

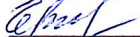
муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение

**Лиховская средняя общеобразовательная школа**

Согласовано

Заместитель директора по ВР

МБОУ Лиховской СОШ

 Е.В. Северина

Принята Педагогическим советом

МБОУ Лиховской СОШ

Протокол № 1 от 22.08.2023г

Утверждена: приказом директора

МБОУ Лиховской СОШ

От 22.08.2023г № 144

 Н.В. Журавлева



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая**

**программа «Инфознайка»**

Для обучающихся 2-7 классов

Срок реализации программы 1 год

Составитель: руководитель кружка,  
учитель Моисеева Ирина Васильевна

х. Лихой

2023 – 2024 учебный год

## **Пояснительная записка**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Инфознайка» составлена на основе Федерального закона Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. N

273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», Образовательной программы ДО МБОУ Лиховской СОШ, Положения о рабочей программе дополнительного общеобразовательного общеразвивающего образования детей в МБОУ Лиховской СОШ.

Наше время можно назвать временем информатизации общества. Одним из важнейших аспектов деятельности человека становится умение оперативно и качественно работать с информацией, привлекая для этого современные средства и методы. В школе над развитием таких умений занимаются на уроках информатики. В базисном учебном плане предусмотрено преподавание информатики в 2-4 классах, а затем начиная с 5-го класса. Проблемой является отсутствие связующего звена между курсом "Информатика и ИКТ" в начальной школе и базовым курсом информатики, который начинается с 7 класса

### **Направленность - техническая**

**Актуальность:** Общеобразовательные учреждения (школы, гимназии, лицеи), в последние годы все интенсивнее используются площадки для новых информационных технологий во внеурочное время. В связи с этим, фундаментальной проблемой современной системы образования является создание оптимального образовательного пространства, в котором все учащиеся достигли бы наивысшего уровня в развитии своих способностей.

Подготовка подрастающего поколения к полноценной жизни в условиях информационного общества происходит в разных сферах образовательного пространства. Сегодня общее образование при всей вариативности учебных планов и программ ограничивает возможность познавательного выбора и выбора практической деятельности, а также не может уделять достаточного внимания созданию необходимой среды общения и развития обучающегося в условиях информатизации общества. Новые возможности для творческого развития ребенка, его самоопределения и самореализации; условия для формирования информационной культуры школьников могут иметь занятия в рамках элективных курсов, что может повысить эффективность

обучения, определить инновационные подходы к формам взаимодействия в процессе обучения и изменения содержания и характера деятельности обучающего и обучаемого.

Для достижения поставленной цели определены **задачи**:

□ разработать курс по информатике для 2-7 классов;

### **Цель программы:**

Создание условий для формирования общеинтеллектуальных умений и навыков на основе средств и методов информатики и ИКТ, в том числе овладение умениями работать с различными видами информации, самостоятельно планировать и осуществлять индивидуальную и коллективную информационную деятельность, представлять и оценивать ее результаты;

### **Задачи программы:**

1. Сформировать представления об информации, как сведениях об окружающем мире, общее представление об информационных процессах.
2. Адаптировать знания обучающихся в части возможности перенесения в компьютерную среду.
3. Сформировать правильное позиционирование компьютера как помощника в познавательной и учебно-игровой деятельности.
4. Обеспечить положительную мотивацию для дальнейшего изучения предмета Информатика.
5. Воспитание ответственного и избирательного отношения к информации; развитие познавательных, интеллектуальных и творческих способностей учащихся.

В объединении занимаются дети разного возраста - от 11 до 13 лет без ограничения способностей, желающие научиться реализовать себя в данном виде деятельности.

Программа построена по принципу «от простого к сложному».

На одном занятии сочетаются различные виды деятельности: обучающиеся слушают объяснения педагога, выполняют практическую работу. Занятия включают: сообщение теоретических сведений, формирование умений и навыков в выполнении различных операций, закрепление и проверку полученных знаний и навыков.

Срок реализации программы рассчитан на 1 год.

### **Ожидаемые результаты:**

#### Учащиеся должны знать:

1. Правила поведения в компьютерном классе;
2. Основные и периферийные устройства компьютера;
3. Способы передачи информации;

#### Учащиеся должны уметь, применять:

1. Демонстрировать основные и периферийные устройства компьютера;

2. Работать с клавиатурой;
3. Работать с манипулятором мышь;
4. Работать в графическом редакторе Paint с инструментами: карандаш, кисть, ластик, заливка.

Личностные результаты:

1. Ценностно-смысловые установки на использование ИКТ.
2. Способность к саморазвитию.

Метапредметные результаты:

1. Умение определять цель деятельности, составлять план достижения результата.
2. Понимание причин затруднений.
3. Умение использовать ИКТ.

