

Западное управление министерства образования и науки Самарской области государственное  
бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области  
средняя общеобразовательная школа № 26 города Сызрани городского округа  
Сызрань Самарской области

Принята на заседании  
педагогического совета  
от «01» августа 2022г.  
Протокол № 13

Утверждаю  
Директор ГБОУ СОШ №26  
г. Сызрани  
\_\_\_\_\_ Т.С. Стягова  
« 01 » августа 2022 г.

**Дополнительная общеобразовательная  
общеразвивающая программа  
технической направленности**

**Микроши**

Возраст обучающихся: 7-10 лет  
Срок реализации: 1 год

Автор-составитель программы:  
Тыртышная Т.О.  
педагог дополнительного образования

## СОДЕРЖАНИЕ

№п/п		стр.
1.	Пояснительная записка	3
2.	Учебно-тематический план	10
3.	Содержание	12
4.	Методическое и материально техническое обеспечение	13
5.	Список литературы	14
6.	Календарно - тематический план	16

## 1. Пояснительная записка

Образовательная программа «Микроши» имеет техническую направленность по дисциплине «Информатика и ИКТ» (информационные и коммуникационные технологии).

**Информатика** относится к предметам естественнонаучного цикла и, наряду с математикой, является фундаментальным ядром начального образования. Предметы данного цикла рассматриваются как **целостная система** сведений о мире, связях, отношениях, зависимостях и закономерностях окружающей действительности. Представление информации в данном цикле опирается на общие категории, универсальные методы познания и формализации знаний, межпредметные связи, практическую направленность знаний с опорой на актуальный опыт ребёнка. Информатика и математика вносят большой вклад в формирование у учащихся целостного естественнонаучного мировоззрения, в развитие потребности к познанию и в формирование системного опыта, как познавательной деятельности, так и практического применения знаний и умений. Предмет «Информатика» отличается системным представлением учебной информации. При этом происходит:

Поэтапное формирование понятий «информация», «система», «алгоритм» и других важных представлений.

Развитие системных представлений на основе усвоения школьниками представлений о связях и отношениях объектов реальной действительности между собой и возникающих при этом системных эффектах.

Формирование алгоритмического подхода к решению текстовых задач, что является наиболее значимой проблемой в процессе обучения в старших классах.

Единство и согласованность «по горизонтали» и «вертикали» с другими дисциплинами используемого учебного материала (межпредметная интеграция).

Практическая направленность знаний с опорой на актуальный опыт ребенка работы с информацией (ее анализ, синтез и разные способы поиска, хранения, обработки и передачи).

**Моделирование** как универсальный метод познавательной деятельности является одной из тем содержания информатики в начальной школе.

Представление информации осуществляется в сочетании методов **индукции** (от реальных объектов и явлений к их формализованному описанию и построению информационных и математических моделей) и **дедукции** (от построения/изучения моделей на уровне концептуальных систем понятий к реальным объектам и явлениям).

Операционно-деятельностный компонент УМК «Информатика» включает в себя задания, формирующие **исследовательские и проектные умения**. Так, осуществляется формирование и развитие умения наблюдать и анализировать объекты (предметы, процессы и явления), выделять их свойства, обобщать необходимые данные, формулировать проблему, выдвигать и проверять гипотезу, синтезировать получаемые знания в форме математических и

информационных моделей, самостоятельно осуществлять планирование и прогнозирование своих практических действий. В результате происходит усвоение учащимися универсальной логики познания, развитие общих интеллектуальных умений, приобретение опыта организации познавательной, исследовательской и проектной деятельности, развитие потребности в самообразовании и многое другое. В частности, происходит формирование и развитие понятий «модель», «моделирование», овладение общими средствами информационного и математического моделирования. При организации компьютерного практикума осуществляется использование общих средств информационного и математического моделирования в организации исследования информационных объектов и при создании компьютерных проектов.

Современные профессии, предлагаемые выпускникам учебных заведений, предъявляют высокие требования к интеллекту работников. Информационные технологии, предъявляющие высокие требования к интеллекту работников, занимают одну из лидирующих позиций на международном рынке труда. Но если навыки работы с конкретной техникой можно приобрести непосредственно на рабочем месте, то мышление, не развитое в определённые природой сроки, таковым и останется. Поэтому для подготовки детей к жизни в современном информационном обществе, в первую очередь необходимо развивать логическое мышление, способности к анализу (вычленению структуры объекта, выявлению взаимосвязей, осознанию принципов организации) и синтезу (созданию новых схем, структур и моделей).

Изучение курса полезно учащимся в возрасте от 7 до 10 лет, так как знание компьютера и ИКТ необходимо в профессиональной дальнейшей деятельности большинства людей.

**Новизной** данной программы является оптимальное построение педагогического процесса – попытка раскрытия межпредметных связей. Программа позволяет применять знания из разных предметных областей, которые воплощают идею развития системного мышления у каждого учащегося, так как системный анализ — это целенаправленная творческая деятельность человека, на основе которой обеспечивается представление объекта в виде системы. Творческое мышление - сложный многогранный процесс, но общество всегда испытывает потребность в людях, обладающих нестандартным мышлением.

