

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
муниципального образования г. Саяногорск Лицей №7

Рассмотрено на заседании  
Методического совета  
протокол № 1 от 29.08.2017 г.



«ТВЕРЖДАЮ»  
Директор МБОУ Лицей №7  
Д.А. Даньшин  
Приказ № 221 от 01.09.2017 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**  
**внеурочной деятельности «Инфоша»**  
**(ИКТ технологии)**

**Направление: общеинтеллектуальное**

**Центр «Инфоша» (ИКТ технологии)**

**Начальное образование, 1-4 классы**

Разработана на основе: авторской программы "Информатика" Н.В. Матвеевой и др.,  
издательство "БИНОМ. Лаборатория знаний".

**Составители:**  
Федоров Е.Е.,  
преподаватель дополнительного образования,  
Руденко Л.Н.  
учитель начальных классов,  
Братчикова О.А.  
учитель начальных классов

Рабочая программа по внеурочной деятельности «Инфоша» (1-4 классы) разработана в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом общего образования, на основе авторской программы "Информатика" Н.В. Матвеевой и др., издательство "БИНОМ. Лаборатория знаний"

### Задачи программы

1. Освоить общие безопасные и эргономичные принципы работы на ПК.
2. Познакомить учащихся с возможностями различных средств ИКТ для использования в обучении, развития собственной познавательной деятельности и общей культуры.
3. Освоить с учащимися первичные навыки обработки и поиска информации при помощи средств ИКТ.
4. Научить вводить различные виды информации в компьютер: текст, звук, изображение, цифровые данные; создавать, редактировать, сохранять и передавать гипермедиа сообщения и объекты.

### Основная цель программы:

формирование информационной компетентности и развитие мышления младших школьников.

### Планируемые результаты реализации программы:

Результаты	Уровень проявления		
	1 уровень	2 уровень	3 уровень
Личностные	знает о правилах общения в группе и правилах общения в сети Интернет знает упражнения для расслабления при работе за компьютером	доброжелательно реагирует на обращение другого человека при работе за компьютером выполняет упражнения для расслабления при работе за компьютером	предложение помощи при возникновении трудностей у другого ученика при работе за компьютером может составить комплекс упражнений и провести занятие с группой
Метапредметные	знает, как и когда применить ИКТ при возникновении проблемы может выбрать тему проекта	знает, где найти и как использовать необходимые ресурсы для решения проблемы может разработать задачи для создания проекта	Применяет ИКТ при помощи в решении проблемы, возникающих у других учащихся создает проект при выполнении поставленных задач

Предметные	<p>знает правила поведения в компьютерном классе</p> <p>знает, для чего нужны основные устройства компьютера;</p> <p>знает определение основных объектов рабочего стола компьютера (файлы, папки)</p> <p>знает, как находить и сохранять объекты с помощью поисковых систем;</p> <p>Знает программные продукты для обработки текстовой информации</p> <p>Знает программные продукты для работы с графической информацией</p> <p>Знает программные продукты для создания презентации</p> <p>Знает программные продукты для создания анимационных фильмов</p>	<p>соблюдает правила поведения в компьютерном классе</p> <p>умеет применять по назначению основные устройства компьютера</p> <p>умеет создавать файлы различных типов, папки.</p> <p>умеет находить информацию с помощью поисковых систем;</p> <p>Умеет обрабатывать искомую текстовую информацию в специализированных продуктах</p> <p>Умеет обрабатывать графические изображение в специализированный пакетах</p> <p>Умеет создавать мультимедийные презентации</p> <p>Умеет создавать небольшие анимационные ролики</p>	<p>следит за соблюдением правил поведения в компьютерном классе</p> <p>умеет находить, копировать и перемещать папки и файлы,</p> <p>редактировать тексты и графические рисунки</p> <p>сохраняет и использует информацию для решения учебных задач</p> <p>Использует текстовые процессоры для решения учебных задач</p> <p>Использует графические редакторы для решения учебных задач</p> <p>Использует полученные знания при решении учебных задач</p> <p>Использует программы для работы с анимацией при решении поставленных учебных задач</p>
------------	---	--	---

## Содержание программы по внеурочной деятельности

### Первый год обучения (36 ч)

#### ***Компьютер. Операционная система. (2 ч.)***

Правила поведения и техника безопасности. Что умеет делать компьютер? Основные элементы персонального компьютера. Включение и выключение компьютера. Понятие и назначение курсора. Управление мышью.

