

МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЕННОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 20 С. КРАСНАЯ ПОЛЯНА
ИПАТОВСКОГО РАЙОНА СТАВРОПОЛЬСКОГО КРАЯ

Рассмотрено на заседании
педагогического совета
Протокол от 29.08.2024 года № 1



УТВЕРЖДЕНО
Врио директора МКОУ СОШ № 20
с. Красная Поляна
Прощко А.Ю.
Приказ от «30» августа 2024 г. № 59-ОД

Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
объединения дополнительного образования
«Информатика малышам»
3-4 классы на 2024-2025 учебный год

Уровень программы: стартовый (ознакомительный)
Направленность: технологическая
Количество академических часов: 68ч.
Продолжительность занятий: 40 мин.
Составитель: Величко Наталия Алексеевна (учитель начальных классов)



с. Красная Поляна, 2024 г.

Пояснительная записка

Рабочая программа по курсу «Информатика малышам» в рамках внеурочной деятельности разработана на основе требований к результатам освоения основной образовательной программы начального общего образования и обеспечивает достижение планируемых результатов освоения ООП (личностных, метапредметных, предметных).

Цели и задачи курса

Целью изучения курса «Информатика малышам» в начальной школе является приобретение учащимися учебной ИКТ - компетентности, что позволит сформировать у учащихся предметные и универсальные учебные действия, а также опорную систему знаний, обеспечивающих продолжение образования в основной школе.

Общая характеристика курса

В рамках пропедевтического курса формируются первичные представления об объектах информатики, как естественно-научной дисциплины о закономерностях протекания информационных процессов в системах различной природы, а также о методах и средствах их автоматизации. Определение структуры содержания пропедевтического курса информатики на основе выделяемых в настоящее время трех основных направлений, определяющих содержание курса информатики: информация и информационные процессы, моделирование и информационные модели, области применения методов и средств информатики - позволяет в дальнейшем построить непрерывный курс информатики. Кроме того, изучение информатики в начальной школе позволяет учащимся более успешно освоить и другие предметы начального образования. Это связано с тем, что информатика имеет межпредметные связи с различными общеобразовательными предметами как на уровне понятийного аппарата, так и на уровне использования методов и средств познания реальности. Изучение информатики позволяет сформировать у учащихся многие виды деятельности, которые имеют метапредметный характер (сбор, хранение, передача, преобразование информации; моделирование; построение схем, таблиц и др.). В связи с этим, часть метапредметных результатов, включающих осваиваемые обучающимися универсальные учебные действия (обеспечивающие овладение ключевыми компетенциями, составляющими основу умения учиться) и межпредметными понятиями, входят в структуру предметных результатов курса информатики.

Вариативность заданий в курсе информатики, связь с различными предметами школьного курса (математика, окружающий мир, русский язык, литературное чтение, музыка), опора на опыт ребенка, включение в процесс обучения содержательных игровых ситуаций для усвоения предметных знаний и овладение способами действий, коллективное обсуждение ответов позволяет оказать положительное влияние на развитие познавательного интереса у учащихся. Предлагаемые ссылки на электронные образовательные ресурсы, будут способствовать: получению начальных представлений о возможностях ИКТ;

формированию познавательной потребности, повышению мотивации учащихся начальной школы; формированию первоначального умения работы на компьютере; стимуляции познавательной активности учащихся, формированию проектных начал за счет создания условий для реализации новых видов деятельности, связанных с созданием моделей, проведением экспериментов.

Изучение курса «Информатика малышам» реализуется во внеурочной деятельности в 3 и 4 классах по 2 часа в неделю, то есть 68 часов в год.

Результаты освоения учебного курса

Личностные результаты

Нравственно-этическое оценивание.

Ученик будет знать, и применять правила поведения в компьютерном классе и этические нормы работы с информацией коллективного пользования и личной информацией обучающегося. Ученик сможет выделять нравственный аспект поведения при работе с любой информацией и при использовании компьютерной техники коллективного пользования. Ученик научится самостоятельно соблюдать правила работы с файлами, правила поведения в компьютерном классе, цель которых – сохранение школьного имущества и здоровья одноклассников.

