

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РЕСПУБЛИКИ ТАТАРСТАН
ИСПОЛНИТЕЛЬНЫЙ КОМИТЕТ АГРЫЗСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА
МБОУ Бимская СОШ Агрызского района РТ

РАССМОТРЕНО
Руководитель МО
О.В. Батрева
Протокол № 1 от
« 29 » 08 2025 г.

СОГЛАСОВАНО
заместитель директора
по УВР
Л.Г. Ишманова
« 29 » августа 2025 г.

УТВЕРЖДЕНО
директор школы
О.А. Матвеева
Приказ № 102-08
от « 29 » августа 2025 г.



Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
Центров образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста»
«Инфознайка»
педагога дополнительного образования
Изибаевой ольги Александровны

Пояснительная записка

Программа «Инфознайка» по предмету «Информатика» разработана на основе программы Деятельности Центра образования Цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста» Муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения Бимской средней общеобразовательной школы Агрызского муниципального района Республики Татарстан.

На изучение программы отводится 204 ч. В 1-2 классах отводится 34 часа (1 ч в неделю, 34 учебные недели). В 3 – 4 классах 68 ч (2 ч в неделю, 34 учебные недели).

Цель: 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:

- помощь детям в изучении использования компьютера как инструмента для работы в дальнейшем в различных отраслях деятельности;
- помощь в преодолении боязни работы с техникой в т.ч. решение элементарных технических вопросов;
- изучение принципов работы наиболее распространенных операционных систем;
- помощь в изучении принципов работы с основными прикладными программами;
- творческий подход к работе за компьютером (более глубокое и полное изучение инструментов некоторых прикладных программ);
- развитие умственных и творческих способностей учащихся;
- адаптация ребенка к компьютерной среде;
- овладение основами компьютерной грамотности;
- использование на практике полученных знаний в виде рефератов, докладов, программ, решение поставленных задач.

В 1-2 классах ребята получают начальные представления о компьютере, основных устройствах. В игровой форме знакомятся с работой на клавиатуре, с мышью. Учатся создавать графические изображения в простейших графических редакторах. Дети учатся видеть окружающую действительность с точки зрения информационного подхода. В процессе обучения в мышление и речь учеников постепенно вводятся термины информатики (источник / приемник информации, канал связи, данные и др.). Школьники изучают устройство компьютера, учатся работать с электронными документами.

В 3-4 классах школьники изучают представление и кодирование информации, ее хранение на информационных носителях. Вводится понятие объекта, его свойств и действий с ним. Дается представление о компьютере как системе. Дети осваивают информационные технологии: технологию создания электронного документа, технологию его редактирования, приема/передачи, поиска информации в сети Интернет. Учащиеся знакомятся с современными инструментами работы с информацией (мобильный телефон, электронная книга, фотоаппарат, компьютер и др.), параллельно учатся использовать их в своей учебной деятельности, пользоваться основными функциями стандартного текстового редактора, создавать изображения, пользуясь графическими возможностями компьютера, создавать мультимедийные презентации.

Понятия вводятся по мере необходимости, чтобы ребенок мог рассуждать о своей информационной деятельности, рассказывать о том, что он делает, различая и называя элементарные технологические операции своими именами.

При проведении занятий традиционно используются формы работы:

- 1) демонстрационная, когда обучающиеся слушают объяснения педагога и наблюдают за демонстрационным экраном или экранами компьютеров на ученических рабочих местах;
- 2) фронтальная, когда обучающиеся синхронно работают под управлением педагога;

- 3) самостоятельная, когда обучающиеся выполняют индивидуальные задания в течение части занятия или нескольких занятий;
- 4) Творческий проект – выполнение работы индивидуально или в микро группе на протяжении нескольких занятий

Планируемые результаты

На занятиях формируются умения воспринимать окружающий мир и информацию, как единое целое, выявлять с помощью сравнения отдельные признаки, характерные для предметов окружающих нас. У младших школьников формируются навыки учебного сотрудничества в коллективных работах (умение договариваться, распределять работу, оценивать свой вклад в деятельность и ее общий результат). К концу обучения в начальной школе у младших школьников формируются представления об основных видах информации, способах ее получения. В результате обучения дети научатся пользоваться информационными материалами и применять главные средства информационных технологий. Полученные знания и умения учащиеся могут использовать в практической деятельности и повседневной жизни для: самостоятельной творческой деятельности.

