

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области  
средняя общеобразовательная школа имени Героя Советского Союза Ивана Федоровича  
Самаркина с. Новая Кармала муниципального района Кошкинский Самарской области

Проверено  
Зам. директора по УВР  
\_\_\_\_\_ Макарова Л.И.  
« 26 » августа 2022

Утверждаю  
Директор школы  
\_\_\_\_\_ Толстикова И.Н.  
Приказ № 55 « 29 » августа 2022г.

## **РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

по внеурочной деятельности

Направление: общеинтеллектуальное

Название программы: В мире информатики

Классы 2-4

Общее количество часов по учебному плану 102 часа в год (2 класс-34 ч, 3 класс-  
34 ч, 4 класс – 34 ч)

Рассмотрена на заседании методического совета школы  
Протокол № 5 от « 20 » июня 2022г.

Председатель МС Макарова Л.И.

---

(ФИО)

(подпись)

### **Пояснительная записка.**

Рабочая программа по внеурочной деятельности в начальной школе «В мире информатики» разработана на основе Федерального государственного стандарта начального общего образования, в соответствии с концепцией модернизации российского образования.

Нормативно-правовой и документальной основой программы «В мире информатики» обучающихся на ступени начального общего образования являются:

- Закон Российской Федерации «Об образовании в РФ»;
- Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования;
- СанПиН 2.4.2.2821-10 «Санитарно-эпидемиологические требования к условиям и организации обучения в общеобразовательных учреждениях (постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 29.12.2010 № 189).

Программа реализуется на основе следующих **принципов**:

1. Обучение в активной познавательной деятельности. Все темы учащиеся изучают на практике, выполняя различные творческие задания, «набивая руку» при работе с клавиатурой, общаясь в парах и группах друг с другом.
2. Индивидуальное обучение. Обучение учащихся работе на компьютере дает возможность организовать деятельность учащихся с индивидуальной скоростью и в индивидуальном объеме. Данный принцип реализован через организацию практикума по освоению навыков работы на компьютере.
3. Принцип природосообразности. Основной вид деятельности младших школьников – игра, через нее дети познают окружающий мир, поэтому в занятия включены игровые элементы, способствующие успешному освоению курса.
4. Преемственность. Программа курса построена так, что каждая последующая тема логически связана с предыдущей. Данный принцип учащимся помогает понять важность уже изученного материала и значимость каждого отдельного занятия.

Образовательная программа «В мире информатики» реализует общеинтеллектуальное направление и направлена на формирование у младших школьников основ компьютерной грамотности, и научиться ими пользоваться в повседневной жизни.

На сегодняшний день компьютерная грамотность нужна любому современному человеку, компьютер используется в самых разных областях: обучение, развлечение, работа, общение и т.д. Чтобы приобрести навыки работы на компьютере, необходимы начальные, базовые знания. Без них любой пользователь персонального компьютера будет чувствовать себя неуверенно, пытаться выполнять действия наугад. Работа такого пользователя очень часто является непродуктивной и приводит к ошибкам.

Педагоги с помощью программы внеурочной деятельности «В мире информатики» могут помочь ребятам овладеть компьютером и научить применять эти знания на практике. Ребенок в современном информационном обществе должен уметь работать на компьютере, находить нужную информацию в различных информационных источниках (электронных энциклопедиях, Интернете), обрабатывать ее и использовать приобретенные знания и навыки в жизни.

В младшем школьном возрасте происходит постепенная смена ведущей деятельности, переход от игры к учебе. При этом игра сохраняет свою ведущую роль. Поэтому значительное место на занятиях занимают игры. Возможность опоры на игровую деятельность позволяет сделать интересными и осмысленными любую учебную деятельность.

Учащиеся младших классов выражают большой интерес к работе на компьютере и обладают психологической готовностью к активной встрече с ним. Общение с компьютером увеличивает потребность в приобретении знаний, продолжении образования.

Программа составлена на 3 года обучения для детей 2-4 классов, 1 занятие в неделю. 2 класс – 34 часа, 3 класс – 34 часа, 4 класс – 34 часа. Общий объём учебного времени составляет 102ч.