Самоопределение и смыслообразование.

Ученик сможет находить ответы на вопросы: «Какой смысл имеет для меня учение? Какой смысл имеет использование современных информационных технологий в процессе обучения в школе и в условиях самообразования?» У него будет сформировано отношение к компьютеру как к инструменту, позволяющему учиться самостоятельно. Ученик получит представление о месте информационных технологий в современном обществе, профессиональном использовании информационных 4 технологий, осознает их практическую значимость.

Метапредметные результаты образовательной деятельности

В процессе изучения курса формируются **РЕГУЛЯТИВНЫЕ УЧЕБНЫЕ ДЕЙСТВИЯ** (планирование и целеполагание, контроль и коррекция, оценивание).

Планирование и целеполагание.

У ученика будут сформированы умения:

- ставить учебные цели;
- использовать внешний план для решения поставленной задачи;
- планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации.

Контроль и коррекция.

У учеников будут сформированы умения:

- осуществлять итоговый и пошаговый контроль выполнения учебного задания по переходу информационной обучающей среды из начального состояния в конечное;
- сличать результат действий с эталоном (целью),
- вносить коррективы в действия в случае расхождения результата решения задачи с ранее поставленной целью.

Оценивание.

Ученик будет уметь оценивать результат своей работы с помощью тестовых компьютерных программ, а также самостоятельно определять пробелы в усвоении материала курса с помощью специальных заданий учебника.

У ученика будет сформирован ряд **ПОЗНАВАТЕЛЬНЫХ УЧЕБНЫХ ДЕЙСТВИЙ**.

Общеучебные универсальные действия:

- поиск и выделение необходимой информации в справочном разделе учебников, Интернет-сайтов с указанием источников информации, в том числе адресов сайтов, в гипертекстовых документах, входящих в состав методического комплекта, а также в других источниках информации;
- использование готовых графических моделей процессов для решения задач;
- оставление и использование для решения задач табличных моделей (для записи условия и решения логической задачи, описания группы объектов живой и неживой природы и объектов, созданных человеком и т.д.);
- использование опорных конспектов правил работы с незнакомыми компьютерными программами;
- одновременный анализ нескольких разнородных информационных объектов (рисунок, текст, таблица, схема) с целью выделения информации, необходимой для решения учебной задачи; - выбор наиболее эффективных способов решения учебной задачи в зависимости от конкретных условий (составление алгоритмов формальных исполнителей);
- постановка и формулирование проблемы, самостоятельное создание 5 алгоритмов деятельности при решении проблем творческого характера: создание различных информационных объектов с использованием офисных компьютерных программ, поздравительных открыток, презентаций, конструирование роботов.

Логические универсальные учебные действия:

- анализ объектов с целью выделения признаков с обозначением имени и значения свойства объектов (темы «Объекты и их свойства», «Действия объектов»);
- выбор оснований и критериев для сравнения, сериации, классификации объектов (решение заданий типа «Продолжи последовательность...», темы «Классы объектов», «Таблицы», «Порядок записей в таблице»);
- синтез как составление целого из частей; - построение логической цепи рассуждений.

Ученик научится:

- осуществлять поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий в учебниках, энциклопедиях, справочниках, в том числе гипертекстовых;
- осуществлять сбор информации с помощью наблюдения, опроса, эксперимента и фиксировать собранную информацию, организуя ее в виде списков, таблиц, деревьев;
- использовать знаково-символические средства, в том числе модели и схемы, для решения задач;
- основам смыслового чтения с выделением информации, необходимой для решения учебной задачи из текстов, таблиц, схем;
- осуществлять анализ объектов с выделением существенных и несущественных признаков;
- выбирать основания и критерии для сравнения, сериации, классификации объектов;
- устанавливать аналогии;
- строить логическую цепь рассуждений;
- осуществлять подведение под понятия, на основе распознавания объектов, выделения существенных признаков и их синтеза;
- обобщать, то есть осуществлять выделение общности для целого ряда или класса единичных объектов на основе выделения сущностной связи;
- осуществлять синтез как составление целого из частей.