Предметные результаты:

- а) сформированность первоначальных представлений о роли информации в жизни человека;
- б) ознакомление учащихся органами чувств с помощью которых мы получаем информацию;
- в) ознакомление учащихся с терминологией и классификацией информационных процессов;
- г) получение детьми представлений о некоторых специфических формах деятельности, базирующихся на ИКТ (цифровая фотография, работа с компьютером, элементы мультимедиа и пр.).

Регулятивные УУД:

- Проговаривать последовательность действий на уроке.
- Учиться работать по предложенному учителем плану.
- Учиться отличать верно выполненное задание от неверного.
- Учиться совместно с учителем и другими учениками давать эмоциональную оценку деятельности класса на уроке. Основой для формирования этих действий служит соблюдение технологии оценивания образовательных достижений.

Познавательные УУД:

- Ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя.
- Делать предварительный отбор источников информации
- Добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя учебник, свой жизненный опыт и информацию, полученную на занятиях.
- Перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всей группы.

Коммуникативные УУД:

- Уметь пользоваться языком информатики: а) донести свою позицию до собеседника; б) оформить свою мысль в устной и письменной форме (на уровне одного предложения или небольшого текста).
- Уметь слушать и понимать высказывания собеседников.
- Совместно договариваться о правилах общения и поведения в школе и на занятиях и следовать им.
- Учиться согласованно работать в группе: а) учиться планировать работу в группе; б) учиться распределять работу между участниками проекта; в) понимать общую задачу проекта и точно выполнять свою часть работы; г) уметь выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика).

Должны знать: - правила техники безопасности; - основные устройства ПК; - правила

работы за компьютером; - виды информации и действия с ней; - назначение и возможности графического редактора PAINТ; - возможности текстового редактора WORD; - назначение и работу программы Power Point; - понятия локальных и глобальных сетей; - основы Интернет; - работу электронной почты; - алгоритмы и языки программирования; - построение блок-схемы по тексту; - визуальная среда программирования Scratch; -интерфейс визуальной среды программирования Scratch; -скрипты на Scratch. Действия со спрайтами

Должны уметь: - соблюдать требования безопасности труда и пожарной безопасности; - включить, выключить компьютер; - работать с устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, дисководы); - свободно набирать информацию на русском и английском регистре; - запускать нужные программы, выбирать пункты меню, правильно закрыть программу. - работать с программами Word, Paint, , Power Point; - работать с электронной почтой; - создавать презентацию, используя все возможности Power Point; - составлять и защищать творческие мини-проекты; - составлять алгоритм с ветвлением и его блок- схему, используя условия при составлении программ на Scratch.

Учет результатов программы

Форма подведения итогов – игры, соревнования, конкурсы.

Способы контроля: устный опрос, контрольная работа; проверка самостоятельной работы, игры. Система оценивания – безотметочная. Используется только словесная оценка достижений учащихся.

Календарно-тематическое планирование 1 класс

№	Раздел, тема занятия	Кол- во ч	Дата проведения	
			По плану	Факт
Компьютер, операционная система.				
1	Правила поведения и техника безопасности в кабинете ИВТ.	1		
2	Знакомство с компьютером. Что умеет делать компьютер?	1		
3	Знакомство с компьютером. Из чего состоит компьютер? Включение и выключение компьютера.	1		
4	Знакомство с рабочим столом. Понятие и назначение курсора. Знакомство с мышью.	1		
5	Освоение приемов работы с мышью. Упражнения для развития движений мышью: перемещение мышки.	1		
6	Управление мышью. Упражнения для развития движений мышью: щелканье мышкой.	1		
7	Управление мышью. Упражнение «Щелкайте и рисуйте».	1		
8	Знакомство с клавиатурой. Упражнения с клавиатурой: «Числа на кубиках»	1		
9	Упражнения с клавиатурой: «Падающие буквы».	1		
10	Упражнения с клавиатурой: «Падающие слова».	1		
11	Рабочий стол в реальном и виртуальном мире. Знакомство с объектами Рабочего стола, действия с ними. Запуск программ.	1		
12	Представление о папке. Создание папки на рабочем столе.	1		