**Основная цель программы:** формирование информационной компетентности и развитие мышления младших школьников.

### **Задачи программы:**

#### *Обучающие:*

Познакомить учащихся с основными компонентами устройства компьютера и принципами работы в текстовом и графическом редакторах.

Сформировать элементарные навыки работы в текстовом и графическом редакторах.

#### *Развивающие:*

Развивать познавательный интерес младших школьников.

Развивать творческое воображение, математическое и образное мышление учащихся.

Развивать умение работать с компьютерными программами и дополнительными источниками информации.

#### *Воспитывающие:*

Воспитывать интерес к занятиям информатикой.

Воспитывать культуру общения между учащимися.

Формировать культуру безопасного труда при работе за компьютером.

### **Основные виды деятельности:**

При проведении занятий используются элементы игры, теоретическая работа чередуется с практической, а также используются интерактивные формы обучения.

Программой предусмотрены **методы обучения:** объяснительно-иллюстративные, частично-поисковые (вариативные задания), творческие, практические.

### **Формы контроля:**

В качестве основных форм при освоении данной программы рекомендуются следующие формы контроля:

- практические занятия
- конкурсы, выставки
- самостоятельная работа
- создание портфеля достижений.

Занятия проводятся в центре формирования цифрового и гуманитарного профиля "Точка роста"

## **Содержание программы**

### **(первый год обучения)**

#### **Компьютер – наш верный друг (7 часов)**

Правила поведения в кабинете информатики. Техника безопасности.

Основные устройства компьютера. Системный блок, монитор, клавиатура, мышь. Указатели и стрелка. Работа с мышью (щелчок, двойной щелчок, перетаскивание мышью). Ввод букв с клавиатуры по определенным правилам. Работа с клавиатурным тренажером.

*Практические работы:*

- Работа с компьютерной мышью.
- Работа с клавиатурным тренажером.
- Развивающая игра «Раскраска».
- Развивающая игра «Конструктор».

### **Информация (9 часов)**

Информация в нашей жизни. Роль и место информации в жизни человека. Органы чувств как каналы получения информации. Виды информации.

Информационные процессы. Носители информации. Источники и приемники информации. Кодирование информации. Искажение информации, кодирование и шифрование.

*Практические работы:*

- Кодирование информации.
- Декодирование информации.
- Шифровка и дешифровка информации.

### **Логика (8 часов)**

Элементы логики. Суждения. Истинные и ложные суждения. Сопоставления. Выделение признаков и свойств. Построение отрицательных высказываний.

Множества и его элементы. Сравнение множеств. Операции над множествами: объединение, пересечение, вложенность и независимость. Отношение между множествами.

Представление информации с помощью таблиц.

*Практические работы:*

- Определение истинного и ложного суждения.
- Выбор элементов из множества.
- Операции объединения и пересечения множеств.
- Операции вложенности и независимости множеств.
- Преобразование текстовой информации в таблицу.

### **Алгоритмы и исполнители (10 часов)**

Исполнители и система команд. Модели. Моделирование. Виды моделей.

Алгоритмы. Свойства алгоритмов. Способы представления алгоритмов. Блок-схемы.

Линейные алгоритмы. Применение линейных алгоритмов в жизни. Работа с исполнителем Транспортером.

*Практические работы:*

- Нахождение отличий в командах для разных исполнителей.
- Представление моделей на компьютере.
- Составление команд для исполнителя Транспортер.

## **(второй год обучения)**

### **Повторение (3 часа)**

Правила поведения в кабинете информатики. Техника безопасности.

Компьютер. Основные устройства компьютера. Устройство системного блока.

Информация и информационные процессы.

*Практические работы:*

- Работа с компьютерной мышью.
- Работа с клавиатурным тренажером.
- Шифровка и дешифровка информации.

### **Логика (7 часов)**

Модель. Моделирование. Простейшие информационные модели. Представление моделей на компьютере.

Элементы логики. Сопоставление. Выделение признаков и свойств. Построение отрицательных высказываний. Решение логических задач с помощью сопоставления. Представление информации с помощью таблиц. Поиск информации в таблице. Множества и его элементы. Сравнение множеств. Операции над множествами: объединение, пересечение, вложенность и независимость.

