

Ростовская область Обливский район станица Обливская
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Обливская средняя общеобразовательная школа № 2»

«Утверждаю»

Директор МБОУ «Обливская
СОШ № 2»

Е.С. Карамушка

Подпись руководителя

Приказ от 12.4 № 51.08

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА
Общеинтеллектуальной направленности по информатике

«Занимательная информатика»
для учащихся 1-4 классов

Количество часов: 34 часа

Учитель: Колтунов Александр Сергеевич

ст. Обливская -2026

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

В настоящее время 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. Обучение в пределах внеурочной деятельности может 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.

Учащиеся младших классов проявляют 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. Этим и обуславливается **актуальность программы**.

В соответствии с общеобразовательной программой в основе программы курса информатики лежит системно-деятельностный подход, который заключается в вовлечении обучающегося в учебную деятельность, формировании компетентности обучающегося в рамках курса. Он реализуется не только за счёт подбора содержания образования, но и за счёт определения наиболее оптимальных видов деятельности. Ориентация курса на системно-деятельностный подход позволяет учесть индивидуальные особенности обучающихся, построить индивидуальные образовательные траектории для каждого обучающегося.

Программа разработана с учётом особенностей первой ступени общего образования, а также возрастных и психологических особенностей младшего школьника.

В дополнение к программе была разработана система оценивания планируемых результатов в соответствии с требованиями федерального государственного образовательного стандарта начальной школы второго поколения.

Данная программа внеурочной деятельности составлена для учащихся 1-4 классов общеобразовательных школ в соответствии с требованиями федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования.

Программа разработана на основании документов:

1. Закона Российской Федерации от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
2. Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования (утвержден приказом Минобрнауки России от 6 октября 2009 г. № 373, зарегистрирован в Минюсте России 22 декабря 2009 г., регистрационный номер 17785);
3. Сборника программ внеурочной деятельности: 1-4 классы/ под ред. Н. Ф. Виноградовой. – М.: Вентана Граф, 2011 г.
4. Григорьев Д. В., Степанов П. В. Внеурочная деятельность школьников. Методический конструктор. Пособие для учителя. – М.: Просвещение, 2010 г.;
5. Инструктивно – методического письма «Об основных направлениях развития воспитания в образовательных учреждениях области в рамках реализации ФГОС на 2012-2013 учебный год».
6. СанПиН 2.4.2. 2821 – 10 «Санитарно-эпидемиологические требования к условиям и организации обучения в общеобразовательных учреждениях» (утверждены постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 29 декабря 2010 г. № 189, зарегистрированным в Минюсте России 3 марта 2011 г., регистрационный номер 19993);
7. Концепции духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России.

Направленность программы «Занимательная информатика» – общеинтеллектуальная.

Основные цели и задачи программы:

Цель программы внеурочной деятельности «Занимательная информатика» - *развитие интеллектуальных и творческих способностей детей средствами информационных технологий.*

Задачи обучения:

- познакомить школьников с устройством ввода информации - клавиатурой;
- дать школьникам представления о современном информационном обществе, информационной безопасности личности и государства;
- дать школьникам первоначальное представление о компьютере и современных информационных и коммуникационных технологиях;
- научить учащихся работать с программами WORD, PAINT, POWER POINT;
- углубить первоначальные знания и навыки использования компьютера для основной учебной деятельности;
- развить творческие и интеллектуальные способности детей, используя знания компьютерных технологий.
- сформировать эмоционально-положительное отношение к компьютерам.

Место «Занимательная информатика» в учебном плане.

Программа рассчитана на 34 часа в год с проведением занятий 1 раз в неделю, продолжительность занятия 40 минут. Содержание предмета отвечает требованию к организации внеурочной деятельности, не требует от обучающихся дополнительных знаний. Тематика задач и заданий отражает реальные познавательные интересы детей, содержит полезную и любопытную информацию, интересные факты, способные дать простор воображению.

Данный курс будет носить пропедевтический характер, так как простейшие навыки общения с компьютером должны прививаться именно в младших классах, а уже в среднем звене дети могут сосредоточиться на смысловых аспектах изучаемого материала.

Занятия проводятся для учащихся младшего школьного возраста, носят преимущественно практический характер. Дети смогут овладеть элементами компьютерной грамотности, через умение работать с прикладным программным обеспечением.

Программа составлена с учетом санитарно-гигиенических требований, возрастных особенностей обучающихся младшего школьного возраста (непрерывная работа за ПК не более 15 мин.) и рассчитана на работу в учебном компьютерном классе. Во время занятия обязательными являются физкультурные минутки, гимнастика для глаз.

Срок освоения программы – 1 год.

Основные принципы реализации программы:

(совпадают с основными принципами, названными в образовательной программе школы)

- гуманитаризация процесса образования,
- открытости образовательного учреждения.
- взаимодействия субъектов образования,
- демократизация деятельности,
- соответствие образовательным потребностям школьников,
- научность и интегративность в организации обучения,
- преемственность и систематичность в содержании образования,
- информатизации образовательного процесса,
- продвигающего мотивированного обучения,
- вариативность, индивидуализация и дифференциация в образовании,

Каждый ученик в соответствии с возрастом и индивидуальными особенностями может знать (понимать), уметь использовать полученные знания в практической деятельности и в повседневной жизни, для саморазвития и дальнейшего обучения. Непременным является усвоение обучающимися обязательного минимума содержания программы, овладения ключевыми компетенциями.

