

государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области средняя  
общеобразовательная школа  
с. Криволучье-Ивановка муниципального района Красноармейский Самарской области

Проверено  
Зам. директора по УВР

\_\_\_\_\_ М.Н.Настаева  
(подпись)  
«29»августа 2022 г.

Утверждаю  
Директор ГБОУ СОШ  
с.Криволучье-Ивановка

\_\_\_\_\_ Г.М.Ефименко

Приказ № 111  
от 29августа 2022 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**  
**с использованием оборудования центра «Точка роста»**

Предмет (курс) Инфознайка Класс 1-4

Количество часов по учебному плану 108 в год 3 часа в неделю

Рассмотрена на заседании МО естественно – научного цикла

Протокол №1 от «29»августа 2022 г.

Председатель МО \_\_\_\_\_ Баранов Сергей Николаевич  
(ФИО)

### Краткая аннотация

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «Инфознайка» (далее – Программа) включает в себя 4 тематических модуля, .

Дополнительная общеобразовательная программа «Инфознайка» познавательная, основанная на знакомстве и расширении знаний работы на компьютере. Модульная, общеразвивающая, направлена на формирование начальных навыков общения с компьютером, усвоения базового уровня работы на компьютере.

Разработана в соответствии с нормативными документами:, с учётом интересов конкретной целевой аудитории, обучающихся младшего школьного возраста. Программа направлена на ознакомление детей с компьютерной средой Перволого и Логомиры. Обучение в среде Лого развивает математическую интуицию и геометрические представления, формирует алгоритмический, структурный, логический и комбинаторный тип мышления, повышает творческую активность и самостоятельность обучающихся..

**Программа реализуется на базе центра естественно- научной и технологической направленности «Точка роста» с использованием оборудования центра.**

### Пояснительная записка

**Направленность** дополнительной общеразвивающей программы «Инфознайка» техническая.

**Актуальность** программы заключается в том, что современные дети должны владеть необходимыми навыками работы на компьютере и уметь их применять на практике, так как информационное пространство современного человека предусматривает умелое пользование компьютерными технологиями во всех сферах деятельности.

**Новизна программы** заключается в особенностях построения содержания программы по модульному принципу, основанной на относительно самостоятельном подходе к обучению по блокам в ходе образовательного процесса.

**Отличительной особенностью** программы является ориентированность на освоение технологий работы в различных информационных программных средах, развитие последовательного (алгоритмического) мышления и творческого потенциала обучающегося. Знания, умения и навыки, полученные детьми на занятиях по программе «Инфознайка», необходимы для продолжения образования и последующего освоения базового курса информатики, рассчитанного на более старший возраст.

**Педагогическая целесообразность** заключается в применяемом на занятиях деятельностного подхода, который оказывает существенное влияние на различные стороны психологического развития детей. Возникает целый ряд новых детских деятельностей, тесно связанных с овладением воспитанников компьютерными играми (исследование, мысленное конструирование, сюжетная игра, творческое экспериментирование и т.д.). Владение компьютером благотворно влияет на формирование личности ребёнка и придаёт ему более высокий социальный статус, значительно повышает самооценку ребёнка.

**Цель программы** – способствовать развитию у детей творческих качеств личности через обучение начальным знаниям в области информатики, элементарным навыкам работы на ПК, освоение языка Лого, развитие логического и алгоритмического мышления.

**Задачи программы**

**Обучающие:**

- научить работать на ПК, учитывая возрастные особенности обучающихся;

- обеспечить прочное и сознательное овладение воспитанниками понятий «информация» и «виды информации»;
- формировать умения применять полученные знания для решения реальных практических задач;
- освоение среды ПервоЛого и стандартных команд исполнителя Черепашки.
- освоение среды программирования Перворобот Lego Wedo

***Развивающие:***

- расширить кругозор обучающихся в области источника получения информации;
- развить индивидуальные и творческие способности детей;
- развитие логического и алгоритмического стиля мышления

***Воспитательные:***

- воспитать чувство ответственности;
- научить детей работать в коллективе;
- воспитать доброжелательность и контактность в отношении со сверстниками;
- воспитание дисциплинированности, усидчивости, точности суждений

Для реализации воспитательных задач используется коллективная деятельность.

***Возраст детей, участвующих в реализации программы:*** 7 – 10 лет.

Дополнительная общеобразовательная программа «Инфознайка» основывается на следующих принципах систематичности и последовательности обучения; связи теории и практики;

По окончании курса обучающиеся должны овладеть необходимыми навыками работы с компьютером и уметь применять приобретённый опыт в повседневной жизни.