*Практические работы:*

- Определение истинного и ложного суждения.
- Осуществление поиска в информационной таблице.
- Выбор элементов из множества.
- Сравнение различных множеств по количеству их элементов.
- Выполнение различных операций над множествами.

### **Алгоритмы (7 часов)**

Алгоритмы. Свойства алгоритмов. Способы представления алгоритмов. Исполнители алгоритмов и система команд. Блок-схема алгоритма. Линейный алгоритм. Решение задач на составление алгоритмов. Ветвление. Выполнение и составление алгоритмов с ветвлением. Работа с исполнителем Транспортёр.

*Практические работы:*

- Решение практических задач на составление линейных алгоритмов.
- Решение практических задач на составление алгоритмов, содержащих ветвление.
- Составление команд для исполнителя Транспортёр.

### **Графический редактор (17 часов)**

Рисунки в жизни людей. Компьютерные рисунки. Графические редакторы. Назначение графических редакторов. Палитра цветов. Инструменты графического редактора: Карандаш, Кисть, Распылитель, Ластик, Заливка, Линия, Прямоугольник, Скругленный прямоугольник, Эллипс, Кривая, Многоугольник, Надпись.

Масштаб. Обработка отдельных пикселей.

Работа с фрагментами изображений. Перемещение выделенных фрагментов. Копирование фрагментов изображения.

Итоговая практическая работа.

*Практические работы:*

- Раскрашивание рисунков.
- Создание компьютерного рисунка с помощью инструментов Карандаш, Кисть, Распылитель.
- Раскрашивание компьютерных рисунков.
- Создание компьютерного рисунка с помощью инструмента Линия.
- Создание компьютерного рисунка с помощью инструментов Прямоугольник, Скругленный прямоугольник.
- Создание компьютерного рисунка с помощью инструмента Эллипс.
- Создание компьютерного рисунка с помощью инструмента Кривая.
- Создание компьютерного рисунка с помощью инструмента Многоугольник.
- Ввод текста в графическом редакторе.
- Работа с пазлами.
- Сбор компьютерного рисунка.
- Копирование фрагментов изображения.
- Итоговая практическая работа.

### **(третий год обучения)**

#### **Компьютер – это интересно (10 часов)**

Правила поведения в кабинете информатики. Техника безопасности.

Основные устройства компьютера. Процессор. Внутренняя и внешняя память компьютера. Носители информации на жестком диске. Основные характеристики жесткого диска компьютера. Различные виды съемных носителей информации – дискеты, лазерные и оптические диски, flash-карты.

Операционная система. Назначение и основные возможности операционных систем. Различные версии операционных систем. Графический интерфейс системы Windows и его объекты. Рабочий стол.

Файлы и папки. Имя и тип файла. Имя и тип папки. Полное имя файла. Размещение файлов на дисках. Работа с файлами и папками.

*Практические работы:*

- Работа с компьютерной мышью.
- Работа с клавиатурным тренажером.
- Работа в операционной системе Windows.
- Работа с файлами и папками.

### **Логика (4 часа)**

Логика. Суждения. Суждение истинное и ложное. Слова-кванторы.

Множества и их элементы. Отношения между множествами. Отношения «больше», «меньше», «ближе», «дальше», «выше», «ниже» и другие.

Модель. Виды моделей. Простейшие модели. Представление моделей на компьютере. Моделирование.

*Практические работы:*

- Определение истинного и ложного суждения.
- Работа со словами-кванторами.
- Работа с множествами.
- Представление моделей на компьютере.

### **Текстовый редактор (20 часов)**

Компьютерное письмо. Клавиатурный тренажер. Текстовые редакторы. Интерфейс текстового процессора Word. Назначение и основные возможности.

Открытие, создание и сохранение текстовых документов. Правила клавиатурного письма.

Основные операции при создании текстов: набор текста, перемещение курсора, ввод прописных букв, ввод букв латинского алфавита. Ввод и редактирование текстовых документов. Орфографический контроль текста. Работа с фрагментами текста.

Копирование, удаление фрагментов текста.

Форматирование символов. Тип и размер шрифта. Начертание. Форматирование абзацев.

