

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ «СРЕДНЯЯ ШКОЛА № 26 Г.О.МАРИУПОЛЬ»

РАССМОТРЕНО на заседании МО НОО Протокол № <u>5</u> от <u>05.06.</u> 2025 г. Руководитель ШМО  И.В.Рыжкова	СОГЛАСОВАНО заместитель директора по УВР  Г.В.Аникина <u>06.06.</u> 2025 г.	УТВЕРЖДАЮ Директор ГБОУ «СПШ № 26 г.о. Мариуполь»  Т.А.Чекурова « <u>10</u> » <u>июня</u> 2025г. 
---	---	---

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

дополнительного образования «Первые шаги в мире информатики»

начального общего образования

для 2 – 4 классов

Рабочую программу составили:

И.В.Рыжкова

О.И.Кандыба

Н.А.Чернова

2025-2026 учебный год

I. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Первые шаги в мире информатики» предназначена для обеспечения дополнительного образования по техническому направлению для обучающихся 2-4 классов. Программа является профориентационной и предназначена для обеспечения предпрофессиональной подготовки школьников по направлению инженерный класс.

Программа «Первые шаги в мире информатики» разработана в соответствии:

- Федеральный Закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Федеральный закон от 31 июля 2020 г. № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»;
- Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования, учрежденный приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 31 мая 2021 г № 286
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р (в редакции от 15 мая 2023 г.);
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года, утвержденная Распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 3 сентября 2019 г. № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей» (в редакции от 21 апреля 2023 г.);
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23 августа 2017 г. № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»

Актуальность программы «Первые шаги в мире информатики»:

Информационные технологии (ИТ) – одна из наиболее быстро развивающихся сфер экономики. Происходящие в ней изменения открывают новые возможности в разных областях – например, в проектировании, транспортировке, управлении людьми и ресурсами, маркетинге и образовании, в этих сферах появляются новые профессии. Программа «Первые шаги в мире информатики» обеспечивает раннюю предпрофессиональную подготовку школьников по направлению инженерный класс, содержание программы ориентирована на подготовку школьников к освоению профильного учебного предмета «Информатика».

Для подготовки детей к жизни в современном информационном обществе в первую очередь необходимо развивать логическое мышление, способность к анализу (вычленению структуры объекта, выявлению взаимосвязей и принципов организации) и синтезу (созданию новых моделей).

Освоение программы «Первые шаги в мире информатики» в начальной школе вносит значимый вклад в формирование информационного компонента

общих учебных умений и навыков.

Адресат программы

Дополнительная программа разработана для учащихся 2-4 классов.

Цель и задачи программы

Цель программы:

- освоение знаний, составляющих начала представлений об информационной картине мира и информационных процессах, способствующих восприятию основных теоретических понятий в базовом курсе информатики и формированию алгоритмического и логического мышления;

- овладение умением использовать компьютерную технику как практический инструмент для работы с информацией в учебной деятельности и повседневной жизни;

- формирование у учащихся математических основ информатики, умение работать с различными видами информации окружающего мира и применять точную и понятную инструкцию при решении учебных задач и в повседневной жизни.

Задачи программы:

обучающие:

- формирование умения представлять информацию различными способами (в виде чисел, текста, рисунка, таблицы, схемы), упорядочивать информацию по алфавиту и числовым значениям (возрастанию и убыванию), строить простейшие логические выражения;

- формирование понятий «команда», «исполнитель», «алгоритм» и умений составлять алгоритмы для учебных исполнителей;

- привитие ученикам необходимых навыков использования современных компьютерных и информационных технологий для решения учебных и практических задач;

- формирование общих учебных умений: логического и алгоритмического мышления, развитие внимания и памяти, привитие навыков самообучения, коммуникативных умений и элементов информационной культуры, умений работать с информацией (осуществлять передачу, хранение, преобразование и поиск);

воспитательные:

- воспитание интереса к информационной и коммуникативной деятельности, этическим нормам работы с информацией;

- воспитание бережного отношения к техническим устройствам, сохранение и укрепление здоровья;

- развитие личностных качеств;

развивающие:

- развитие познавательного интереса детей, развитие первоначальных способностей ориентироваться в информационных потоках окружающего мира и применять точную и понятную инструкцию при решении учебных задач и в повседневной жизни;

- развитие эмоционально-волевой сферы; развитие коммуникативных умений;
- развитие умений действовать по правилам, развитие творческой активности.

Условия реализации программы:

Программа «Первые шаги в мире информатики» предназначена для учащихся 2 - 4 классов.

Группы формируются по желанию учащихся, численностью не более 15 человек для каждого года обучения. Учащиеся могут начать обучение с любого года обучения.

Сроки реализации образовательной программы - 3 года.

Количество учебных часов по годам обучения: 1 год – 34 часа; 2 год – 34 часа; 3 год – 34 часа.

Занятия проводятся в компьютерном классе 1 раз в неделю.

Планируемые результаты освоения программы 2 КЛАСС

Личностные результаты

У обучающегося будут сформированы:

- критическое отношение к информации и избирательность её восприятия;
- уважение к информации о частной жизни и информационным результатам других людей.

обучающийся получит возможность для формирования:

- осмысления мотивов своих действий при выполнении заданий с жизненными ситуациями;
- профессионального самоопределения, ознакомления с миром профессий, связанных с информационными и коммуникационными технологиями.

