

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
средняя общеобразовательная школа села Аятское  
Центр образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста»**

СОГЛАСОВАНО  
Руководитель ШМО  
точных и естественных наук

\_\_\_\_\_  
/М.Н. Войтехова /  
Протокол № 1  
«30» августа 2024 г.

СОГЛАСОВАНО  
Заместитель директора  
по УВР

\_\_\_\_\_  
/И.А. Разградская /  
Протокол № \_\_\_\_\_  
«30» августа 2024 г.

УТВЕРЖДАЮ  
Директор  
МБОУ СОШ с. Аятское

\_\_\_\_\_  
/Е.В. Севрюгина /  
Приказ № 286-Д  
«30» августа 2024 г.

## Программа дополнительного образования

**«Занимательная Информатика» для 2 класса**

**Рассчитана на год обучения 1 час в неделю**

Составитель учитель информатики Чиглинцев Владимир Сергеевич,

Учебный год \_\_\_\_\_ 2024-2025 \_\_\_\_\_

Количество часов по программе \_\_\_\_\_ 34 \_\_\_\_\_

## **Актуальность программы.**

Информатика как динамично развивающаяся наука становится одной из тех отраслей знаний, которая призвана готовить современного человека к жизни в новом информационном обществе.

Учебный предмет «Информатика» как самостоятельная дисциплина является образовательным компонентом общего среднего образования. Вместе с тем, он пронизывает содержание многих других предметов и, следовательно, становится дисциплиной обобщающего, методологического плана.

Задача обучения информатике в целом - внедрение и использование новых передовых информационных технологий, пробуждение в детях желания экспериментировать, формулировать и проверять гипотезы и учиться на своих ошибках.

Простейшие навыки общения с компьютером должны прививаться именно в младших классах, для того чтобы на предметных уроках в средних классах дети могли сосредоточиться на смысловых аспектах.

Учащиеся младших классов испытывают к компьютеру сверхдоверие и обладают психологической готовностью к активной встрече с ним. Общение с компьютером увеличивает потребность в приобретении знаний, продолжении образования.

Данный курс носит пропедевтический характер. К пропедевтическим элементам компьютерной грамотности относится умение работать с прикладным программным обеспечением. Программа курса состоит из четырех ступеней, фактически продолжающих друг друга, но между тем каждая является самостоятельной частью усвоения информатики. Дети, приходя в школу в 1 класс и занимаясь в компьютерном кружке все 4 года, смогут освоить работу в основных прикладных программах, но между тем, если ребенок начнет заниматься позже, со 2 или 3 класса, он свободно сможет влиться в коллектив.

## **Задачи программы**

Освоить общие безопасные и эргономичные принципы работы на ПК.

Познакомить учащихся с возможностями различных средств ИКТ для использования в обучении, развития собственной познавательной деятельности и общей культуры.

Освоить с учащимися первичные навыки обработки и поиска информации при помощи средств ИКТ.

Научить вводить различные виды информации в компьютер: текст, звук, изображение, цифровые данные; создавать, редактировать, сохранять и передавать гипермедиа сообщения и объекты.

## **Основная цель программы:**

формирование информационной компетентности и развитие мышления младших школьников.

## **Назначение программы:**

помочь детям узнать основные возможности компьютера и научиться ими пользоваться в повседневной жизни.

### **Формы обучения.**

Основной формой обучения по данной программе является учебно-практическая деятельность обучающихся. Приоритетными методами её организации служат практические, поисково-творческие работы. Все виды практической деятельности в программе направлены на освоение различных технологий работы с информацией и компьютером как инструментом обработки информации.

На каждом этапе обучения курса «Занимательная Информатика» выбирается такой объект или тема работы для обучающихся, который позволяет обеспечивать охват всей совокупности рекомендуемых в программе практических умений и навыков. При этом учитывается посильность выполнения работы для обучающихся соответствующего возраста, его общественная и личностная ценность, возможность выполнения работы при имеющейся материально-технической базе обучения.

Большое внимание обращается на обеспечение безопасности труда обучающихся при выполнении различных работ, в том числе по соблюдению правил электробезопасности.