Методы и формы работы по данной программе.

Целесообразно применять общие и специфические **методы**, связанные с применением средств ИКТ:

- Словесные методы обучения (рассказ, объяснение, беседа)
- Наглядные методы (наблюдение, демонстрация наглядных пособий, презентаций)
- Практические методы (практические компьютерные работы)
- Активные методы (метод проблемных ситуаций, метод проектов, ролевые игры и др.)

Формы работы:

- Самостоятельная работа (выполняется без непосредственного участия учителя, но по его заданию в специально предоставляемое для этого время)
- Индивидуальная практическая работа (разнотипность заданий по уровню сложности, большая самостоятельность, большая опора на учебник и справочный материал, более сложные вопросы к ученику)
- Групповая форма (деление класса на 2 и более групп)
- Парная форма

Критерии и нормы оценки знаний и умений достижений планируемых результатов

Форма подведения итогов – игры, соревнования, конкурсы.

Способы контроля: устный опрос, контрольная работа; проверка самостоятельной работы, игры.

Система оценивания – безотметочная. Используется только словесная оценка достижений учащихся.

Критерии оценивания презентации

Критерии оценивания	Баллы:	Интерпретация результата
Наличие титульного слайда	0 презентация (элемент презентации) не удовлетворяет данному критерию; 1 презентация (элемент презентации) частично удовлетворяет данному критерию; 2 презентация (элемент презентации) статьи в полной мере удовлетворяет данному критерию. Максимальное количество баллов: 12	10-12 баллов – работа выполнена отлично; 7-9 баллов – работа выполнена хорошо; 6 баллов – работа выполнена удовлетворительно; менее 6 баллов – презентацию нужно доработать.
Использование эффектов		
Использование красочных надписей (объектов WordArt)		
Дизайн		
Орфография, правильность изложения мыслей		
Логическая последовательность		

Критерии оценивания рисунка

Критерии оценивания	Баллы:	Интерпретация результата
Соответствие названия (темы) и содержания рисунка	0 – рисунок не удовлетворяет данному критерию	10-12 баллов – работа выполнена отлично;
Оригинальность замысла	1 – рисунок частично удовлетворяет данному критерию	7-9 баллов – работа выполнена хорошо;
Выбор цветовой гаммы	2 – рисунок статьи в полной мере удовлетворяет данному критерию	6 баллов – работа выполнена удовлетворительно;
Максимальное использование возможностей программы Paint	Максимальное количество баллов: 12	менее 6 баллов – рисунок нужно доработать.
Раскрытие темы (наполнение содержанием)		
Соблюдение сроков работы над проектом		

Критерии оценивания работ выполненных средствами текстового редактора MS WORD

Критерии оценивания	Интерпретация результата
Установка ориентации листа в соответствии с заданием	Оценка «отлично» – выполнены все требования к выполнению работы, проявлено творчество в работе.
Наличие рисунка (скопированного из памяти ПК или созданного с помощью графического редактора Paint)	Оценка «хорошо» – документ создан в полном соответствии с требованиями, возможны недочеты в оформлении документа.
Наличие текста (согласно тематике)	Оценка «удовлетворительно» – допущены существенные погрешности в оформлении документа, или не выдержаны некоторые существенные требования, отсутствует творческое мышление.
Использование элементов композиции и цветового оформления	Оценка «неудовлетворительно» – не выдержано большинство требований к работе, отсутствуют знания и умения по созданию и оформлению текстового документа.
Использование эффективных с точки зрения восприятия документа элементов: автофигур, надписей и др.	
Наличие элементов оформления документа путем форматирования шрифта, картинки, вставки рамки, добавления фона, использования эффектов, например, анимации текста.	

Планируемые результаты реализации программы «Занимательная информатика»

ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

К концу обучения учащиеся должны знать:

- правила техники безопасности;
- правила работы за компьютером;
- назначение и работу графического редактора PAINT;
- возможности текстового редактора WORD;
- понятие информации, свойства информации;
- назначение и работу программы POWER POINT;
- Основные блоки клавиш;
- понятие информации, свойства информации;
- устройство персонального компьютера, основные блоки;
- устройства ввода и вывода информации;
- основные операционные системы и их отличия;
- определение файла и файловой системы;

должны уметь:

- соблюдать требования безопасности труда и пожарной безопасности;
- включить, выключить компьютер;
- работать с устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, дисководы);
- набирать информацию на русском регистре;
- запустить нужную программу, выбирать пункты меню, правильно закрыть программу.
- работать с программами WORD, PAINT, POWER POINT;
- работать со стандартными приложениями Windows;
- Создавать презентации;
- пошагово выполнять алгоритм практического задания;
- осуществлять поиск информации на компьютере;
- осуществлять поиск информации в интернете, выделять из общего списка нужные фрагменты;
- работать с разными видами информации
- работать с основными блоками компьютера, и подключать их;
- пользоваться устройствами ввода и вывода информации;
- запускать операционные системы Windows. Linux;
- работать с файлами (создавать, сохранять, осуществлять поиск);
- осуществлять отбор нужной информации.

МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

- освоение начальных форм познавательной и личностной рефлексии;
- активное использование речевых средств и средств информационных и коммуникативных технологий (далее – ИКТ) для решения коммуникативных и познавательных задач;
- использование различных способов поиска (в справочных источниках и открытом учебном информационном пространстве сети Интернет), сбора, обработки, анализа, организации, передачи и интерпретации информации в соответствии с коммуникативными и познавательными задачами и технологиями учебного предмета; в том числе умение вводить текст с помощью клавиатуры, фиксировать (записывать) в цифровой форме измеряемые величины и анализировать изображения, звуки, готовить своё выступление и выступать с аудио-, видео- и графическим сопровождением; соблюдать нормы информационной избирательности, этики и этикета;

- 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;
- определение общей цели и путей её достижения; умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности; осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих;
- готовность конструктивно разрешать конфликты посредством учёта интересов сторон и сотрудничества;
- овладение базовыми предметными и межпредметными понятиями, окружающими существенные связи и отношения между объектами и процессами;
- умение работать в материальной и информационной среде начального общего образования (в том числе с учебными моделями) в соответствии с содержанием конкретного учебного предмета.

Личностные УУД:

- положительно относиться к учению, к познавательной деятельности, желание приобретать новые знания, умения, совершенствовать имеющиеся, осознавать свои трудности и стремиться к их преодолению, осваивать новые виды деятельности, участвовать в творческом, созидательном процессе;
- осознавать себя как индивидуальность и одновременно как члена общества, признавать для себя общепринятые морально-этические нормы;
- осознавать себя как гражданина, как представителя определённого народа, определённой культуры, интерес и уважение к другим народам.

Регулятивные УУД:

- самостоятельно формулировать тему и цели занятия;
- составлять план решения учебной проблемы совместно с учителем;
- работать по плану, сверяя свои действия с целью, корректировать свою деятельность;
- в диалоге с учителем вырабатывать критерии оценки и определять степень успешности своей работы и работы других в соответствии с этими критериями.

Познавательные УУД:

- перерабатывать и преобразовывать информацию из одной формы в другую (составлять план, таблицу, схему);
- пользоваться словарями, справочниками;
- осуществлять анализ и синтез;
- устанавливать причинно-следственные связи; строить рассуждения;

Коммуникативные УУД:

- адекватно использовать речевые средства для решения различных коммуникативных задач; владеть монологической и диалогической формами речи.
- высказывать и обосновывать свою точку зрения;
- слушать и слышать других, пытаться принимать иную точку зрения, быть готовым корректировать свою точку зрения;
- договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности; задавать вопросы.

ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Предметными результатами освоения программы «Занимательная информатика» являются следующие знания и умения:

Обучающиеся должны **знать**:

- правила поведения при работе с компьютером;
- основные устройства компьютера;
- понятие файла;
- владение понятиями «равно», «не равно», «больше», «меньше», «вверх», «вниз», «вправо», «влево», «действия предметов», «возрастание», «убывание», «множество», «симметрия»;
- название цветов, форм и размеров предметов;
- понятие фрагмента рисунка;
- точные способы построения геометрических фигур;
- понятие пикселя и пиктограммы;
- основные способы работы с информацией в программе Paint, Word, Power Point;
- способы работы с информацией, заключающиеся в передаче, поиске, обработке, хранении;
- назначение основных устройств компьютера (устройства ввода-вывода, хранения, передачи и обработки информации);
- этические правила и нормы, применяемы при работе с информацией, и правила безопасного поведения при работе с компьютерами.

Обучающиеся должны **уметь**:

- уверенно и легко владеть компьютером;
- делать выбор в режиме «меню» и управлять объектами на экране монитора;
- использовать клавиатуру и мышь при работе с прикладными программами;
- вставлять картинки из файлов;
- получать различные варианты решения для одной и той же задачи;
- выделять форму предметов; определять размеры предметов; располагать предметы, объекты, цифры по возрастанию, убыванию; выделять, отображать, сравнивать множества и его элементы; уметь строить симметричные изображения простых геометрических фигур;
- создавать рисунки в графическом редакторе Paint;
- уметь составлять презентации в программе Power Point;
- создавать текстовые документы;
- печатать текст;
- редактировать текст;
- вставлять рисунки, объект WordArt;
- самостоятельно составлять композиции;
- видеть ошибки и уметь их исправлять;

Обучающиеся должны уметь **использовать** приобретенные **знания и умения** в учебной деятельности и повседневной жизни:

- готовить сообщения с использованием различных источников информации: книг, прессы, радио, телевидения, устных сообщений и др.;
- применять точную и понятную инструкцию при решении учебных задач и в повседневной жизни;
- придерживаться этических правил и норм, применяемых при работе с информацией, применять правила безопасного поведения при работе с компьютерами.