Метапредметные результаты

Регулятивные универсальные учебные действия

Обучающийся научится:

- планированию последовательности шагов алгоритма для достижения цели;
- алгоритму поиска ошибок в плане действий и внесение в него изменений.

Обучающийся получит возможность научиться:

- выбирать действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
- выделять и формулировать то, что уже усвоено и что еще нужно усвоить, определять качество и уровня усвоения;

Познавательные универсальные учебные действия

Обучающийся научится:

- моделированию – преобразованию объекта из чувственной формы в модель, где выделены существенные характеристики объекта (пространственно-графическая или знаково-символическая);
- анализу объектов с целью выделения признаков (существенных, несущественных);
- синтезу – составлению целого из частей, в том числе самостоятельное достраивание с восполнением недостающих компонентов;

Обучающийся получит возможность научиться:

- устанавливать причинно-следственные связи;
- строить логические цепи рассуждений.

Коммуникативные универсальные учебные действия

Обучающийся научится:

- аргументировать свою точку зрения при выборе оснований и критериев при выделении признаков, сравнении и классификации объектов;

- выслушивать собеседника и вести диалог.

Обучающийся получит возможность научиться:

- следить за действиями других участников учебной деятельности;
- признавать возможности существования различных точек зрения и право каждого иметь свою.

Предметные

- предлагать несколько вариантов лишнего предмета в группе однородных;

- выделять группы однородных предметов среди разнородных и давать названия этим группам;

- осуществлять элементарные действия с компьютером (включать, выключать, сохранять информацию на диске, выводить информации на печать);

- называть составные части компьютера (монитор, клавиатура, мышь, системный блок и пр.);

- представлять текстовую, числовую и графическую информацию на экране компьютера с помощью клавиатуры и мыши: печатать заданный простой текст и изображать заданные геометрические фигуры в цвете в графическом редакторе; Обучающийся получит возможность научиться:

- создавать рисунки на экране компьютера с помощью клавиатуры и мыши в графическом редакторе

- выделять группы однородных предметов среди разнородных и давать названия этим группам;

- разбивать предложенное множество фигур (рисунков) на два подмножества по значениям разных признаков;

- находить закономерности в расположении фигур по значению двух признаков;

- отличать высказывания от других предложений, приводить примеры высказываний, определять истинные и ложные высказывания

3 КЛАСС

Личностные результаты

У обучающегося будут сформированы:

- критическое отношение к информации и избирательность её восприятия;

- уважение к информации о частной жизни и информационным результатам других людей;

- начальные навыки адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся мире;

- мотивы учебной деятельности.

Обучающийся получит возможность для формирования:

- самостоятельности и личной ответственности за свои поступки в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе;

- навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из

спорных ситуаций. **Метапредметные результаты**

Регулятивные универсальные учебные действия

Обучающийся научится:

- использовать речь для регуляции своего действия;
- сличать способ действия и его результат с заданным эталоном

с целью обнаружения отклонений и отличий от эталона;

- планированию последовательности шагов алгоритма для достижения цели;
- алгоритму поиска ошибок в плане действий и внесение в него изменений.

Обучающийся получит возможность научиться:

- адекватно воспринимать предложения учителей, товарищей, родителей и других людей по исправлению допущенных ошибок;

- выбирать действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;

- выделять и формулировать то, что уже усвоено и что еще нужно усвоить, определять качество и уровня усвоения;

Познавательные универсальные учебные действия

Обучающийся научится:

- обработке информации (с помощью ИКТ);
- анализу информации;
- передаче информации (устным, письменным, цифровым способами);
- самостоятельно выделять и формулировать познавательную цель;
- моделированию – преобразованию объекта из чувственной формы в модель, где выделены существенные характеристики объекта (пространственно-графическая или знаково-символическая)

Обучающийся получит возможность научиться:

- устанавливать причинно-следственные связи;
- строить логические цепи рассуждений.

Коммуникативные универсальные учебные действия

Обучающийся научится:

- аргументировать свою точку зрения при выборе оснований и критериев при выделении признаков, сравнении и классификации объектов;

- выслушивать собеседника и вести диалог.

Обучающийся получит возможность научиться:

- осуществлять взаимный контроль;
- адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.
- следить за действиями других участников учебной деятельности;
- признавать возможности существования различных точек зрения и право каждого иметь свою.

Предметные

Обучающийся научится:

- называть вид информации в зависимости от органа чувств, воспринимающего информацию (зрительная, звуковая, и т. д.);

- называть вид информации в зависимости от способа представления информации на материальном носителе (числовая текстовая, графическая, табличная);

- приводить примеры количественной и качественной информации; определять в конкретном множестве количество объектов, определять порядковый номер указанного объекта;

- ориентироваться в справочниках и словарях, в которых информация

хранится в алфавитном порядке;

- применять знания о способах представления, хранения и передачи информации (текст, числа, знаки, флажковая азбука и азбука Морзе, закодированное письмо и пр.) в учебной и игровой деятельности;

- осуществлять элементарные действия с компьютером (включать, выключать, сохранять информацию на диске, выводить информации на печать);

- называть составные части компьютера (монитор, клавиатура, мышь, системный блок и пр.);

- представлять текстовую, числовую и графическую информацию на экране компьютера с помощью клавиатуры и мыши: печатать заданный простой текст, изображать заданные геометрические фигуры в цвете (в текстовом редакторе) самостоятельно использовать в учебной деятельности информационные источники, в том числе ресурсы школьной библиотеки и медиатеки.

