

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение города Кургана  
**«Средняя общеобразовательная школа №53 имени А.А. Шараборина»**

640022, город Курган, улица Урицкого, 153, тел.8(3522) 25-18-49, E-mail: [shkola53@mail.ru](mailto:shkola53@mail.ru)

Принята (согласована) на заседании  
методического (педагогического) совета\*  
от «15» мая 2022 г.  
протокол № 4

Утверждаю:  
Директор МБУО «СОШ № 53»  
Фисун Л.В. \_\_\_\_\_  
приказ от «17» мая 2022 г. № 31/25

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая)  
программа «Фабрика Миров»  
возраст обучающихся: 9-10 лет  
срок реализации: 1 год

Автор-составитель: Халлик Евгения Ивановна,  
педагог дополнительного образования

г. Курган 2022



## Пояснительная записка

**Направленность программы.** Рабочая программа внеурочной деятельности социальной направленности «Фабрика Миров» составлена на основе Федерального государственного стандарта начального общего образования (ФГОС НОО), авторской программы УМК «Технология. 3 класс» (Е.А. Лутцева, Т.П. Зуева, «Просвещение» 2021г.), программы Информатика. 3–4 классы (Авторы: Могилев А. В., Могилева В. Н., Цветкова М. С., М: Бинوم, 2020). Данная программа рассчитана на 34 часа (1 час в неделю).

В основу организации внеурочной деятельности в рамках социального направления положена общественно-полезная деятельность. Важно воспитывать с ранних лет умение работать в коллективе, требовательность к себе и друг другу, честность и правдивость, стойкость, трудолюбие, потребность приносить пользу окружающим. Общественно-полезная деятельность школьников уже в начальных классах должна учить детей самостоятельности в организации собственной индивидуальной, групповой и коллективной деятельности. Социальное направление связано и с патриотическим воспитанием обучающихся как с составной частью сложного и многостороннего процесса формирования личности. Все эти аспекты учтены в тематике проектных работ обучающихся.

**Актуальность.** Современное общество предъявляет новые требования к поколению, вступающему в жизнь. Надо обладать умениями и планировать свою деятельность, и находить информацию, необходимую для решения поставленной задачи, и строить информационную модель исследуемого объекта или процесса, и эффективно использовать новые технологии.

Такие умения необходимы сегодня каждому молодому человеку. Поэтому первой и важнейшей задачей курса информатики является формирование у учащихся соответствующего стиля мышления, и начинать это следует в младших классах.

Развитие детей младшего школьного возраста с помощью работы на компьютерах, как свидетельствует отечественный и зарубежный опыт, является одним из важных направлений современной педагогики. В этой связи актуальными становятся вопросы о формах и методах обучения детей с первого класса.

### **Отличительные особенности программы «Фабрика Миров»**

Концепция программы 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 курса информатики 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.

#### **Адресат программы**

Обучающийся 3 – 4 класса (возраст 9 – 10 лет), среднего и высокого уровня развития, активно интересующийся компьютерными и мультимедийными технологиями, желающий создавать собственные анимированные проекты на любые темы.

**Срок реализации программы «Фабрика Мир»** 1 год (34 часа - 1 час в неделю). Программой предусмотрено проведение 20 практических работ. Продолжительность занятия 40 минут, непрерывная работа на компьютере не более 20 минут.

#### **Формы обучения**

*Демонстрационная* - работу на компьютере выполняет учитель, а учащиеся наблюдают.

*Фронтальная* - недлительная, но синхронная работа учащихся по освоению или закреплению материала под руководством учителя.

*Самостоятельная* - выполнение самостоятельной работы с компьютером в пределах одного, двух или части урока. Учитель обеспечивает индивидуальный контроль за работой учащихся.

*Творческий проект* – выполнение работы в микрогруппах на протяжении нескольких занятий.

Программа предоставляет условия для реализации **индивидуального образовательного маршрута (ИОМ)**, в соответствии с интересами и образовательными запросами ребенка. В частности создание индивидуальных проектов как учебной, так и творческой направленности.