Выпускник получит возможность научиться:

- осуществлять выбор наиболее эффективных способов решения задач;
- осознанно владеть общими приемами решения задач;
- формулировать проблемы, самостоятельно создавать алгоритмы деятельности при решении проблем творческого и поискового характера.

Предметные результаты:

Обучающиеся должны иметь представление:

- о понятии «информация»;
- о многообразии источников информации;
- о том, как человек воспринимает информацию;
- о компьютере, как об универсальной машине, предназначенной для обработки информации;
- о назначении основных устройств компьютера;
- об алгоритме как последовательности дискретных шагов, направленных на достижение цели;
- об истинных и ложных высказываниях;
- возможности текстового редактора Microsoft Word;
- возможности и назначение программы по созданию презентаций Microsoft Power Point;
- о возможностях и назначении программы Microsoft Excel.

Обучающиеся научатся:

- исполнять правила поведения в компьютерном классе;

- называть основные устройства персонального компьютера (процессор, монитор, клавиатура, мышь, память).
- приводить примеры: источников информации, работы с информацией; технических устройств, предназначенных для работы с информацией (телефон, телевизор, радио, компьютер, магнитофон), полезной и бесполезной информации;
- запускать программы с рабочего стола;
- выбирать нужные пункты меню с помощью мыши;
- пользоваться клавишами со стрелками, клавишей Enter, вводить с клавиатуры числа;
- с помощью учителя составлять и исполнять линейные алгоритмы для знакомых формальных исполнителей;
- с помощью учителя ставить учебные задачи и создавать линейные алгоритмы решения поставленных задач;
- работать с устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, дисководы);
- набирать информацию на русском и английском регистре;
- запускать нужные программы, выбирать пункты меню, правильно закрыть программу.
- работать с программами Paint, Word, Paint, Калькулятор, Power Point, Excel;
- искать необходимую информацию в сети Internet, копировать в документ;
- отправлять письма по электронной почте;
- создавать таблицы и диаграммы в программе Microsoft Excel;
- обрабатывать фотографии с помощью Microsoft Picture Manager.

Обучающиеся получают возможность научиться:

- ставить учебные задачи и создавать линейные алгоритмы решения поставленных задач;
- составлять и исполнять линейные алгоритмы для знакомых формальных исполнителей;
- определять истинность простых высказываний, записанных повествовательным предложением русского языка;
- создавать свою почту и отправлять письма по электронной почте с вложенной информацией;
- создавать таблицы и диаграммы в программе Microsoft Excel;
- самостоятельно создавать и защищать творческие мини-проекты.

Содержание курса «Информатика малышам»

Программа составлена на основе авторской программы внеурочной деятельности «Цифровая грамотность» с учетом возрастных особенностей учащихся с 3 по 4 класс.

Состоит из трех разделов:

1. Цифровые компетенции – навыки эффективного пользования технологиями – **49 часов**
2. Цифровое потребление – использование интернет услуг для работы и жизни – 10 часов.
3. Цифровая безопасность – 9 часов.

I. Цифровые компетенции – 49 часов.

1. Правила поведения и техника безопасности при работе с компьютером. Что умеет делать компьютер? Компьютер – помощник человека. Обсуждение необходимости соблюдения правил здорового образа жизни. Выявление потенциально опасных ситуаций для сохранения жизни и здоровья человека, сохранение личного и общественного имущества. Анализ ситуаций во время работы за компьютером. Объяснение основных правил Т.Б. при работе в компьютерном классе. Оценка степени личной ответственности за сохранение своего здоровья, за здоровье и безопасность окружающих. Применение персонального компьютера.

2. Из чего состоит компьютер? Поколение компьютеров. Основные элементы компьютера: системный блок, компьютерная мышь, клавиатура, монитор. Дополнительные элементы: принтер, сканер, МФУ, web-камера. История возникновения компьютера.

3. Работа с текстовым редактором Word. Установка параметров макета документа (параметры страницы, абзаца, книжная и альбомная ориентации). Набор текста, выделение, копирование, перемещение, удаление текста, редактирование текста. Нумерация и границы страниц. Работа с колонками (распределение текста по двум и более столбцам). Расстановка переноса, выбор цвета, изменение межстрочного интервала. Исправление ошибок, предварительный просмотр документа. Создание и редактирование списка (маркированные, нумерованные списки). Автофигуры, вставка и редактирование рисунков, надписи Word Art. Создание и сохранение поздравительной открытки.

