

государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области  
средняя общеобразовательная школа № 11 им. Героя Советского Союза  
Анипова Махмута Ильячевича городского округа Октябрьск Самарской области

Рассмотрена на заседании  
методического объединения  
учителей  
Протокол от «01» июня 2020г.  
№ 5

Проверена  
Зам. директора по УВР  
Л.С. Райник  
«01» июня 2020г.

Утверждена  
Приказ от «01» июня 2020г.  
№ 22/198  
Директор



О.А. Дунова

**Программа внеурочной деятельности по общеинтеллектуальному  
направлению  
“Юный инфознайка”**

**(2-3 классы)**

## Пояснительная записка

Рабочая программа курса «Юный инфознайка» для 2- 3 классов составлена в соответствии с требованиями к результатам освоения основной образовательной программы начального общего образования, представленных в Федеральном государственном образовательном стандарте начального общего образования и учебным планом начального общего образования ГБОУ СОШ № 11 г.о. Октябрьск.

Курс реализуется в рамках общеинтеллектуального направления, рассчитан на 34 часа в год (1 час в неделю).

### Актуальность программы

Федеральный государственный стандарт начального общего образования говорит о формировании ИКТ - компетентности обучающихся не только в рамках предметных областей, но и в области использования современных информационных технологий.

Согласно стандарту второго поколения выпускник начальной школы должен уметь ориентироваться в информационных потоках современного общества, использовать сеть Интернет для поиска необходимой информации, обрабатывать графику, создавать электронные публикации, кратковременные анимационные ролики, презентации проектов.

Кроме того учащийся должен уметь применять знания в области информационных технологий в других предметных областях (при оформлении предметных проектов, выполнении исследовательского задания).

### Цели и задачи:

**Цель:** приобретение навыков работа на компьютере.

#### Задачи:

- освоить работу с программным оборудованием персонального компьютера, программными средствами обработки текста, графики;
- научиться способами организации, поиска, отбора, упорядочивания и преобразования информации;
- научиться создавать проекты с использованием освоенных способов действий.

### Планируемые результаты

#### Личностные результаты

- критическое отношение к информации и избирательность её восприятия;
- уважение к информации о частной жизни и информационным результатам других людей;
- осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий с жизненными ситуациями;
- начало профессионального самоопределения, ознакомление с миром профессий, связанных с информационными и коммуникационными технологиями.

#### Метапредметные результаты

##### Регулятивные универсальные учебные действия:

- освоение способов решения проблем творческого характера в жизненных ситуациях;
- формирование умений ставить цель – создание творческой работы, планировать достижение этой цели, создавать вспомогательные эскизы в процессе работы;
- оценивание получающегося творческого продукта и соотнесение его с изначальным замыслом, выполнение по необходимости коррекции либо продукта, либо замысла.

##### Познавательные универсальные учебные действия:

- использование средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных, познавательных и творческих задач.

## Предметные результаты

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;
- создавать папки;
- удалять файлы и папки;
- копировать файлы и папки;
- перемещать файлы и папки;
- сохранять созданный проект и вносить в него изменения;
- набирать текст на клавиатуре;
- сохранять набранные тексты, открывать ранее сохранённые текстовые документы и редактировать их;
- копировать, вставлять и удалять фрагменты текста;
- устанавливать шрифт текста, цвет, размер и начертание букв;
- подбирать подходящее шрифтовое оформление для разных частей текстового документа;
- вставлять изображения в печатную публикацию;
- красиво оформлять печатные публикации, применяя рисунки, фотографии.

## Содержание курса «Юный инфознайка»

2 класс.

**1–2 часа.** Введение. Прогресс и компьютер. Инструктаж по технике безопасности. Правила поведения в компьютерном классе. Работа с обучающей программой «Дракоша и занимательная информатика». Гимнастика для глаз. Дидактическая игра «Можно или нельзя». Межпредметные связи: уроки здоровья, окружающий мир.