Занятия проводятся в кабинете информатики, где есть все технические средства, необходимые для реализации данной программы, которые также **могут быть использованы инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья**, кроме инвалидов на кресле - коляске. Учебное помещение полностью



оснащено необходимой мебелью, учитывающей требования санитарных норм, в том числе, приспособленной для использования инвалидами и лицами с ОВЗ.

**Уровень сложности содержания программы** – стартовый (ознакомительный) – 1 год (34 часа).

### **Цель программы**

Способствовать развитию алгоритмических способностей учащихся, через умение самостоятельно осуществлять творческие проекты в интегрированной мультимедийной среде.

### **Задачи:**

#### *Образовательные:*

- формирование у школьников информационной и функциональной компетентности;
- формирование основ художественно-эстетического восприятия средствами компьютерной графики;
- выработка у обучающихся навыков самостоятельной исследовательской деятельности;
- освоение понятия «алгоритм» и изучение видов и свойств алгоритма;
- активное участие школьников в разноуровневых мероприятиях и научно-практической работе в школьном научном сообществе.

#### *Развивающие:*

- развитие алгоритмического мышления;
- развитие памяти, внимания, наблюдательности, абстрактного и логического мышления.

#### *Воспитывающие:*

- создание комфортной среды для развития интересов, способностей обучающихся;
- развитие мотивации личности к познанию и творчеству;
- воспитание целеустремлённости и настойчивости в достижении цели,
- умения организации своего рабочего времени;
- создание условий для выявления одаренных детей, их дальнейшего
- интеллектуального, творческого развития.



## **Планируемый уровень подготовки обучающихся на конец учебного года соответствии с требованиями, установленными федеральными государственными образовательными стандартами, образовательной программой образовательного учреждения**

В рабочей программе заложены возможности формирования у учащихся универсальных учебных действий (личностных, регулятивных, познавательных и коммуникативных) и ключевых компетенций.

### **Личностные**

- внутренняя позиция школьника на основе положительного отношения к школе;
- принятие образа «хорошего ученика»;
- положительная мотивация и познавательный интерес к изучению проектной деятельности;
- способность к самооценке;
- 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;
- моделировать, т.е. выделять и обобщенно фиксировать группы существенных признаков объектов с целью решения конкретных задач.
- подведение под понятие на основе распознавания объектов, выделения существенных признаков;
- синтез;
- сравнение;
- классификация по заданным критериям;
- установление аналогий;
- построение рассуждения.

#### *Регулятивные*

- 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;
- 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*

В процессе обучения дети учатся:

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

#### **Результативность программы**

Ожидаемые результаты обучения – умение самостоятельно осуществлять творческие проекты в интегрированной мультимедийной среде

*Предполагаемые результаты реализации программы и критерии их оценки:*

1 уровень	2 уровень	3 уровень
Первый уровень предполагает формирование информационной культуры в рамках дополнительного образования. Учащиеся приобретают знания о компьютере, о средстве разработки мультимедийных приложений, о способах и средствах выполнения заданий. Формируется мотивация к учению через занятия.	Учащиеся самостоятельно, во взаимодействии с педагогом, высказывая мнения, смогут выполнять задания, обобщать, классифицировать, обсуждать.	Учащиеся самостоятельно смогут применять полученные знания, аргументировать свою позицию, оценивать ситуацию и полученный результат.



При организации процесса обучения в рамках данной программы предполагается применением следующих **педагогических технологий обучения**:

- организация самостоятельной работы,
- проектной деятельности,
- самоконтроля,
- рефлексивного обучения,
- организация работы в парах.

Данный курс носит пропедевтический характер. К пропедевтическим элементам компьютерной грамотности относится умение работать с прикладным программным обеспечением.

Программа курса состоит из 34 часов – 1 раз в неделю.

Программа курса ориентирована на большой объем практических, творческих работ с использованием компьютера. Работы с компьютером могут проводиться в следующих формах.

*Демонстрационная* - работу на компьютере выполняет учитель, а учащиеся наблюдают.

*Фронтальная* - недлительная, но синхронная работа учащихся по освоению или закреплению материала под руководством учителя.

*Самостоятельная* - выполнение самостоятельной работы с компьютером в пределах одного, двух или части урока. Учитель обеспечивает индивидуальный контроль за работой учащихся.