4. Программа Microsoft Power Point. Запуск программы, панель инструментов. Создание презентации, добавление текста, оформление слайда, изменение дизайна. Редактирование слайдов, создание мультимедийных презентаций. Вставка фигур, рисунков, настройка анимации. Сохранение документа, завершение работы.

II. Цифровое потребление - 10 часов.

5. Информация. Способы передачи и получения информации. Свойства информации. Поиск информации в Интернете. Хранение и обработка информации. Способы компьютерного поиска информации: просмотр подобранной по теме информации, поиск файлов с помощью файловых менеджеров, использование средств поиска в электронных изданиях, использование специальных поисковых систем в сети Интернет. Работа с информацией, полученной через Интернет. Обработка информации (копирование текста, рисунка, сохранение и редактирование информации). Информационные носители.

6. Презентации с использованием триггеров. Добавление в слайды эффектов анимации. Управление презентацией. Алгоритм создания триггеров. Создание презентаций с использованием триггеров на основе готового проекта презентации. Создание собственной презентации с использованием триггеров. Эффекты анимация для смены слайдов. Эффекты анимации для объектов презентации. Настройка анимации. Работа с сортировщиком слайдов. Настройка

времени перехода слайдов. Ручной просмотр. Автоматический переход. Режим докладчика.

7. Проектная деятельность. Самостоятельная творческая работа учащихся над индивидуальным тематическим проектом «Моя презентация». Создание собственной презентации. Защита проектов.

III. Цифровая безопасность – 9 часов.

8. Как защитить компьютер.

Компьютерные угрозы: вирусы, спамы, потенциально опасные программы, троянские программы, вредоносные утилиты, сетевые черви.

Антивирусные программы.

Проверка переносных накопителей на наличие вирусов. Способы распространения вирусов. Признаки проявления вирусов. Средства защиты компьютера. Компьютерная гигиена. Создание резервных копий.

9. Безопасный Интернет. Правила безопасной работы в сети Интернет. Кто такие хакеры. Компьютерные преступления. Компьютерное пиратство....

10. Социальные сети. Безопасность и культура поведения в интернете. Фишинг (кража паролей). Культура поведения и правила общения в сети.

Перечень учебно-методического обеспечения

Аппаратные средства

1. Персональный компьютер - рабочее место учителя
2. Мультимедиапроектор
3. Устройства вывода звуковой информации(колонки)
4. Устройства для ручного ввода текстовой информации и манипулирования экранными объектами (клавиатура и мышь)

Программные средства

1. Комплекты презентаций по всем разделам курсов
2. Ресурсы Единой коллекции цифровых образовательных ресурсов (<http://school-collection.edu.ru/>).

Календарно-тематическое планирование

3-4 классы

(68 часов в год, 2 часа в неделю)

№ п/п	Тема урока	Количество часов	Дата проведения
Цифровые компетенции – 49 часов.			
1	Правила поведения и техника безопасности при работе с компьютером.	1	
2	Компьютер и его составляющие. Первое знакомство. Программы.	1	
3	Что умеет делать компьютер?	1	
4	Основные и дополнительные элементы компьютера	1	
5	История возникновения компьютера.	1	
6-7	Знакомство со стандартными программами. «Калькулятор». Назначение программы. Структура окна. Виды калькулятора. Работа с простейшими арифметическими действиями. Решение задач.	2	
8	Текстовый редактор Word. Знакомство с редактором.	1	
9	Установка параметров макета документа (параметры страницы, абзаца, книжная и альбомная ориентации).	1	
10-11	Текстовый редактор Word. Набор текста, выделение, копирование, перемещение, удаление текста, редактирование текста.	2	
12	Шрифт. Виды шрифтов (начертания, размеры), выбор шрифта, создание надписи, корректировка надписи		
13	Текстовый редактор Word. Нумерация и границы страниц.	1	
14	Текстовый редактор Word. Работа с колонками (распределение текста по двум и более столбцам).	1	
15	Текстовый редактор Word. Исправление ошибок, предварительный просмотр документа.	1	
16	Текстовый редактор Word. Создание и редактирование списка (маркированные, нумерованные списки).	1	
17	Текстовый редактор Word. Расстановка переноса, выбор цвета, изменение межстрочного интервала.	1	