Работа с пакетом образовательных игр для детей «Сборник обучающих игр» (Gcompris)				
13	Упражнения на чтение: «Пропущенная буква».	1		
14	Упражнения на чтение: «Практика чтения»	1		
15	Упражнения по математике: «Счет предметов, «Числа на парах кубиков»	1		
16	Упражнения на сложение и вычитание в виде игры «Волшебная шляпа»	1		
17	Упражнение по математике: «Порядок чисел»	1		
18	Упражнение по математике: «Практика использования денег»	1		
19	Математические игры на развитие памяти.	1		
20	Упражнения-головоломки. Головоломка Танграмм.	1		
21	Упражнения-головоломки. Построй аналогичную модель.	1		
22	Упражнения-головоломки. Упрощенная Ханойская башня.	1		
23	Упражнения-исследования. Чтение названия цветов.	1		
24	Упражнения-исследования. Изучение часов. Понимание времени на часах.	1		
25	Алгоритм. Нахождение логической последовательности расположения предметов.	1		
26	Упражнения на развитие внимания. Игры в парочки с числами.	1		
27	Упражнения на развитие внимания. Найди отличие.	1		
Знакомство с программой для рисования TuxPaint.				
28	Знакомство с программой для рисования TuxPaint.	1		
29	Работа в программе TuxPaint. Упражнение «Раскрась картинку»	1		
30	Работа в программе TuxPaint. Упражнение «Раскрась картинку»	1		
31	Рисование в программе TuxPaint.	1		
32	Рисование в программе TuxPaint.	1		
33	Рисование в программе TuxPaint.	1		
34	Обобщающее занятие «Компьютер – что это?» Подведение итогов.	1		

**Календарно-тематическое планирование
2 класс**

№	Раздел, тема занятия	Кол-во ч.	Дата проведения	
			По плану	Факт.
1	Техника безопасности и охрана труда при работе на ПК. Соблюдение норм личной гигиены.	1		
2 3	Компьютер – универсальная машина для работы с информацией. Основные устройства компьютера. Программы и документы.	2		

4	Рабочий стол в реальном и виртуальном мире. Компьютерная	2		
5	помощница - мышь.			
6	Клавиатура - инструмент писателя. Набор и редактирование	1		
	текста.			
7	Файлы и папки.	2		
8	Основные правила именования файлов			
9	Меню: возможность выбора. Начните работу с нажатия	2		
10	кнопки Пуск.			
11	Работа с клавиатурным тренажером в режиме ввода	2		
12	предложений.			
13	Осваиваем клавиатуру.	1		
14	Знаки препинания и специальные символы.	1		
15	Осваиваем клавиатуру. Латинские буквы.	1		
16	Основные правила набора текста. Набор текста по образцу.	1		
17	Набор и редактирование текста. Вставка и удаление пустых	1		
	строк.			
18	Набор и редактирование текста.	1		
19	Понятие фрагмента текста. Освоение приемов работы с	2		
20	фрагментами текста.			
21	Действия с фрагментами текста.	2		
22				
23	Изменение шрифта документа. Сохранение текстового	2		
	документа.			
24	Назначение и функциональные возможности программы	1		
	Калькулятор. Знакомство с интерфейсом.			
25	Настройка рабочей среды программы Калькулятор.	1		
26	Выполнение простейших вычислений.			
27	Назначение и функции графического редактора КPaint.	1		
	Знакомство с интерфейсом и настройка рабочей среды.			
28	Приемы создания изображений. Создание изображений с	1		
	помощью инструментов Карандаш, Кисть, Распылитель,			
	Заливка.			
29	Создание изображений инструментами: Прямоугольник,	1		
30	Эллипс.	1		

31	Создание изображений инструментами Линия, Кривая, Многоугольник.	1		
32	Настройка инструментов.	1		
33	Редактирование компьютерного рисунка.	1		
34	Создание рисунка с помощью геометрических фигур «Здравствуй, лето».	1		