Тематическое планирование

№ п/п	Тема занятия	Количество часов	
		теория	практика
1	Правила поведения и техника безопасности при работе с компьютером	1	0
2	Компьютер и его устройство. Программы.	2	0
3	Графический редактор Paint. Составление рисунков на заданные темы	2	13
4	Текстовый редактор Word	2	6
5	Редактор презентаций Power Point	2	6
	Итого		34

Календарно-тематическое планирование

Тема	Кол-во часов	дата	Основное содержание	Результаты обучения		
				Предметные	Метапредметные	Личностные
Правила техники безопасности.	1		Пожарная безопасность, охрана труда, санитарные правила, правила поведения в кабинете.	Формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютером.	Придерживаться эстетических правил и норм, применяемых при работе с информацией, применять правила безопасного поведения при работе с компьютером	Внутренняя позиция школьника на уровне положительного отношения к школе, ориентации на содержательные моменты школьной действительности и принятия образца «хорошего ученика»
Компьютер в жизни человека. Знакомство с компьютером. Программы.	2		Основные устройства компьютера и технические средства, с помощью которых может быть реализован ввод информации (текста, звука, изображения) в компьютер.	Формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации.	Расширение кругозора учащихся, повышению их интеллекта. Организация компьютерного рабочего стола. Примеры применения ПК в различных отраслях.	Положительное отношение к процессу познания. Формирование понятия связи различных явлений, процессов, объектов с информационной деятельностью человека; актуализация сведений из личного жизненного опыта информационной деятельности; формирование готовности к продолжению обучения с использованием ИКТ
Знакомство с графическим редактором Paint.	1		Интерфейс графического редактора и его основные объекты. Панель палитра. Панель инструменты.	Использование готовых форм при создании и редактировании изображений.	Развитие логического и композиционного мышления,	Формирование критического отношения к информации, навыков создания и поддержки

			Настройка инструментов рисования. Создание рисунков с помощью инструментов.		художественного вкуса. Развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств	индивидуальной информационной среды.
Работа в программе Paint.	2		Интерфейс графического редактора.	Создание представления о компьютерной графике, графическом изображении, рисунке. Поиск и выделение необходимой информации	Развитие логического и композиционного мышления, художественного вкуса, графического умения.	Положительное отношение к процессу познания. Формирование понятия связи различных явлений, процессов, объектов с информационной деятельностью человека; актуализация сведений из личного жизненного опыта информационной деятельности; формирование готовности к продолжению обучения с использованием ИКТ
Функция раскрашивания при помощи графического редактора.	1		Инструменты рисования.		Формирование алгоритмического мышления, умения создавать информационные модели объектов	Формирование чувства ответственности за качество личной ИС
Графический редактор Paint. Раскрашивание готовых образцов рисунков.	2					
Графический редактор	1		Инструменты рисования. Создание рисунков с		Развитие художественного вкуса, графического	Формирование критического отношения

Paint.(Линии, орнамент, цвет)			помощью клавиши Shift.		умения, умения использования специальных клавиш для создания изображений.	к информации, навыков создания и поддержки индивидуальной информационной среды.
Проект. (Создание проектов на тему: «Времена года», «Моя семья», «Моя школа», «Моя страна»)	2		Простейший графический редактор Paint, инструменты создания простейших графических объектов. Исправление ошибок и внесение изменений. Работа с фрагментами: удаление, перемещение, копирование. Преобразование фрагментов.		Формирование алгоритмического мышления, умения создавать информационные модели объектов, применять начальные навыки по использованию компьютера для решения задач, самостоятельное создание способов решения проблем творческого и поискового характера.	Поиск и выделение необходимой информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий, формирование чувства ответственности за качество личной информационной среды
Копирование. Составление рисунков.	2		Инструменты рисования. Создание рисунков с помощью инструментов Выделение.		Развитие умения создавать информационные модели объектов.	Формирование критического отношения к информации, навыков создания и поддержки индивидуальной информационной среды.
Проект. Книжная графика.(поздравительная открытка, обложка книги, календарь)	2		Графический редактор Paint, Работа с фрагментами. Создание надписей в графическом редакторе.		Формирование алгоритмического мышления, умения создавать информационные модели объектов, применять начальные навыки по использованию компьютера для решения задач,	Поиск и выделение необходимой информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий,
Проект. Театральная графика (образец театрального занавеса, эскизы головных уборов и	2		Простейший графический редактор Paint, инструменты создания простейших графических объектов. Исправление ошибок и		самостоятельное создание способов решения проблем	формирование чувства ответственности за

костюмов)			внесение изменений. Работа с фрагментами: удаление, перемещение, копирование. Преобразование фрагментов.		творческого и поискового характера.	качество личной информационной среды
Работа в программе Word. Работа с клавиатурным тренажером.	1		Вводить информацию в компьютер с помощью клавиатуры, мыши и других технических средств.		Умение применять начальные навыки по использованию компьютера для решения простых информационных учебных задач. Развивают логическое и композиционное мышления, художественный вкус, графическое умение.	Выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий. Формирование готовности к продолжению обучения с использованием ИКТ.
Меню «Файл»	1		Правила ввода и удаления символов. Создание отступов, колонок. Изменение начертания и цвета текста. Вставка геометрических фигур.			
Набор текста.	2			Формирование умений и навыков набора текста на клавиатуре: строчные буквы, заглавные, смешанный вариант. Освоение азов слепого метода печати десятью пальцами.	Способствовать расширению кругозора учащихся, повышению их интеллекта, оценивать и корректировать свою деятельность. контролировать уровень сформированности навыков набора текстовой информации с клавиатуры.	Поиск и выделение необходимой информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий, формирование чувства ответственности за качество личной информационной среды, формирование готовности к продолжению обучения с использованием