Формы подведения итогов реализации программы: просмотр творческих, практических работ с обсуждением, тест, презентация проектов, участие в конкурсах, выставках различного уровня.

**Содержание обучения Раздел 1. Обучение работе на компьютере**

**Тема «Освоение системной среды Windows»**

Назначение основных устройств компьютера. Правила работы за компьютером. Сопоставление роли и назначения компьютерного и реального рабочих столов.

Назначение объектов компьютерного Рабочего стола. Освоение приемов работы с мышью.

Представление о графическом интерфейсе системной среды; понятие компьютерного меню.

Освоение технологии работы с меню.

Знакомство с назначением и функциями Главного меню. Технология запуска программ из Главного меню и завершения работы программы.

Представление об окне как об объекте графического интерфейса. Технология работы с окном.

Освоение клавиатуры. Назначение служебных клавиш.

*Учащиеся будут знать:*

- назначение основных устройств компьютера;
- правила работы за компьютером;
- назначение Рабочего стола;

- понятие графического интерфейса;
- назначение компьютерного меню и Главного меню;
- роль окна при работе в системной среде Windows;
- назначение служебных клавиш на клавиатуре.

*Учащиеся будут уметь:*

- работать мышью;
- выбирать пункты меню;
- запускать программу и завершать работу с ней;
- изменять размеры и расположение окна.

### **Тема «Простейшая технология работы с текстом»**

Назначение текстового редактора. Структура графического интерфейса текстового редактора (на примере Блокнота). Назначение Основного меню. Команды Основного меню текстового редактора.

Технология ввода текста. Редактирование текста: вставка, удаление и замена символов; вставка и удаление пустых строк.

Назначение буфера обмена. Действия с фрагментом текста: выделение, копирование, удаление, перемещение.

*Учащиеся будут знать:*

- Г основные правила набора текста;
- Г назначение Основного меню;
- Г основные операции редактирования;
- Г значение буфера обмена.

*Учащиеся будут уметь:*

- Г вводить и редактировать текст;

- Г копировать, перемещать, удалять фрагмент текста.

### **Тема «Вычисления на компьютере с помощью Калькулятора»**

Математические примеры различных приспособлений для вычисления арифметических операций. Технология вычислений с помощью программы Калькулятор. *Учащиеся будут знать:*

- Г назначение программы Калькулятор;
- Г технологию работы с программой Калькулятор.

*Учащиеся будут уметь:*

- Г приводить исторические примеры приспособлений, используемых для расчетов;
- Г выполнять расчеты с помощью программы Калькулятор.

### **Тема «Представление о составном документе»**

Работа с несколькими окнами. Создание составного документа с использованием двух программ.

*Учащиеся будут уметь:*

- Г располагать окна на Рабочем столе и поочередно в них работать;
- Г создавать составной документ.

## **Раздел 2. Компьютерная графика как средство развития творческого потенциала**

### **Тема «Освоение среды графического редактора Paint»**

Понятие компьютерной графики. Основные возможности графического редактора Paint по созданию графических объектов. Интерфейс графического редактора и его основные объекты. Панель Палитра. Панель Инструменты. Настройка инструментов рисования. Создание рисунков с помощью инструментов.

*Учащиеся будут знать:*

- назначение и возможности графического редактора; • назначение объектов интерфейса графического редактора.

*Учащиеся будут уметь:*

- настраивать Панель инструментов;
- создавать простейшие рисунки с помощью инструментов.

**Тема « Редактирование рисунков»** Использование команды *Отменить*. Использование инструмента *Ластик*.

Понятие фрагмента рисунка. Технология выделения фрагмента рисунка и его перемещения. Примеры создания графического объекта из типовых фрагментов. Сохранение рисунка на диске. Понятие файла. Открытие файла с рисунком. Практикум по созданию и редактированию графических объектов.

*Учащиеся будут знать:*

- понятие фрагмента рисунка;
- понятие файла.

*Учащиеся будут уметь:*

- выделять и перемещать фрагмент рисунка;
- создавать графический объект из типовых фрагментов;
- сохранять рисунок в файле и открывать файл.

**Тема « Точные построения графических объектов»**

Использование клавиши Shift для построения прямых, квадратов; кубов, кругов. Построение геометрических фигур. Понятие пикселя. Редактирование графического объекта по пикселям. Понятие пиктограммы. Создание и редактирование пиктограммы по пикселям.

*Учащиеся будут знать:*

- точные способы построения геометрических фигур

*Учащиеся будут уметь:*

- использовать для построения точных клавишу Shift;  
редактировать графический объект по пикселям.

**Тема « Представление об алгоритме»**

Понятие алгоритма. Примеры алгоритмов из окружающей жизни.

Понятие последовательного (линейного) алгоритма. Представление о циклическом алгоритме. Примеры построения графических объектов на основе циклического и линейного алгоритмов.