**1 час.** История создания компьютера. Работа с обучающей программой «Дракоша и занимательная информатика». Гимнастика для глаз. Дидактическая игра «Компьютеры». Межпредметные связи: уроки здоровья, окружающий мир.

**1 час.** Для чего используют компьютер. Работа с обучающей программой «Дракоша и занимательная информатика». Гимнастика для глаз. Дидактические игры «Угадай-ка», «Сосчитай-ка». Межпредметные связи: уроки здоровья, математика, окружающий мир.

**6 часов.** Мой друг – компьютер. Клавиатура. Назначение клавиш. Работа с обучающей программой «Дракоша и занимательная информатика». Гимнастика для глаз. Упражнение для рук «Пальчиковая гимнастика». Дидактические игры «Перевозка», «Поймай мяч», «Собери картинку». Межпредметные связи: уроки здоровья, окружающий мир.

**1 час.** Представление информации в компьютере. Работа с обучающей программой «Дракоша и занимательная информатика». Гимнастика для глаз. Игра «Двоичный тетрис». Межпредметные связи: уроки здоровья, математика.

**1 час.** Лаборатория инфознайки. Основные блоки, входящие в компьютер. Работа с обучающей программой «Дракоша и занимательная информатика». Электронная физминутка для глаз. Дидактическая игра «Лабиринт». Межпредметные связи: уроки здоровья, математика.

**1 час.** Микропроцессор. Оперативная память. Работа с обучающей программой «Дракоша и занимательная информатика». Электронная физминутка для глаз. Дидактическая игра «Собери грибочки». Межпредметные связи: уроки здоровья, математика.

**1 час.** Монитор. Принтеры. Работа с обучающей программой «Дракоша и занимательная информатика». Электронная физминутка для глаз. Упражнение для рук и шеи. Игра «Построй сеть». Межпредметные связи: уроки здоровья, математика.

**1 час.** CD-ROM. Модем. Работа с обучающей программой «Дракоша и занимательная информатика». Электронная физминутка для глаз. Упражнение для рук и шеи. Игра «Компьютеры». Межпредметные связи: уроки здоровья, математика.

**6 часов.** Мышь. Работа с обучающей программой «Мир информатики. 1-й год обучения». Электронная физминутка для глаз. Упражнение для рук и шеи. Дидактические игры «Перетащить и оставить», «Обведи рисунок», «Попадание на скорость», «Собери домик», «Убери кружки. Собери яблоки». Межпредметные связи: уроки здоровья, математика.

**8 часов.** Клавиатура. Клавиатурный тренажёр. Работа с обучающей программой «Мир информатики. 1-й год обучения». Электронная физминутка для глаз. Упражнение для рук и шеи. Упражнения 1–19. Межпредметные связи: уроки здоровья, математика.

**4 часа.** Учимся логически мыслить. Работа с обучающей программой «Страна Фантазия». Электронные физминутки для глаз. Упражнение для рук и шеи. Дидактические игры «Сосчитай предметы», «Собери картинку», «Найди отличия», «Лишний предмет». Межпредметные связи: уроки здоровья, математика, окружающий мир.

### **3 класс.**

**1 час.** Введение. Инструктаж по технике безопасности. Правила поведения в кабинете информатики. Работа с программой «Большая детская энциклопедия. Информатика». Гимнастика для глаз. Дидактическая игра «Это должен знать каждый!». Межпредметные связи: уроки здоровья, окружающий мир.

**1 час.** История развития вычислительной техники. Первые создатели ЭВМ. (Аудиофайл, 6 мин.) Работа с программой «Большая детская энциклопедия. Информатика». Гимнастика для глаз. Дидактическая игра «Собери картинку». Межпредметные связи: уроки здоровья, окружающий мир.