4 КЛАСС

Личностные результаты

У обучающегося будут сформированы:

- начальные навыки адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся мире;

- мотивы учебной деятельности.

Обучающийся получит возможность для формирования:

- самостоятельности и личной ответственности за свои поступки в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе;

- навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликты и находить выходы из спорных ситуаций. ***Метапредметные результаты***

Регулятивные универсальные учебные действия

Обучающийся научится:

- умению принимать и сохранять учебную цель и задачи;

- умению контролировать свои действия, осуществлять контроль при наличии эталона;

- умению планировать и выполнять свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации;

- умению оценивать свои действия, правильность выполнения действия на уровне ретроспективной оценки.

- использовать речь для регуляции своего действия;

- сличать способ действия и его результат с заданным эталоном

с целью обнаружения отклонений и отличий от эталона;

- планированию последовательности шагов алгоритма для достижения цели;

- алгоритму поиска ошибок в плане действий и внесение в него изменений.

Обучающийся получит возможность научиться:

- адекватно воспринимать предложения учителей, товарищей, родителей и других людей по исправлению допущенных ошибок;

- выбирать действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;

- выделять и формулировать то, что уже усвоено и что еще нужно усвоить, определять качество и уровня усвоения.

Познавательные универсальные учебные действия

Обучающийся научится:

- анализировать объекты с целью выделения признаков: анализировать

- объекты с выделением существенных и несущественных признаков;
- выбирать основание для сравнения объектов: сравнивать по заданным критериям два- три объекта, выделяя два-три существенных признака;
 - выбирать основание для классификации объектов: проводить классификацию по заданным критериям;
 - доказывать свою точку зрения: строить рассуждения в форме связи простых суждений об объекте, свойствах, связях;
 - обработке информации (с помощью ИКТ);
 - передаче информации (устным, письменным, цифровым способами);
 - самостоятельно выделять и формулировать познавательную цель.

Обучающийся получит возможность научиться:

- устанавливать причинно-следственные связи;
- строить логические цепи рассуждений.

Коммуникативные универсальные учебные действия

Обучающийся научится:

- объяснить свой выбор, строить понятные для партнера высказывания при объяснении своего выбора;
- задавать вопросы, формулировать вопросы.
- выслушивать собеседника и вести диалог.

Обучающийся получит возможность научиться:

- осуществлять взаимный контроль;
- адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих;
- следить за действиями других участников учебной деятельности.

Предметные

- знать виды и свойства алгоритмов;
- составлять разветвлённые, линейные алгоритмы;
- иметь представление о координате точки и координатной плоскости;
- работать на координатной плоскости с положительными и отрицательными числами;
- знать систему команд алгоритмического языка стрелок;
- уметь редактировать текст;
- уметь вставлять рисунки, объект Word Art;
- уметь печатать текст;
- уметь работать с электронной таблицей;
- уметь выполнять простейшие математические действия в электронной таблице

Excel;

- уметь создавать презентации из нескольких слайдов;

Обучающийся получит возможность научиться:

- выполнению инструкций и алгоритмов для решения некоторой практической или учебной задачи;
- достраиванию, построению и выполнению программ для исполнителя, в том числе включающих конструкцию повторения;
- подготовке и проведению презентации перед небольшой аудиторией;
- созданию текстового сообщения с использованием средств ИКТ;
- созданию изображения с использованием графических возможностей компьютера;
- составление нового изображения из готовых фрагментов (компьютерная аппликация).

Для достижения планируемых результатов дополнительная образовательная программа «Первые шаги в мире информатики» будет реализовываться на базе компьютерного класса школы.

II. Учебный план

**дополнительной общеобразовательной программы
«Первые шаги в мире информатики»**

Учебный план первый год обучения (2 класс)

№п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Введение в предмет	3	2	1	Текущий Устный
2	Введение в логику	17	7	10	Текущий, итоговый Проверочная работа
3	Программа графический редактор Paint	14	2	12	Текущий Творческая работа
	Всего	34	11	23	

Учебный план второй год обучения (3 класс)

№п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Введение в предмет Повторение изученного материала	3	2	1	Текущий Устный
2	Понятие информации. Виды работы с информацией.	15	6	9	Текущий Проверочная работа

	Логика и информация				
4	Текстовый редактор Microsoft Word	10	4	6	Текущий Творческая работа
5	Повторение	6	3	3	Итоговая проверочная работа
	Всего	34	15	19	

Учебный план третий год обучения (4 класс)

№п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Введение в предмет Повторение изученного материала	1	1	0	Текущий Устный
2	Алгоритмы и исполнители	14	7	7	Текущий Проверочная работа
3	Текстовый редактор Microsoft Word	5	2	3	Текущий Творческая работа
4	Электронная таблица Microsoft Excel,	4	2	2	Текущий
5	Программа Microsoft Power Point	7	2	5	Творческая работа
5	Повторение	3	1	2	Итоговая проверочная работа
	Всего	34	15	19	

III. Рабочая программа

дополнительной общеобразовательной программы «Первые шаги в мире информатики»

Рабочая программа «Первые шаги в мире информатики» разработана в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, на основе авторской программы курса общеобразовательных учреждений авторов С.Н. Тур, Т.П. Бокучава (Санкт – Петербург «БХВ - Петербург» 2017 года).