Построение графических объектов методом последовательного укрупнения копируемого фрагмента.

*Учащиеся будут знать:*

- понятие алгоритма;
- понятие линейного алгоритма; геометрических

## Календарнотематическое планирование

№	Наименование разделов и тем	Дата проведения		Количество часов		
		План	Факт	Всего	Теория	Практика
	Раздел 1. Учимся работать на компьютере.					
<b>1</b>	Человек и компьютер. Знакомство с основными устройствами компьютера.	04.09		<b>1</b>	<b>0.5</b>	<b>0.5</b>
<b>2</b>	Рабочий стол в реальном и виртуальном мире. Знакомство с объектами Рабочего стола.	11.09		<b>1</b>	<b>0.5</b>	<b>0.5</b>
<b>3</b>	Компьютерная помощница – мышь. Освоение приёмов работы с мышью.	18.09		<b>1</b>	<b>0.5</b>	<b>0.5</b>
<b>4</b>	Меню: возможность выбора. Использование меню для выбора элементов.	25.09		<b>1</b>	<b>0.5</b>	<b>0.5</b>
<b>5</b>	Начните работу с нажатия кнопки Пуск. Запуск стандартных программ из Главного меню.	02.10		<b>1</b>	<b>0.5</b>	<b>0.5</b>
<b>6</b>	Окно в компьютерный мир. Освоение основных действий с окном.	09.10		<b>1</b>	<b>0.5</b>	<b>0.5</b>
<b>7</b>	Клавиатура – инструмент писателя. Знакомство с алфавитноцифровыми и служебными клавишами.	16.10		<b>1</b>	<b>0.5</b>	<b>0.5</b>
<b>8</b>	Набор простейшего текста. Решение математических примеров	23.10		<b>1</b>	<b>0.5</b>	<b>0.5</b>
<b>9</b>	Обобщающее занятие по темам	13.11		<b>1</b>	<b>0.5</b>	<b>0.5</b>
<b>10</b>	Набор и редактирование текста. Ввод и редактирование текста в программе Блокнот.	20.11		<b>1</b>	<b>0,5</b>	<b>0,5</b>



<b>11</b> <b>12</b>	Что скрывается в строке меню. Вставка и удаление пустых строк.	27.11 04.12		<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>
<b>13</b> <b>14</b>	Действия с фрагментом текста. Вставка нескольких копий фрагмента в текст.	11.12 18.12		<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>
<b>15</b>	Калькулятор – помощник математиков. Выполнение арифметических действий на Калькуляторе.	25.12		<b>1</b>	<b>0,5</b>	<b>0,5</b>
<b>17</b>	Один помощник хорошо, а два – лучше. Освоение совместных действий при работе с двумя программами.	15.01		<b>1</b>	<b>0.5</b>	<b>0.5</b>
<b>18</b>	Контроль и проверка ЗУНов в разделе «Учимся работать на компьютере».	22.01		<b>1</b>	<b>0.5</b>	<b>0.5</b>
	<b>Раздел II «Компьютерная графика».</b>					
<b>19</b>	Инструменты для рисования. Знакомство с интерфейсом графического редактора Paint.	29.01		<b>1</b>	<b>0.5</b>	<b>0.5</b>
<b>20</b>	Компьютерная графика. Работа с элементами интерфейса графического редактора.	05.02		<b>1</b>	<b>0.5</b>	<b>0.5</b>
<b>21</b>	Создание компьютерного рисунка. Составление изображения в графическом редакторе.	12.02		<b>1</b>	<b>0.5</b>	<b>0.5</b>

<b>22</b>	Настройка инструментов. Настройка инструментов. Пейзаж.	19.02		<b>1</b>	<b>0.5</b>	<b>0.5</b>
<b>23</b>	Редактирование компьютерного рисунка. Геометрические фигуры на рисунках.	26.02		<b>1</b>	<b>0.5</b>	<b>0.5</b>
<b>24</b>	Фрагмент рисунка. Выделение фрагмента прямоугольной формы. Сборка рисунка из деталей. Зимний сюжет.	04.03		<b>1</b>	<b>0.5</b>	<b>0.5</b>
<b>25</b>	Как сохранить вложенный рисунок. Сохранение рисунка на жёстком диске.	11.03		<b>1</b>	<b>0.5</b>	<b>0.5</b>
<b>26</b>	Как открыть рисунок, сохранённый на диске. Пирамида.	18.03		<b>1</b>	<b>0.5</b>	<b>0.5</b>