***Сроки реализации:*** программа рассчитана на 1 год, объем – 108 часов

***Формы обучения:***

- занятие;
- лекция;
- практическая работа;
- защита проекта.

***Формы организации деятельности:*** групповая, индивидуальная (в том числе дифференцированная по сложности).

***Формы проведения занятий:*** практикум с использованием оборудования центра «Точка роста», наблюдения, коллективные и индивидуальные исследования, самостоятельная работа, консультации, проектная и исследовательская деятельность, в том числе с использованием ИКТ.

Режим занятий: 3 раза в неделю по 1 часу. Одно занятие длится 40 минут.

***Наполняемость учебных групп:*** составляет 15 человек.

***Планируемые результаты***

***Личностные образовательные результаты:***

- развитие познавательных интересов, инициативы и любознательности, мотивации к познанию и творчеству;
- готовность и способность обучающихся к саморазвитию и реализации творческого потенциала в духовной и предметно-продуктивной деятельности за счет развития их образного, алгоритмического и логического мышления;
- готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ;
- готовность к самостоятельным поступкам и действиям, принятию ответственности за их результаты; готовность к осуществлению индивидуальной и коллективной информационной деятельности.

***Метапредметные образовательные результаты:***

- уверенная ориентация обучающихся в различных предметных областях за счет осознанного использования при изучении школьных дисциплин таких общепредметных понятий как «объект», «система», «модель», «алгоритм» и др.;

- владение основными общеучебными умениями информационно-логического характера: анализ объектов и ситуаций; синтез как составление целого из частей и самостоятельное достраивание недостающих компонентов;

- умение устанавливать причинно-следственные связи, строить логические цепочки рассуждений и т.д.,

- владение умениями организации собственной учебной деятельности, включающими: целеполагание как постановку учебной задачи на основе соотнесения того, что уже известно, и того, что требуется установить;

- владение основными универсальными умениями информационного характера: постановка и формулирование проблемы; поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска; структурирование и визуализация

информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий;

самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера

***Предметные образовательные результаты:***

- освоение основных понятий и методов информатики;

- выделение основных информационных процессов в реальных ситуациях, нахождение сходства и различия протекания информационных процессов в различных системах;

- выбор языка представления информации в соответствии с поставленной целью, определение внешней и внутренней формы представления информации, отвечающей данной задаче;

- использование текстовых редакторов для создания и оформления текстовых документов (форматирование, сохранение, копирование фрагментов и пр.)

- создание и редактирование рисунков, усовершенствование навыков;

- приобретение опыта создания и преобразования информации различного вида, в том числе с помощью компьютера;

- соблюдение требований безопасности и гигиены в работе с компьютером и другими средствами информационных технологий

**Учебный план**

№ модуля	Название модуля	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1.	«Наш компьютер – верный друг».	28	9	19
2.	Знакомство с возможностями графического редактора. Рисование.	23	3	20
3.	Алгоритмы и логика	31	7	24
4.	Знакомство с ПервоЛого	26	8	18
<b>ИТОГО</b>		108	27	81

**Критерии оценки знаний, умений и навыков при освоении программы**

Для того чтобы оценить усвоение программы, в течение года используются следующие методы диагностики: устные опросы, письменные опросы, беседа, наблюдения, самостоятельные работы, участие в конкурсах различного уровня.

Педагог на занятиях должен создавать атмосферу радости, соучастия воспитанников в процессе восприятия материала и потребность творческой отдачи при выполнении практических заданий. Творческий подход к работе, воспитанный в процессе занятий, дети могут применять и в повседневной жизни.

#### **Виды контроля и механизм оценки достижений обучающихся:**

В процессе обучения применяются следующие *виды контроля*:

- 1) вводный контроль - в начале каждого занятия, направленный на повторение и закрепление пройденного материала. Вводный контроль может заключаться, как в форме устного опроса, так и в форме выполнения практических заданий;
- 2) текущий контроль - в процессе проведения занятия, направленный на закрепление технологических правил решения изучаемой задачи;
- 3) тематический контроль проводится по завершении изучения раздела программы в форме устного опроса и в форме выполнения самостоятельных работ;
- 4) годовой контроль - в форме выполнения годовых авторских работ по изученным в течение года разделам программы, участие в конкурсах различного уровня;
- 5) итоговый контроль - по окончании изучения всей программы.

