Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Гимназия №4» г. Брянска

Выписка из основной образовательной программы начального общего образования

РАССМОТРЕНО
методическое объединение
учителей начальных классов
от 25.08.2025 № 1

СОГЛАСОВАНО
заместитель директора по УВР
Е.В. Гордиенко
28.08.2025

Рабочая программа
курса внеурочной деятельности «Програмышка»
для начального общего образования
Срок освоения: 2 года (3 -4 класс)

Составители: Мерещенко В.В. учитель начальных классов

Выписка верна 30.08.2025

И.о.директора Г.М. Беспалова

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

ПОДЛИННОСТЬ ДОКУМЕНТА ПОДТВЕРЖДЕНА.
ПРОВЕРЕНО В ПРОГРАММЕ КРИПТОАРМ.

ПОДПИСЬ

Общий статус подписи:	Подпись верна
Сертификат:	7FC6B352778CC962807CF7BC50C64E87
Владелец:	Беспалова Галина Михайловна, Беспалова, Галина Михайловна, shkola-24byx@rambler.ru, 323305988896, 02769907500, МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ "ГИМНАЗИЯ №4"Г. БРЯНСКА, исполняющий обязанности директора, г. Брянск, Брянская область, RU
Издатель:	Федеральное казначейство, Казначейство России, RU, г. Москва, Большой Златоустинский переулок, д. 6, строение 1, 1047797019830, 7710568760, 77 Москва, uc_fk@roskazna.ru
Срок действия:	Действителен с: 23.07.2025 10:52:11 UTC+03 Действителен до: 16.10.2026 10:52:11 UTC+03
Дата и время создания ЭП:	30.08.2025 11:27:00 UTC+03

2025

Пояснительная записка

Информатика как динамично развивающаяся наука становится одной из тех отраслей знаний, которая призвана готовить современного человека к жизни в новом информационном обществе. Учебный предмет «Информатика» как самостоятельная дисциплина является образовательным компонентом общего среднего образования. Вместе с тем, он пронизывает содержание многих других предметов и, следовательно, становится дисциплиной обобщающего, методологического плана. В этой связи особенно актуальными становятся вопросы создания учебных программ для изучения информатики в начальной школе. Задача обучения информатике в целом - внедрение и использование новых передовых информационных технологий, пробуждение в детях желания экспериментировать, формулировать и проверять гипотезы и учиться на своих ошибках. Простейшие навыки общения с компьютером должны прививаться именно в младших классах, для того чтобы на предметных уроках в средних классах дети могли сосредоточиться на смысловых аспектах. Учащиеся младших классов испытывают к компьютеру сверхдоверие и обладают психологической готовностью к активной встрече с ним. Общение с компьютером увеличивает потребность в приобретении знаний, продолжении образования.

Новизнапрограммы – это использование возможностей ИКТ на занятиях с обучающимися начальной школы, что способствует более полному развитию интеллекта воображения, мелкой моторики, творческих задатков, развитие диалогической и монологической речи, расширение словарного запаса.

Актуальностьпрограммы заключается в том, современные профессии, предлагаемые выпускникам учебных заведений, становятся все более интеллектоемкими. Иными словами, информационные технологии предъявляют все более высокие требования к интеллекту работников. Если навыки работы с конкретной техникой или оборудованием можно приобрести
непосредственно на рабочем месте, то мышление, не развитое в определенные природой сроки, таковым и останется. Психологи утверждают, что основные логические структуры мышления формируются в возрасте 5-11 лет и что запоздалое формирование этих структур протекает с большими трудностями и часто остается незавершенным. Следовательно, обучать детей в этом направлении целесообразно с начальной школы.

Педагогическая целесообразность изучениядополнительная образовательная программа «Програмышка» состоит в том, чтобы сформировать у подрастающего поколения новые компетенции, необходимые в обществе, использующем современные информационные технологии; позволит обеспечивать динамическое развитие личности ребенка, его нравственное становление; формировать целостное восприятие мира, людей и самого себя, развивать интеллектуальные и творческие способности ребенка в оптимальном возрасте.

Настоящая дополнительная образовательная программа построена для учащихся любого начального уровня развития, включая «нулевой» и реализуется за счет внеклассной деятельности. В программе осуществлен тщательный отбор и адаптация материала для формирования предварительных знаний, способствующих восприятию основных теоретических понятий в базовом курсе информатики и информационных технологий, в соответствии с возрастными особенностями учащихся, уровнем их знаний на соответствующем уровне и междисциплинарной интеграцией.

