

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
Полевского городского округа  
«Средняя общеобразовательная школа п. Зюзельский»

---

Рассмотрена на педагогическом  
совете МБОУ ПГО «СОШ п.  
Зюзельский»  
Протокол № 9 от 19.05.2022

Утверждаю  
Директор школы Е.С. Мустафина  
Приказ № 30/22 от 19.05.2022



Программа курса внеурочной деятельности  
«Ступеньки к информатике»

2-3 класс

(срок реализации 2 года)

Программу составила:  
Осева Елена Викторовна,  
Учитель информатики

Полевской 2022 г.

## Пояснительная записка

На сегодняшний день компьютерная грамотность нужна любому современному человеку, компьютер используется в самых разных областях: обучение, развлечение, работа, общение и т.д. Чтобы приобрести навыки работы на компьютере, необходимы начальные, базовые знания. Без них любой пользователь персонального компьютера будет чувствовать себя неуверенно, пытаться выполнять действия наугад. Работа такого пользователя очень часто является непродуктивной и приводит к ошибкам.

Ребенок в современном информационном обществе должен уметь работать на компьютере, находить нужную информацию в различных информационных источниках (электронных энциклопедиях, Интернете), обрабатывать ее и использовать приобретенные знания и навыки в жизни.

Поэтому очень важна роль курса обучения в школьном возрасте:

Во-первых, для формирования различных видов мышления, в том числе операционного (алгоритмического). Процесс обучения сочетает развитие логического и образного мышления, что возможно благодаря использованию графических и звуковых средств.

Во-вторых, для выполнения практической работы с информацией, для приобретения навыков работы с современным программным обеспечением. Освоение компьютера в младшем школьном возрасте поможет детям использовать его как инструмент своей деятельности на уроках с применением компьютера; внедрение и использование новых передовых информационных технологий; пробуждение в детях желания экспериментировать, формулировать и проверять гипотезы и учиться на своих ошибках.

В-третьих, для представления об универсальных возможностях использования компьютера как средства обучения, вычисления, изображения, редактирования, развлечения и др.

В-четвертых, для формирования интереса и для создания положительных эмоциональных отношений детей к вычислительной технике. Компьютер позволяет превратить обучение информатике в интересную игру.

В содержании курса особое внимание обращено на развитие логического мышления школьников.

**Актуальность Программы** дает обучающимся возможность получить теоретические знания и практические навыки работы, позволяет расширить знания в области информационных технологий, помогает определиться в выборе будущей профессии, стать востребованными на рынке труда, способствует развитию интеллекта, формированию социально-активной личности.

**Педагогическая целесообразность** Программы заключается в том, что она способствует раскрытию роли информационных технологий в формировании естественнонаучной картины мира, формированию компьютерного стиля мышления, подготовке обучающихся к жизни в информационном обществе.

**Категория обучающихся.** Программа рассчитана на обучающихся 2 и 3 класса. Деление класса на группы при изучении курса не предусмотрено.

### **Сроки реализации**

Программа рассчитана на 1 год обучения в каждом классе. Общее количество часов за весь период обучения составляет 68 часов.

### **Формы и режим занятий**

Программа реализуется 1 раз в неделю по 1 часу в каждом классе.

Формы обучения: фронтальная, индивидуальная, индивидуально-групповая, групповая.

Виды занятий: комбинированные занятия, включающие в себя изучение теоретического материала и практическую работу.

**Длительность занятия** - 40 минут, причем практические занятия составляют большую часть программы.

Основными **формами проведения занятий** являются комбинированные занятия, состоящие из теоретической и практической части, большее количество времени уделяется практической части.

Выбор методов (способов) обучения зависит от психофизиологических, возрастных особенностей обучающихся, темы и формы занятий. При этом в процессе обучения все методы реализуются в теснейшей взаимосвязи. При реализации данной Программы используются самые разнообразные формы занятий по каждой теме, применяются различные методы обучения: словесные, наглядные, практические, проблемно-поисковые, исследовательские.

Методы, в основе которых лежит способ организации занятий:

- словесный (устное изложение, беседа, рассказ, лекция и т.д.);
- наглядный (показ видео и мультимедийных материалов, иллюстраций, наблюдение, показ педагогом и др.);
- практический (выполнение работы по образцу, игры).

Методы, в основе которых лежит уровень деятельности обучающихся:

- объяснительно-иллюстративный – обучающиеся воспринимают и усваивают готовую информацию;
- репродуктивный - обучающиеся воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности;
- частично-поисковый - участие обучающихся в коллективном поиске и сборе информации, решение поставленной задачи совместно с педагогом;
- исследовательский - самостоятельная работа обучающихся; научная обработка, анализ и систематизация материалов; создание собственных работ.