Задачи программы:

- обучающие: формирование умения представлять информацию различными способами (в виде чисел, текста, рисунка, таблицы, схемы), упорядочивать информацию по алфавиту и числовым значениям (возрастанию и убыванию), строить простейшие логические выражения;

формирование понятий «команда», «исполнитель», «алгоритм» и умений составлять алгоритмы для учебных исполнителей;

привитие обучающимся необходимых навыков использования современных компьютерных и информационных технологий для решения учебных и практических задач;

формирование общеучебных умений: логического и алгоритмического мышления, развитие внимания и памяти, привитие навыков самообучения, коммуникативных умений

и элементов информационной культуры, умений работать с информацией (осуществлять передачу, хранение, преобразование и поиск);

-воспитательные: воспитание интереса к информационной и коммуникативной деятельности, этическим нормам работы с информацией; воспитание бережного отношения к техническим устройствам, сохранение и укрепление здоровья; развитие личностных качеств;

-развивающие: развитие познавательного интереса детей, развитие первоначальных способностей ориентироваться в информационных потоках окружающего мира и применять точную и понятную инструкцию при решении учебных задач и в повседневной жизни; развитие эмоционально-волевой сферы; развитие коммуникативных умений; развитие умений действовать по правилам, развитие творческой активности.

Планируемые результаты освоения учащимися программы

К концу *первого года* обучения обучающиеся должны:

- ~ знать правила поведения в компьютерном классе;
- ~ знать основные применения компьютеров;
- ~ знать основные устройства компьютеров;
- ~ уметь создавать рисунки в программе графический редактор Paint;
- ~ уметь проводить анализ при решении логических задач и задач на внимание, выявлять закономерности в расположении чисел, фигур и т.п.
- ~ выделять истинные и ложные высказывания, отрицания; уметь составлять и записывать отрицания;
- ~ иметь понятие о множестве;
- ~ уметь проводить примеры множеств предметов и располагать их в порядке расширения или в порядке сужения объёма понятий, сравнивать множества;
- ~ уметь находить общий признак предмета и группы предметов;
- ~ уметь конструировать фигуру из её частей;
- ~ уметь классифицировать предметы по нескольким свойствам;
- ~ уметь решать задачи с помощью графов;
- ~ уметь решать задачи комбинаторного типа;
- ~ знать понятие «массив», уметь приводить примеры массивов;
- ~ уметь работать с несколькими массивами;
- ~ иметь представление о понятии симметрии и видах симметрии;
- ~ уметь строить симметричные изображения простых геометрических фигур относительно горизонтальной и вертикальной осей симметрии;
- ~ уметь использовать клавиатуру и мышь при работе с прикладными программами «Страна «Фантазия» и «Мир информатики» от Кирилла и Мефодия, графическом редакторе Paint.

К концу *второго года* обучения обучающиеся должны:

- ~ знать основные устройства компьютера;
- ~ знать основные устройства компьютера, системного блока;
- ~ уметь решать логические задачи;
- ~ уметь получать вариативные решения;
- ~ уметь давать полные ответы и аргументировать свои выводы;
- ~ выделять истинные и ложные высказывания, делать выводы из пары посылок;
- ~ выделять элементарные и сложные высказывания, строить простейшие логические выражения с использованием связок;
- ~ знать способы представления информации; организация хранения информации;

- ~ уметь представлять одну и ту же информацию разными способом: в виде текста, схемы, таблицы, рисунка в пределах изученного материала;
 - ~ уметь организовывать информацию в виде базы данных и составлять запросы к базе данных в пределах изученного материала;
 - ~ уметь кодировать информацию одним из изученных способов;
 - ~ уметь сравнивать множества;
 - ~ уметь находить на «карте множеств» область множества, которое является пересечением, объединением двух других множеств;
 - ~ уметь создавать рисунки в графическом редакторе Paint;
 - ~ уметь создавать текстовые документы;
 - ~ уметь делать выбор в режиме «меню» и управлять объектами на экране монитора;
- уметь использовать клавиатуру и мышь при работе с прикладными программами «Страна «Фантазия» 2 год обучения; «Мир информатики» от Кирилла и Мефодия 2 год обучения
- К концу *третьего года* обучения обучающиеся должны:
- ~ знать историю развития компьютерной техники;
 - ~ знать понятия «множество», «подмножество»;
 - ~ уметь сравнивать множества;
 - ~ уметь использовать слова-кванторы, слова-связки для построения сложных высказываний;
 - ~ уметь решать логические задачи;
 - ~ уметь решать задачи с помощью графов;
 - ~ знать основные характеристики графов;
 - ~ уметь изображать графы по заданным характеристикам, совмещение графов;
 - ~ знать свойства алгоритмов;
 - ~ уметь исполнять и составлять несложные алгоритмы для изученных исполнителей алгоритмы;
 - ~ иметь представление о координате точки и координатной плоскости;
 - ~ уметь работать на координатной плоскости с положительными и отрицательными числами;
 - ~ уметь получать различные варианты решения для одной и той же задачи;
 - ~ знать систему команд алгоритмического языка стрелок;
 - ~ уметь редактировать текст;
 - ~ уметь вставлять рисунки, объект WordArt;
 - ~ уметь печатать текст;
 - ~ уметь использовать клавиатуру и мышь при работе за компьютером
 - ~ уметь работать с электронной таблицей;
 - ~ уметь выполнять простейшие математические действия в электронной таблице Excel;
 - ~ уметь создавать презентации из нескольких слайдов;
 - ~ уметь кодировать, декодировать информацию;

