

Принята  
на педагогическом совете  
ГБОУ СОШ № 314 Фрунзенского  
района Санкт-Петербурга  
протокол № 8-1  
от 06.06.2022г.

Утверждена  
приказом № 393-1 от 06.06.2022г.  
Директор ГБОУ СОШ № 314  
Фрунзенского района Санкт-Петербурга  
\_\_\_\_\_ И.В. Французова

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**  
**к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей**  
**программе**  
**ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАТИКА**

**Возраст обучающихся: 10-11 лет**  
**1 год обучения**  
**Группа № 1**

**Разработчик: Богданова Светлана Дмитриевна,**  
**педагог дополнительного образования**

## **Первый год обучения**

### **Задачи:**

#### **Обучающие:**

- научить правилам работы на компьютере и правилам поведения в компьютерном классе;
- познакомить с первичными знаниями о компьютере и современных информационных и коммуникационных технологиях;
- познакомить с основными устройствами компьютера и его основными функциями;
- освоить создание электронного рисунка по средствам работы в графическом редакторе Paint;
- приобрести первый опыт работы в текстовом редакторе;
- познакомить с играми-тренажерами, флеш-играми, обучающими программами, электронными пособиями, с целью повторения, закрепления знаний и навыков, полученных на уроках русского языка, литературы, математики и др.;
- подготовить к дальнейшему обучению информатике в основной школе.

#### **Развивающие:**

- развивать способности ориентироваться в информации разного вида, элементов алгоритмической деятельности;
- развить образное и логическое мышление;
- развить внимание.

#### **Воспитательные:**

- воспитать интерес к информационной и коммуникационной деятельности;
- воспитать этические нормы работы с информацией, бережное отношение к техническим устройствам;
- воспитать умения работать в минигруппе, культуру общения, ведение диалога.
- воспитать бережное отношение к школьному имуществу.
- формировать навыки здорового образа жизни.

### **Планируемые результаты**

#### **Личностные**

- способность работать в малой группе;
- положительная мотивация и познавательный интерес к изучению курса «Занимательная информатика»;
- способность к самооценке;
- потребность в здоровом образе жизни;
- начальные навыки сотрудничества в разных ситуациях.

#### **Метапредметные**

##### **Познавательные**

- начало формирования навыка поиска необходимой информации для выполнения учебных заданий;
- сбор информации;
- обработка информации (с помощью ИКТ);
- анализ информации;
- передача информации (устным, письменным, цифровым способами);
- самостоятельно выделять и формулировать познавательную цель;
- использовать общие приёмы решения задач;
- контролировать и оценивать процесс и результат деятельности;
- построение рассуждения.

##### **Регулятивные**

- начальные навыки умения формулировать и удерживать учебную задачу;
- преобразовывать практическую задачу в познавательную;
- ставить новые учебные задачи в сотрудничестве с учителем;
- выбирать действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
- умение выполнять учебные действия в устной форме;
- использовать речь для регуляции своего действия;

- сличать способ действия и его результат с заданным эталоном с целью обнаружения отклонений и отличий от эталона;

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

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

#### ***Коммуникативные***

- работать в группе, учитывать мнения партнеров, отличные от собственных;

- ставить вопросы;

- обращаться за помощью;

- формулировать свои затруднения;

- предлагать помощь и сотрудничество;

- договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности;

- слушать собеседника;

- договариваться и приходить к общему решению;

- формулировать собственное мнение и позицию;

- осуществлять взаимный контроль;

- адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

#### **Предметные**

В результате обучения обучающиеся должны:

- знать и уметь рассказывать правила поведения в компьютерном классе;

- знать основные сферы применения компьютеров;

- знать основные устройства компьютера;

- уметь давать полные ответы и аргументировать свои выводы;

- уметь получать вариативные решения;

- уметь делать правильные умозаключения и аргументировать свои выводы;

- уметь делать выбор в режиме "меню" и управлять объектами на экране монитора;

- знать назначение и основные возможности текстового редактора;

- знать назначение и основные возможности графического редактора;

- уметь осуществлять вставку графических объектов в рамку в текстовом редакторе;

- владеть основными навыками и умениями работы в текстовом редакторе;

- знать основные инструменты графического редактора Paint, приемы работы и последовательность действий при выполнении простых рисунков;

- уметь строить изображения с использованием графических примитивов;

- уметь редактировать рисунок или его часть и выполнять операции копирования, перемещения и отображения;

- уметь использовать клавиатуру и мышь при работе с учебно – программным комплексом «Мир информатики».

