги, регулирует движение самолетов и поездов, делает сложнейшие операции на сердце, может по останкам черепа воссоздать образ древнего человека или животного.

Компьютер прочно вошел в нашу повседневную жизнь.

Однако с использованием компьютера возникает ряд проблем. Одной из наиболее значимой для учащихся школы – это использование компьютера лишь как источника развлечения. Все чаще родители жалуются на то, что не могут «оторвать» своих чад от компьютерных игр. Вероятно дело в том, что учащиеся просто не знают, как использовать компьютер во благо для своего развития. Именно поэтому предложенная программа кружка компьютерной графики направлена на расширение представлений учащихся о возможностях использования компьютера для своего творческого самовыражения.

**Педагогическая целесообразность** программы кружка «Информашка» состоит в том, чтобы сформировать у подрастающего поколения новые компетенции, необходимые в обществе, использующем современные информационные технологии; позволит обеспечивать динамическое развитие личности ребенка, его нравственное становление; формировать целостное восприятие мира, людей и самого себя, развивать интеллектуальные и творческие способности ребенка в оптимальном возрасте.

Настоящая программа кружка «Информашка» построена для учащихся любого начального уровня развития, включая «нулевой» и реализуется за счет внеурочной деятельности. В программе осуществлен тщательный отбор и адаптация материала для формирования предварительных знаний, способствующих восприятию основных теоретических понятий в базовом курсе информатики и информационных технологий, в соответствии с возрастными особенностями учащихся, уровнем их знаний на соответствующем уровне и междисциплинарной интеграцией.

Компьютер как техническое средство обучения начинает более широко применяться в учебном процессе. Его применение повышает у учащихся мотивацию к обучению. Научившись работать с универсальными компьютерными программами, учащиеся могут в дальнейшем совершенствовать свои знания и опыт, осваивая специализированные программы для их применения в учебном процессе.

**Цель кружка** – предоставить ребенку средство для творческого самовыражения, формировать элементы логической и алгоритмической грамотности, коммуникативные умения младших школьников с применением групповых форм организации занятий и использованием современных средств обучения.

## **Задачи кружка:**

### **Обучающие:**

- развитие познавательного интереса к предметной области информатика;
- обучить работать с основными свойствами информации;
- научить детей приемам организации информации;
- формирование общеучебных умений и навыков;
- овладение умением использовать компьютерную технику как практический инструмент для работы с информацией в учебной деятельности и повседневной жизни;
- алгоритмический подход к решению задач – умение планирования последовательности действий для достижения какой-либо цели, а также решения широкого класса задач, для которых ответом является описание последовательности действий;
- приобретение универсальных учебных действий при работе с информацией.

### **Развивающие:**

- развивать память,
- внимание,
- наблюдательность,
- абстрактное и логическое мышление,
- творческие способности учащихся.

### **Воспитательные:**

- воспитывать настойчивость, собранность, организованность, аккуратность;
- воспитывать умение работать в группе и коллективно, культуру общения, ведения диалога;
- бережного отношения к школьному имуществу;
- воспитывать навыки здорового образа жизни.

Для проведения занятий планируется свободный набор в группы в начале учебного года. Периодичность занятий – один раз в неделю (**всего 68 часа**). Основная форма занятий – игровая.

Кабинет информатики, в котором проводятся занятия кружка, соответствует требованиям материального и программного обеспечения.

## **Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения курса**

### ***Личностные результаты:***

- овладение начальными навыками адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся мире;
- развитие мотивов учебной деятельности;
- 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.

### ***Метапредметные результаты:***

- формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
- осознанно строить речевое высказывание в соответствии с задачами коммуникации и составлять тексты в устной и письменной форме;
- овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации по родовидовым признакам, установления аналогий и причинно-следственных связей, построения рассуждений, отнесения к известным понятиям;
- готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою; излагать своё мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий;

### ***Предметные результаты:***

- овладение основами логического и алгоритмического мышления, пространственного воображения, наглядного представления данных и процессов, записи и выполнения алгоритмов;
- умение действовать в соответствии с алгоритмом и строить простейшие алгоритмы, исследовать, распознавать и изображать геометрические фигуры, работать с цепочками, рисунками, представлять, анализировать и интерпретировать данные;
- приобретение первоначальных представлений о компьютерной грамотности;
- использование при решении задач названия цветов, форм и размеров предметов, названия и последовательность чисел;
- умение выделять форму предметов, определять размеры предметов; располагать предметы, объекты, цифры по возрастанию, убыванию; выделять, отображать, сравнивать множества и его элементы; располагать

предметы, объекты в правильном порядке; находить лишний предмет в группе; давать название группе однородных предметов; находить предметы по цвету, по форме и размеру; находить закономерности в расположении фигур; находить пропущенное действие в знакомой последовательности;

- знакомство с названиями составных частей компьютера (монитор, клавиатура, мышь, системный блок и пр.);
- умение представлять информацию на экране компьютера с помощью клавиатуры и мыши;
- знакомство с правилами работы графического редактора и освоение его возможностей (освоить технологию обработки графических объектов).