						ИКТ.
Меню «Вставка» Создание пригласительной открытки.	1		Обучение вставке графических объектов (геометрических фигур) в текст. Грамотное управление текстовым процессором.	Определять инструменты текстового редактора для выполнения базовых операций по созданию текстовых документов.	Расширение кругозора учащихся, повышению их интеллекта. Организация компьютерного рабочего стола. Примеры применения ПК в различных отраслях.	Интерес к информатике и ИКТ, стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни.
Оформление реферата.	1		Правила ввода и удаления символов. Создание отступов, колонок. Изменение начертания и цвета текста. Форматирование текста.		Формирование алгоритмического мышления. Умение выделять информационный аспект задачи. Умение создавать информационные модели; преобразовывать одни формы представления в другие.	Выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий. Формирование готовности к продолжению обучения с использованием ИКТ.
Создание компьютерного рисунка в текстовом редакторе.	2		Обучение вставке графических объектов (геометрических фигур) в текст. Грамотное управление текстовым процессором.		Формирование алгоритмического мышления. Умение выделять информационный аспект задачи. Умение создавать информационные модели; преобразовывать одни формы представления в другие.	Выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий. Формирование готовности к продолжению обучения с использованием ИКТ.
Знакомство редактором	1		Интерфейс MS Office	Формирование представления о	Умение создавать	Формирование критического отношения к

презентаций PowerPoint.			PowerPoint. Изучение меню программы. Сопоставление с ранее изученными программными средствами пакета MS Office. Изучение возможностей, применимых исключительно к данной программе.	компьютере как универсальном устройстве обработки информации. Развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств	информационные модели. Умение выделять информационный аспект задачи и структурировать знания. Формирование алгоритмического и творческого мышления	информации и избирательности её восприятия. Формирование навыков создания и поддержки индивидуальной информационной среды, навыков обеспечения защиты значимой личной информации, формирование чувства ответственности за качество личной информационной среды
Правила составления презентации.	1		Технология создания слайдов, дублирования выделенных слайдов. Знакомство с макетами слайдов.	Формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации. Развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств.	Умение создавать информационные модели. Умение выделять информационный аспект задачи и структурировать знания. Формирование алгоритмического и творческого мышления	Формирование критического отношения к информации и избирательности её восприятия. Формирование навыков создания и поддержки индивидуальной информационной среды, навыков обеспечения защиты значимой личной информации, формирование чувства ответственности за качество личной информационной среды
Возможности программы PowerPoint (добавление картинок, арт-текстов).	1		Проведение аналогии форматирования текста с MS Office Word. Знакомство с объектами Word Art. Аналогия форматирования	Развитие умений форматирования текста в MS Office PowerPoint, работы с декоративным текстом. Формирование умений вставки готовых	Умение создавать информационные модели. Умение выделять информационный аспект задачи и структурировать	Формирование критического отношения к информации и избирательности её восприятия.

			текста с Word. Работа с графическими изображениями.	фигур и рисунков.	знания. Формирование алгоритмического и творческого мышления	Формирование навыков создания и поддержки индивидуальной информационной среды, навыков обеспечения защиты значимой личной информации, формирование чувства ответственности за качество личной информационной среды
Использование сети Internet с целью поиска информации для составления презентации. Презентации с вложениями. Гиперссылки.	1		Работа с информацией, полученной через интернет.	Формирование умений: самостоятельно генерировать идеи, находить несколько вариантов решения проблемы, устанавливать причинно-следственные связи. Развитие основных навыков использования компьютерных устройств. Формирование информационной и алгоритмической культуры.	Формирование умения: - планировать последовательность действий для достижения цели, - использовать различные средства самоконтроля, - выделять, называть, читать, описывать объекты реальной действительности, - создавать информационные модели.	Формирование умения инициировать учебное взаимодействие со взрослыми – вступать в диалог, задавать вопросы.
Творческий проект «Я» Творческий проект «Моя семья»; Творческий проект	4		Введение в проект. постановка проблемных вопросов. Составление плана проектной	Формирование умений: самостоятельно генерировать идеи, находить несколько вариантов решения	Формирование умения: - планировать последовательность действий для достижения цели,	Формирование умения инициировать учебное взаимодействие со взрослыми – вступать в диалог, задавать вопросы. Формирование навыков

«Мой город»; Творческий проект «Моя страна».			работы.	проблемы,	- использовать различные средства самоконтроля,	делового партнерского общения.
			Обобщение результатов.	устанавливать причинно-следственные связи.	- выделять, называть, читать, описывать объекты реальной действительности,	Развитие умений
			Создание проектных продуктов.	Развитие основных навыков использования компьютерных устройств.	- создавать информационные модели.	- находить и исправлять ошибки в работе других участников проекта,
			Сообщение результатов.	Формирование информационной и алгоритмической культуры.	Умение осознанно строить речевое высказывание в устной форме.	- вести дискуссию,
			Обсуждение проектных работ.	Формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации.		- отстаивать свою точку зрения, - находить компромисс, - уверенно держать себя во время выступления, - использовать средства наглядности при выступлении, - отвечать на вопросы.
Итого	34					

Формы и средства контроля, оценки и фиксации результатов

Оценка достигнутых результатов (личностных и метапредметных) осуществляется с помощью пакета диагностических методик и критериев, а также через наблюдение; предметные результаты оцениваются с помощью контрольных работ. Все результаты заносятся в таблицы фиксации результатов с последующим количественным и качественным анализами. (Приложение № 1).