#### ***Работа с пакетом образовательных игр. (22 ч.)***

Упражнения на чтение. Упражнения по математике. Математические игры на развитие памяти. Упражнения – головоломки. Упражнения на развитие внимания. Упражнения на развитие логического мышления.

#### ***Графический редактор Paint. (12 ч.)***

Знакомство с инструментами рисования. Упражнение «Раскрась картинку».

Рисование в программе.

### Второй год обучения (36 ч)

#### ***Компьютер. Операционная система. (3 ч.)***

Правила поведения и техника безопасности. Роль компьютера в жизни человека. Устройство компьютера. Освоение движений мышью. Освоение клавиатуры. Рабочий стол. Объекты рабочего стола, действия с ними. Запуск программ. Представление о папке. Создание папки на рабочем столе.

#### ***Технология обработки текстовой информации. (15 ч.)***

Назначение и основные функции текстового редактора. Знакомство с интерфейсом текстового процессора Open Office Writer. Настройка рабочей среды. Клавиатура: основные группы клавиш. Основные правила набора текста. Фрагмент текста, действия с ним. Изменение шрифта. Сохранение и открытие текстового документа.

#### ***Технология обработки числовой информации. (3 ч.)***

Назначение и функциональные возможности программы Калькулятор. Знакомство с интерфейсом программы. Настройка рабочей среды программы Калькулятор. Выполнение простейших вычислений.

#### ***Технология обработки графической информации. (15 ч.)***

Назначение и основные функции графического редактора KPaint. Знакомство с интерфейсом и настройка рабочей среды. Приемы создания изображений инструментами: Карандаш, Кисть,

Распылитель, Заливка, прямоугольник, Эллипс, Линия, Кривая. Настройка инструментов  
 Редактирование компьютерного рисунка. Фрагмент рисунка, действия с ним. Сохранение  
 созданного рисунка. Открытие рисунка, сохраненного на диске.

### Третий год обучения (36 ч.)

#### **Компьютер, информация, операционная система. (4 ч.)**

Правила поведения и техника безопасности в кабинете. Человек и компьютер. История возникновения компьютера. Понятие информация. Виды информации по способу восприятия. Виды информации по способу представления. Компьютер – универсальная машина для работы с информацией. Устройства ввода и вывода информации. Рабочий стол. Представление о файле и папке. Создание папки и действия с ней. Запуск программы. Основные действия с окном.

#### **Технология обработки текстовой информации. (8 ч.)**

Назначение и основные функции текстового редактора. Знакомство с интерфейсом текстового процессора OpenOfficeWriter. Настройка рабочей среды. Повторение основных правил набора текста. Основные элементы текста. Приемы перемещения по тексту. Редактирование текста. Фрагмент текста, действия с ним. Изменение шрифта. Списки. Маркированные и нумерованные списки. Вставка в текстовый документ таблицы. Редактирование таблицы. Графические изображения в текстовом документе. Сохранение и открытие текстового документа.

#### **Технология обработки числовой информации. (2 ч.)**

Назначение и функциональные возможности программы Калькулятор. Выполнение арифметических действий в программе.

#### **Технология обработки графической информации. (10 ч.)**

Назначение и основные функции графического редактора Paint. Повторение приемов создания изображений с помощью основных инструментов для рисования. Настройка инструментов  
 Редактирование компьютерного рисунка.

Сборка рисунка из деталей. Фрагмент рисунка, действия с ним. Работа с текстом в графическом редакторе. Построение геометрических фигур. Сохранение созданного рисунка. Открытие рисунка, сохраненного на диске.