Уровень освоения программы ниже среднего – ребёнок овладел менее чем 50% предусмотренных знаний, умений и навыков, испытывает серьёзные затруднения при работе с учебным материалом; в состоянии выполнять лишь простейшие практические задания педагога.

Средний уровень освоения программы – объём усвоенных знаний, приобретённых умений и навыков составляет 50-70%; работает с учебным материалом с помощью педагога; в основном, выполняет задания на основе образца.

Уровень освоения программы выше среднего – учащийся овладел на 70-100% предусмотренным программой учебным планом; выполняет практические задания с элементами творчества; свободно владеет теоретической информацией по курсу, умеет применять полученную информацию на практике.

#### **Формы контроля качества образовательного процесса:**

- интерактивное занятие;
- выполнение творческих заданий,
- тестирование,
- участие в конкурсах, викторинах в течение года.

### **Модуль 1. «Наш компьютер – верный друг»**

**Цель:** знакомство детей с историей появления компьютера, с видами компьютеров, а также с основными устройствами компьютера, основным приемам работы в текстовом редакторе Блокнот

#### Обучающие:

- формировать знания о видах компьютеров, основных его устройствах
- научить детей основным приемам работы в текстовом редакторе Блокнот

#### Развивающие:

- развивать интерес к практической и творческой деятельности
- развивать познавательный интерес школьников

#### Воспитательные:

- воспитывать культуру безопасного труда при работе за компьютером.
- воспитывать интерес к занятиям объединения

#### **Предметные ожидаемые результаты**

##### Обучающийся должен знать:

основные определения (клавиатура, мышь, пиктограммы), виды компьютеров, основные клавиши, основные действия при работе мышкой, основные приемы работы в

текстовом редакторе Блокнот

Обучающийся должен уметь:

включать и выключать компьютер, работать с мышкой и клавиатурой, создавать, редактировать, сохранять документы в текстовом редакторе Блокнот

Обучающийся должен приобрести навык:

работы индивидуальной и групповой работы в текстовом редакторе Блокнот

#### Учебно-тематический план

№	Тема занятия	Кол-во часов			Формы контроля/ аттестации	Электронные цифровые образовательные ресурсы, использование оборудования Точка роста
		Теория	Практика	Всего		
1.	Когда появился компьютер	1		1	Беседа наблюдение, анкетирование	<a href="https://resh.edu.ru,https://uchi.ru/">https://resh.edu.ru,https://uchi.ru/</a> МФУ, ноутбуки
2.	Какие бывают компьютеры	1		1	Наблюдение, беседа	<a href="https://resh.edu.ru,https://uchi.ru/">https://resh.edu.ru,https://uchi.ru/</a> МФУ, ноутбуки
3.	Применение компьютера	1		1	Интерактивное занятие	<a href="https://resh.edu.ru,https://uchi.ru/">https://resh.edu.ru,https://uchi.ru/</a> МФУ, ноутбуки
4.	Компьютер и его основные устройства	1		1	Наблюдение, творческая работа	<a href="https://resh.edu.ru,https://uchi.ru/">https://resh.edu.ru,https://uchi.ru/</a> МФУ, ноутбуки
5.	Устройства ввода информации	1		1	Наблюдение, беседа, опрос	<a href="https://resh.edu.ru,https://uchi.ru/">https://resh.edu.ru,https://uchi.ru/</a> МФУ, ноутбуки
6.	Устройства вывода информации	1		1	Наблюдение, беседа, опрос	<a href="https://resh.edu.ru,https://uchi.ru/">https://resh.edu.ru,https://uchi.ru/</a> МФУ, ноутбуки
7.	Работа с текстовым редактором Блокнот.	2	14	16	Наблюдение, беседа, творческая работа	<a href="https://resh.edu.ru,https://uchi.ru/">https://resh.edu.ru,https://uchi.ru/</a> МФУ, ноутбуки
8.	Творческие задания	0	4	4	Наблюдение, беседа, творческая работа	<a href="https://resh.edu.ru,https://uchi.ru/">https://resh.edu.ru,https://uchi.ru/</a> МФУ, ноутбуки
9.	Самостоятельная работа	0	2	2	Наблюдение, беседа, творческая	<a href="https://resh.edu.ru,https://uchi.ru/">https://resh.edu.ru,https://uchi.ru/</a> МФУ, ноутбуки

					работа	
<b>Итого:</b>		<b>8</b>	<b>20</b>	<b>28</b>		

### Содержание программы модуля «Наш компьютер – верный друг».

Тема 1. Когда появился компьютер

Теория: История появления компьютеров

Практика: рефлексивная беседа с применением наглядных пособий.