Материально-техническое обеспечение курса

I. Технические средства обучения:

- 1) Компьютер;
- 2) Проектор;
- 3) Принтер;
- 4) Сканер.

II. Программные средства:

- 1) Операционная система Windows ;

Список литературы:

1. Как проектировать универсальные учебные действия. От действия к мысли. Под. ред. А.Г. Асмолова. М.: «Просвещение», 2011 г.ц
2. Планируемые результаты начального общего образования. Под. ред. Г.С. Ковалевой, О.Б. Догиновой. М.: «Просвещение», 2011 г.
3. Программы по учебным предметам. Программы внеурочной деятельности. М.: Академкнига / Учебник, 2011. – ч.2: 192 с.

Электронное сопровождение:

4. Социальная сеть работников образования. URL: <http://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/informatika> ;
5. Сайт «Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов». URL: <http://school-collection.edu.ru/>
6. Современный учительский портал. URL: Режим доступа: <http://easyen.ru/>
7. Моргунова Е.Л. Дидактический материал для изучения графического редактора. URL: <http://klyaksa.net/htm/kopilka/mel/index.htm>)
8. Метод проектов - Материал из Википедии — свободной энциклопедии URL: http://ru.wikipedia.org/wiki/%CC%E5%F2%E4_%EF%F0%E5%EA%F2%E2
9. Картинки для пошагового рисования URL: <http://qushlawich.ru/http://www.kalyamalya.ru/>
10. Физминутки. URL: <http://www.psyoffice.ru/>
11. Интернет портал PROШколу.ru <http://www.proshkolu.ru/>
12. <http://school-collection.edu.ru/catalog/rubr/58a0dbdd-8ae9-43b1-937e-ef6397e6c1c3/?&subject=19> – единая коллекция цифровых образовательных ресурсов.

Входная диагностика

Для программы «Занимательная информатика» (1–4 классы) входная диагностика нужна, чтобы понять стартовый уровень детей: что они уже знают, какие у них навыки и где есть пробелы.

Результаты помогут скорректировать программу: уделить больше внимания темам, которые детям пока сложны, или, наоборот, дать более сложные задачи тем, кто уже хорошо подготовлен.

Собеседование (устная часть)

Цель: понять, как ребёнок формулирует мысли, насколько уверенно говорит про технику, есть ли бытовой опыт работы с устройствами.

Для устного собеседования (входной диагностики) в 1–2 классе по программе «Занимательная информатика» важно делать упор не на термины, а на бытовые аналогии, наглядность и игровые форматы: дети должны показать понимание базовых идей информатики через простые рассуждения и выбор.

Цели собеседования

- Выявить стартовый уровень: что ребёнок уже знает про компьютер и информацию.
- Оценить логику и умение следовать инструкции (алгоритмическое мышление).
- Понять, насколько развиты навыки сопоставления, классификации, поиска закономерностей.
- Определить зону ближайшего развития для дифференциации в группе.

Безопасность и правила в компьютерном классе

- «Ты зашёл в кабинет с компьютерами. Покажи на картинке, что делать точно нельзя (например, трогать провода, нажимать все кнопки подряд, бегать). Почему?»
- «Если ты видишь оголённый провод или что-то искрит, что ты сделаешь? Выбери: а) потрогаю, б) расскажу учителю, в) закрою бумажкой. Почему ты выбрал этот вариант?»

Части компьютера и их назначение

- «Покажи на фото: где мышка, клавиатура, монитор, колонка. Для чего нужна мышка? А клавиатура?»
- «Что нужно, чтобы напечатать слово? Покажи нужные предметы и скажи, что с ними делать по порядку».

Информация вокруг нас

- «Посмотри на картинку: тут фото, тут звук (значок), тут текст. Как это назвать одним словом? (информация)»
- «Как ты узнаёшь, что на улице дождь? Назови 2–3 способа (вижу капли, слышу шум, вижу зонты у людей)».

Алгоритмы (последовательность действий)

- «У тебя карточки: „надеть куртку“, „взять рюкзак“, „выйти из дома“. Разложи их по порядку, как ты собираешься в школу. Объясни, почему так».

- «Робот умеет только: шаг вперёд, поворот направо, шаг вперёд. Покажи стрелочкой, куда он придёт, если начать отсюда» (используйте простую сетку 3×3 и стрелку старта).

Логика и классификация

- «Найди лишний предмет: мышка, клавиатура, чашка, монитор. Почему он лишний?»
- «Раздели карточки на две группы: то, чем мы управляем (мышка, клавиатура), и то, что нам показывает (монитор, проектор). Объясни свой выбор».

Устройства: ввод и вывод (на уровне аналогий)

- «Микрофон — это как будто мы говорим, а колонки — как будто нам отвечают. Как ты думаешь, мышка — это „вход“ или „выход“ для компьютера? Почему?»
- «Экран показывает, принтер печатает. Что они делают с информацией? (выдают наружу, показывают/печатают)».

Файлы и папки (через бытовые аналогии)

- «Представь, что у тебя много рисунков. Где их лучше хранить: все кучей на столе или в папках по темам (котики, школа, лето)? Почему?»
- «На компьютере есть папка „Школа“. Куда ты положишь рисунок про урок математики? Покажи стрелочкой или объясни словами».