Содержание программы

2 класс (34 занятия)

Введение в предмет (3 часа)

Теория: Знакомство обучающихся с возможностями персонального компьютера, применение ПК, его основные устройства, знание техники безопасности при работе в компьютерном классе. Практика: Умение работать компьютерной мышкой, работать на клавиатуре,

обучение работать с клавишами управления курсором. Работа на компьютере в программе «Страна «Фантазия» - «Лабиринт», «Внимание»

Введение в логику (17 часов)

Теория: Решение задач на развитие внимания, логического мышления. Элементы логики. Конструирование. Суждение истинное и ложное. Сопоставление. Отрицание. Массивы, работа с массивами.

Отличительные признаки и составные части предметов

Выделение признаков предметов, узнавание предметов по заданным признакам. Сравнение двух или более предметов. Разбиение предметов на группы по заданным признакам. Составные части предметов. Множества и его элементы, сравнение и отображение множеств. Способы задания множеств.

Практика: Работа на компьютере в программе «Страна «Фантазия» - «Третий лишний», «Укажи лишнего», построение симметричных фигур в программе «Зазеркалье»

Программа графический редактор Paint. (14 часов)

Теория: Знакомство с графическим редактором Paint.

Практика: умение использовать графические примитивы, применять инструменты: карандаш, ластик, кисть, палитра, создавать и сохранять рисунки.

3 класс (34 занятия)

Повторение изученного материала (3 часа)

Теория: Правила поведения и техника безопасности в компьютерном классе Компьютер и его основные устройства. Системный блок. Клавиатура.

Практика: Работа на клавиатуре, программа «Страна «Фантазия» - программа «Клавиатурный тренажер»

Понятие информации. Виды работы с информацией. Логика и информация (15 часов).

Теория: Что такое информация? Виды информации. Способы передачи и получения информации. Свойства информации. Кодирование информации Хранение информации. Организация хранения информации. Базы данных. Обработка информации. Поиск информации.

Практика: Игра "Информация и мы", игра "Веселая информатика". Программа «Страна «Фантазия»

Текстовый редактор Microsoft Word (10 часов)

Теория: Знакомство с текстовым редактором Microsoft Word. Основные элементы текстового документа: символ, слово, строка, предложение, абзац, перемещение по тексту.

Практика: Редактирование, создание и сохранение текстового документа.

Повторение (6 часов)

4 класс (34 занятия)

Повторение изученного материала (1 час)

Техника безопасности. История развития компьютерной техники. Компьютер в жизни общества. Компьютерные вирусы.

Алгоритмы и исполнители (14 часов)

Теория: Алгоритмы. Свойства алгоритмов. Виды алгоритмов. Цикл в алгоритме. Алгоритмический язык стрелок. Линейные алгоритмы. Алгоритмы работы с координатной плоскостью.

Практика: Составление линейных, разветвлённых алгоритмов. Составление алгоритмов с помощью алгоритмического языка стрелок. Работа с координатной плоскостью.

Текстовый редактор Microsoft Word (5 часов)

Теория: Знакомство с программой Текстовый редактор Microsoft Word. Инструменты.

Практика: Работа с текстом. Редактирование текста. Списки: маркированный и

нумерованный. Вставка номеров страниц, вставка рисунков, объекта WordArt. Создание текста.

Электронная таблица Microsoft Excel (4 часа)

Теория: Знакомство с электронной таблицей Microsoft Excel.

Практика: Работа с электронной таблицей. Выполнение простейших математических действий.

Программа Microsoft Power Point (7 часов)

Теория: Знакомство с программой Microsoft Power Point. Запуск программы. Окно Microsoft Power Point. Типы презентаций. Контекстное меню.

Практика: Создание презентаций из нескольких слайдов. Работа с пустой презентацией.

Повторение (3 часа)