Выравнивание абзацев по левому краю, по правому краю, по центру, по ширине страницы. Междустрочный интервал.

Вставка рисунков в текстовый документ. Рисование в текстовом редакторе. Панель рисования. Создание списков в текстовом редакторе. Создание и редактирование таблиц.

Создание диаграмм в текстовом редакторе. Подготовка документа к печати. Вывод текста на принтер.

Итоговая практическая работа.

*Практические работы:*

- Работа с клавиатурным тренажером.
- Работа по набору текста, содержащего заглавные и строчные русские и латинские буквы, цифры и специальные символы.
- Работа по набору текста
- Исправление ошибок в тексте
- Создание документа с помощью копирования фрагментов текста.
- Создание текста с элементами форматирования.
- Добавление рисунков в текстовый документ
- Создание схемы в текстовом редакторе.
- Создание текстового документа, содержащего списки.

Создание и редактирование таблиц.  
 Создание диаграмм в текстовом редакторе.  
 Печать текстового документа  
 Итоговая практическая работа.

### Календарно-тематическое планирование

#### 2 класс

№	дата	Кол-во часов	Тема	Содержание
			<b>Компьютер – наш верный друг(7ч)</b> (теория -2ч, практика-5ч)	
1		1	Здравствуй, класс компьютерный! Правила поведения в кабинете. Техника безопасности.	Усвоение правил поведения в компьютерном классе. Практическая работа с развивающей игрой «Раскраска»
2		1	Основные устройства компьютера.	Знакомство с основными устройствами компьютера. Назначение системного блока и монитора. Практическая работа с развивающей игрой «Конструктор»
3		1	Клавиатура.	Формирование представления о назначении клавиатуры. Ввод букв с клавиатуры по определенным правилам.
4-6		3	Клавиатурный тренажер.	Практическая работа с клавиатурным тренажером. Набор текста.
7		1	Мышь. Отработка навыков работы с мышью.	Формирование представления о назначении компьютерной мыши. Практическая работа с мышью.
			<b>Информация (9ч)</b> (теория-4ч, практика-5ч)	
8		1	Человек и информация.	Знакомство с понятием информация на основе примеров из жизни. Роль и место информации в жизни человека.
9		1	Органы чувств как каналы получения информации.	Формирование представления о механизме получения информации из окружающего мира человеком. Знакомство с

				системой органов чувств человека.
10		1	Виды информации.	Знакомство с различными видами информации. Выполнение заданий на определение информации различных видов.
11		1	Информационные процессы. Носители информации.	Знакомство с основными информационными процессами. Размышления о том, какие носители информации нужны человеку в современном мире.
12		1	Информационные процессы. Источники и приемники информации.	Формирование представления о способах получения и передачи информации. Размышления о том, как люди сейчас передают информацию и как передавали ее раньше.
13-14		2	Информационные процессы. Кодирование информации.	Выполнение практических заданий по кодированию и декодированию различной информации.
15-16		2	Искажение информации, кодирование и шифрование.	Знакомство с понятием искажение информации. Формирование представлений о различии понятий кодирование и шифрование. Выполнение практических заданий на дешифровку информации.
			<b>Логика (8ч)</b> (теория -3ч, практика-5ч)	
17		1	Элементы логики. Суждение.	Знакомство с основными понятиями логики. Суждение истинное и ложное. Практическая работа на определение истинного и ложного суждения.
18		1	Элементы логики. Сопоставление.	Выделение признаков и свойств. Построение отрицательных высказываний.

				Сравнение предметов или явлений между собой. Практическая работа на определение истинного и ложного суждения.
19		1	Множества и его элементы. Сравнение множеств.	Знакомство с понятиями множество, элементы множества. Создание множества из соответствующих элементов. Практическая работа по выбору элементов из множества.
20		1	Операции над множествами. Объединение, пересечение.	Знакомство с понятиями пересечения и объединения множеств. Диаграммы Эйлера-Венна. Практическая работа на операции объединения и пересечения множеств.
21		1	Операции над множествами. Вложенность и независимость.	Знакомство с понятиями вложенности и независимости множеств. Диаграммы Эйлера-Венна. Практическая работа на операции вложенности и независимости множеств.
22		1	Операции над множествами. Обобщение.	Выполнение различных операций над множествами.
23		1	Отношение между множествами.	Формирование понятия отношение между множествами. Отношения «больше», «меньше», «ближе», «дальше», «выше», «ниже» и другие.
24		1	Представление информации с помощью таблиц.	Формирование понятия информационной таблицы. Выполнение заданий на преобразование текстовой информации в таблицу.
			<b>Алгоритмы и исполнители (10ч)</b> (теория -5ч, практика-5ч)	
25		1	Исполнители и система команд.	Знакомство с понятием исполнителя. Команда.