Концепция обучения ориентирована на развитие мышления и творческих способностей младших школьников. Сложность поставленной задачи определяется тем, что, с одной стороны необходимо стремиться к развитию мышления и творческих способностей детей, а с другой стороны - давать им знания о мире современных компьютеров в увлекательной, интересной форме.

Поэтому очень важна роль программы по информатике в начальных классах.

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 начальных классах поможет детям использовать его как инструмент своей деятельности на уроках с применением компьютера.

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 урок информатики в интересную игру.

Цель данной программы:

подготовить учащихся к эффективному использованию информационных технологий в учебной и практической деятельности, развитие творческого потенциала учащихся, подготовка к проектной деятельности, а также *освоение знаний*, составляющих начала представлений об информационной картине мира, информационных процессах и информационной культуре; *овладение умением* использовать компьютерную технику как практический инструмент для работы с информацией в учебной деятельности и повседневной жизни; *воспитание интереса* к информационной и коммуникативной деятельности, этическим нормам работы с информацией; воспитание бережного отношения к техническим устройствам; дать учащимся начальные знания в области информатики, обучить их работе на компьютере в системной среде Open Office, текстовом редакторе, графическом редакторе.

Основные задачи:

обучающие:

•содействовать развитию познавательного интереса к предметной области «Информатика»

• познакомить школьников с основными свойствами информации

• научить их приемам организации информации

• формировать общеучебные умения и навыки

• приобретать знания, умения и навыкиов работы с информацией

• формировать умения применять теоретические знания на практике

• дать школьникам первоначальное представление о компьютере и сферах его применения;

развивающие:

• способствовать развитию памяти, внимания, наблюдательности

• абстрактного и логического мышления

• творческого и рационального подхода к решению задач;

Воспитательные:

• способствовать настойчивости, собранности, организованности, аккуратности

• умению работать в минигруппе, культуры общения, ведения диалога

• навыкам здорового образа жизни.

Отличительными особенностями данной дополнительной образовательной программы от уже существующих образовательных программ являются следующие моменты:

- Общеобразовательный, в котором информатика рассматривается как средство развития логического мышления, умения анализировать, выявлять сущности и отношения, описывать планы действий и делать логические выводы.
- Для программы «Програмышка» не предусмотрено жесткое разделение учебного времени и фиксированного порядка прохождения тем: эту задачу педагог решает сам, сообразно условиям образовательного учреждения и образовательными возможностями обучающихся.
- Кроме этого, реализация этой программы в рамках дополнительного образования помогает развитию коммуникативных навыков и творческих способностей учащихся за счет активного взаимодействия детей в ходе групповой проектной деятельности.

Данная программа носит **пропедевтический** характер. К пропедевтическим элементам компьютерной грамотности относится умение работать с прикладным программным обеспечением. Программа курса состоит из четырех ступеней, фактически продолжающих друг друга. Дети, приходя в школу в 1 класс и занимаясь в компьютерном кружке все 4 года, смогут освоить работу в основных прикладных программах.

Возраст детей

Данная дополнительная образовательная программа рассчитана на обучающихся 7-10 летнего возраста

Формы занятий

Основными, характерными при реализации данной программы формами являются комбинированные занятия. Занятия состоят из теоретической и практической частей, причём большее количество времени занимает практическая часть.

При проведении занятий традиционно используются три формы работы:

• демонстрационная, когда обучающиеся слушают объяснения педагога и наблюдают за демонстрационным экраном или экранами компьютеров на ученических рабочих местах;

• фронтальная, когда обучающиеся синхронно работают под управлением педагога;

• самостоятельная, когда обучающиеся выполняют индивидуальные задания в течение части занятия или нескольких занятий.