**Календарно-тематическое планирование
3 класс**

№	Раздел, тема занятия	Кол- во ч.	Дата проведения	
			По плану	Факт.
Компьютер, операционная система.				
1	Правила поведения и техника безопасности в кабинете ИВТ.	1		
2	Человек и компьютер. История возникновения компьютера.	1		
3	Что такое информация? Виды информации по способу восприятия.	1		
4	Виды информации по способу представления.	1		
5	Компьютер – универсальная машина для работы с информацией. Устройства ввода и вывода информации.	1		
6	Рабочий стол в реальном и виртуальном мире.	1		
7	Представление о файле и папке.	1		
8	Создание папки и действия с ней.	1		
9	Изменение настроек Рабочего стола.	1		
10	Запускаем программы. Освоение основных действий с окном.	1		
11				
Технология обработки текстовой информации				
12	Назначение и функции текстового процессора OpenOfficeWord. Знакомство с интерфейсом.	1		
13	Основные правила набора текста. Набор текста по образцу.	1		
14	Основные элементы текста. Освоение приемов перемещения по документу.	1		
15				
16	Набор текста по образцу.	1		
17	Редактирование текста.	1		

18	Действия с фрагментами текста.	1		
19	Изменение шрифта текстового документа.	1		
20 21	Списки. Создание простейшего маркированного и нумерованного списков.	1 1		
22	Вставка в текстовый документ таблицы.	1		
23	Редактирование таблицы.	1		
24	Рисование таблицы.	1		
25	Графические изображения в текстовом документе. Создание рисунка с помощью панели Рисование.	1		
26 27	Создание рисунка с помощью панели Рисование. Конкурс рисунков.	1 1		
Технология обработки числовой информации.				
28 29	Калькулятор – помощник математиков. Выполнение арифметических действий в программе Калькулятор.	1 1		
30	Освоение совместных действий при работе с двумя программами.	1		
Технология обработки графической информации.				
31	Назначение и функции графического редактора KPaint. Знакомство с интерфейсом.	1		
32	Настройка инструментов для рисования.	1		
33	Создание компьютерного рисунка.	1		
34	Редактирование и сохранение рисунка.	1		
35	Сборка рисунка из деталей.	1		
36	Создание рисунка с помощью приема вспомогательных построений.	1		
37	Работа с текстом. Оформление надписей на рисунке.	1		
38	Построения геометрических фигур.	1		
39	Действия с фрагментами рисунка.	1		
40	Действия с фрагментами рисунка.	1		
Создание компьютерных презентаций				
41	Понятие компьютерной презентации.	1		
42	Знакомство с интерфейсом программы Microsoft PowerPoint	1		

43	Добавление новых слайдов. Макет презентации.	2		
44				
45	Дизайн слайда.	1		
46	Ввод и редактирование текста.	1		
47	Вставка в слайд рисунков, схем.	2		
48	Использование видео в презентации			
49	Вставка в слайд таблицы.	1		
50	Использование звука в презентации	1		
51	Настройка анимационных эффектов.	1		
52	Настройка анимационных эффектов.	1		
53	Настройка времени показа презентации.	1		
54	Переход между слайдами с помощью гиперссылок.	1		
55	Подготовка презентации к показу.	1		
56	Создание презентации «Геометрические фигуры»	1		
57	Разработка и создание собственной презентации.	1		
58	Разработка и создание собственной презентации.	1		
59	Разработка и создание собственной презентации.	1		
60	Демонстрация и защита презентации.	1		
Поиск информации. Информационная деятельность человека. Компьютерные сети				
61	Информационная деятельность человека	1		
62	Поиск информации. Библиотека	1		
63	Поиск информации. Компьютер	1		
64	Источники информации для компьютерного поиска: компакт-диски CD или DVD, сеть Интернет, постоянная память компьютера.	1		
65	Поиск файлов с помощью файловых менеджеров, использование средств поиска в электронных изданиях,	1		
66	Поисковые системы. Примеры программ для локального поиска. Поисковые системы в сети Интернет.	1 1		
67	Поисковые запросы. Уточнение запроса на поиск информации. Сохраненные результаты поиска.	1 1		
68	Обобщающее занятие.	1		