				Система команд для разных исполнителей. Практическая работа на нахождение отличий в командах для разных исполнителей.
26		1	Модели.	Формирование понятий модели и моделирования. Виды моделей. Представление моделей на компьютере.
27		1	Алгоритмы.	Знакомство с понятием алгоритма. Свойства алгоритмов. Составление простейших алгоритмов.
28		1	Способы представления алгоритмов.	Формирование представлений о способах записи алгоритмов. Составление блок-схем.
29		1	Линейные алгоритмы.	Знакомство с понятием линейного алгоритма. Составление линейного алгоритма. Запись линейного алгоритма на языке блок-схем.
30		1	Применение линейных алгоритмов в жизни.	Знакомство с некоторыми возможностями и применениями линейных алгоритмов в жизни.
31-33		3	Работа с исполнителем Транспортёром.	Исполнитель транспортёр. Система его команд. Составление плана для транспортёра. Практическая работа по составлению команд для исполнителя.
34		1	Обобщающий урок. Подведение итогов пройденного материала.	Подведение итогов пройденного материала. Выполнение зачетной практической работы.
		34	Теория-14ч, практика-20ч.	

**Календарно-тематическое планирование  
3 класс**

№	дата	Кол-	Тема	Содержание
---	------	------	------	------------

		во часов		
			<b>Повторение (3ч)</b> (теория -2ч, практика-1ч)	
1		1	Правила поведения в кабинете. Техника безопасности.	Усвоение правил поведения в компьютерном классе. Восстановление навыков работы с клавиатурой и мышью
2		1	Компьютер. Устройство системного блока	Повторение основных устройств компьютера. Назначение и состав системного блока.
3		1	Информация и информационные процессы	Закрепление знаний учащихся о понятиях информация, информационные процессы, способах получения информации человеком. Практическая работа по дешифровке информации.
			<b>Логика(7ч)</b> (теория-3ч, практика-4ч)	
4		1	Модель. Простейшие информационные модели.	Знакомство с понятиями модель и моделирования. Простейшие модели. Представление моделей на компьютере.
5		1	Логика. Сопоставление	Выделение признаков и свойств. Построение отрицательных высказываний. Практическая работа на определение истинного и ложного суждения.
6		1	Решение задач с помощью сопоставления.	Решение логических задач с помощью сопоставления
7		1	Представление информации с помощью таблиц. Поиск информации в таблице.	Формирование понятия информационной таблицы. Практическая работа по осуществлению поиска в информационной таблице.
8		1	Множество и его элементы	Формирование понятий множество, элементы множества. Создание множеств из

				соответствующих элементов. Практическая работа по выбору элементов из множества.
9		1	Сравнение множеств.	Сравнение множеств. Практическая работа на сравнение различных множеств по количеству их элементов
10		1	Операции над множествами	Знакомство с основными операциями над множествами: объединение, пересечение, вложенность, независимость. Выполнение различных операций над множествами
			<b>Алгоритмы (7ч)</b> (теория-4ч, практика-3ч)	
11		1	Способы представления алгоритмов.	Знакомство с понятием алгоритма. Формирование представлений о способах записи алгоритмов – текстовом, графическом и программном. Составление блк-схем
12		1	Исполнители алгоритмов и система команд.	Знакомство с понятием исполнителя. Команда. Система команд для разных исполнителей
13		1	Блок-схема алгоритма. Линейный алгоритм.	Знакомство с понятием линейного алгоритма. Составление линейного алгоритма. Запись линейного алгоритма на языке блок-схем
14		1	Решение задач на составление алгоритмов	Решение практических задач на составление линейных алгоритмов
15		1	Ветвление.	Знакомство с понятием ветвления. Запись алгоритмов ветвления на языке блок-схем
16		1	Выполнение и составление алгоритмов с ветвлением	Решение практических задач на составление алгоритмов, содержащих ветвление.
17		1	Решение алгоритмов, содержащих ветвление.	Решение практических задач на составление алгоритмов, содержащих ветвление.