Режим занятий:

Занятия проводятся: 1 раз в неделю

В результате изучения данной дополнительной программы учащиеся должны знать:

- роль информации в деятельности человека;
- источники информации (книги, пресса, радио и телевидение, Интернет, устные сообщения);
- виды информации (текстовая, числовая, графическая, звуковая), свойства информации;
- овладеть правилами поведения в компьютерном классе и элементарными действиями с компьютером (включение, выключение, сохранение информации на диске, вывод информации на печать);
- понимать роль компьютера в жизни и деятельности человека;
- познакомиться с названиями составных частей компьютера (монитор, клавиатура, мышь, системный блок и пр.);
- познакомиться с основными аппаратными средствами создания и обработки графических и текстовых информационных объектов (мышь, клавиатура, монитор, принтер) и с назначением каждого из них;
- научиться представлять информацию на экране компьютера с мощью клавиатуры и мыши: печатать простой текст в текстовом редакторе, изображать простые геометрические фигуры в цвете с помощью графического редактора;
- узнать правила работы текстового редактора и освоить его возможности;
- узнать правила работы графического редактора и освоить его возможности (освоить технологию обработки графических объектов);
- типы информации, воспринимаемой человеком с помощью органов чувств (зрительная, звуковая, обонятельная, вкусовая и тактильная);
- способы работы с информацией, заключающиеся в передаче, поиске, обработке, хранении;
- понятия алгоритма, исполнителя;
- назначение основных устройств компьютера (устройства ввода/вывода, хранения, передачи и обработки информации);
- этические правила и нормы, применяемые при работе с информацией, и правила безопасного поведения при работе с компьютерами.

Учащиеся должны уметь:

- ориентироваться в пространственных отношениях предметов;
- выделять признак, по которому произведена классификация предметов; находить закономерность в ряду предметов или чисел и продолжать этот ряд с учетом выявленной закономерности;
- выявлять причинно-следственные связи и решать задачи, связанные с анализом исходных данных;
- решать логические задачи;

- решать задачи, связанные с построением симметричных изображений несложных геометрических фигур;
- осуществлять поиск информации в словарях, справочниках, энциклопедиях, каталогах; использовать ссылки, научиться понимать «Справку» в различном ПО;
- организовать одну и ту же информацию различными способами: в виде текста, рисунка, схемы, таблицы в пределах изученного материала;
- выделять истинные и ложные высказывания, делать выводы из пары посылок; выделять элементарные и сложные высказывания, строить простейшие логические выражения с использованием связок "и", "или", "не", "найдется", "для всех";
- исполнять и составлять несложные алгоритмы для изученных исполнителей;
- вводить текст, используя клавиатуру компьютера.
- использовать информацию для построения умозаключений;
- понимать и создавать самостоятельно точные и понятные инструкции при решении учебных задач и в повседневной жизни
- работать с наглядно представленными на экране информационными объектами, применяя мышь и клавиатуру;
- уверенно вводить текст с помощью клавиатуры;
- создавать и преобразовывать информацию, представленную в виде текста и таблиц;
- производить поиск по заданному условию;
- готовить к защите и защищать небольшие проекты по заданной теме.

Учащиеся должны уметь **использовать** приобретенные **знания и умения** в учебной деятельности и повседневной жизни:

- готовить сообщения с использованием различных источников информации: книг, прессы, радио, телевидения, устных сообщений и др.;
- применять точную и понятную инструкцию при решении учебных задач и в повседневной жизни;
- придерживаться этических правил и норм, применяемых при работе с информацией, применять правила безопасного поведения при работе с компьютерами.

Способами проверки ожидаемых результатов служат: текущий контроль (опрос, проверка заданий на ПК), игры, участие в конкурсах, соревнованиях различного уровня.

Система оценивания – безотметочная. Используется только словесная оценка достижений учащихся.

Форма подведения итогов реализации дополнительной образовательной программы «Програмышка» – игры, соревнования, конкурсы, марафон.

1. Учебно-тематический план 3-4 кл

№	Наименование разделов и тем	общее количество учебных часов	в том числе	
			теоретических-ких	практических-ких
	Компьютер, операционная система.			
1	Первый раз в компьютерном классе. Правила поведения и техника безопасности в кабинете ИВТ.	1	1	
2	Знакомство с компьютером. Что умеет делать компьютер?	1	0,5	0,5
3	Знакомство с компьютером. Из чего состоит компьютер? Включение и выключение компьютера.	1	0,5	0,5
4	Знакомство с рабочим столом. Понятие и назначение курсора. Знакомство с мышью.	1	0,5	0,5
5	Освоение приемов работы с мышью. Упражнения для развития движений мышью: перемещение мышки.	1		1
6	Управление мышью. Упражнения для развития движений мышью: щелканье мышкой.	1	0,5	0,5
7	Управление мышью. Упражнение «Щелкайте и рисуйте».	1		1
8	Знакомство с клавиатурой. Упражнения с клавиатурой: «Числа на кубиках»	1	0,5	0,5
9	Упражнения с клавиатурой: «Падающие буквы».	1		1
10	Упражнения с клавиатурой: «Падающие слова».	1		1
11	Упражнения с клавиатурой: «Падающие слова».	1		1
	Работа с пакетом образовательных игр для детей			