Календарно-тематическое планирование

Первые шаги в мире информатики

2 класс (34 часа) 2025-2026 учебный год

№	Дата	Дата факт	Тема урока	Компьютерная поддержка
1			Введение в предмет. Правила техники безопасности, правила поведения в компьютерном классе.	Программа «Мир информатики» от Кирилла и Мефодия Правила поведения в компьютерном классе»
2-3			Компьютер и его основные устройства. Понятия вверх, вниз, вправо, влево.	Программа «Мир информатики» от Кирилла и Мефодия – 2 год обучения – «Компьютер и его основные устройства» Программа «Страна «Фантазия»
4			Понятия вверх, вниз, вправо, влево. Движение предметов	Программа «Страна «Фантазия» - «Лабиринт», «Внимание»
5			Выделение существенных признаков предметов	Программа «Страна «Фантазия» - программа «Третий-лишний»»
6			Знакомство с множествами.	Программа «Страна «Фантазия» - программа «Укажи лишнего»
7			Вложенность множеств.	Программа «Страна «Фантазия» - «Множества»
8			Логика и русский язык	Программа «Страна «Фантазия» - «Россыпь»
9			Подготовка к введению понятия «симметрия». Игра «Путешествие в страну «Зазеркалье»	
10			Симметрия	Программа «Страна «Фантазия» - «Зазеркалье»
11			Симметрия Запуск программы Paint. Основные элементы окна Paint. Использование графических примитивов.	Программа «Страна «Фантазия» - «Зазеркалье»
11.			Симметрия. Паркеты	Программа «Страна «Фантазия» - «Зазеркалье» «Построение паркета»

12-13			Симметрия. Игра «Страна симметрия» Запуск программы Paint. Основные элементы окна Paint. Использование графических примитивов.	Программа «Страна «Фантазия» - «Зазеркалье»
14.			Логические концовки. Применение инструментов карандаш, ластик, кисть, палитра, линия.	Графический редактор Paint.
15.			Решение логических задач. Применение инструментов карандаш, ластик, кисть, палитра, линия.	Графический редактор Paint.
16.			Знакомство с отрицанием. Изменение размеров и копирование элементов.	Графический редактор Paint.
17			Создание, сохранение рисунка. Копирование.	Графический редактор Paint.
18			Создание, сохранение рисунка.	Графический редактор Paint.
19			Профессии будущего. Знакомство с профессией Дизайнер USER EXPERIENCE (UX)	
20			Итоговая творческая работа в программе Paint. Создание рисунка	Графический редактор Paint.
21-22			Логика и математика. Программа Paint. Вставка текста.	Приложение Windows «Калькулятор»
23-24			Логика и математика. Комбинаторика.	Программа «Страна «Фантазия» - программа «Клавиатурный тренажер»
25-26			Логика и математика.	
27-28			Понятие «массив». Знакомство с профессиями будущего - Дизайнер интерфейсов	
29-30			Работа с массивами. Введение понятия «присваивание»	Программа «Страна «Фантазия» - «Массивы»
31-32			Повторение изученного за год	
33			Тестовая работа по итогам обучения	
34			Анализ тестовой работы. Итоговый урок за год	Программа «Страна «Фантазия» - «Массивы»

Календарно-тематическое планирование
Первые шаги в мире информатики
3 класс (34 часа) 2025-2026 учебный год

№ урока	Дата по плану	Дата факт.	Тема урока	Компьютерная поддержка
1.			Правила техники безопасности при работе в компьютерном классе. Краткая история развития ВТ. Компьютер и его основные устройства.	Программа «Мир информатики» от Кириллы и Мефодия – 3 год обучения – «Компьютер и его основные устройства»
2.			Повторение. Логика и русский язык	Программа «Страна «Фантазия» - «Палиндромы»
3.			Повторение. Логика и математика. Клавиатура. Работа на клавиатуре.	Прикладная программа «Калькулятор» Клавиатурный тренажёр
4.			Информация. Виды информации. Способы передачи и получения информации.	
5.			Свойства информации. Игра «Информация и мы»	
6.			Кодирование информации.	Программа «Страна «Фантазия» - «Римская система счисления»
7.			Кодирование информации с помощью алфавита, пронумерованного по порядку	Программа «Страна «Фантазия» - «Литеры»»
8.			Кодирование информации с помощью алфавита, пронумерованного в обратном порядке	Программа «Страна «Фантазия» - «Литеры»»
9.			Кодирование информации с помощью трафарета.	Программа «Страна «Фантазия» - «Криптограммы»
10.			Хранение информации. Организация хранения информации.	
11.			Тестовая проверочная работа	
12-13			Базы данных. Знакомство с профессией Разработчик моделей Big data	
14-15			Обработка информации. Базы данных	
16			Поиск информации. Знакомство с профессиями будущего - Дизайнер интерфейсов.	Программа «Страна «Фантазия» - База данных.
17-18			Поиск информации. Знакомство с профессиями будущего – Киберследователь	Программа «Страна «Фантазия» - База данных.
19			Повторение изученного материала. Игра «Весёлая информатика»	
20-21			Текстовый редактор Microsoft Word. Работа с текстом.	Текстовый редактор Microsoft Word.
22			Редактирование текста.	Текстовый редактор Microsoft

		Форматирование текста.	Word.
23-24		Работа с текстом. Копирование и вставка фрагментов текста.	Текстовый редактор Microsoft Word.
25-26		Редактирование текста. Вставка таблицы.	Текстовый редактор Microsoft Word.
27		Маркированный, нумерованный список. Вставка номеров страниц.	Текстовый редактор Microsoft Word.
28-29		Вставка рисунков, объекта WordArt.	Текстовый редактор Microsoft Word.
30		Итоговая творческая работа в программе Microsoft Word.	Текстовый редактор Microsoft Word.
31-32		Повторение изученного. Подготовка к контрольной работе.	
33		Тестовая проверочная работа за период обучения	
34		Итоги и анализ проверочной работы. Итоговый урок за год	Программа «Страна «Фантазия» - «Логика»