**1 час.** Как работает компьютер. Работа с обучающей программой «Дракоша и занимательная информатика». Электронные физминутки для глаз и шеи. Дидактическая игра «Работа с мышью». Межпредметные связи: физическая культура, окружающий мир. 3 часа. Алгоритмы. Работа с обучающей программой «Дракоша и занимательная информатика». Электронные физминутки для глаз и шеи. Дидактическая игра «Падающие символы». Межпредметные связи: физическая культура, окружающий мир, математика.

**1 час.** Сведения об операционной системе. Работа с обучающей программой «Дракоша и занимательная информатика». Электронные физминутки для глаз и шеи. Дидактическая игра «Компьютерные вирусы». Межпредметные связи: физическая культура, окружающий мир.

**1 час.** Объекты Windows и их свойства. Работа с обучающей программой «Дракоша и занимательная информатика». Гимнастика для глаз и шеи. Дидактическая игра «Поймай мяч». Межпредметные связи: физическая культура, окружающий мир.

**1 час.** Файлы и папки. Работа с обучающей программой «Дракоша и занимательная информатика». Файлы. Папки (каталоги). Имя файла. Операции над файлами и папками (каталогами): создание папок, копирование файлов и папок, удаление файлов и каталогов (папок). Гимнастика для глаз и шеи. Дидактическая игра «Забрось мяч в корзину». Межпредметные связи: физическая культура, математика.

**1 час.** Анатомия окна. Главное меню. Работа с обучающей программой «Дракоша и занимательная информатика». Гимнастика для глаз и шеи. Дидактическая игра «Собери домик». Межпредметные связи: физическая культура, математика.

**3 часа.** Учимся рисовать. Работа в приложении «Графический редактор Paint». Знакомство с графическим редактором Paint. Основные элементы окна Paint. Использование графических примитивов, умение применять инструменты – карандаш, ластик, кисть, палитру; создавать и сохранять рисунки. Гимнастика для глаз и шеи. Дидактические игры «Нарисуй и раскрась предметы», «Лишний предмет», «Классификация предметов». Межпредметные связи: физическая культура, изобразительное искусство, окружающий мир.

**6 часов.** Создаём рисунки. Работа в приложении «Графический редактор Paint». Основные операции при рисовании: рисование и стирание точек, линий, фигур. Заливка цветом. Другие операции. Создание рисунка на заданную тему и по выбору. При выполнении проектных заданий школьники учатся придумывать рисунок, предназначенный для какой-либо цели, и создавать его при помощи компьютера. Гимнастика для глаз и шеи. Межпредметные связи: физическая культура, изобразительное искусство, окружающий мир.

**3 часа.** Учимся печатать. Работа в текстовом редакторе MS Word. Работа на клавиатурном тренажёре. Набор слов, предложений. Изменение шрифта, его размера, цвета. Гимнастика для глаз и шеи. Межпредметные связи: физическая культура, окружающий мир.

**6 часов.** Создание текстов. Компьютерное письмо. Текстовые редакторы. Основные операции при создании текстов: набор текста, перемещение курсора, ввод заглавных букв, сохранение, открытие и создание новых текстов, выделение текста, вырезание, копирование и вставка текста. Оформление текста. Выбор шрифта, размера, цвета и начертания символов. Гимнастика для глаз, рук и шеи. Межпредметные связи: физическая культура, окружающий мир, русский язык.

**2 часа.** Поиск информации в сети Интернет. Способы компьютерного поиска информации: поиск файлов с помощью файловых менеджеров. Поиск изображений. Сохранение найденных изображений. Гимнастика для глаз, рук и шеи. Дидактическая игра «Собери картинки». Межпредметные связи: физическая культура, окружающий мир

**3 часа.** Создание печатных публикаций. Печатные публикации. Виды печатных публикаций. Открытка. Приглашение. Печать текста с вставленным графическим объектом. Гимнастика для глаз, рук и шеи. Дидактические игры «Вставь пропущенное слово», «Распредели названия по корзинам», «Вставь нужные слова». Межпредметные связи: физическая культура, окружающий мир, русский язык.

**1 час.** Итоговое занятие – выставка творческих работ обучающихся.