Методы, в основе которых лежит форма организации деятельности обучающихся на занятиях:

- фронтальный - одновременная работа со всеми обучающимися;

- индивидуально-фронтальный – чередование индивидуальных и фронтальных форм работы;
- групповой - организация работы в группах;
- индивидуальный - индивидуальное выполнение заданий, решение проблем.

**Цель Программы** – овладение школьниками навыками работы на компьютере, умением работать в различных программах и с различными видами информации; освоение основ проектно-творческой деятельности.

### **Задачи Программы**

#### **Обучающие:**

- обучать детей логическому мышлению, умению рассуждать и систематизировать полученные знания через занятия на компьютере;
- формировать представления об основах компьютерной графики, её назначении, перспективах развития;
- формировать представления об основных инструментах и операциях для работы в программах офисного пакета MicrosoftOffice, в графическом редакторе Paint, среде Scratch;
- обучать основным принципам создания графических объектов, презентаций, документов.

#### **Развивающие:**

- Развивать инженерное мышление, навыки моделирования, эффективного использования компьютерных систем;
- развивать мыслительные, творческие, коммуникативные способности обучающихся;
- развивать любознательность в области цифрового дизайна;
- развивать интеллектуальные и практические умения, самостоятельно приобретать и применять на практике полученные знания.

#### **Воспитательные:**

- воспитывать информационную культуру как составляющую общей культуры современного человека;
- формировать потребность в творческой деятельности, стремление к самовыражению через техническое творчество.

## Содержание программы курса:

### Учебный (тематический план)

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
<b>2 класс</b>					
1	Знакомство с компьютером. Работа в операционной системе	5	1	4	Взаимоанализ
2	Знакомство и работа в текстовом редакторе	11	4	7	Анализ практических работ
3	Знакомство с возможностями графического редактора Paint	9	3	6	Анализ практических работ
4	Основные принципы работы с программой Power Point	9	3	6	Анализ практических работ
	Итого:	34	11	23	
<b>3 класс</b>					
1	Работа в операционной системе	2	1	1	
2	Работа в текстовом редакторе	6	1	5	Презентация работ
3	Работа в редакторе презентаций	8	2	6	Презентация работ
4	Работа в графическом редакторе Gimp	9	2	7	Презентация работ
5	Знакомство со средой визуального программирования Scratch	9	3	6	Презентация работ
	Итого:	34	9	25	

### 2-3 класс:

#### Раздел 1: Работа в операционной системе

- Техника безопасности при работе на ПК.
- Современные ПК, компьютерные технологии.
- Устройства, из которых состоит ПК.
- Основные элементы, входящие в состав данных устройств.
- Работа с клавиатурой, основные функциональные клавиши.
- Основные функции левой и правой кнопок "мыши".
- Включение и выключение компьютера.

- Рабочий стол и его структура.
- Работа с меню и окнами.
- Открытие папок и файлов.
- Создание папок.
- Переименование папок и файлов.
- Перемещение и копирование папок и файлов.
- Удаление и восстановление файлов.

## Раздел 2: Работа в текстовом редакторе

- Знакомство с возможностями текстового редактора.
- Отработка навыка набора и редактирования текста в текстовом редакторе.
- Форматирование текста.
- Копирование и вставка картинок, в том числе с использованием картинок из интернета.
- Работа с объектами WordArt.
- Взаимное расположение картинки и текста.
- Вставка геометрических фигур, составление схем.
- Работа с таблицами.
- Создание красочного буклета.
- Функции принтера. Вывод текста на печать.

## Раздел 3:

- Знакомство с возможностями графического редактора Paint.
- Создание графических примитивов и орнаментов.
- Создание графических изображений.
- Знакомство с возможностями графического редактора Gimp.
- Создание и редактирование графических изображений в Gimp.

## Раздел 4:

- Основные принципы работы с программой PowerPoint.
- Создание простейших презентаций.
- Анимация презентации.
- Умение демонстрировать презентации.

## Раздел 5:

- Знакомство со средой визуального программирования Scratch.
- Создание анимации.
- Создание 2d игр.