*Творческий проект* – выполнение работы в микрогруппах на протяжении нескольких занятий

### **Программное обеспечение**

- Операционная система Windows
- Графический редактор Paint
- Текстовый редактор Microsoft Word
- Задания с международной игры «Инфознайка»
- Логические и обучающие игры

По каждой теме с учащимися проводятся **упражнения в игровой форме**, позволяющие судить о том, как усвоен пройденный материал. В течение года (2-3 раза) для учащихся проводится диагностические тестирование на развитие памяти, внимания, саморегуляции.



## **Формирование универсальных учебных действий**

### **Личностные**

- внутренняя позиция школьника на основе положительного отношения к школе;
- принятие образа «хорошего ученика»;
- положительная мотивация и познавательный интерес к изучению курса «Первые шаги в мире информатики»;
- способность к самооценке;
- 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;
- *моделировать, т.е. выделять и обобщенно фиксировать группы существенных признаков объектов с целью решения конкретных задач.*
- подведение под понятие на основе распознавания объектов, выделения существенных признаков;
- синтез;
- сравнение;
- классификация по заданным критериям;
- установление аналогий;
- 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**

#### **В процессе обучения дети учатся:**

- 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.

### **Результативность программы**

**Ожидаемые результаты обучения** – умение самостоятельно осуществлять творческие проекты в среде графического редактора, формирование информационной культуры в рамках дополнительного образования, приобретение знания о компьютере, о средстве разработки мультимедийных приложений, о способах и средствах выполнения заданий. Формирование мотивации к учению через занятия.



## Учебный план

№ п/п	Тема	Часы			Формы промежуточной аттестации
		Теория	Практика	Всего	
1	Правила техники безопасности. Правила поведения в компьютерном классе	1		1	
2	Компьютер и его составляющие. Первое знакомство. Программы.	1		1	
3-4	Клавиатура. Клавиатурный тренажер.		2	2	Игра – соревнование. «Суперскорость»
5	Мышь. Пиктограммы		1	1	
6	Графический редактор Paint. Первое знакомство. Вызов программы	1		1	
7-8	Инструментарий программы Paint. Меню и палитра инструментов, сохранение и открытие файла	1	1	2	
10-11	Функция раскрашивания в графическом редакторе.	1	1	2	
12-13	Раскрашивание готовых рисунков.	-	2	2	Защита мини проекта
14-16	Декоративное рисование		1	1	
17-18	Линии, прорисовка геометрических тел, узоры орнамент, цвет	1	1	2	
20-22	Проба пера. Проект.	1	3	4	
23-24	Тематическая композиция (Создание композиций на тему: «Мой дом», «Моя школа»)	1	3	4	Защита проекта
25-26	Функция копирования. Составление рисунков.	1	2	3	
28	Шрифт. Виды шрифтов. Выбор и корректировка.	2	1	3	
29-31	Театральная графика (Создание образца занавеса, эскизов костюмов и головных уборов)	1	1	2	
32-34	Проект. Книжная графика (книжная обложка, календарь, поздравительная открытка)	1	3	4	Защита группового проекта
Итого		12	22	34	



## Содержание курса Содержание программы

### **Тема 1. Введение (1 ч.)**

Правила техники безопасности при работе на компьютере. Компьютер. Хранение информации на компьютере.

### **Тема 2. Интернет и его возможности (2 ч.)**

Интернет и его роль в жизни человека. Поиск информации в сети Интернет. Работа с информацией, полученной через Интернет.

### **Тема 3. Создание текста на компьютере (5 ч.)**

Знакомство с текстовым процессором Word. Ввод текста. Ввод и редактирование текста. Форматирование текста. Вставка и редактирование рисунков. Надписи Word Art. Создание бюллетеня о вредных и полезных привычках.

### **Тема 4. Создание рисунков на компьютере (6 ч.)**

Графический редактор Paint. Меню, палитра, инструменты. Сохранение, загрузка и печать изображения. Приемы рисования в Paint. Работа с фрагментами изображения. Создание новогоднего рисунка.

### **Тема 5. Выпуск новогодней стенгазеты (2 ч.)**

Поиск и создание текстового и графического материала. Оформление новогодней стенгазеты. Выставка работ.