Тема 2. Какие бывают компьютеры

Теория: Типы и виды компьютеров.

Практика: рефлексивная беседа с применением наглядных пособий.

Тема 3. Применение компьютера

Теория: компьютер – универсальное электронное устройство для обработки данных.. Универсальный он потому, что способен осуществлять поиск, обработку, передачу и хранение различной информации.

Практика. рефлексивная беседа с применением наглядных пособий.

Тема 4. Компьютер и его основные устройства

Теория: устройства ввода информации в компьютер (микрофон, мышь, джойстик, клавиатура, сканер); устройство обработки (процессор); устройства вывода (наушники, монитор, колонки, принтер); устройства хранения (жесткий диск, оперативная память).

Практика. рефлексивная беседа с применением наглядных пособий

Тема 5. Устройства ввода информации

Теория: Устройства ввода информации - это периферийные устройства, предназначенные для сбора информации, преобразования ее в цифровой вид, передачи информации в компьютер.

Практика. рефлексивная беседа с применением наглядных пособий.

Тема 6. Устройства вывода информации

Теория: Устройства вывода — периферийные устройства, преобразующие результаты обработки цифровых машинных кодов в форму, удобную для восприятия человеком

Практика: рефлексивная беседа, выборочно – тематические сообщения.

Тема 7. Работа с текстовым редактором Блокнот.

Теория: знакомство с интерфейсом текстового редактора Блокнот, его возможностями. Основные правила ввода информации.

Инструменты и приемы форматирования и редактирования документа

Практика: практические работы. «Ввод и редактирование текста», «Сохранение текстового документа» «Редактирование текста. Знакомство со строкой меню», «Форматирование текста», «Действия с фрагментом текста», «Один помощник – хорошо, а два – лучше»

Тема 8. Творческие задания»

Теория

Практика: творческие работы «Письмо другу», «Мой режим дня», «Осенние листья», «Поздравительная открытка».

### Модуль 2. «Знакомство с возможностями графического редактора. Рисование»

**Цель:** познакомить детей с графическим редактором Paint. Научить детей создавать простейшие компьютерные рисунки.

Обучающие:

- формировать знания об основных элементах интерфейса графического редактора;
- научить детей основным приемам работы графическом редакторе Paint.

Развивающие:

- развивать интерес к практической и творческой деятельности
- развивать познавательный интерес школьников

Воспитательные:

- воспитывать культуру безопасного труда при работе за компьютером.
- воспитывать интерес к занятиям объединения

**Предметные ожидаемые результаты**Обучающийся должен знать:

основные определения (клавиатура, мышь, пиктограммы), виды компьютеров, основные клавиши, основные действия при работе мышкой, основные приемы работы в текстовом редакторе Блокнот

Обучающийся должен уметь:

включать и выключать компьютер, работать с мышкой и клавиатурой, создавать, редактировать, сохранять документы в текстовом редакторе Блокнот

Обучающийся должен приобрести навык:

работы индивидуальной и групповой работы в текстовом редакторе Блокнот

**Учебно-тематический план**

№	Тема занятия	Кол-во часов			Формы контроля/ аттестации	Электронные цифровые образовательны е ресурсы, использование оборудования Точка роста
		Теория	Практика	Всего		
1.	Графика	1		1	Беседа, наблюдение	<a href="https://resh.edu.ru,https://uchi.ru/">https://resh.edu.ru,https://uchi.ru/</a> МФУ, ноутбуки
2.	Раскрашивание компьютерных рисунков		2	2	Наблюдение, творческая работа	<a href="https://resh.edu.ru,https://uchi.ru/">https://resh.edu.ru,https://uchi.ru/</a> МФУ, ноутбуки
3.	Знакомство с инструментами для рисования	1	5	6	Наблюдение, творческая работа интерактивное занятие	<a href="https://resh.edu.ru,https://uchi.ru/">https://resh.edu.ru,https://uchi.ru/</a> МФУ, ноутбуки
4.	Создание простейших рисунков	1	7	8	Наблюдение, творческая работа, интерактивное занятие	<a href="https://resh.edu.ru,https://uchi.ru/">https://resh.edu.ru,https://uchi.ru/</a> МФУ, ноутбуки
5.	Творческие задания		4	4	Наблюдение, творческая работа	<a href="https://resh.edu.ru,https://uchi.ru/">https://resh.edu.ru,https://uchi.ru/</a> МФУ, ноутбуки
6.	Самостоятельная работа		2	2	Наблюдение, творческая работа	<a href="https://resh.edu.ru,https://uchi.ru/">https://resh.edu.ru,https://uchi.ru/</a> МФУ, ноутбуки