## Учебный (тематический) план 2 класс

№ урока	Название темы	Кол-во часов	Практическая деятельность
1	Знакомство с компьютером, техника безопасности.	1	Включение-выключение компьютера, изучение рабочего стола.
2	Устройства современного компьютера. Манипулятор Мышь.	1	Изучение работы клавиш мыши. Манипулирование объектами в тренажере.
3	Знакомство с клавиатурой и клавиатурными тренажерами	1	Обучение печати в тренажере Стамина.
4	Правильная постановка пальцев при печатании	1	Обучение печати в тренажере Руки солиста
5	Работа в операционной системе Windows. Организация хранения информации. Файлы и папки.	1	Создание дерева папок, переименование папок, удаление.
6	Текстовый редактор Word. Панель инструментов.	1	Учимся печатать в редакторе Word. Создание абзацев.
7	Редактирование текста	1	Печатаем, копируем, вставляем, удаляем текст.
8-9	Форматирование текста	2	Изменяем цвет, размер, шрифт, положение, интервал.
10	Работа с рисунками в текстовом редакторе	1	Вставка, изменение размера и положения рисунка относительно текста.
11	Работа с объектами WordArt	1	Вставка, изменение размера и положения объекта относительно текста.
12	Оформление страниц	1	Изменение цвета, рамки, подложки страниц
13	Вставка специальных символов	1	Вставка символов, буквицы в текст
14-16	Работа над проектом	3	Создание красочного буклета, оформление сказки. Вывод на печать.
17	Знакомство с графическим редактором Paint	1	Создание поля для работы определенного размера, изучаем панель инструментов. Рисуем графические примитивы
18	Работа с изображениями	1	Выделение, копирование, вставка, изменение размера, раскрашивание.
19	Создание графических примитивов и орнаментов	1	Рисуем фигуры и орнаменты
20-22	Создание графических изображений.	3	Создание рисунков с помощью работы с геометрическими фигурами.
23-25	Работа над проектом	3	Создание рисунка-картины по собственному замыслу
26	Знакомство с редактором	1	Знакомство с программой и

	презентаций PowerPoint		пунктами меню, создание слайдов разного типа
27	Создание презентации	1	Создание презентации о себе, вставка текста, рисунков, изменение дизайна.
28	Работа с разными типами слайдов	1	Редактирование и форматирование текста, рисунков.
29-30	Создание сказки в редакторе презентаций	2	Оформление презентации по сказке
31	Настройка анимации в презентации	1	Настраиванием анимацию и создаем движущиеся объекты в сказке
32-34	Создание и защита проекта	3	Создание и оформление сказки по собственному замыслу
	Итого:	34 часа	

### Учебный (тематический) план 3 класс

№ урока	Название темы	Кол-во часов	Практическая деятельность
1	Техника безопасности и организация рабочего места. Что такое компьютерная грамотность?	1	Включение-выключение компьютера, Создание личной папки.
2	Работа с клавиатурой и мышью	1	Манипулирование объектами в тренажере, правильная постановка пальцев при печати.
3	Текстовый редактор Word. Вставка геометрических фигур, составление схем.	1	Вставка геометрических фигур, изменение цвета, добавление текста, составление схем.
4	Работа с таблицами в текстовом редакторе	1	Создание, заполнение, объединение ячеек, удаление и добавление строк и столбцов.
5-8	Работа над проектом	4	Подготовка реферата или исследования по интересующей ребят теме.
9	Редактор презентаций PowerPoint	1	Вспоминаем приемы работы и создание слайдов, вставку текста и рисунков, анимации.
10-12	Оформление презентации для защиты проекта	3	Создание презентации для защиты проекта
13	Создание управляющих кнопок в редакторе презентаций	1	Создание презентации с переходами по управляющим кнопкам
14-16	Работа над проектом	3	Создание тренажера по математике в редакторе



			презентаций с использованием управляющих кнопок
17	Знакомство с графическим редактором Gimp	1	Создание поля для работы определенного размера, изучаем панель инструментов. Рисуем графические примитивы
18	Работа с изображениями	1	Выделение, копирование, вставка, изменение размера, раскрашивание. Фильтры.
19	Создание графических примитивов и орнаментов	1	Рисуем фигуры и орнаменты
20-22	Создание графических изображений.	3	Создание рисунков с помощью работы с геометрическими фигурами.
23-25	Работа над проектом	3	Создание рисунка-картины по собственному замыслу
26	Знакомство со средой визуального программирования Scratch	1	Знакомимся с программой, создаем сцену и персонажа
27	Что такое алгоритм и как он реализуется в программе Scratch	1	Создание простейшего алгоритма движения персонажа
28	Рисование геометрических фигур с помощью простых алгоритмов	1	Рисование геометрических фигур с помощью простых алгоритмов
29	Создание анимации в Scratch	1	Создание весенней анимации (распускание цветка и полет бабочки)
30	Создание игры в Scratch	1	Создание игры в пин-понг
31	Создание мультфильма в Scratch	1	Создание мультфильма про Курочку Рябу.
32-34	Создание и защита проекта в среде программирования Scratch	3	Создание и оформление сказки или игры по собственному замыслу
	Итог:	34 часа	

## Планируемые результаты

### Личностные результаты:

К личностным результатам освоения информационных и коммуникационных технологий как инструмента в учёбе и повседневной жизни можно отнести:

- критическое отношение к информации и избирательность её восприятия;
- уважение к информации о частной жизни и информационным результатам других людей;
- осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий с жизненными ситуациями;
- начало профессионального самоопределения, ознакомление с миром профессий, связанных с информационными и коммуникационными технологиями.