### Учебно-тематический план

№ п/п	Дата	Тема занятия кружка	Вид деятельности
1		Организационное занятие «Здравствуй, класс компьютерный!». Знакомство с планом работы кружка. Техника безопасности в компьютерном классе»	Лекция, распределение заданий, обсуждение плана работы
2		Информация вокруг нас	Лекция
3		Практическая работа «В лес за информацией»	Выполнение упражнений, работа с компьютером
4		Отбор полезной информации. Информационный шум	Лекция
5		Шифры перестановки и замены. Шифр «Цезаря»	Выполнение упражнений, работа с компьютером
6		Практическая работа «Машин алфавит»	Выполнение упражнений, работа с компьютером
7		Игры «Мы – детективы», «Угадай код»	Выполнение упражнений, работа с компьютером
8		Обработка информации. Двоичное кодирование рисунков	Лекция, выполнение упражнений
9		Игра «Кто лучше рисует»	Выполнение упражнений, работа с компьютером
10		Компьютер. Устройства компьютера	Лекция, работа с компьютером

11		Игры «В магазине», «Сборка компьютера «Малыш»	Выполнение упражнений, работа с компьютером
12		Память. Внешняя и оперативная память	Лекция
13		Игры «Кто быстрее запомнит», «Кто где живет?», «Найди выход из лабиринта»	Выполнение упражнений, работа с компьютером
14		Первое знакомство с алгоритмами и исполнителями	Лекция
15		Практическая работа «Прогулки Энтика»	Выполнение упражнений, работа с компьютером
16		Команды алгоритмов. Игры «Сделай раз, сделай два», «Соберись в школу», «Остров сокровищ»	Выполнение упражнений, работа с компьютером
17		Алгоритмы. Стрелка «да» или стрелка «нет»	Выполнение упражнений, работа с компьютером
18		Игры «Налови рыбы», «Собери пирамиду»	Выполнение упражнений, работа с компьютером
19		Составление схемы алгоритма. Игры «Собери гербарий», «Приготовь салат»	Выполнение упражнений, работа с компьютером
20		Восстановление алгоритмов по знакомым играм	Выполнение упражнений, работа с компьютером
21		Составление и выполнение алгоритмов	Выполнение упражнений, работа с компьютером
22		Игра «Путешествие Энтика по безопасному лесу»	Работа с компьютером
23		Исполнитель алгоритмов Мышка-художник	Лекция, работа с компьютером
24		Алгоритмическая игра-квест «Помоги осьминогу найти рыбок»	Работа с компьютером
25		Алгоритмические головоломки	Выполнение упражнений, работа с компьютером
26		Исполнитель алгоритмов Перемещайка	Выполнение упражнений, работа с компьютером
27		Алгоритмы Перемещайки.	Лекция, выполнение

	Составление задач	упражнений
28	Практическая работа «Аквариум»	Работа с компьютером
29	Игра-квест «Построй свой дом»	Работа с компьютером
30	Алгоритмы с ветвлением в сказках и пословицах	Лекция, выполнение упражнений
31	Алгоритмы продолжения числовых последовательностей	Лекция, выполнение упражнений
32	Игры «Дополни ряд», «Найди лишний элемент»	Выполнение упражнений, работа с компьютером
33	Проект «Информашка в стране Алгоритмика»	Выполнение проекта
34	Итоговое занятие «Чему мы научились?»	

#### Учебно – методическое обеспечение

1. Дуванов А.А., Азы информатики. Рисуем на компьютере. Книга для ученика.- СПб.: БХВ-Петербург, 2009.- 352с.: ил.
2. Ломаковская А.В. «Ступеньки к информатике», 2012 г.
3. Смыковская Т.К., Карякина И.И. Microsoft Power Point: серия «Первые шаги по информатике», учеб.-методич. Пособие – Волгоград, 2012.
4. Соловьева Л.Ф. Компьютерные технологии для учителя - Санкт-Петербург, БХВ-Петербург, 2013.
5. Горячев А.В. и др. Информатика в играх и задачах. Учебник-тетрадь, 1,2,3 кл. Ч.1,2. М.: Баласс, 2012.
6. Горячев А.В., Горина К.И., Волкова Т.О. Информатика («Информатика в играх и задачах»). 3класс: Учебник в 2-х частях. – М.: Баласс, 2013г.
7. Обучающие и развивающие игры по информатике.  
<http://informat.name/entertainment/games>
8. <https://урокцифры.рф/>