<b>27</b>	Обобщающее занятие по темам четверти.	01.04		<b>1</b>	<b>0.5</b>	<b>0.5</b>
<b>28</b>	Построение с помощью клавиши Shift. Соприкасающиеся квадраты.	08.04		<b>1</b>	<b>0.5</b>	<b>0.5</b>
<b>29</b> <b>30</b>	Эллипс и окружность. Вписанные фигуры.	15.04		<b>1</b>	<b>0,5</b>	<b>0,5</b>
<b>31</b> <b>32</b>	Что такое пиксель. Изменение масштаба рисунка.	22.04		<b>1</b>	<b>0,5</b>	<b>0,5</b>
<b>33</b>	Алгоритмы в нашей жизни. Алгоритм создания орнамента.	06.05		<b>1</b>	<b>0,5</b>	<b>0,5</b>
<b>34</b>	Откуда произошло слово «алгоритм». План класса	13.05		<b>1</b>	<b>0.5</b>	<b>0.5</b>
<b>35</b>	Какие бывают алгоритмы. Алгоритм построения клеточного поля.	20.05		<b>1</b>	<b>0.5</b>	<b>0.5</b>
	Итого:			<b>32ч</b>		

## Материально – техническое обеспечение

### Аппаратные средства

- **Компьютер** – универсальное устройство обработки информации; основная конфигурация современного компьютера обеспечивает учащемуся мультимедиа-возможности: видео-изображение, качественный стереозвук в наушниках, речевой ввод с микрофона и др.
- **Проектор**, подключаемый к компьютеру, видеомagniтофону, микроскопу и т. п.; технологический элемент новой грамотности – радикально повышает: уровень наглядности в работе учителя, возможность для учащихся представлять результаты своей работы всему классу, эффективность организационных и административных выступлений.
- **Принтер** – позволяет фиксировать на бумаге информацию, найденную и созданную учащимися или учителем. Для многих школьных применений необходим или желателен цветной принтер. В некоторых ситуациях очень желательно использование бумаги и изображения большого формата.
- **Телекоммуникационный блок, устройства, обеспечивающие подключение к сети** – дает доступ к российским и мировым информационным ресурсам, позволяет вести переписку с другими школами.
- **Устройства ввода и вывода звуковой информации** – микрофон; наушники для индивидуальной работы со звуковой информацией.
- **Устройства для ручного ввода текстовой информации и манипулирования экранными объектами** – клавиатура и мышь (и разнообразные устройства аналогичного назначения).
- **Устройства для записи (ввода) визуальной и звуковой информации:**  
сканер; фотоаппарат; видеокамера.

### Программные средства

- Операционная система.
- Файловый менеджер (в составе операционной системы или др.).
- Антивирусная программа.
- Программа-архиватор.
- Клавиатурный тренажер.

- Интегрированное офисное приложение, включающее текстовый редактор, растровый и векторный графические редакторы, программу разработки презентаций и электронные таблицы.
- Звуковой редактор.
- Простая система управления базами данных.
- Простая геоинформационная система.
- Мультимедиа проигрыватель (входит в состав операционных систем или др.).
- Система программирования.
- Почтовый клиент (входит в состав операционных систем или др.).
- Браузер (входит в состав операционных систем или др.).
- Программа интерактивного общения
- Простой редактор Web-страниц

### Литература

- Босова Л.Л. Информатика: Учебник для 5 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2007.
- Босова Л.Л., Босова А.Ю. Уроки информатики в 5–7 классах: методическое пособие. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2007.
- Босова Л.Л., Босова А.Ю., Коломенская Ю.Г. Занимательные задачи по информатике. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2006.
- Босова Л.Л., Босова А.Ю. Контрольно-измерительные материалы по информатике для V-VII классов // Информатика в школе: приложение к журналу «информатика и образование». №6–2007. – М.: Образование и Информатика, 2007.
- Босова Л.Л. Набор цифровых образовательных ресурсов «Информатика 5-7». – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2007.

- понятие циклического алгоритма.

*Учащиеся будут уметь:*

- разрабатывать алгоритм и в соответствии с создаваемым графический объект;
- использовать при создании графического объекта циклический алгоритм.

**Тема «Конструирование из мозаики»** Понятие типового элемента мозаики. Понятие конструирования. Меню готовых форм - плоских и объемных. Конструирование с помощью меню готовых форм. *Учащиеся будут знать:*

- что такое конструирование; □ технологию конструирования из меню готовых форм.

*Учащиеся будут уметь:*

- создавать меню типовых элементов мозаики (готовых форм);
- разрабатывать алгоритм конструирования из меню готовых форм;
- конструировать разнообразные графические объекты.

### **Тема « Моделирование в среде графического редактора»**

Представление о моделях окружающего мира. Понятие моделирования. Примеры построения моделей в графическом редакторе.

*Учащиеся будут знать:*

- что такое модель;
- в чем заключается суть моделирования. *Учащиеся будут уметь:*
- приводить примеры моделей из окружающей среды;
- строить модели в графическом редакторе.

Большое значение при изучении курса уделено межпредметным связям, в частности с уроками математики, геометрии, географии, чтения и развития речи, а также с уроками изобразительного искусства