			<b>Графический редактор (17ч)</b> (теория-3ч, практика-14ч)	
18		1	Рисунки в жизни людей. Графические редакторы	Обобщение знаний о способах создания рисунков. Формирование представления о компьютерном рисунке.
19		1	Палитра. Раскрашивание рисунков	Формирование понятия палитра. Получение дополнительных цветов. Выполнение заданий по раскрашиванию рисунков.
20		1	Инструменты Карандаш, Кисть, Распылитель	Знакомство с инструментами графического редактора: Карандаш, Кисть, Распылитель. Создание компьютерного рисунка с помощью изученных инструментов
21		1	Инструмент Ластик.	Знакомство с инструментом Ластик. Различные способы редактирования компьютерного рисунка.
22		1	Контур. Инструмент Заливка.	Формирование понятий контур, замкнутый контур. Знакомство с инструментом Заливка. Уяснить приемы закрашивания рисунка на экране компьютера. Выполнение практического задания по раскрашиванию компьютерных рисунков
23		1	Инструмент Линия.	Знакомство с инструментом Линия. Создание компьютерного рисунка с помощью изученного инструмента
24		1	Инструменты Прямоугольник, Скругленный прямоугольник.	Знакомство с инструментами Прямоугольник, скругленный прямоугольник. Создание компьютерного рисунка с помощью изученных инструментов
25		1	Инструмент Эллипс.	Знакомство с инструментом Эллипс. Создание компьютерного рисунка с помощью изученного

				инструмента
26		1	Инструмент Кривая.	Знакомство с инструментом Кривая. Создание компьютерного рисунка с помощью изученного инструмента
27		1	Инструмент Многоугольник	Знакомство с инструментом Многоугольник. Создание компьютерного рисунка с помощью изученного инструмента
28		1	Ввод текста.	Знакомство с инструментом Надпись. Выполнение практического задания по вводу текста
29		1	Масштаб. Обработка отдельных пикселей.	Формирование понятий масштаб, пиксели. Выполнение практического задания по обработке отдельных пикселей
30		1	Работа с фрагментами изображений. Перемещение выделенных фрагментов.	Формирование понятия фрагмент изображения. Практическая работа с пазлами
31		1	Копирование фрагментов изображения	Формирование понятия копия. Знакомство с копированием в среде графического редактора. Создание компьютерного рисунка с использованием операции копирования
32		1	Перемещение выделенных фрагментов.	Знакомство с инструментом Выделение прямоугольной области. Выполнение практического задания по сбору компьютерного рисунка
33-34		2	Итоговая практическая работа.	Выполнение итоговой практической работы по созданию компьютерного документа
		34	Теория-12ч, практика-22ч.	

## Календарно-тематическое планирование

4 класс

№	дата	Кол-во часов	Тема	Содержание
			<b>Компьютер-это интересно (10ч)</b> (теория -6ч, практика-4ч)	
1		1	Правила поведения в кабинете. Техника безопасности.	Усвоение правил поведения в компьютерном классе. Восстановление навыков работы с клавиатурой и мышью
2		1	Основные устройства компьютера. Процессор	Повторение основных устройств компьютера. Назначение и состав системного блока. Процессор и его основные характеристики.
3		1	Внутренняя и внешняя память компьютера.	Знакомство с понятиями внутренней и внешней памяти компьютера. Их сходство и различия.
4		1	Носители информации на жестком диске.	Формирование представлений о носителях информации на жестком диске. Основные характеристики жесткого диска компьютера
5		1	Дискеты, диски и flash-память.	Знакомство с различными видами съемных носителей информации – дискеты, лазерные и оптические диски, flash-карты.
6		1	Операционная система	Формирование представлений об операционной системе. Назначение и основные возможности операционных систем. Различные версии операционных систем.
7		1	Графический интерфейс системы Windows и его объекты. Рабочий стол.	Знакомство с операционной системой Windows. Графический интерфейс операционной системы Windows. Рабочий стол. Объекты Рабочего стола