### Метапредметные результаты:

#### Регулятивные универсальные учебные действия:

- планирование последовательности шагов алгоритма для достижения цели;
- поиск ошибок в плане действий и внесение в него изменений.

#### Познавательные универсальные учебные действия:

- моделирование – преобразование объекта из чувственной формы в модель, где выделены существенные характеристики объекта (пространственно-графическая или знаково-символическая);
- анализ объектов с целью выделения признаков (существенных, несущественных);
- синтез – составление целого из частей, в том числе самостоятельное достраивание с восполнением недостающих компонентов;
- выбор оснований и критериев для сравнения, классификации объектов;
- подведение под понятие;
- установление причинно-следственных связей;
- построение логической цепи рассуждений.

#### Коммуникативные универсальные учебные действия:

- аргументирование своей точки зрения на выбор оснований и критериев при выделении признаков, сравнении и классификации объектов;
- выслушивание собеседника и ведение диалога;
- признание возможности существования различных точек зрения и права каждого иметь свою.

## **Предметные результаты:**

По итогам освоения Программы обучающиеся

будут знать:

- основные устройства компьютера, их предназначение;
- иметь представление о компьютере, как об устройстве для работы с информацией;
- назначение текстового редактора;
- возможности, предоставляемые компьютером при работе с текстом;
- назначение графических редакторов;
- основные инструменты графического редактора;
- основы компьютерной графики;
- возможности, предоставляемые редактором презентаций;
- понятие слайда, объекта слайда, понятие анимации объекта.
- основные возможности среды программирования Scratch.

будут уметь:

- запускать текстовый редактор;
  - создавать, вводить текст и сохранять текстовый документ;
  - осуществлять редактирование документа;
  - осуществлять форматирование документа добавлять рисунки и надписи в документ;
  - владеть полученными навыками в работе с текстовым документом;
  - эффективно использовать инструменты программы;
  - выполнять операции с текстом и фотографиями;
  - создавать рисунки в графическом редакторе;
  - определять назначение основных инструментов графического редактора;
  - создавать изображение в графическом редакторе по образцу и самостоятельно;
  - задавать и менять цвет фигуры и цвет фона;
  - создавать надпись к рисунку;
  - сохранять созданное изображение;
  - запускать редактор презентаций;
  - открывать файл с готовой презентацией;
  - добавлять элементы анимации к объекту слайда;
  - удалять анимационные эффекты и редактировать анимацию объекта;
  - создавать презентацию по шаблону;
  - знать пункты главного меню мастера презентаций;
- демонстрировать созданную презентацию;
- создавать творческие проекты с использованием компьютерных технологий;
  - создавать простые анимации, игры в среде программирования Scratch.

## **Организационно-педагогические условия реализации программы**

Программа построена линейно - концентрически. Содержание понятий постепенно расширяется и дополняется. Концентричность предусматривает возвращение к представлению и обработки информационных данных (текстовых, графических, числовых) с помощью различных программных сред. Линейность имеет целью ознакомить учащихся на пропедевтическом этапе изучения базового курса «Ступеньки к информатике» с простыми редакторами текста, графики, презентаций. Понятие информационных процессов и их использование в учебном процессе расширяется и дополняется в каждом классе. Таким образом, обеспечивается постепенное наращивание сложности материала, его актуализация, повторение, закрепление, что способствует формированию ключевых и предметных компетенций и способов деятельности.

При изучении данной программы дети овладевают основными навыками работы с компьютером, знакомятся с его возможностями; развивают логическое мышление; получают компьютерную поддержку знаний и навыков, приобретенных на других уроках; учатся использовать компьютер для составления текстов и рисования; знакомятся с понятием алгоритма, основными алгоритмическими структурами и учатся составлять алгоритмы различных действий; развивают свои творческие способности.

### **Условия реализации программы:**

- Материально-техническое обеспечение: компьютерный класс с 10 компьютерами для работы обучающихся с установленным программным обеспечением (операционная система Windows, растровый редактор Paint и Gimp, пакет офисных программ MicrosoftOffice, Браузер, клавиатурный тренажер Stamina и Руки солиста, среда программирования Scratch). В классе должен быть установлен компьютер с подключенным к нему проектором, колонками; экран.
- Кадровое обеспечение: курс должен преподавать учитель информатики, владеющий вышеизложенными программами.

### **Формы аттестации/ контроля и оценочные материалы**

Программа не предусматривает выставление оценок. Владение программами проверяется с помощью выполнения итоговых практических работ и проектов (кейсов).