#### **Работа с пакетом образовательных игр для детей (12ч.)**

Викторины «История ПК», «Ребусы о ПК и терминах», «Что зашифровано», «Загадки о компьютере», «Ребусы о ПК и терминах». Упражнения-головоломки. Алгоритм «Нахождение логической последовательности расположения предметов». Викторина «Угадай ребус». Упражнения на развитие внимания. «Мультфильм развивающий»

### Четвертый год обучения (36 ч.)

#### **Компьютер, информация, операционная система. (3 ч.)**

Правила поведения и техника безопасности. Виды информации. Информационные процессы (получение, хранение, обработка, передача). Компьютер – универсальное устройство для работы с информацией.

#### **Технология обработки текстовой информации. (15 ч.)**

Повторение основных правил набора текста. Редактирование текста. Действия с фрагментами текста. Форматирование символов. Вставка в текстовый документ таблицы. Редактирование и форматирование таблицы. Вставка в текстовый документ фигурных надписей. Дизайн текстового документа (создание рамок, применение заливки).

#### **Создание компьютерных презентаций (18ч.)**

Понятие мультимедийной презентации. Назначение и функциональные возможности программы Open Office Impress. Знакомство с интерфейсом программы. Добавление новых слайдов в презентацию. Выбор макета. Дизайн слайда. Ввод и редактирование текста. Вставка в слайд таблицы. Настройка анимационных эффектов. Настройка времени показа презентации. Подготовка презентации к показу.

### Тематическое планирование

#### 1 класс

№	Тема занятия	Количество часов		Формы проведения
		Теория	Практика	

<b>Компьютер, операционная система (2ч)</b>				
1	Первый раз в компьютерном классе. Правила поведения и техника безопасности в кабинете.	1ч		Экскурсия по классу, викторина
2	Знакомство с компьютером. Что умеет делать компьютер?	1ч		Теория, опрос
<b>Работа с пакетом образовательных игр для детей (10ч.)</b>				
1	Упражнения на чтение: «Пропущенная буква».		1ч	Практическая работа, игра
2	Упражнения на чтение: «Практика чтения»		1ч	Практическая работа, игра
3	Упражнения по математике: «Счет предметов, «Числа на парах кубиков»		1ч	Практическая работа, игра
4	Математические игры на развитие памяти.		1ч	Практическая работа, игра
5	Упражнения-головоломки. Головоломка Танграмм.		1ч	Практическая работа, игра
6	Упражнения-головоломки.		1ч	Практическая работа, игра
7	Упражнения-исследования. Изучение часов. Понимание времени на часах.		1ч	Практическая работа, игра
8	Алгоритм. Нахождение логической последовательности расположения предметов.		1ч	Практическая работа, игра
9	Упражнения на развитие внимания. Игры в парочки с числами. Найди отличие.		3ч	Практическая работа, игра, коллективная работа
10	Упражнения на развитие внимания.		11ч	Практическая работа, игра, коллективная работа
<b>Знакомство с программой для рисования Paint (12 ч.)</b>				
1	Знакомство с программой для рисования Paint.	1ч		Теория, опрос
2-4	Работа в программе TuxPaint. Упражнение «Раскрась картинку»		3ч	Практическая работа
5-12	Рисование в программе TuxPaint.		8ч	Практическая работа
<b>Итого 36 часов</b>				

**Тематическое планирование  
2 класс**

№	Тема занятия	Количество часов		Формы проведения
		Теория	Практика	
<b>Компьютер, операционная система (3ч.)</b>				
1	Игротека. Загадки о компьютере		1ч	Игротека
2	Правила поведения и техника безопасности в кабинете. Компьютер - помощник человека.	1ч		Экскурсия, викторина
3	Освоение клавиатуры. Рабочий стол в реальном и виртуальном мире. Знакомство с объектами рабочего стола, действия с ними. Запуск программ. Представление о папке. Создание папки на рабочем столе.	0,5 ч	0,5ч	Теория, практическая работа
<b>Технология обработки текстовой информации (15ч.)</b>				
1	Игротека. Викторина «Что зашифровано»		1ч	Викторина