Личностно-ориентированный характер обеспечивается посредством предоставления учащимся в процессе освоения программы возможности выбора лично или общественно значимых объектов труда. При этом обучение осуществляется на объектах различной сложности и трудоёмкости, согласуя их с возрастными особенностями обучающихся и уровнем их общего образования, возможностями выполнения правил безопасного труда и требований охраны здоровья детей.

### **Формы работы.**

Программа предусматривает использование следующих форм работы:

- \* фронтальной - подача учебного материала всему коллективу учеников
- \* индивидуальной - самостоятельная работа обучающихся с оказанием учителем помощи учащимся при возникновении затруднения, не уменьшая активности учеников и содействуя выработке навыков самостоятельной работы.

- \* групповой - когда учащимся предоставляется возможность самостоятельно построить свою деятельность на основе принципа взаимозаменяемости, ощутить помощь со стороны друг друга, учесть

возможности каждого на конкретном этапе деятельности. Всё это способствует более быстрому и качественному выполнению задания. Особым приёмом при организации групповой формы работы является ориентирование учеников на создание так называемых мини групп или подгрупп с учётом их возраста и опыта работы.

### **Примерная структура занятия:**

1. Организационный момент (1-2 мин)
2. Разминка: задачи на развитие внимания (3-5 мин)
3. Разбор нового материала. Теоретическая часть (3-5 мин)  
Работа за компьютером. Практическая часть (10-15 мин)
4. Физкультминутка (1-2 мин)
6. Подведение итогов занятия (3 мин)

### **Гигиенические требования к использованию персональных компьютеров (ПК) в начальной школе.**

Продолжительность непрерывного использования компьютера с жидкокристаллическим монитором на занятии составляет: для учащихся 1-2 классов - не более 20 минут. Сохранить здоровье глаз помогут правила, которых стоит придерживаться во время работы за компьютером:

- чаще переводить взгляд на удаленный объект;
- правильно установить экран монитора и постараться предотвратить отсутствие бликов на экране;
- работать при надлежащей освещенности помещения, не работать в темноте;
- моргать каждые 3-5 секунд;
- выбрать правильное расстояние (не менее 50 см) до монитора;
- по возможности сокращать время работы за компьютером;
- делать 2-3-минутные перерывы при работе за компьютером.

### **Программа курса состоит из часов:**

2 класс «Занимательная Информатика»- 34 часа (1 раз в неделю ).

### **Результаты освоения программы**

#### **Личностные**

- внутренняя позиция школьника на основе положительного отношения к школе;
- положительная мотивация и познавательный интерес к изучению курса;
- критическое отношение к информации и избирательность её восприятия;
- уважение к информации о частной жизни и информационным результатам других людей;

- способность к самооценке;
- начальные навыки сотрудничества в разных ситуациях.

## **Метапредметные**

### ***Познавательные***

- начало формирования навыка поиска необходимой информации для выполнения учебных заданий;
- сбор информации;
- обработка информации (*с помощью ИКТ*);
- анализ информации;
- передача информации (устным, письменным, цифровым способами);
- самостоятельно выделять и формулировать познавательную цель;
- использовать общие приёмы решения задач;
- контролировать и оценивать процесс и результат деятельности;
- моделировать, т.е. выделять и обобщенно фиксировать группы существенных признаков объектов с целью решения конкретных задач;
- подведение под понятие на основе распознавания объектов, выделения существенных признаков;
- синтез;
- сравнение;
- классификация по заданным критериям;
- установление аналогий;
- построение рассуждения.