Источники информации и надёжность

- «Откуда ты узнаёшь про погоду? Назови 3 источника (приложение, телевизор, окно, мама сказала). Выбери 2 самых надёжных и объясни, почему ты им доверяешь».

Закономерности и простые правила

- «Посмотри на ряд картинок: яблоко, банан, яблоко, банан... Что будет дальше? Почему ты так думаешь?»
- «Есть правило: если предмет можно взять в руки — клади в синюю коробку, если это звук/картинка — в зелёную. Распредели эти карточки и объясни правило».

Для 3–4 классов в устном собеседовании по «Занимательной информатике» можно уже давать чуть более абстрактные задания, включать простые модели, базовые понятия (алгоритм, условие, файл, папка, носитель), но всё равно опираться на понятные детям примеры и визуальные опоры.

Цели собеседования

- Выявить понимание базовых понятий: информация, устройство компьютера, алгоритм, условие, хранение данных.
- Оценить умение рассуждать, объяснять выбор, находить ошибку в инструкции.
- Проверить навыки классификации, поиска закономерности, работы с простыми схемами.
- Определить готовность к работе с логическими задачами и мини-проектами.

Техника безопасности и цифровая гигиена

- «Ты нашёл в чате ссылку: „Нажми, чтобы получить подарок“. Что ты сделаешь? а) сразу нажму, б) покажу взрослому, в) напишу автору „спасибо“. Почему?»
- «В компьютерном классе ты увидел, что у розетки торчат провода. Твои действия? Выбери: а) поправлю, б) расскажу учителю, в) сделаю фото и выложу в чат. Почему?»

Устройство компьютера и функции устройств

- «Мышка и клавиатура — это про „ввод“ или „вывод“? А монитор и принтер? Объясни одним предложением, чем ввод отличается от вывода».
- «Представь, что компьютер — это повар. Процессор — это руки, которые всё делают. А оперативная память — это стол, где лежат продукты прямо сейчас. Тогда жёсткий диск — это... (подсказка: где хранят продукты, когда не готовят)?»

Информация и её представление

- «У тебя есть фото, текст и аудиозапись про одну и ту же экскурсию. Чем они отличаются по способу передачи информации? Приведи по одному плюсу для каждого вида».
- «Как ты поймёшь, что информация надёжная? Назови 1–2 признака (например, указан источник, совпадает в нескольких местах)».

Алгоритмы и условия

- «Робот идёт вперёд. Если видит препятствие — поворачивает направо, потом снова вперёд. Нарисуй стрелочками путь на простой сетке 4×4, если препятствие в центре».
- «Инструкция: 1) открыть папку „Школа“, 2) найти файл „Математика.docx“, 3) скопировать, 4) вставить в папку „Избранное“. Что делать, если файла нет? Предложи 1 шаг, который нужно сделать до пункта 2».

Файлы, папки, хранение

- «У тебя 20 рисунков, 10 фотографий, 5 аудиозаписей. Как лучше организовать папки? Предложи названия 3 папок и скажи, что в них будет».
- «Файл весит 5 МБ, флешка — на 8 ГБ. Хватит места? Объясни, не считая точно: почему да или почему нет (ГБ намного больше МБ)».

Логика и закономерности

- «Ряд: солнце, облако, солнце, облако... Что дальше? Теперь измени правило: после каждого „солнце“ должно быть два „облака“. Какой будет следующий элемент?»
- «Раздели карточки на „может хранить информацию“ и „не может хранить информацию“: книга, камень, флешка, чашка, диск. Объясни про 1–2 предмета, почему ты так решил».

Итоговая аттестация

Устная часть (10 вопросов)

Информация и органы чувств

1. Какие виды информации ты знаешь? Приведи пример каждого вида (зрительная — цвет, звуковая — громкий и т.д.).
2. С завязанными глазами какую информацию ты НЕ сможешь получить? А какую сможешь?

Устройства компьютера

3. Назови устройства ввода информации. Чем они отличаются от устройств вывода?
4. Что делает процессор? С чем его можно сравнить в теле человека?

Носители и хранение

5. Что такое носитель информации? Назови 2–3 носителя.
6. Что произойдёт с информацией в оперативной памяти, если выключить компьютер?

Алгоритмы и логика

7. Что такое алгоритм? Объясни своими словами.
8. Разложи карточки по порядку: «открыть тетрадь» → «взять карандаш» → «нарисовать круг». Что будет, если поменять шаги местами?

Безопасность

9. Что нельзя делать в компьютерном классе?
10. Ты увидел оголённый провод у розетки. Твои действия?

Практическая часть

Задание в Paint: нарисуй простой рисунок (дом с окном и крышей), используя не менее 3 инструментов (карандаш, заливка, геометрическая фигура). Сохрани файл под своим именем.

Задание в Word: создай небольшой текст (3–4 предложения) на тему «Мой любимый урок», отформатируй: заголовок — по центру, жирный, размер 16; основной текст — по левому краю, размер 12.

Задание PowerPoint: создай презентацию из 2–3 слайдов на любую тему. Используй разметку слайда «Заголовок и объект», добавь автофигуру, настрой анимацию одного объекта.