2	Назначение текстового редактора. Знакомство с интерфейсом текстового процессора OpenOfficeWriter. Настройка рабочей среды.	0,5 ч	0,5ч	Теория, опрос, практическая работа
3	Осваиваем клавиатуру: русские буквы, пробел, клавиша стирания.	0,5 ч	0,5ч	Теория, опрос, практическая работа
4	Игротека. Викторина «Угадай ребус»		1ч	Викторина
5	Работа с клавиатурным тренажером в режиме ввода букв.	0,5 ч	0,5ч	Теория, опрос, практическая работа
6	Работа с клавиатурным тренажером в режиме ввода слов.	0,5 ч	0,5ч	Теория, опрос, практическая работа
7	Игротека. Викторина «Угадай ребус»		1ч	Викторина
8	Работа с клавиатурным тренажером в режиме ввода предложений.	0,5 ч	0,5ч	Теория, опрос, практическая работа
9	Осваиваем клавиатуру. Знаки препинания и специальные символы. Латинские буквы.	0,5 ч	0,5ч	Теория, опрос, практическая работа
10	Игротека. Викторина «История ПК»		1ч	Викторина
11	Основные правила набора текста. Набор текста по образцу.	0,5 ч	0,5ч	Теория, опрос, практическая работа
12	Набор и редактирование текста. Вставка и удаление пустых строк.	0,5 ч	0,5ч	Теория, опрос, практическая работа
13	Игротека. Мультфильм о ПК.	1ч		Просмотр мультфильма, опрос
14	Понятие фрагмента текста. Освоение приемов работы с фрагментами текста.	0,5 ч	0,5ч	Теория, опрос, практическая работа
15	Изменение шрифта документа. Сохранение текстового документа.	0,5 ч	0,5ч	Теория, опрос, практическая работа
<b>Технология обработки числовой информации (3ч.)</b>				
1	Игротека. Мультфильм развивающий	1ч		Просмотр мультфильма. опрос
2	Назначение и функциональные возможности программы Калькулятор. Знакомство с интерфейсом.	0,5 ч	0,5ч	Теория, опрос, практическая работа
3	Настройка рабочей среды программы Калькулятор. Выполнение простейших вычислений.	0,5 ч	0,5ч	Теория, опрос, практическая работа
<b>Технология обработки графической информации (15ч.)</b>				
1	Игротека. Викторина «Угадай ребус»		1ч	Викторина
2	Назначение и функции графического редактора Paint. Знакомство с интерфейсом и настройка рабочей среды.	0,5 ч	0,5ч	Теория, опрос, практическая работа
3	Приемы создания изображений. Создание изображений с помощью инструментов Карандаш, Кисть, Распылитель, Заливка.	0,5 ч	0,5ч	Теория, опрос, практическая работа
4	Игротека. Мультфильм развивающий	1ч		Просмотр мультфильма, опрос
5	Создание изображений инструментами: Прямоугольник, Эллипс.	0,5 ч	0,5ч	Теория, опрос, практическая работа
6	Создание изображений инструментами Линия, Кривая, Многоугольник.	0,5 ч	0,5ч	Теория, опрос, практическая работа
7	Игротека. Викторина «Загадки о компьютере»		1ч	Викторина

8	Редактирование компьютерного рисунка.	0,5 ч	0,5ч	Теория, опрос, практическая работа
9	Создание рисунка с помощью геометрических фигур.	0,5 ч	0,5ч	Теория, опрос, практическая работа
10	Игротека. Викторина «Угадай ребус»		1ч	Викторина
11	Фрагмент рисунка. Работа с фрагментами.	0,5 ч	0,5ч	Теория, опрос, практическая работа
12	Сборка рисунка из деталей.	0,5 ч	0,5ч	Теория, опрос, практическая работа
13	Игротека. Викторина «Ребусы о ПК и терминах»		1ч	Викторина
14	Сохранение, созданного рисунка. Открытие рисунка, сохраненного на диске.	0,5 ч	0,5ч	Теория, опрос, практическая работа
15	Конкурс рисунков.		1ч	Викторина, творческая работа
<b>Итого 36 часов</b>				