				Windows.
8		1	Файлы и папки.	Знакомство с понятиями файл и папка. Имя и тип файла. Имя и тип папки. Полное имя файла. Размещение файлов на дисках.
9-10		2	Работа с файлами и папками.	Рассмотрение основных операций над файлами и папками - создание, переименование, копирование, перемещение, удаление и т.д. Практическая работа с файлами и папками.
			<b>Логика (4ч)</b> (теория-2ч, практика-2ч)	
11		1	Логика. Суждения	Знакомство с основными понятиями логики. Суждение истинное и ложное. Практическая работа на определение истинного и ложного суждения.
12		1	Слова-кванторы.	Формирование понятий о словах-кванторах. Практическая работа со словами-кванторами.
13		1	Множества и их элементы. Отношения между множествами.	Формирование понятий множество, элементы множества. Знакомство с понятием отношение между множествами. Отношения «больше», «меньше», «ближе», «дальше», «выше», «ниже» и другие. Практическая работа с множествами.
14		1	Модель. Виды моделей.	Знакомство с понятиями модель и моделирования. Простейшие модели. Представление моделей на компьютере.
			<b>Текстовый редактор (20ч)</b> (теория-4ч, практика-16ч)	
15-16		2	Компьютерное письмо. Клавиатурный тренажер.	Знакомство с понятием клавиатурного письма. Работа с клавиатурным тренажером.

17		1	Текстовые редакторы. Интерфейс текстового процессора Word	Формирование представлений о текстовом редакторе. Тестовый редактор Microsoft Word. Назначение и основные возможности.
18		1	Открытие, создание и сохранение текстовых документов.	Формирование умений создавать и сохранять текстовые документы.
19		1	Правила клавиатурного письма. Основные операции при создании текстов: набор текста, перемещение курсора, ввод прописных букв, ввод букв латинского алфавита.	Знакомство с правилами клавиатурного письма и основными операциями при создании текстов. Практическая работа по набору текста, содержащего заглавные и строчные русские и латинские буквы, цифры и специальные символы.
20-21		2	Ввод и редактирование текстовых документов.	Знакомство с основными правилами ввода и редактирования текста на компьютере. Практическая работа по набору текста.
22		1	Орфографический контроль текста.	Формирование понятий об орфографическом контроле текста. Основные виды ошибок. Стилистические погрешности. Практическая работа по исправлению ошибок в тексте.
23		1	Работа с фрагментами текста. Копирование, удаление фрагментов текста.	Знакомство с понятием фрагмент текста. Формирование умений выделять, копировать, перемещать, удалять фрагменты текста. Практическая работа по созданию документа с помощью копирования.
24		1	Форматирование символов. Тип и размер шрифта. Начертание.	Знакомство с понятием форматирование символов. Тип, вид, размер шрифта. Начертание текста. Практическая работа на

				создание текста с элементами форматирования.
25		1	Форматирование абзацев.	Знакомство с понятием форматирование абзацев. Выравнивание абзацев по левому краю, по правому краю, по центру, по ширине страницы. Междустрочный интервал. Практическая работа на создание текста с элементами форматирования.
26		1	Вставка рисунков в текстовый документ.	Формирование умений добавлять в текстовый документ изображения. Практическая работа по добавлению рисунков в текстовый документ.
27		1	Рисование в текстовом редакторе. Панель рисования.	Знакомство с панелью рисования. Назначение основных кнопок панели рисования. Практическая работа по созданию схемы в текстовом редакторе.
28		1	Создание списков в текстовом редакторе.	Знакомство с различными видами списков: нумерованный, маркированный, многоуровневый. Практическая работа по созданию текстового документа, содержащего списки.
29-30		2	Создание и редактирование таблиц.	Формирование понятия таблицы. Строки, столбцы и ячейки таблицы. Создание таблиц в текстовом редакторе Microsoft Word. Практическая работа по созданию таблиц в текстовом редакторе.
31		1	Создание диаграмм в текстовом редакторе.	Знакомство с понятием диаграмма. Виды диаграмм: столбчатые, линейчатые, круговые, график. Практическая работа по созданию диаграмм в

				текстовом редакторе.
32		1	Подготовка документа к печати. Вывод текста на принтер.	Формирование умений выводить текстовый документ на печать. Практическая работа по печати текстового документа.
33-34		2	Итоговая практическая работа.	Выполнение итоговой практической работы по созданию компьютерного документа.
		34	Теория-12ч, практика-22ч.	