### **Тема 6. Создание презентаций (6 ч.)**

Знакомство с программой Power Point. Создание презентации. Макет и дизайн слайда. Вставка фигур, рисунков. Настройка анимации. Создание презентации «День защитника Отечества».

### **Тема 7. Проект «Поздравление с 8 марта» (3 ч.)**

Поиск и создание текстового и графического материала. Создание поздравительной открытки или презентации.

### **Тема 8. Проект «Никто не забыт, ничто не забыто» (5 ч.)**

Поиск и создание текстового и графического материала. Создание открытки для ветерана. Поиск и создание текстового и графического материала. Создание презентации на тему «Город-герой».

### **Тема 9. Подведение итогов (4 ч.)**

Создание презентации «Наш дружный класс». Урок-викторина «Увлекательный мир информатики». Итоговый урок. Выставка работ.

**Формы текущего контроля** – демонстрация, защита работы, выступление перед зрителями, итоговый показ мультипликационного проекта.



## Календарно – тематическое планирование

1 четверть – 9 недель – 9 часов

2 четверть – 7 недель и 1 день – 7 часов

3 четверть – 10 недель и 3 дня – 11 часов

4 четверть – 8 недель и 1 день – 8 часов

№ урока	Тема урока	Дата проведения	
		план.	факт.
<b>Тема 1. Введение (1)</b>			
1.	Правила техники безопасности при работе на компьютере. Компьютер. Хранение информации на компьютере.		
<b>Тема 2. Интернет и его возможности (2)</b>			
2.	Интернет и его роль в жизни человека. Поиск информации в сети Интернет.		
3.	Работа с информацией, полученной через Интернет.		
<b>Тема 3. Создание текста на компьютере (5)</b>			
4.	Знакомство с текстовым процессором Word. Ввод текста.		
5.	Ввод и редактирование текста.		
6.	Форматирование текста.		
7.	Вставка и редактирование рисунков. Надписи Word Art.		
8.	Создание бюллетеня о вредных и полезных привычках.		
<b>Тема 4. Создание рисунков на компьютере (6)</b>			
9.	Графический редактор Paint. Меню, палитра, инструменты.		
10.	Сохранение, загрузка и печать изображения.		
11.	Приемы рисования в Paint.		
12.	Работа с фрагментами изображения.		
13.	Создание новогоднего рисунка.		
14.	Создание новогоднего рисунка.		
<b>Тема 5. Выпуск новогодней стенгазеты (2).</b>			
15.	Поиск и создание текстового и графического материала.		
16.	Оформление новогодней стенгазеты. Выставка работ.		
<b>Тема 6. Создание презентации (6).</b>			
17.	Знакомство с программой Power Point. Создание презентации.		
18.	Макет и дизайн слайда.		
19.	Вставка фигур, рисунков.		
20.	Настройка анимации.		
21.	Создание презентации «День защитника Отечества»		
22.	Создание презентации «День защитника Отечества»		
<b>Тема 7. Проект «Поздравление с 8 марта» (3)</b>			
23.	Поиск и создание текстового и графического материала		
24.	Создание поздравительной открытки или презентации		
25.	Создание поздравительной открытки или презентации		



	<b>Тема 8. Проект «Никто не забыт, ничто не забыто» (5)</b>		
26.	Поиск и создание текстового и графического материала.		
27.	Создание открытки для ветерана.		
28.	Поиск и создание текстового и графического материала		
29.	Создание презентации на тему «Город-герой».		
30.	Создание презентации на тему «Город-герой».		
	<b>Тема 9. Подведение итогов (4)</b>		
31.	Создание презентации «Наш дружный класс».		
32.	Создание презентации «Наш дружный класс».		
33.	Урок-викторина «Увлекательный мир информатики».		
34.	Итоговый урок. Выставка работ.		

## **Материально-техническое обеспечение реализации программы**

### ***Технические средства обучения:***

- компьютеры (10 – ученических и 1 – учительский);
- мультимедийный проектор;
- экран;
- принтер;
- сканер;
- колонки.