Календарно-тематическое планирование
Первые шаги в мире информатики
4 класс (34 часа) 2025-2026 учебный год

№ урока	Дата по плану	Дата факт.	Тема урока	Компьютерная поддержка
1.			Компьютер и его основные устройства. Правила техники безопасности при работе в компьютерном классе.	Программа «Мир информатики» от Кирилла и Мефодия – 3 год обучения – «Компьютер и его основные устройства»
2			Понятие алгоритма, исполнителя. Примеры алгоритмов.	Программа «Страна «Фантазия» - «Алгоритмы»
3			Примеры алгоритмов. Знакомство с профессиями будущего – Программист нейроинтерфейсов	
4			Виды алгоритмов. Способы записи алгоритмов. Линейные алгоритмы.	Программа «Страна «Фантазия» - «Алгоритмы»
5			Разветвляющиеся и циклические алгоритмы.	Программа «Страна «Фантазия» - «Алгоритмы»
6			Тестовая работа. Текстовый редактор Microsoft Word. Работа с текстом.	Текстовый редактор Microsoft Word.
7			Анализ контрольной работы. Текстовый редактор Microsoft Word. Работа с текстом.	Текстовый редактор Microsoft Word.
8			Знакомство с алгоритмическим языком стрелок. Текстовый редактор Microsoft Word. Работа с текстом.	Текстовый редактор Microsoft Word.
9-10			Алгоритмический язык стрелок. Линейные алгоритмы. Текстовый редактор Microsoft Word. Работа с текстом.	Текстовый редактор Microsoft Word.
11			Алгоритмический язык стрелок. Линейные алгоритмы. Текстовый редактор Microsoft Word. Работа с текстом.	Текстовый редактор Microsoft Word.
12-13			Алгоритмический язык стрелок. Линейные алгоритмы. Текстовый редактор Microsoft Word. Вставка рисунков.	Программа «Страна «Фантазия» - «Колобок» Текстовый редактор Microsoft Word.
14			Алгоритмический язык стрелок. Циклические алгоритмы. Знакомство с профессией – Программист квантовых компьютеров	
15-16			Знакомство с электронной таблицей Microsoft Excel.	Электронная таблица Microsoft Excel.
17			Алгоритмический язык стрелок. Циклические алгоритмы.	Электронная таблица Microsoft Excel.

18			Электронная таблица Microsoft Excel. Знакомство с профессиями будущего – Архитектор информационных систем	
19			Алгоритмический язык стрелок – пропедевтика вложенных циклов. Электронной таблица Microsoft Excel. Выполнение простейших математических действий.	Электронная таблица Microsoft Excel.
20-21			Алгоритмический язык стрелок. Подготовка к проверочной работе. Профессии будущего - ИТ-аудитор	
22			Тестовая проверочная работа. Алгоритмический язык стрелок.	
23			Исполнитель Колобок на линейке. Знакомство с программой Microsoft Power Point.	Программа «Страна «Фантазия» - «Исполнитель Колобок на линейке»
24			Исполнитель Колобок на линейке. Знакомство с программой Microsoft Power Point.	Программа «Страна «Фантазия» - «Исполнитель Колобок на линейке»
25-26			Знакомство с программой Microsoft Power Point. Запуск программы. Окно Power Point.	Программа Microsoft Power Point
27			Понятие о координатной плоскости. Икра-диктант «Расположи предмет»	Программа Microsoft Power Point.
28-29			Алгоритмы работы на координатной плоскости. Знакомство с программой Microsoft Power Point. Вставка рисунков, таблиц.	Программа «Страна «Фантазия» - «Координатная плоскость – 2» Программа Microsoft Power Point.
30			Повторение изученного материала. Работа с пустой презентацией.	Программа Microsoft Power Point.
31			Подготовка к проверочной работе. Создание презентаций из нескольких слайдов	Программа Microsoft Power Point.
32			Итоговая тестовая работа.	
33			Анализ тестовой работы. Создание презентаций из нескольких слайдов.	Программа Microsoft Power Point.
34			Конкурс презентаций.	Программа Microsoft Power Point.

Описание учебно-методического и материально-технического обеспечения образовательного процесса

Программа обеспечивается следующими учебными и методическими пособиями.

- Программа курса информатики для 2-4 классов начальной общеобразовательной школы. Тур С.Н., Бокучавы Т.П. – СПб.: БХВ – Петербург, 2014.;
- Методическое пособие по информатике для учителей 2-4 классов общеобразовательных школ. С.Н.Тур, Т.П. Бокучава. – СПб.: БХВ – Петербург, 2014.;

Литература

1. Авторская программа курса Тур С. Н., Бокучава Т. П. “Первые шаги в мире информатики”/ Санкт-Петербург «БХВ-Петербург» 2016 г.
2. Первые шаги в мире информатики. Методическое пособие для учителей 1 - 4 классов (+ CD-ROM), С. Н. Тур, Т. П. Бокучава
3. Учебники-тетради по информатике 2-4 классы (онлайн) <https://www.chitalkino.ru/tur-s-n/>

