


Закрытое административно-территориальное образование  
город Заречный Пензенской области  
**МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ «СРЕДНЯЯ  
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 222 С УГЛУБЛЕННЫМ ИЗУЧЕНИЕМ ПРЕДМЕТОВ  
ХУДОЖЕСТВЕННО-ЭСТЕТИЧЕСКОГО ПРОФИЛЯ»**  
(МОУ «СОШ №222»)

ПРИНЯТО  
Педагогическим советом МОУ  
«СОШ №222»  
Протокол № 89 от 29.05.2018

УТВЕРЖДЕНО  
Директором МОУ «СОШ № 222»  
Приказ № 19/ОД от 01.06.2018 г.  
  
И.И. Якубчук

**Рабочая программа  
внеурочной деятельности обучающихся 2 классов  
«Увлекательный мир информатики»**

Срок реализации – 1 год

Составитель:  
Кособокова Елена Борисовна,  
учитель начальных классов  
МОУ «СОШ №222»

Пензенская область  
г. Заречный  
2018 год

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа «Увлекательный мир информатики» представляет собой вариант программы организации внеурочной деятельности учащихся 2 классов.

Программа составлена с учетом санитарно-гигиенических требований, возрастных особенностей учащихся младшего школьного возраста и рассчитана на работу в учебном компьютерном классе, в котором должно быть 10-12 учебных мест и одно рабочее место – для преподавателя.

Занятия проводятся по группам, по 1 часу 1 раз в неделю. Во время занятия обязательными являются физкультурные минутки, гимнастика для глаз. Занятия проводятся в нетрадиционной форме с использованием разнообразных дидактических игр.

Срок освоения программы – 1 год (34 часа)

### **Цель программы:**

формирование основ информационно-коммуникационной компетентности (овладение младшими школьниками навыками работы на компьютере, умением работать с различными видами информации и освоение основ проектно-творческой деятельности).

### **Задачи программы:**

1. Формировать общеучебные и общекультурные навыки работы с информацией (*формирование умений грамотно пользоваться источниками информации, правильно организовать информационный процесс*).
2. Познакомить школьников с видами и основными свойствами информации, научить их приемам организации информации и планирования деятельности.
3. Дать школьникам представления о современном информационном обществе, информационной безопасности личности и государства.
4. Дать школьникам первоначальное представление о компьютере и современных информационных и коммуникационных технологиях.
5. Научить учащихся работать с программами WORD, PAINT, POWER POINT.
6. Научить учащихся работе на компьютере с использованием интегрированной графической среды ПервоЛого.
7. Обучить учащихся основам алгоритмизации и программирования.
8. Научить учащихся находить информацию в Интернете и обрабатывать ее.
9. Углубить первоначальные знания и навыки использования компьютера для основной учебной деятельности
10. Развивать творческие и интеллектуальные способности детей, используя знания компьютерных технологий.
11. Приобщить к проектно-творческой деятельности.
12. Формировать эмоционально-положительное отношение к компьютерам.

### **Прогнозируемые результаты реализации программы**

#### **Метапредметные результаты:**

- формирование умений и навыков работы на компьютере, применение их в практической деятельности и повседневной жизни.
- назначение и возможности при работе в интегрированной графической среде ПервоЛого;
- умение самостоятельно осуществлять творческие проекты в интегрированной мультимедийной среде ПервоЛого;
- знание устройства ПК;

- знакомство с видами информации и действия с ней;
- назначение и возможности графического редактора PAINT;
- возможности текстового редактора WORD;
- назначение и работа программы Power Point;
- понятия локальных и глобальных сетей;
- познакомить с работой электронной почты;
- соблюдать требования безопасности труда и пожарной безопасности;
- свободно набирать информацию на русском и английском регистре;
- запускать нужные программы, выбирать пункты меню, правильно закрыть программу;
- уметь работать на компьютере, находить нужную информацию в различных информационных источниках (электронных энциклопедиях, Интернете), обрабатывать ее и использовать приобретенные знания и навыки в жизни;
- уметь самостоятельно осуществлять творческие проекты в интегрированной мультимедийной среде ПервоЛого;
- составлять и защищать творческие мини-проекты.

#### **Личностные результаты:**

- знать и соблюдать правила техники безопасности при работе за компьютером;
- знать и соблюдать основы безопасности в интернете;
- соблюдать правила этики в сети интернет;
- высказывать своё отношение к различным жизненным ситуациям, к поступкам людей.

### **Примерное содержание программы**

#### **Тема 1. Введение (1 час)**

Правила техники безопасности при работе с компьютером и в кабинете информатики.

#### **Тема 2. Множество (2 часа)**

Понятие множество. Элементы множества. Сравнение множеств. Отображение множеств. Вложенные множества. Пересечение и объединение множеств.

#### **Тема 3. Графы (1 час)**

Что такое графы. Игра «Выращивание дерева».