<b>Итого:</b>	<b>3</b>	<b>20</b>	<b>23</b>		
---------------	----------	-----------	-----------	--	--

### Содержание программы модуля «Знакомство с возможностями графического редактора. Рисование ».

#### Тема 1. Графика.

Теория: История появления графики. Графические редакторы..

Практика: рефлексивная беседа с применением наглядных пособий.

#### Тема 2. Раскрашивание компьютерных рисунков

Теория: Палитра красок. Инструменты для раскрашивания

Практика: творческие работы «Радуга», «Мой дворик»

#### Тема 3. Знакомство с инструментами для рисования

Теория: компьютер – универсальное электронное устройство для обработки данных.. Универсальный он потому, что способен осуществлять поиск, обработку, передачу и хранение различной информации.

Практика. рефлексивная беседа с применением наглядных пособий.

#### Тема 4. Создание простейших рисунков

Теория: правильный выбор инструментов, заливка изображений.

Практика: создание простейших рисунков

#### Тема 5. Творческие задания

Теория: в наборе инструментов любого компьютерного графического редактора всегда есть средства для рисования прямых линий, прямоугольников, многоугольников, овалов. Эти инструменты помогают рисовать с большой степенью точности.

Практика: творческие работы «Олимпийские кольца в Paint», «Овощи и фрукты», «Крепость»

#### Тема 6. Самостоятельная работа.

Теория: в Paint можно рисовать разные виды линий, толстые и тонкие, выбирать разные цвета, можно рисовать строго горизонтально или вертикально, а можно и под углом.

Практика: выполнение самостоятельной творческой работы «Город – сад»

### Модуль 3. «Алгоритм и логика»

*Цель:* ознакомление детей с понятием алгоритм, видами алгоритмов и способами их записи;. с понятием информация, видами информации, со способами её представления.

*Теория:* должны знать понятие информация, как человек получает информацию, виды информации, понятие множество.

*Практика:* должны уметь отличать истинное суждение от ложного, сравнивать множества.

#### Обучающие:

- познакомить детей с основными понятиями алгебры и логики;
- формировать знания об основных операциях алгебры логики

#### Развивающие:

- развивать логическое мышление учащихся, память, внимание, воображение, познавательную активность, способность быстро воспринимать информацию.

#### Воспитательные:

- воспитывать у учащихся самостоятельность, активность, интерес к предмету, интерес к занятиям объединения

#### Предметные ожидаемые результаты

Обучающийся должен знать:

понятие алгоритм, виды алгоритмов, понятие информация, как человек получает информацию, виды информации, понятие множество.

Обучающийся должен уметь:

записывать алгоритмы, выполнять действия с фрагментами рисунка, отличать истинное суждение от ложного, сравнивать множества.

Обучающийся должен приобрести навык:

составления алгоритма, таблицы истинности

### Учебно-тематический план

№	Тема занятия	Кол-во часов			Формы контроля/ аттестации	Электронные цифровые образовательные ресурсы, использование оборудования Точка роста
		Теория	Практика	Всего		
1.	Что такое алгоритм?	1		1	Беседа, наблюдение	<a href="https://resh.edu.ru">https://resh.edu.ru</a> , <a href="https://uchi.ru/">https://uchi.ru/</a> МФУ, ноутбуки
2.	Линейные алгоритмы	1	3	4	Наблюдение, творческая работа	<a href="https://resh.edu.ru">https://resh.edu.ru</a> , <a href="https://uchi.ru/">https://uchi.ru/</a> МФУ, ноутбуки
3.	Циклические алгоритмы	1	3	4	Наблюдение, творческая работа интерактивное занятие	<a href="https://resh.edu.ru">https://resh.edu.ru</a> , <a href="https://uchi.ru/">https://uchi.ru/</a> МФУ, ноутбуки
4.	Алгоритмы с ветвлением	1	3	4	Наблюдение, творческая работа, интерактивное занятие	<a href="https://resh.edu.ru">https://resh.edu.ru</a> , <a href="https://uchi.ru/">https://uchi.ru/</a> МФУ, ноутбуки
5.	Творческие задания		2	2	Наблюдение, творческая работа	<a href="https://resh.edu.ru">https://resh.edu.ru</a> , <a href="https://uchi.ru/">https://uchi.ru/</a> МФУ, ноутбуки
6.	Элементы логики. Суждение: истинное и ложное	1	3	4	Наблюдение, творческая работа	<a href="https://resh.edu.ru">https://resh.edu.ru</a> , <a href="https://uchi.ru/">https://uchi.ru/</a> МФУ, ноутбуки
7	Элементы логики. Сопоставление.	1	3	4	Наблюдение, интерактивное занятие	<a href="https://resh.edu.ru">https://resh.edu.ru</a> , <a href="https://uchi.ru/">https://uchi.ru/</a> МФУ, ноутбуки
8	Множества, его элементы.	1	3	4	Наблюдение, интерактивное занятие	<a href="https://resh.edu.ru">https://resh.edu.ru</a> , <a href="https://uchi.ru/">https://uchi.ru/</a> МФУ, ноутбуки
9	Творческие задания		2	2	Наблюдение, творческая	<a href="https://resh.edu.ru">https://resh.edu.ru</a> , <a href="https://uchi.ru/">https://uchi.ru/</a>