Технические средства

1. Компьютеры (компьютерный класс)
2. Программное обеспечение

IV. Оценочные и методические материалы

Требования к уровню освоения программы

Уровень освоения программы	Показатели		Целеполагание	Требования к результативности освоения программы
	Срок реализации	Максимальный объем программы (в год)		
Общекультурный	1 год	34 ч	Формирование и развитие интеллектуальных способностей учащихся; Удовлетворение индивидуальных интеллектуальных потребностей	Освоение прогнозируемых результатов программы; Представление результатов на уровне ОУ; Участие обучающихся в различных конкурсах.
	2 год	34 ч		
	3 год	34 ч		

Общая характеристика курса

Содержание курса построено на следующих дидактических принципах:

- отбор и адаптация к начальной школе материала для формирования предварительных знаний, способствующих восприятию основных теоретических понятий в базовом курсе информатики и информационных технологий, в соответствии с возрастными особенностями школьников, уровнем их знаний в соответствующем классе и междисциплинарной интеграцией;
- формирование логического мышления в оптимальном возрасте, развитие интеллектуальных и творческих способностей ребенка;
- индивидуально-личностный подход к обучению школьников;
- овладение поисковыми, проблемными, исследовательскими и

репродуктивными типами деятельности во время индивидуальной и коллективной работы на кружке, дополнительная мотивация через игру;

- соответствие санитарно-гигиеническим нормам работы за компьютером.

Направления деятельности:

1. Сделать занятие по информатике более современным, приближенным к основным интересам учащихся.
2. Вводить новые понятия с помощью мультимедийного проектора, индивидуальной работы каждого учащегося с компьютером, постепенно перейти к работе в Интернете.
3. Основное направление – формирование навыков работы с различными исполнителями и обучение первоначальным основам программирования.

Возможные формы занятий: традиционное занятие, комбинированное занятие, практическое занятие, конкурс, творческая работа.

Формы обучения

Основной формой обучения по данной программе является учебно-практическая деятельность обучающихся. Приоритетными методами её организации служат практические, поисково-творческие работы. Все виды практической деятельности в программе направлены на освоение различных технологий работы с информацией и компьютером как инструментом обработки информации.

На каждом этапе обучения курса выбирается такой объект или тема работы для обучающихся, который позволяет обеспечивать охват всей совокупности рекомендуемых в программе практических умений и навыков. При этом учитывается посильность выполнения работы для обучающихся соответствующего возраста, его общественная и личностная ценность, возможность выполнения работы при имеющейся материально-технической базе обучения.

Большое внимание обращается на обеспечение безопасности труда обучающихся при выполнении различных работ, в том числе по соблюдению правил электробезопасности.

Личностно-ориентированный характер обеспечивается посредством предоставления обучающимся в процессе освоения программы возможности выбора лично или общественно значимых объектов труда. При этом обучение осуществляется на объектах различной сложности и трудоёмкости, согласовав их с возрастными особенностями обучающихся и уровнем их общего образования, возможностями выполнения правил безопасного труда и требований охраны здоровья детей.

Возможные методы, в основе которых лежит способ организации занятия:

- Словесный
- Наглядный
- Практический

Методы, в основе которых лежит уровень деятельности детей:

- Объяснительно-иллюстративный.
- Репродуктивный.
- Исследовательский.

Формы организации деятельности учащихся:

- Фронтальная - одновременная работа всех учащихся.
- Индивидуальная - фронтальный- чередование индивидуальных и фронтальных форм работы.
- Индивидуальная.

Приемы:

- Упражнения.
- Решение проблемных ситуаций.
- Беседа.

Формы подведения итогов:

- Творческая работа.
- Контрольная работа.
- Самоанализ.

Примерная структура занятия:

1. Организационный момент (1мин)
2. Разминка: короткие логические, математические задачи и задачи на развитие внимания (6-8 мин)
3. Разбор нового материала. (8-10 мин)
4. Физкультминутка (1-2 мин)
5. Работа за компьютером (10-15 мин)
6. Подведение итогов занятия (3 мин)

Формы оценки результатов освоения программы «Первые шаги в мире информатики»

Обучающиеся занимаются без отметочной системы по информатике. Учитель использует только словесную оценку достижений учащихся.

Текущий контроль уровня достижений обучающихся по информатике можно осуществлять как в письменной, так и в устной форме при выполнении заданий в учебнике-тетради, а также при выполнении практических заданий за компьютером. Учитель может отобрать задание, с помощью которого осуществляется проверка только одного определенного умения (например, умения упорядочивать информацию по алфавиту и числовым значениям — возрастанию, убыванию).

Тематический контроль по информатике в начальной школе осуществляется в основном в письменной форме и при выполнении практических заданий на компьютере. Для тематических проверок выбираются узловые вопросы программы.

Итоговый контроль по информатике проводится в форме проверочных работ комбинированного типа (они содержат задания как теоретического, так и практического характера — в виде заданий, выполняемых на компьютере).

Для проверки практических навыков выбран такой вид контроля, как творческая работа: создание рисунка в графическом редакторе Paint (2 класс), создание текста в текстовом редакторе Microsoft Word (3 класс), создание презентации из нескольких слайдов (4 класс).

Пропито, пронумеровано и скреплено
печатью
22 (двадцать два) лист
Директор ГБОУ «СПИ № 26»
Г.О.МАРИУПОЛЬ»
[подпись] Т.А.Чеку
« 10 » ноября 2025 г.