	«Сборник обучающих игр»			
12	Упражнения на чтение: «Пропущенная буква».	1		1
13	Упражнения на чтение: «Практика чтения»	1		1
14	Упражнения по математике: «Счет предметов, «Числа на парах кубиков»	1	0,5	0,5
15	Упражнения на сложение и вычитание в виде игры «Волшебная шляпа»	1	0,5	0,5
16	Упражнение по математике: «Порядок чисел»	1		1
17	Упражнение по математике: «Практика использования денег»	1	0,5	0,5
18	Математические игры на развитие памяти.	1		1
19	Упражнения-головоломки. Головоломка Танграмм.	1	0,5	0,5
20	Упражнения-головоломки. Построй аналогичную модель.	1	0,5	0,5
21	Упражнения-головоломки. Упрощенная Ханойская башня.	1		1
22	Упражнения-иследования. Чтение названия цветов.	1		1
23	Упражнения-исследования. Изучение часов. Понимание времени на часах.	1		1
24	Алгоритм. Нахождение логической последовательности расположения предметов.	1	0,5	0,5
25	Упражнения на развитие внимания. Игры в парочки с числами.	1		1
26	Упражнения на развитие внимания. Найди отличие.	1		1

	Знакомство с программой для рисования Paint.			
27	Знакомство с программой для рисования Paint.	1	0,5	0,5
28	Работа в программе Paint. Упражнение «Раскрась картинку»	1		1
29	Работа в программе Paint. Упражнение «Раскрась картинку»	1		1
30	Рисование в программе Paint.	1		1
31	Рисование в программе Paint.	1		1
32	Рисование в программе Paint. Конкурс рисунков.	1		1
32-33	Обобщающее занятие «Компьютер – что это?» Подведение итогов.	2		2
		34	7	27

Содержание занятий:

Компьютер. Операционная система.
Правила поведения и техника безопасности в кабинете ИВТ. Что умеет делать компьютер? Основные элементы персонального компьютера. Включение и выключение компьютера. Понятие и назначение курсора. Управление мышью. Упражнения для развития движений мышью. Клавиатура. Упражнения с клавиатурой.
Работа с пакетом образовательных игр «Сборник обучающих игр»
Упражнения на чтение. Упражнения по математике. Математические игры на развитие памяти. Упражнения –головоломки. Упражнения-исследования. Упражнения на развитие внимания. Упражнения на развитие логического мышления.
Программа для рисования Paint. Знакомство с инструментами рисования. Упражнение «Раскрась картинку». Рисование в программе.

4. Список литературы:

1. Горвиц Ю. Развивающие игровые программы для дошкольников. Информатика и образование. № 4, 1990.
2. Дуванов А., Зайдельман Я, Первин Ю., Гольцман М. Роботландия – курс иформатики для младших школьников. Информатика и образование. № 5, 1989.
3. Духнякова В.Л., Мылова И.Б. Информатика в младших классах. – Л.: Институт усовершенствования учителей, 1992.
4. Ершов А.П., Звенигородский Г.А. Информатика. Информатика и образование. № 3, 1987.
5. Русакова О.А. Информатика: уроки развития. Материалы для занятий с учениками начальной школы. Информатика (приложение к газете «Первое сентября»). №№31, 32.
6. Яковлева Е.И., Сопрунов С.Ф. Проекты по информатике в начальной школе. Информатика и образование. № 7, 1998.
7. Агафонова И.Н. Учимся думать. Сборник занимательных логических задач, тестов и упражнений. Учебное пособие. – СПб: МиМ – Экспресс, 1996.
8. Фурсина О.В. Развивать фантазию, творческие способности. Математика и конструирование. Начальная школа. № 6, 1995.
9. Чутчева Е.Б. Занимательные задачи по математике для младших школьников. Учебное пособие. – Москва: ВЛАДОС, 1996.