#### **Тема 4. Интернет и его возможности (7 час)**

Информация в жизни человека, интернет, его роль в жизни человека. Программы поиска информации, панели инструментов, открытие окна, завершение работы в программе. Копирование текста, рисунка, сохранение и редактирование информации. Защита компьютера. Вирусы и антивирусы.

#### **Тема 5. Создаем презентацию (10 часов)**

Программа Power Point, слайд, мультимедийная презентация. Панель инструментов, сохранение документа, завершение работы. Создание презентации, добавление текста, оформление слайда, изменение дизайна.

Настройка анимации, вставка фигур. Создание собственной презентации на заданную тему.

#### **Тема 6. Алгоритмика (3 часа)**

Понятие алгоритма. Виды алгоритмов. Исполнитель алгоритмов. Написание алгоритма. Игра «Кто исполнитель?».

#### **Тема 7. Компьютерные игры (4 часа)**

Основные жанры компьютерных игр. Классификация компьютерных игр по количеству игроков. Работа с развивающими компьютерными играми. Игра «Юные информатики»

**Тема 6. Проект (6 часов)**

Инсценирование сказки «Любознашкин и Хвастунишкин в компьютерной школе». Выступление перед первоклассниками с инсценированной сказкой.

### Учебно-тематический план (2 класс)

№ п/п	Тема	Общее количество часов	Количество часов аудиторных занятий	Количество часов внеаудиторных занятий
1	Вводное занятие. Правила техники безопасности при работе на компьютере.	1	1	
2	Множество	2	2	
3	Графы. Игра «Выращивание дерева».	1	0,5	0,5
4	Интернет и его возможности	7	5	2
5	Создаем презентацию	10	1	9
6	Алгоритмика	3	2	1
7	Компьютерные игры	4	1	3
8	Проект	6		6
	<b>ИТОГО</b>	<b>34</b>	<b>12,5</b>	<b>21,5</b>

### Рекомендуемая литература

#### Основная литература

1. Борман Дж. Компьютерная энциклопедия для школьников и их родителей. – СПб., 1996.
2. Гигиенические требования к использованию ПК в начальной школе// Начальная школа, 2002. - № 5. – с. 19 - 21.
3. Завьялова О.А. Воспитание ценностных основ информационной культуры младших школьников// Начальная школа, 2005. - № 11. – с. 120-126.
4. Концепция модернизации российского образования на период до 2010 года (Приложение к приказу Минобразования России от 11.02.2002 № 393)
5. Молокова А.В. Комплексный подход к информатизации начальной школы// Начальная школа, 2005. - № 1. – с. 119-123.
6. Федеральный компонент государственного стандарта общего образования. Начальное общее образование./ Министерство образования Российской Федерации. – Москва, 2004
7. Федеральный компонент государственного стандарта общего образования. Стандарт начального общего образования по технологии// Начальная школа, 2004. - № 9,10.

8. Шафрин Ю.А. Информационные технологии: В 2 ч. Ч.2: Офисная технология и информационные системы. - М.: Лаборатория Базовых Знаний, 1999. - с.336.
9. Пейперт С. Переворот в сознании: дети, компьютеры и плодотворные идеи. М.: Педагогика, 1989
10. Сопрунов С.Ф., Ушаков А.С., Яковлева Е.И. ПервоЛого 3.0: справочное пособие. М.: Институт новых технологий, 2006
11. Истомина Т.Л. Обучение информатике в среде Лого. Комплект из двух рабочих тетрадей.
12. Яковлева Е.И. ЛогоМозаика. М.: Институт новых технологий, 2000
13. Методическая газета для учителей информатики "Информатика", Издательский дом "Первое сентября", № 6, № 8 2006 года, № 23 2007 года.

#### **Дополнительная и справочная литература**

1. Максимова Л. Г. Социально-культурологический подход в преподавании пропедевтического курса информатики// Информатика и образование. – М. 2008. № 12 С. 25-27.
3. Малых Т.А. Наши дети во всемирной паутине Интернета // Начальная школа плюс До и После. – М. 2007, № 7. С. 8-11.
4. Малых Т.А. Информационная безопасность молодого поколения // Профессиональное образование. Столица. – М.2007. № 6. С.30.
5. Малых Т.А. Ребенок у компьютера: за или против// Воспитание школьников. - М.2008. № 1.С.56-58

#### **Литература для обучающихся**

1. «Информатика. Основы компьютерной грамоты. Начальный курс» под ред. Н.В. Макаровой, Питер, 2004 г.
2. Мой друг компьютер. Детская энциклопедия А.В. Зарецкий
3. Соболев А. Игры с Чипом. М.: Детская литература, 1991

#### **Интернет – ресурсы.**

[www.bezpeka.com/ru](http://www.bezpeka.com/ru) – портал БЕЗПЕКА все об информационной безопасности  
ИНТ. Программные продукты Лого (<http://www.int-edu.ru/logo/>)