### ***Регулятивные***

- начальные навыки умения формулировать и удерживать учебную задачу;
- преобразовывать практическую задачу в познавательную;
- ставить новые учебные задачи в сотрудничестве с учителем;
- выбирать действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
- умение выполнять учебные действия в устной форме;
- использовать речь для регуляции своего действия;
- сличать способ действия и его результат с заданным эталоном с целью обнаружения отклонений и отличий от эталона;
- адекватно воспринимать предложения учителей, товарищей, родителей и других людей по исправлению допущенных ошибок;
- выделять и формулировать то, что уже усвоено и что еще нужно усвоить, определять качество и уровня усвоения;

### ***Коммуникативные***

В процессе обучения дети учатся:

- работать в группе, учитывать мнения партнеров, отличные от собственных;
- ставить вопросы;
- обращаться за помощью;

- формулировать свои затруднения;
- предлагать помощь и сотрудничество;
- договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности;
- слушать собеседника;
- договариваться и приходить к общему решению;
- формулировать собственное мнение и позицию;
- осуществлять взаимный контроль;
- адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

### **Предметные**

В результате изучения учащиеся должны знать:

- как правильно и безопасно вести себя в компьютерном классе;
- для чего нужны основные устройства компьютера;
- что такое полное имя файла;

уметь:

- пользоваться мышью и клавиатурой;
- запускать компьютерные программы и завершать работу с ними;
- выполнять основные операции при рисовании с помощью одной из компьютерных программ;
- создавать папки (каталоги);
- удалять файлы и папки (каталоги);
- копировать файлы и папки (каталоги);
- перемещать файлы и папки (каталоги).
- сохранять созданные рисунки и вносить в них изменения.
- выполнять основные операции при создании движущихся изображений с помощью одной из программ;
- сохранять созданные движущиеся изображения и вносить в них изменения.
- выполнять основные операции при проектировании домов квартир с помощью одной из компьютерных программ;
- сохранять созданный проект и вносить в него изменения.
- выполнять основные операции при создании компьютерных игр с помощью одной из программ;
- набирать текст на клавиатуре;
- сохранять набранные тексты, открывать ранее сохраненные текстовые документы и редактировать их;
- копировать, вставлять и удалять фрагменты текста;
- устанавливать шрифт текста, цвет, размер и начертание букв.
- вставлять изображения в печатную публикацию;
- создавать схемы и включать их в печатную публикацию;
- создавать таблицы и включать их в печатную публикацию.
- искать, находить и сохранять тексты, найденные с помощью поисковых систем;

- искать, находить и сохранять изображения, найденные с помощью поисковых систем.

### Тематическое планирование

| №     | Наименование тем   | Количество часов |
|-------|--|------------------|
| 1     | Правили техники безопасности.<br>Компьютер и его части.  | 1                |
| 2     | Клавиатура. Мышка.   | 1                |
| 3     | Программы для создания компьютерного рисунка. Компьютерная графика. Интерфейс программы Paint. | 1                |
| 4,5   | Работа с инструментом «кисть», «карандаш», «заливка», «ластик».                                | 2                |
| 6     | Знакомство с инструментом «распылитель»  | 1                |
| 7     | Знакомство с командой «поворот»  | 1                |
| 8     | Знакомство с командой «наклон»   | 1                |
| 9     | Вставка текста в редактор Paint  | 1                |
| 10,11 | Создание композиции с инструментом «распылитель» и командами «поворот», «наклон»               | 2                |
| 12,13 | Проба пера. Проект.<br>Тематическая композиция на тему «Любимая сказка»                        | 2                |
| 14    | Электронная презентация. Интерфейс программы PowerPoint.                                       | 1                |
| 15,16 | Создание и дизайн слайда.  | 2                |
| 17,18 | Работа с текстом. Набор и редактирование текста.   | 2                |
| 19,20 | Вставка и редактирование картинок.   | 2                |
| 21,22 | Создание презентации.  | 2                |
| 23    | Демонстрация презентации.  | 1                |
| 24    | Текстовый редактор Word.<br>Клавиатура.  | 1                |
| 25    | Меню «Главная»   | 1                |
| 26,27 | Набор и редактирование текста.   | 2                |
| 28    | Форматирование текста.   | 1                |
| 29    | Меню «Вставка»   | 1                |
| 30,31 | Размещение рисунка в тексте.   | 2                |
| 32    | Графический редактор Paint. Повторение.  | 1                |
| 33    | Программа PowerPoint. Повторение.  | 1                |
| 34    | Подведение итогов.   | 1                |