**Тематическое планирование  
3 класс**

№	Тема занятия	Кол-во часов		
		Теория	Практика	
<b>Компьютер, информация, операционная система (4ч.)</b>				
1	Правила поведения и техника безопасности в кабинете. Человек и компьютер. История возникновения компьютера.	1ч		Экскурсия по компьютерном у классу, викторина
2	Что такое информация? Виды информации. Компьютер – универсальная машина для работы с информацией. Устройства ввода и вывода информации.	1ч		Теория, опрос
3	Рабочий стол в реальном и виртуальном мире. Представление о файле и папке. Создание папки и действия с ней	0,5 ч	0,5ч	Теория, опрос, практическая работа
4	Изменение настроек Рабочего стола. Запускаем программы. Освоение основных действий с окном.	0,5 ч	0,5ч	Теория, опрос, практическая работа
<b>Технология обработки текстовой информации (8ч.)</b>				
1	Назначение и функции текстового процессора OpenOfficeWriter. Знакомство с интерфейсом.	1ч		Теория, опрос
2	Основные правила набора текста. Набор текста по образцу.	0,5 ч	0,5ч	Теория, опрос, практическая работа
3	Основные элементы текста. Освоение приемов перемещения по документу. Набор текста по образцу. Редактирование текста.	0,5 ч	0,5ч	Теория, опрос, практическая работа
4	Действия с фрагментами текста Изменение шрифта текстового документа.	0,5 ч	0,5ч	Теория, опрос, практическая работа
5	Списки. Создание простейшего маркированного и нумерованного списков.	0,5 ч	0,5ч	Теория, опрос, практическая работа
6	Вставка в текстовый документ таблицы. Редактирование таблицы. Рисование таблицы.	0,5 ч	0,5ч	Теория, опрос, практическая работа
7	Графические изображения в текстовом документе. Создание рисунка с помощью панели Рисование.	0,5 ч	0,5ч	Теория, опрос, практическая работа
8	Создание рисунка с помощью панели Рисование. Конкурс рисунков.		1ч	Конкурсна рисунков,

				творческая работа
<b>Технология обработки числовой информации (2ч.)</b>				
1	Калькулятор – помощник математиков. Выполнение арифметических действий в программе Калькулятор.	0,5 ч	0,5ч	Теория, опрос, практическая работа
2	Освоение совместных действий при работе с двумя программами.	0,5 ч	0,5ч	Теория, опрос, практическая работа
<b>Технология обработки графической информации (10 ч)</b>				
1	Назначение и функции графического редактора KPaint. Знакомство с интерфейсом.	0,5 ч	0,5ч	Теория, опрос, практическая работа
2	Настройка инструментов для рисования.	0,5 ч	0,5ч	Теория, опрос, практическая работа
3	Создание компьютерного рисунка.	0,5 ч	0,5ч	Теория, опрос, практическая работа
4	Редактирование и сохранение рисунка. Сборка рисунка из деталей.	0,5 ч	0,5ч	Теория, опрос, практическая работа
5	Создание рисунка с помощью приема вспомогательных построений.	0,5 ч	0,5ч	Теория, опрос, практическая работа
6	Работа с текстом. Оформление надписей на рисунке.	0,5 ч	0,5ч	Теория, опрос, практическая работа
7	Построения геометрических фигур.	0,5 ч	0,5ч	Теория, опрос, практическая работа
8-10	Действия с фрагментами рисунка.	0,5 ч	0,5ч	Теория, опрос, практическая работа
<b>Работа с пакетом образовательных игр для детей (12ч.)</b>				
1	Викторина «История ПК»		1ч	игра
2	Викторина «Ребусы о ПК и терминах»		1ч	игра
3	Викторина «Что зашифровано»		1ч	игра
4	Викторина «Загадки о компьютере»		1ч	игра
5	Викторина «Ребусы о ПК и терминах»		1ч	Практическая работа, игра
6	Упражнения-головоломки.		1ч	Практическая работа, игра
7	Викторина «Угадай ребус»		1ч	Практическая работа, игра
8	Алгоритм. Нахождение логической последовательности расположения предметов.		1ч	Практическая работа, игра
9	Упражнения на развитие внимания.		3ч	Практическая работа, игра,
10	Упражнения на развитие внимания. «Мультфильм развивающий»		1ч	игра,
Всего 36ч				