**Календарно-тематическое планирование
4 класс**

№	Раздел, тема занятия	Кол- во ч.	Дата проведения	
			По плану	Факт.
1	Понятие «информация». Виды информации по форме представления.	1	04.09	
2 3	Способы организации информации и информационные процессы. Хранение, передача, обработка (три вида обработки информации). Носитель информации (виды носителей информации).	2	05.09 11.09	
4 5	Источник информации, приёмник информации. Способы организации информации: таблицы, схемы, столбчатые диаграммы.	2	12.09 18.09	
6	Представление информации. Виды информации по способу представления	1	19.09	
7 8	Текстовый процессор. Создание и сохранение текстового документа.	2	25.09 26.09	
9 10	Редактирование текста средствами текстового процессора и с использованием «горячих» клавиш. Инструменты редактирования: удалить, копировать, вставить, разделить на абзацы, исправить ошибки.	2	02.10 03.10	
11 12	Основные операции при создании текстов: выделение текста, вырезание, копирование и вставка текста.	2	09.10 10.10	
13 14	Выбор шрифта, размера, цвета и начертания символов.	2	16.10 17.10	
15	Создание печатного текста: поздравление с праздником.	1	23.10	
16	Вставка картинки в текст.	1	24.10	
17	Печатные публикации. Виды печатных публикаций. Открытка.	1	07.11	
18	Печать текста с вставленным графическим объектом.	1	13.11	
19 20	Открытка к празднику	2	14.11 20.11	
21 22	Графический редактор. Создание и сохранение графического файла.	2	21.11 27.11	
23	Инструменты графического редактора: карандаш, заливка, фигуры (дополнительные параметры фигур), цвет, ластик, текст, кисти.	1	28.11	
24	Добавление новых цветов в палитру, изменение масштаба изображения и размера рабочего полотна.	1	04.12	

25 26	Копирование и вставка фрагмента изображения. Коллаж	1	05.12	
27	Знакомство с редактором презентаций. Способы организации информации.	1	11.12	
28	Основные возможности программы PowerPoint	1	12.12	
29 30	Добавление объектов на слайд: заголовок, текст, таблица, схема.	2	18.12 19.12	
31	Оформление слайдов. Действия со слайдами: создать, копировать, вставить, удалить, переместить.	1	25.12 26.12	
32	Макет слайдов	1	15.01	
33	Составление простейшей презентации	1	16.01	
34	Творческий Проект. «Это я»	1	22.01	
35	Добавление в презентацию картинок, арт текстов.	1	23.01	
36	Добавление эффектов анимации в презентацию	1	29.01	
37	Творческий проект. «Мой класс»	1	30.01	
38 39	Логика. Объект, свойство объекта, группировка объектов, общие и отличающие свойства.	1 1	05.02 06.02	
40 41	Нахождение лишнего объекта.	1 1	12.02 13.02	
42 43	Высказывания. Одинаковые по смыслу высказывания.	1 1	19.02 20.02	
44 45	Логические конструкции «все», «ни один», «некоторые».	1 1	26.02 27.02	
46 47	Решение задач с помощью логических преобразований	1 1	05.03 06.03	
48 49 50	Алгоритмы и языки программирования. Свойства алгоритмов: массовость, результативность, дискретность, понятность. Понятие «Алгоритм».	1 1 1	12.03 13.03 19.03	
51 52 53	Способы записи алгоритмов. Команда. Программа. Линейный алгоритм и программы.	1 1 1	20.03 26.03 27.03	
54 55	Блок-схема. Элементы блок-схемы: начало, конец, команда, стрелка. Построение блок-схемы по тексту.	1 1	09.04 10.04	
56 57	Циклические алгоритмы. Блок-схема циклического алгоритма. Элемент блок-схемы: цикл.	1 1	16.04 17.04	
58	Построение блок-схемы циклического алгоритма по блок-схеме линейного алгоритма.	1	23.04	

59	Работа в среде формального исполнителя. Визуальная среда программирования Scratch. Интерфейс визуальной среды программирования Scratch.	1	24.04	
60		1	30.04	
61		1	07.05	
62	Скрипты на Scratch. Действия со спрайтами: смена костюма, команд «говорить», «показаться», «спрятаться», «ждать»	1	08.05	
63		1	14.05	
64	Scratch: циклы, анимация, повороты(угол, градусы, градусная мера) и вращение, движение.	1	15.05	
65		1	21.05	
66	Алгоритм с ветвлением и его блок-схема. Использование условий при составлении программ на Scratch	1	22.05	
67		1		
68	Повторение изученного за год	1		