18	Текстовый редактор Word. Автофигуры, вставка и редактирование рисунков, надписи Word Art.	1	
19-20	Текстовый редактор Word. Создание и сохранение поздравительной открытки.	2	
21-22	Буклеты. Оформление буклетов	2	
23-24	Программа Microsoft Power Point. Знакомство с программой. Создание презентации, добавление текста, оформление слайда, изменение дизайна.	2	
25-26	Программа Microsoft Power Point. Редактирование слайдов, создание мультимедийных презентаций. Вставка фигур, рисунков, настройка анимации. Сохранение документа, завершение работы.	2	
27-28	Программа Microsoft Power Point. Эффекты анимация для смены слайдов. Эффекты анимации для объектов презентации. Настройка анимации.	2	
29-30	Программа Microsoft Power Point. Работа с сортировщиком слайдов. Настройка времени перехода слайдов. Ручной просмотр. Автоматический переход. Режим докладчика.	2	
31-32	Проектная деятельность. Презентации с использованием триггеров. Добавление в слайды эффектов анимации. Управление презентацией. Алгоритм создания триггеров. Создание презентаций с использованием триггеров на основе готового проекта презентации.	2	
33	Поиск информации для презентации в Интернет	1	
34-35	Промышленная графика Создание образца упаковки (фантика) конфеты, шоколадки, мороженого, работа с библиотекой символов	2	
36-37	Театральная графика (Создание образца занавеса, эскизов костюмов и головных уборов)	2	
38-39	Пейзаж. Понятие пейзажа, примеры, понятия (пространство, ближе, дальше, за, около, ритм, размер)	2	
40-41	Декоративное рисование. Упражнения, повторение и закрепление пройденного материала. Создание коллекции рисунков.	2	
42-44	Самостоятельная творческая работа учащихся над индивидуальным тематическим проектом «Моя презентация».	3	
45	Защита проектов	1	
46-47	Решение головоломок (логических задач). Тесты на внимательность.	2	

48-49	Мультимедийная информация и ее применение в обучении. Графические редакторы. Звуковые редакторы. Видео редакторы. Плееры, их отличие.	2	
Цифровое потребление - 10 часов.			
50-51	Информация. Способы передачи и получения информации. Свойства информации.	2	
52	Поиск информации в Интернете. Хранение и обработка информации.	1	
53-54	Сетевые технологии. Интернет. Компьютерные сети. Локальная компьютерная сеть. Глобальная компьютерная сеть. Браузеры. Почтовые сервисы. Образовательные сайты. Работа в чатах, регистрация на почтовом сервере.	2	
55-56	Способы компьютерного поиска информации: просмотр подобранной по теме информации, поиск файлов с помощью файловых менеджеров, использование средств поиска в электронных изданиях, использование специальных поисковых систем в сети Интернет.	2	
57-58	Работа с информацией, полученной через Интернет. Обработка информации (копирование текста, рисунка, сохранение и редактирование информации).	2	
59	Информационные носители.	1	
Цифровая безопасность - 9 часов.			
60-61	Компьютерные угрозы: вирусы, спамы, потенциально опасные программы, троянские программы, вредоносные утилиты, сетевые черви.	2	
62-63	Проверка переносных накопителей на наличие вирусов. Способы распространения вирусов. Признаки проявления вирусов. Средства защиты компьютера. Компьютерная гигиена. Создание резервных копий.	2	
64-65	Безопасный Интернет. Правила безопасной работы в сети Интернет. Кто такие хакеры. Компьютерные преступления. Компьютерное пиратство....	2	
66-67	Социальные сети. Безопасность и культура поведения в интернете. Фишинг (кража паролей). Культура поведения и правила общения в сети.	2	
68	Игра «Путешествие в страну Зазеркалье»	1	
Итого:		68 часов	