**Тематическое планирование  
4 класс**

№	Тема занятия	Кол-во часов	
---	--------------	--------------	--



		Теория	Практика	
		<b>Компьютер, информация, операционная система (3ч.)</b>		
1	Игротека. Загадки о компьютерах		1ч	Игротека
2	Правила поведения и техника безопасности. Виды информации.	1ч		Теория, опрос
3	Информационные процессы. Компьютер – устройство для работы с информацией.	1ч		Теория, опрос
		<b>Технология обработки текстовой информации. (15 ч.)</b>		
1	Игротека. Викторина «Что зашифровано»		1ч	Викторина
2	Ввод и редактирование текста.	0,5 ч	0,5ч	Теория, опрос, практическая работа
3	Действия с фрагментами текста.	0,5 ч	0,5ч	Теория, опрос, практическая работа
4	Игротека. Викторина «Угадай ребус»		1ч	Викторина
5	Форматирование символов.	0,5 ч	0,5ч	Теория, опрос, практическая работа
6	Вставка в текстовый документ таблицы. Редактирование таблицы.	0,5 ч	0,5ч	Теория, опрос, практическая работа
7	Игротека «Виды информации»	0,5ч	0,5ч	Викторина, опрос
8	Редактирование таблицы.	0,5 ч	0,5ч	Теория, опрос, практическая работа
9	Изменение положения текста в таблице.	0,5 ч	0,5ч	Теория, опрос, практическая работа
10	Игротека. Викторина «История ПК»		1ч	Викторина
11	Графическое оформление таблицы.	0,5 ч	0,5ч	Теория, опрос, практическая работа
12	Вставка в текстовый документ фигурных надписей.	0,5 ч	0,5ч	Теория, опрос, практическая работа
13	Игротека. Викторина «Угадай ребус»		1ч	Викторина
14	Дизайн текстового документа. (Создание рамок, применение заливки)	0,5 ч	0,5ч	Теория, опрос, практическая работа
15	Создание открытки «приглашение».	0,5 ч	0,5ч	Теория, опрос, практическая работа
		<b>Создание компьютерных презентаций (18ч.)</b>		
1	Игротека. «Мультфильм развивающий»	1ч		Просмотр мультфильма, опрос
2	Понятие компьютерной презентации.	0,5 ч	0,5ч	Теория, опрос, практическая работа
3	Знакомство с интерфейсом программы Open Office Impress.	0,5 ч	0,5ч	Теория, опрос, практическая работа
4	Игротека. Викторина «Ребусы о ПК и терминах»		1ч	Викторина
5	Добавление новых слайдов. Макет презентации.	0,5 ч	0,5ч	Теория, опрос, практическая работа

6	Дизайн слайда.	0,5 ч	0,5ч	Теория, опрос, практическая работа
7	Игротека. Мультфильм развивающий	1ч		Просмотр мультфильма, опрос
8	Ввод и редактирование текста.	0,5 ч	0,5ч	Теория, опрос, практическая работа
9	Вставка в слайд рисунков, схем.	0,5 ч	0,5ч	Теория, опрос, практическая работа
10	Игротека. Викторина «Загадки о ПК»		1ч	Викторина
11	Вставка в слайд таблицы.	0,5 ч	0,5ч	Теория, опрос, практическая работа
12	Настройка анимационных эффектов.	0,5 ч	0,5ч	Теория, опрос, практическая работа
13	Игротека. Викторина «Угадай ребус»		1ч	Викторина
14	Настройка времени показа презентации.	0,5 ч	0,5ч	Теория, опрос, практическая работа
15	Подготовка презентации к показу.		1ч	Практическая коллективная работа
16	Игротека. Викторина «Ребусы о ПК и терминах»		1ч	Викторина
17	Разработка и создание собственной презентации.		1ч	Практическая коллективная работа
18	Демонстрация и защита презентации.		1ч	Презентация работ
		<b>Итого 36 часов</b>		