### ***Программные средства:***

- операционная система Windows ;
- текстовый процессор Word;
- графический редактор Paint;
- программа Power Point;
- программа-антивирус Free Avast;
- Браузеры Google Chrome, Mozilla FireFox, Internet Explorer.

## **Информационное обеспечение.**

1. Электронное мультимедийное приложение «Мир информатики» (части 1, 2, 3 и 4) к учебникам в открытом доступе на методическом портале издательства (<http://methodist.lbz.ru/authors/informatika/5/>).
2. Электронная интерактивная рабочая тетрадь (3–4 классы) — электронное приложение к рабочим тетрадям на носителе для использования на компьютерах учеников с возможностью записи результатов работы к каждому уроку (электронное портфолио урока информатики).
3. «Виртуальные лаборатории по информатике» — цифровые образовательные ресурсы Единой коллекции ([www.school-collection.edu.ru](http://www.school-collection.edu.ru)) к темам учебника.
4. Электронное методическое приложение:
  - сайт авторской мастерской в Интернете на методическом портале издательства (<http://methodist.lbz.ru/authors/informatika/5/>);
  - сетевой курс для учителей начальной школы «Информационная среда начальной школы» (<http://methodist.lbz.ru/mc/infoprjma/5/>).



•  
Дополнительная литература, рекомендуемая при использовании вариативной составляющей с формированием различных траекторий обучения информатике и развития информационной активности детей, размещена на сайте методической службы <http://metodist.lbz.ru/iumk/informatics/umk2-4.php> (раздел «Внеурочная деятельность»)

### Учебно-методическое обеспечение

#### Для обучающихся

1. Е. А. Лутцева, Т.П.Зуева: Технология: Учебник: 3 класс. – 2-е изд. дораб. - М.: Просвещение, 2020. – 160 с.: ил.
2. ЭОР для «Информатика и ИКТ», 3-4 классы, авторы Могилев А. В., Цветкова М. С. - Разработчик - компания Кирилл и Мефодий. –
  - Мир информатики - диск 1
  - Мир информатики – диск 2

#### Для учителя

1. Е. А. Лутцева, Т.П.Зуева: Технология: Учебник: 3 класс. – 2-е изд. дораб. - М.: Просвещение, 2021. – 160 с.: ил.
2. УМК «Информатика», 3-4 класс. (ФГОС). Авторы – Могилев А.В., Могилева В.Н., Цветкова М.С.:
  - Могилев А. В., Могилева В. Н., Цветкова М. С. Информатика: учебник для 3 класса : в 2 ч. Ч. 1. - М. : БИНОМ. Лаборатория знаний, 2018.—96 с. : ил.
  - Могилев А. В., Могилева В. Н., Цветкова М. С. Информатика: учебник для 3 класса : в 2 ч. Ч. 2. - М. : БИНОМ. Лаборатория знаний, 2018.—112 с. : ил.
  - Информатика. УМК для начальной школы [Электронный ресурс] : 3–4 классы. Методическое пособие для учителя / Авторы-составители: Г. Э. Курис, М. С. Цветкова.—Эл. изд. — М. : БИНОМ. Лаборатория знаний, 2018. —116 с. : ил.
  - Информатика. УМК для начальной школы [Электронный ресурс] : 3–4 классы. Методическое пособие для учителя / Авторы-составители: М. С. Цветкова, М. Н. Бородин.—Эл. изд.—М. : БИНОМ. Лаборатория знаний, 2017.—89 с. : ил.
  - ЭОР для «Информатика и ИКТ», 3-4 классы, авторы Могилев А. В., Цветкова М. С. - Разработчик - компания Кирилл и Мефодий.
    - ✓ Мир информатики - диск 1
    - ✓ Мир информатики – диск 2





## Документ подписан и передан через оператора ЭДО АО «ПФ «СКБ Контур»

Владелец сертификата: организация, сотрудник

Сертификат: серийный номер, период действия

Дата и время подписания

Подписи отправителя:



МБОУ "СОШ №53"  
Фисун Людмила Васильевна, Директор

029FC2860079AD22984457C0BF87AC3C4  
8  
с 03.08.2021 11:05 по 03.11.2022 11:01  
GMT+03:00

20.06.2022 10:36 GMT+03:00  
Подпись соответствует файлу документа