

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Министерство образования и науки Республики Татарстан
Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
"Средняя общеобразовательная школа №36"
Нижнекамского муниципального района

РАССМОТРЕНО и ПРИНЯТО
педагогическим советом
МБОУ «СОШ №36» НМР РТ
Протокол № 1 от 29.08.2025 г.

УТВЕРЖДАЮ
Директор МБОУ «СОШ №36» НМР РТ
А.М.Офицера
Введено в действие приказом №8
от 19.09.2025 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
общинтеллектуальной направленности
«Занимательная информатика»

г. Нижнекамск, 2025

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа курса внеурочной деятельности разработана в соответствии с требованиями федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования с учётом возрастных и психологических особенностей младшего школьника.

Рабочая программа опирается на УМК:

1. Пожарина Г. Ю. Свободное программное обеспечение на уроке информатики. — СПб.: БХВ-Петербург, 2010.
2. Босова Л.Л. Информатика: Учебник для 5 класса. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.
3. Пакет электронных образовательных игр для детей «Сборник обучающих игр» (Gcompris)

Периодичность занятий – 1 раз в неделю с октября по май (всего 24 часа). Каждое занятие включает в себя элементы теории, практики, демонстрации.

Актуальность настоящей дополнительной образовательной программы заключается в том, что интерес к изучению новых технологий у подрастающего поколения и у родительской общественности появляется в настоящее время уже в дошкольном и раннем школьном возрасте. Поэтому сегодня, выполняя социальный заказ общества, система дополнительного образования должна решать новую проблему - подготовить подрастающее поколение к жизни, творческой и будущей профессиональной деятельности в высокоразвитом информационном обществе.

Программа предусматривает включение задач и заданий, трудность которых определяется не столько содержанием, сколько новизной и необычностью ситуации. Это способствует появлению личностной компетенции, формированию умения работать в условиях поиска, развитию сообразительности, любознательности. Создание на занятиях ситуаций активного поиска, предоставление возможности сделать собственное «открытие», знакомство с оригинальными путями рассуждений, позволят обучающимся реализовать свои возможности, приобрести уверенность в своих силах.

Программа «Занимательная информатика» разработана на основании:

- Постановление Правительства РФ от 15 сентября 2020 г. N 1441 "Об утверждении Правил оказания платных образовательных услуг".
- Федерального закона от 29 декабря 2012 года №273 ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказа Министерства образования и науки Российской Федерации от 06 октября 2009 года № 373 «Об утверждении и введении в действие федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования»;
- Письма Министерства образования и науки Российской Федерации от 12.05.2011 № 03-296 «Об организации внеурочной деятельности, при введении ФГОС»;

- Письма Министерства образования и науки Российской Федерации от 11.12.2006 №06-1844 « О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей»;
- Концепция развития дополнительного образования детей в Российской Федерации. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 04 сентября 2014 г. № 1726 –р
- СанПиН - 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» от 28.09.2020 № 28.
- Устав Муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения «СОШ №36» Нижнекамского муниципального района Республики Татарстан.

Основной **целью** начального обучения информатике является:

- Воспитание и развитие качеств личности, отвечающих требованиям информационного общества, в частности приобретение учащимися информационной и коммуникационной компетентности.

Задачи изучения курса – научить ребят:

- работать в рамках заданной среды по четко оговоренным правилам;
- ориентироваться в потоке информации: просматривать, сортировать, искать необходимые сведения;
- читать и понимать задание, рассуждать, доказывать свою точку зрения;
- работать с графически представленной информацией: таблицей, схемой и т. п.;
- планировать собственную и групповую работу, ориентируясь на поставленную цель, проверять и корректировать планы;
- анализировать языковые объекты;
- использовать законы формальной логики в мыслительной деятельности

Программа имеет интегративный, межпредметный характер.

Формы и методы работы:

- Игровая деятельность (высшие виды игры – игра с правилами: принятие и выполнение готовых правил, составление и следование коллективно-выработанным правилам; ролевая игра).

Результаты освоения курса внеурочной деятельности

личностные:

- ✓ 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;

- ✓ чувство личной ответственности за качество окружающей информационной среды;
- ✓ уважение к результатам других людей;
- ✓ осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий;
- ✓ начало профессионального самоопределения, ознакомление с миром профессий, связанных с компьютерной графикой;
- ✓ положительная мотивация и познавательный интерес к изучению курса «Занимательная информатика»

метапредметные:

- ✓ начальное развитие ИКТ-компетентности, умения ставить цель, выбирать форму представления информации, соответствующую решаемой задаче;
- ✓ учиться работать по предложенному учителем плану;
- ✓ начало формирования навыка поиска необходимой информации для выполнения учебных заданий;
- ✓ начало формирования навыка обработки информации (с помощью ИКТ);
- ✓ контролирование и оценка процесса и результата деятельности;
- ✓ умение выделять в сложных графических объектах простые; умение планировать работу по конструированию сложных объектов из простых;
- ✓ начальные навыки умения формулировать и удерживать учебную задачу;
- ✓ адекватно воспринимать предложения учителей, товарищей и других людей по исправлению допущенных ошибок;
- ✓ в процессе обучения дети учатся: слушать и понимать речь других; ставить вопросы; обращаться за помощью; формулировать свои затруднения; предлагать помощь и сотрудничество; слушать собеседника; формулировать собственное мнение и позицию; осуществлять взаимный контроль; адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

В результате изучения данного курса обучающиеся начальной школы должны *понимать*:

- какая информация называется графической.

знать:

- как правильно и безопасно вести себя в компьютерном классе;
- название основных устройств компьютера (монитор, мышь, клавиатура, системный блок, колонки, наушники);
- инструменты графических редакторов Paint и TuxPaint.

уметь:

- пользоваться мышью и клавиатурой;
- запускать графические редакторы Paint и TuxPaint и завершать работу с ними;
- создавать и редактировать изображения с помощью графических редакторов TuxPaint и Paint.

Содержание курса внеурочной деятельности

Тема	Содержание	Виды деятельности обучающихся	Формы организации занятий
1.Первое знакомство с компьютером – 4 часа	Правила поведения и техники безопасности в компьютерном классе. Знакомство с компьютером и его основными устройствами	соблюдать требования к организации компьютерного рабочего места, требования безопасности и гигиены при работе со средствами ИКТ; называть основные устройства компьютера; манипулировать мышью	<u>демонстрационная</u> (обучающиеся слушают объяснения и наблюдают за демонстрационным экраном или экранами компьютеров на ученических рабочих местах); <u>игровая</u> ; <u>фронтальная</u>
2. Графический редактор TuxPaint – 10 часов	Инструменты и возможности программы TuxPaint. Рисование в TuxPaint.	выделять в сложных графических объектах простые; планировать работу по конструированию сложных графических объектов из простых; определять инструменты графического редактора для выполнения базовых операций по созданию изображений; использовать графический редактор для создания и редактирования изображений; проявлять фантазию и творчество при создании рисунков	(обучающиеся синхронно работают под управлением педагога); <u>самостоятельная (индивидуальная)</u> ; <u>творческий проект</u>
3.Графический редактор Paint – 10 часов	Знакомство с графическим редактором Paint, его основными возможностями, инструментарием программы. Раскрашивание готовых рисунков. Рисование в программе Paint. Работа с фрагментами изображений.		

Тематическое планирование курса внеурочной деятельности

№ урока	Тема	Кол-во часов
<i>Первое знакомство с компьютером</i>		4
1.	Правила поведения в компьютерном классе. Знакомство с компьютером. Что умеет делать компьютер? Из чего состоит компьютер?	1
2.	Рабочий стол. Понятие курсора. Знакомство с мышью Освоение приемов работы с мышью. Упражнения для развития движений мышью: перемещение мыши	1
3.	Управление мышью. Упражнения для развития движений мышью: щелканье мышью	1
4.	Клавиатура. Упражнения с клавиатурой	1
<i>Графический редактор TuxPaint</i>		10
5.	Знакомство с графическим редактором TuxPaint: назначение и интерфейс	1
6.	Раскрашивание готовых контурных изображений	1
7.	Создание графических композиций с использованием цветных геометрических фигур	1
8.	Создание графических композиций с использованием контурных геометрических фигур с последующей раскраской	1
9.	Создание простейших рисунков. Композиция «Яблоко»	1
10.	Создание простейших рисунков. Композиция «Собака»	1
11.	Создание сложных рисунков. Композиция «Пингвины»	1
12.	Создание сложных рисунков. Композиция «Дом»	1
13.	Рисуем в TuxPaint. Проект «Новогодняя ёлка»	1
14.	Обобщающее занятие. Демонстрация своих рисунков	1
<i>Графический редактор Paint</i>		10
15.	Знакомство с графическим редактором Paint: назначение и интерфейс, вызов программы	1
16.	Инструменты художника и чертежника в Paint	1
17.	Раскрашивание готовых рисунков	1
18.	Раскрашивание рисунков с разрывами границ изображения	1
19.	Свободное рисование. Композиция «Кораблик»	1
20.	Инструмент «Кривая». Рисуем цветы.	1
21.	Работа с графическими фрагментами. Композиция «Гроздь винограда»	1
22.	Работа с графическими фрагментами. Композиция «Яблоки в корзине»	1
23.	Проект «Летом на даче»	1
24.	Итоговый проект «Рисунок на свободную тему». Конкурс рисунков	1