					работа	МФУ, ноутбуки
10	Самостоятельная работа		2	2	Наблюдение	<a href="https://resh.edu.ru">https://resh.edu.ru</a> <a href="https://uchi.ru/">https://uchi.ru/</a> МФУ, ноутбуки
<b>Итого:</b>		7	<b>24</b>	<b>31</b>		

**Содержание программы модуля  
«Алгоритм и логика».**

**Тема 1. Что такое алгоритм?**

Теория: понятие алгоритм; знания и умения составления алгоритмов;

Практика: выполнение заданного педагогом алгоритма

**Тема 2. Линейные алгоритмы**

Теория: понятие линейный алгоритм; знания и умения составления линейных алгоритмов

Практика: составление линейных алгоритмов

**Тема 3. Циклические алгоритмы**

Теория: понятие циклический алгоритм; знания и умения составления циклических алгоритмов

Практика. составление циклических алгоритмов

**Тема 4. Алгоритм с ветвлением**

Теория: понятие алгоритм с ветвлением; знания и умения составления алгоритмов с ветвлением

Практика: составление алгоритмов с ветвлением

**Тема 5. Творческие задания**

Теория: Алгоритмы окружают нас повсюду: Алгоритмы используются на всех предметах. В жизни нас тоже кругом окружают алгоритмы. И независимо, знаем мы алгоритмы или нет, жизнь идет по алгоритму.

Практика: творческие работы – составить алгоритмы, определить их вид. «Прочитать рассказ», «Поливать розу», «Решить пример»

**Тема 6. Элементы логики. Суждение: истинное и ложное**

Теория: знакомство с понятием суждение, какие суждения бывают (простое, сложное);

Практика: научить отличать истинное суждение от ложного, высказывать своё суждение.

**Тема 7. Элементы логики. Сопоставление**

Теория: сравнение двух или более предметов по набору признаков.

Практика: научить составлять таблицы истинности

**Тема 8. Множества, его элементы.**

Теория: формирование понятия множество, подмножества

Практика: научить выделять элементы множества

**Тема 9. Творческие задания**

Теория: множество может содержать любое количество предметов

Практика: выполнить творческие задания «Распредели слова по множествам», «Нарисуй множества в виде геометрической фигуры»

**Тема 10. Самостоятельная работа,**

Теория: множество может содержать любое количество предметов

Практика: выполнение самостоятельной работы по заданию педагога.

#### Модуль 4 «Знакомство с ПервоЛого».

**Цель: познакомить детей с программой ПервоЛого.**

Обучающие:

- формировать знания об основных элементах интерфейса программы.
- научить детей основным приемам работы в программе: создавать альбомы, анимации, изменять вид черепашки, работать с закладками, использовать в работе мультимедийные возможности, а также программировать

Развивающие:

- развивать интерес к практической и творческой деятельности
- развивать познавательный интерес школьников

Воспитательные:

- воспитывать культуру безопасного труда при работе за компьютером.
- воспитывать интерес к занятиям объединения

**Предметные ожидаемые результаты**

Обучающийся должен знать:

основные приемы создания альбома, анимации

Обучающийся должен уметь:

изменять вид черепашки, работать с закладками, использовать в работе мультимедийные возможности, а также программировать

Обучающийся должен приобрести навыки:

работы индивидуальной и групповой работы в программе ПервоЛого

№	Тема занятия	Кол-во часов			Формы контроля/ аттестации	Электронные цифровые образовательные ресурсы, использование оборудования Точка роста
		Теория	Практика	Всего		
1.	Интерфейс программы.	1	0	1	Беседа, наблюдение	<a href="https://resh.edu.ru">https://resh.edu.ru</a> , <a href="https://uchi.ru/">https://uchi.ru/</a> МФУ, ноутбуки
2.	Создание альбома.	1	3	4	Наблюдение, творческая работа	<a href="https://resh.edu.ru">https://resh.edu.ru</a> , <a href="https://uchi.ru/">https://uchi.ru/</a> МФУ, ноутбуки
3.	Анимации.	1	3	4	Наблюдение, творческая работа интерактивное занятие	<a href="https://resh.edu.ru">https://resh.edu.ru</a> , <a href="https://uchi.ru/">https://uchi.ru/</a> МФУ, ноутбуки

4.	Создание черепашки.	1	3	4	Наблюдение, творческая работа, интерактивное занятие	<a href="https://resh.edu.ru">https://resh.edu.ru</a> , <a href="https://uchi.ru/">https://uchi.ru/</a> МФУ, ноутбуки
5.	Работа с закладками.	1	2	3	Наблюдение, творческая работа	<a href="https://resh.edu.ru">https://resh.edu.ru</a> , <a href="https://uchi.ru/">https://uchi.ru/</a> МФУ, ноутбуки
6.	Мультимедийные возможности.	1	2	3	Наблюдение, творческая работа	<a href="https://resh.edu.ru">https://resh.edu.ru</a> , <a href="https://uchi.ru/">https://uchi.ru/</a> МФУ, ноутбуки
7.	Программирование в среде ПервоЛого.	1	1	2	Наблюдение, интерактивное занятие	<a href="https://resh.edu.ru">https://resh.edu.ru</a> , <a href="https://uchi.ru/">https://uchi.ru/</a> МФУ, ноутбуки
8.	Лабиринт и создание игры.	1	2	3	Наблюдение, интерактивное занятие	<a href="https://resh.edu.ru">https://resh.edu.ru</a> , <a href="https://uchi.ru/">https://uchi.ru/</a> МФУ, ноутбуки
9.	Создание проекта.	0	2	2	Наблюдение, творческая работа	<a href="https://resh.edu.ru">https://resh.edu.ru</a> , <a href="https://uchi.ru/">https://uchi.ru/</a> МФУ, ноутбуки
<b>Итого:</b>		<b>8</b>	<b>18</b>	<b>26</b>		

### Содержание программы модуля «Знакомство с с ПервоЛого»

#### Тема 1. Интерфейс программы.

Теория: Знакомство с простым интерфейсом среды.

Практика: выполнение простейших заданий в среде

#### Тема 2. Создание альбома.

Теория: формирование знаний, умений и навыков работы для создания движения черепашки;

Практика: закрепление практических навыков работы с набором инструментов в среде ПервоЛого

#### Тема 3. Анимации.

Теория: Знакомство с понятием анимация в среде ПервоЛого.

Практика. Создание анимационных объектов

#### Тема 4. Создание черепашки.

Теория: представление, анализ, сравнение информации в нетекстовой форме,

Практика: создание рисунков с использованием форм Черепашки

#### Тема 5. Работа с закладками.

Теория: Знакомство с понятием закладки, Закладки набора команд – эти закладки позволяют открыть любой из четырех наборов .

Практика: научиться пользоваться закладками.

#### Тема 6. Мультимедийные возможности.

Теория: знакомство с мультимедийными возможностями среды ПервоЛого

Практика: создание проектов, используя мультимедийные возможностями среды ПервоЛого

#### Тема 7. Программирование в среде ПервоЛого

Теория: знакомство с элементами образного программирования. Вкладка «Команды».

Практика: создание проектов с использованием образного программирования.

#### Тема 8. Лабиринт и создание игры.

Теория: дать представление о создании новых команд, этапах создания игры.

Практика: создание компьютерной игры.

Тема 9. Создание проекта.

Теория: повторение команд.

Практика: создание проекта «Моя школа»

#### Методическое обеспечение

Программа имеет необходимую для работы *материально-техническую базу*, состоящую из семи компьютеров, мультимедийного проектора, телевизора, DVD-проигрывателя, принтера.