### **Планируемые результаты реализации программы**

В результате занятий в кружке к концу обучения учащиеся должны получить следующие знания и умения:

- знать правила поведения в компьютерном классе;
- знать основные возможности применения компьютеров;
- знать назначение основных устройств компьютера;
- знать понятие операционной системы;
- знать понятия файла и папки;
- знать, что такое информация, способы получения информации человеком, виды информации;
- знать основные информационные процессы;
- знать способы представления и обработки информации;
- знать основные понятия и термины раздела графический редактор;
- знать основные понятия и термины раздела текстовый редактор;
- знать понятия истинного и ложного суждения;
- знать понятия множества, класса, элементов множества;
- знать основные операции, которые можно выполнять над множествами;
- знать понятие модели;
- знать понятия алгоритм, исполнитель алгоритма, система команд исполнителя;
- знать способы записи алгоритмов;
- знать виды алгоритмов: линейный, с ветвлением;
- уметь включать и выключать компьютер;
- уметь загружать программы и прекращать их работу;
- уметь работать с операционной системе Windows;
- уметь выполнять различные действия над файлами и папками;
- уметь выполнять операции над множествами;
- уметь работать с исполнителем Транспортер;
- уметь составлять линейные алгоритмы и алгоритмы с ветвлением;
- уметь создавать рисунки в графическом редакторе Paint;
- уметь создавать текстовые документы в текстовом редакторе Microsoft Word;
- уметь использовать клавиатуру и мышь при работе с прикладными программами;
- уметь использовать возможности текстового и графического редакторов для создания творческих работ.

Кроме того у учащихся должен быть сформирован познавательный интерес к предмету и представления об информатике.

### **Портфель достижений**

Для учета знаний и умений, полученных в результате освоения программы внеурочной деятельности «В мире информатики», составляется «Портфель достижений». Содержанием данного «Портфеля достижений» являются детские работы, фото отчеты занятий.

### **Информационно-методическое обеспечение**

1. Леонов В.П. Персональный компьютер. Карманный справочник. – М.: ОЛМА-ПРЕСС, 2004. – 928 с.
2. Горячев А.В. Информатика и ИКТ (Мой инструмент компьютер). Учебник для учащихся 3 класса. – М.: Баласс, 2007. – 80 с.
3. Горячев А.В. Информатика и ИКТ (Мой инструмент компьютер). Учебник для учащихся 4 класса. – М.: Баласс, 2007. – 80 с.
4. Книга игр для детей. Кроссворды, ребусы, головоломки /сост. Г. Коненкина. – М.: Астрель, 2003. – 192 с.
5. Ковалько В. И. Здоровьесберегающие технологии: школьник и компьютер: 1-4 классы. В. И. Ковалько. – М.: ВАКО, 2007. – 304 с.
6. Кравцов С. С., Ягодина, Л. А. Компьютерные игровые программы как средство стабилизации эмоционального состояния дошкольников. С. С. Кравцов, Л. А. Ягодина//Информатика. – 2006. - №12.
7. Санитарно-эпидемиологические правила и нормативы (Санин 2.4.2. 178-020), зарегистрированные в Минюсте России 05.12.02., рег. №3997

### **Цифровые образовательные ресурсы:**

*Технические средства* – мультимедийный проектор; компьютеры;

#### *Программы*

1. Microsoft Windows (Word, Paint),
2. Тух Paint —программа для рисования, ориентированная на детей дошкольного и младшего школьного возраста.
3. Фантазеры. МУЛЬТИтворчество. Программно-методический комплекс.
4. <http://school-collection.edu.ru/> сайт «Коллекция цифровых образовательных ресурсов» – ЦОР к занятиям.