### Календарно-тематическое планирование

№ п/п	Перечень разделов, тем	Количество часов			Дата	
		Всего	Теорети-ческие	Практи-ческие	По плану	По факту
<b>1</b>	<b>Техника безопасности</b> и организация рабочего места в кабинете информатики.	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>0</b>		
<b>2</b>	<b>Компьютер и его основные устройства</b>	<b>13</b>	<b>3</b>	<b>10</b>		
2.1.	Человек и компьютер.	3	1	2		
2.2	Устройство управления – мышь. Общие сведения.	2	1	1		
2.3.	Устройство управления – мышь. Главная и второстепенная кнопка.	2		2		
2.4.	Устройство управления – мышь. Перетаскивание объектов.	2		2		
2.5.	Стандартные элементы интерфейса. Колесо прокрутки.	2	1	1		
2.6.	Зачет по теме.	2		2		
<b>3</b>	<b>Графический редактор Paint</b>	<b>34</b>	<b>10</b>	<b>24</b>		
3.1.	Знакомство с программой Paint. Структура окна программы.	2	1	1		
3.2.	Инструменты для рисования. Ластик.	2	1	1		
3.3.	Геометрические фигуры редактора. Заливка.	2	1	1		
3.4.	Использование инструментов “Линия” “Кривая линия”	2	1	1		
3.5.	Использование инструментов “Линия” “Кривая линия”	2		2		
3.6.	Выделение и копирование фрагментов изображения.	2	1	1		
3.7.	Отражение и поворот выделенных фрагментов.	2	1	1		
3.8.	Работа с текстом.	2	1	1		
3.9.	Работа с текстом.	2		2		
3.10.	Создание графического рисунка. Елка.	2	1	1		
3.11.	Создание графического рисунка. Дед мороз	2		2		
3.12.	Создание графического рисунка. Снегурочка	2		2		
3.13.	Создание графического рисунка. Снеговик	2		2		
3.14.	Создание графического рисунка. Обезьяна	2		2		
3.15.	Создание графического рисунка. Создание фона, объединение фрагментов в единый рисунок.	2	1	1		
3.16.	Создание графического рисунка. Создание фона, объединение фрагментов в единый рисунок.	2	1	1		
3.17.	Зачет по теме.	2		2		
<b>4</b>	<b>Текстовый процессор</b>	<b>22</b>	<b>9</b>	<b>13</b>		
4.1.	Знакомство с текстовым процессором. Структура окна.	2	1	1		
4.2.	Набор и редактирование текста. Сохранение файла.	2	1	1		
4.3.	Форматирование текста.	2	1	1		
4.4.	Графические объекты. Создание схем.	2	1	1		
4.5.	Создание простых таблиц.	2	1	1		
4.6.	Вставка изображений.	2	1	1		

4.7.	Создание текстовой части.	2	1	1		
4.8.	Создание таблицы.	2	1	1		
4.9.	Создание и вставка рисунка.	2	1	1		
4.10.	Создание и вставка рисунка.	2		2		
4.11.	Зачет по теме.	2		2		
<b>5</b>	<b>Контрольное занятие.</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>		
5.1.	Обобщение изученного материала.	1	1			
5.2.	Зачет.	1		1		
	<b>Итого:</b>	<b>72</b>	<b>24</b>	<b>48</b>		

### Содержание программы

#### **1. Техника безопасности и организация рабочего места в кабинете информатики.**

*Теория.* Техника безопасности.

*Практика.* Беседа по теме. Самостоятельная работа с приложением «Мир информатики».

#### **2. Компьютер и его основные устройства.**

*Теория.* Краткая история развития вычислительной техники. Назначение основных устройств компьютера. Устройство управления. Стандартные элементы интерфейса.

*Практика.* Самостоятельная работа с приложением «Мир информатики».

#### **3. Графический редактор Paint.**

*Теория.* Освоить работу с основными инструментами графического редактора для построения изображения такими как: Кривая, Заливка, Ластик, Выделение и т.д.; Освоить операции копирования и вставки фрагментов; Развивать эстетический вкус; Овладеть навыками проектирования при выполнении учебных проектов.

*Практика.* Работа в графическом редакторе Paint. Самостоятельная работа с приложением «Мир информатики».

#### **4. Текстовый процессор.**

*Теория.* Назначение и основные возможности текстового редактора. Основные навыки и умения работы в текстовом редакторе (набор, редактирование и форматирование текста).

*Практика.* Использование основных возможностей текстового редактора для выполнения заданий. Самостоятельная работа с приложением «Мир информатики».

#### **5. Контрольное занятие.**

Обобщение изученного материала.

*Практика.* Зачет. Самостоятельная работа с приложением «Мир информатики».