Критерии оценки

Уровень	Описание
Высокий	Учащийся глубоко усвоил материал, последовательно и грамотно излагает, свободно справляется с практическими заданиями, правильно обосновывает решения, не допускает ошибок
Средний	Твёрдо знает материал, грамотно излагает, не допускает существенных неточностей, владеет необходимыми умениями на практике
Низкий	Не знает значительной части материала, допускает существенные ошибки, с большими затруднениями выполняет практические задания

Приложение № 1

к дополнительной общеобразовательной программе общеинтеллектуальной направленности «Занимательная информатика»

Таблицы фиксации результатов

с последующим количественным и качественным анализами

МБОУ «Обливская СОШ № 2»

Учитель: Колтунов А. С.

Учебный год: 20__ / 20__

Настоящее приложение содержит таблицы для фиксации результатов освоения программы «Занимательная информатика» учащимися 1–4 классов. Таблицы охватывают входную диагностику, промежуточные результаты по модулям (Paint, Word, PowerPoint), предметные и метапредметные результаты, итоговую аттестацию, а также количественный и качественный анализ динамики.

Таблица 1. Результаты входной диагностики

Цель: определить стартовый уровень знаний и умений обучающихся перед началом освоения программы.

Форма проведения: устное собеседование + практическое задание (наблюдение).

№	Ф.И. обучающегося	ТБ и правила (0–2)	Устройство ПК (0–2)	Информация (0–2)	Алгоритмы (0–2)	Логика и закономерн. (0–2)	Практич. задание (0–2)	Итоговый балл (макс. 12)	Стартовый уровень
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
Средний балл:									

Уровни: 10–12 баллов — высокий; 7–9 — средний; 4–6 — низкий; менее 4 — требуется индивидуальный подход

Таблица 2. Сводная таблица результатов по модулям программы

№	Ф.И. обучающегося	Paint (макс. 12)	Word (качеств.)	PowerPoint (макс. 12)	Входная диагностика (макс. 12)	Итоговая аттестация (балл)	Общий уровень освоения
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							

Таблица 3. Результаты по модулю «Графический редактор Paint»

Критерии (0–2 балла каждый, максимум 12): 1) соответствие названия и содержания; 2) оригинальность замысла; 3) выбор цветовой гаммы; 4) максимальное использование возможностей Paint; 5) раскрытие темы; 6) соблюдение сроков.

№	Ф.И.	Соответствие темы (0–2)	Оригинальн замысла (0–2)	Цветова я гамма (0–2)	Использ. возможн Paint (0– 2)	Раскрыти е темы (0–2)	Соблюдени е сроков (0–2)	Итог (макс . 12)	Оценк а
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
Средни й балл:									

Оценка: 10–12 — отлично; 7–9 — хорошо; 6 — удовлетворительно; менее 6 — требуется доработка.

Таблица 4. Результаты по модулю «Текстовый редактор Word»

Критерии оценивания: 1) установка ориентации листа; 2) наличие рисунка; 3) наличие текста; 4) элементы композиции и цветового оформления; 5) использование автофигур, надписей и др.; 6) форматирование шрифта, рамки, фона, эффектов.

№	Ф.И.	Ориентация листа	Наличие рисунка	Наличие текста	Композиция и цвет	Автофигуры, надписи	Форматир. шрифта, эффекты	Оценка (качеств.)
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								

Оценка: «отлично» — выполнены все требования, проявлено творчество; «хорошо» — в соответствии с требованиями, возможны недочёты; «удовлетворительно» — существенные погрешности, нет творческого подхода; «неудовлетворительно» — не выдержано большинство требований.

Таблица 5. Результаты по модулю «Редактор презентаций PowerPoint»

Критерии (0–2 балла каждый, максимум 12): 1) наличие титульного слайда; 2) использование эффектов; 3) объекты WordArt; 4) дизайн; 5) орфография и правильность изложения; 6) логическая последовательность.

№	Ф.И.	Титульный слайд (0–2)	Эффекты (0–2)	WordArt (0–2)	Дизайн (0–2)	Орфография (0–2)	Логич. последов. (0–2)	Итог (макс. 12)	Оценка
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
Средний балл:									

Оценка: 10–12 — отлично; 7–9 — хорошо; 6 — удовлетворительно; менее 6 — требуется доработка.

Таблица 6. Предметные результаты (начало / конец года)

№	Ф.И.	Знание ТБ и правил за ПК	Устройства ПК (ввод/вывод)	Работа в Paint	Работа в Word	Работа в PowerPoint	Поиск информации	Работа с файлами
1								
	<i>кон.г.</i>							
2								
	<i>кон.г.</i>							
3								
	<i>кон.г.</i>							
4								
	<i>кон.г.</i>							
5								
	<i>кон.г.</i>							
6								
	<i>кон.г.</i>							
7								
	<i>кон.г.</i>							
8								
	<i>кон.г.</i>							
9								
	<i>кон.г.</i>							
10								
	<i>кон.г.</i>							
11								
	<i>кон.г.</i>							
12								
	<i>кон.г.</i>							
13								
	<i>кон.г.</i>							
14								
	<i>кон.г.</i>							
15								
	<i>кон.г.</i>							

В ячейках фиксируется: В — высокий, С — средний, Н — низкий. Первая строка — начало года, вторая (курсив) — конец года.