Для реализации дополнительной образовательной программы необходимо следующее программное обеспечение:

- Мир информатики 6-9 лет. Компания «Кирилл и Мефодий», 2003 г.;
- Мир информатики 8-11 лет. Компания «Кирилл и Мефодий», 2003 г.;
- Прикладная программа Paint (графический редактор);
- Текстовый редактор Блокнот, Microsoft Word;
- Табличный процессор Microsoft Excel;
- Программное обеспечение Первого, Легомиры, перворобот Wedo.

#### Литература

1. Аверкин Ю.А., Матвеева Н.В. Дидактические материалы для организации тематического контроля по информатике в начальной школе. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2004. – 477 с.: ил.
2. Габдуллина З.М. Развитие навыков работы с компьютером у детей 4-7 лет. – Волгоград: Учитель, 2010. – 139 с.
3. Дополнительное образование № 11, 2001, стр.54
4. Детский сад/ научно-методический журнал для педагогов и родителей от А до Я № 1 (01)2003 г., стр.63.
5. Информатика. 5-7 классы: материалы к урокам / авт. – сост. С.В. Сидорова. – Волгоград: Учитель, 2010. – 128 с.
6. Зыкина О.В. Компьютер для детей. – М.: Эскимо, 2005. -112с., ил.
7. Леонтьев В.П. Новейшая энциклопедия персонального компьютера 2001. – М.: ОЛМА-ПРЕСС, 2001. – 847 с.: ил.

8. Леонтьев В.П. Детская компьютерная энциклопедия. – М.: ОЛМА-ПРЕСС Образование, 2005 г. – 175 с.: ил. – (Новейшая энциклопедия).
9. Мир информатики 6-9 лет. Компания «Кирилл и Мефодий», 2003.
10. Мир информатики 8-11 лет. Компания «Кирилл и Мефодий», 2003.
11. Microsoft Word для детей Компания «Одиссей», 2006.
12. Microsoft Excel для детей Компания «Одиссей», 2006.
13. Окулов С.М. Информатика: Развитие интеллекта школьников. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2005. – 212 с., ил.
14. Первин Ю.А. Методика раннего обучения информатики: Методическое пособие – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2005.-228 с.: ил.
15. Рыбьякова О.В. Информационные технологии на уроках в начальной школе. – Волгоград: Учитель, 2008. – 223 с.: ил.
16. Тур С.Н., Бокучава Т.П. Методическое пособие по информатике для учителей 1 классов. – СПб.: БХВ-Петербург, 2005. – 144 с.: ил.
17. Тур С.Н., Бокучава Т.П. Методическое пособие по информатике для учителей 2-4 классов. – СПб.: БХВ-Петербург, 2005. – 496 с.: ил.
18. Тур С.Н., Бокучава Т.П. Методическое пособие по информатике для учителей 2-4 классов.- СПб.: БХВ-Петербург, 2005. 496 с.: ил.
19. Фролов М.И. Учимся рисовать на компьютере. – М.: Лаборатория Базовых Знаний, 220. – 272 с.: ил.
20. Хребтов В.А. Информатика для младших школьников. – СПб.: Издательский Дом «Литера», 2006. – 64 с.
21. Шуман Ханс – Георг Компьютер для детей. – М.: «Интерэксперт», 2004.
22. Первые механизмы.
23. Книга для учителя ПервоРобот Wedo

### **Литература для детей и родителей**

1. Весёлые пальчики. Клавиатурный тренажёр. Компания «Одиссей», 2007.
2. Информатика. Увлекательная программа-тренажёр для детей.
3. Мир информатики 6-9 лет. Компания «Кирилл и Мефодий», 2003.
4. Мир информатики 8-11 лет. Компания «Кирилл и Мефодий», 2003.
5. Microsoft Word для детей. Компания «Одиссей», 2006.
6. Microsoft Excel для детей. Компания «Одиссей», 2006.

7. Леонтьев В.П. Детская компьютерная энциклопедия. – М.: ОЛМА-ПРЕСС образование, 2005. – 175 с.: ил. – (Новейшая энциклопедия).
8. Симонович С.В. Весёлая энциклопедия по компьютерам и информатике. – СПб.: Питер, 2005. – 224 с.: ил.
9. Фролов М.И. Учимся рисовать на компьютере. – М.: Лаборатория Базовых Знаний, 220 – 272 с.: ил.
10. Хребтов В.А. Информатика для младших школьников. – СПб.: Издательский Дом «Литера», 2006. – 64 с.