**Отличительными особенностями** программы "Микроши", является то, что в ее реализации участвуют дети, обучающиеся как в массовых общеобразовательных классах, так и дети с ограниченными возможностями здоровья (обучающиеся в малых группах). Программа предусматривает индивидуальную работу с учащимися, объединенными в разновозрастные группы. Программой предусмотрена смена основного вида деятельности (теоретическая часть и практическая часть – отработка технических приемов работы в компьютерном классе, игры, физминутки).

Программа ценна своей межпредметной связью, возможностью использовать обучающемуся полученные знания и умения в других школьных науках, в повседневной жизни.

В течение года обучения проводятся конкурсы творческих проектов среди участников детского объединения, а также участие в конкурсах школы, города, России.

**Актуальность** программы состоит в том, что с переходом современного общества к информатизации и массовой коммуникации одним из важнейших аспектов деятельности учащегося становится умение оперативно и качественно работать с информацией и информационными технологиями в системе непрерывного образования, привлекая для этого современные средства и методы. Она развивает логическое, алгоритмическое и системное мышление школьников, которое будет способствовать освоению таких тем, как представление информации в виде схем и таблиц, алгоритмы, элементы формальной логики, формализация и моделирование и других логически сложных разделов информатики. Практическую работу на компьютере можно рассматривать как общее учебное умение, применяемое и на других уроках. Накопление опыта в применении компьютера, как инструмента информационной деятельности, подводит школьников (при последующем осмыслении и обобщении этого опыта) к изучению таких тем, как информация и информационные процессы, виды информации, организация и поиск информации и других подобных разделов информатики.

#### ***Педагогическая целесообразность.***

Осваивая программу, обучающиеся получают конкретные знания, умения и навыки перехода от простых работ к более сложным:

1. Целостность и непрерывность, означающие, что данная ступень является важным звеном единой общешкольной подготовки по информатике и ИКТ.
2. Научность в сочетании с доступностью, строгость и систематичность изложения (включение в содержание фундаментальных положений современной науки с учетом возрастных особенностей обучаемых).
3. Практико - ориентированность, обеспечивающая отбор содержания, направленного на решение простейших практических задач планирования деятельности на базе общепринятых средств информационной деятельности, реализующих основные пользовательские возможности информационных технологий. При этом исходным является положение о том, что компьютер может многократно усилить возможности человека, но не заменить его.
4. Принцип дидактической спирали как важнейший фактор структуризации в методике обучения информатике и ИКТ: вначале общее знакомство с понятиями с учетом имеющегося опыта обучаемых, затем его последующее развитие и обогащение, создающее предпосылки для научного обобщения в старших классах.
5. Принцип развивающего обучения (обучение ориентировано не только на получение новых знаний в области информатики и ИКТ, но и на активизацию мыслительных процессов, формирование и развитие у школьников обобщенных

способностей деятельности, формирование навыков самостоятельной работы), будут участвовать в городских, районных, всероссийских конкурсах.

### ***Цели программы:***

- формирование информационной культуры школьника, под которой понимается умение целенаправленно работать с информацией и использование для этого возможности компьютера;
- обучение системному подходу к анализу и исследованию структуры и взаимосвязей информационных объектов, которые являются моделями реальных объектов и процессов;
- развитие логического мышления, творческого и познавательного потенциала школьника, его коммуникативных способностей с использованием богатейшего компьютерного инструментария;
- освоение знаний о роли информационной деятельности человека в преобразовании окружающего мира;
- формирование первоначальных представлений о профессиях, в которых информационные технологии играют ведущую роль.

### ***Задачи программы***

#### ***Образовательные:***

- научить учащихся создавать обрабатывать информацию с использованием мультимедиа технологий;
- развитие мотивации к сбору информации;
- научить учащихся пользованию Интернетом.

#### ***Воспитательные:***

- формирование потребности в саморазвитии;
- формирование активной жизненной позиции;
- развитие культуры общения;
- развитие навыков сотрудничества.

#### ***Развивающие:***

- развитие деловых качеств, таких как самостоятельность, ответственность, активность, аккуратность;
- развитие чувства прекрасного;
- развитие у учащихся навыков критического мышления.

#### ***Воспитательные:***

- приобщить обучающихся к систематическим занятиям информатикой и ИКТ;
- развить интерес к работе с компьютером;
- формировать навыки самоконтроля;
- дать представления о современном информационном обществе, информационной безопасности личности и государства.

***Возраст обучающихся:*** 7 – 10 лет

***Срок реализации программы:*** Дополнительная общеразвивающая программа технической направленности «Микроши» рассчитана на 1 год – 68 часов.

#### ***Формы и режим занятий:***

Занятия проводятся групповые, индивидуальные. Численность группы – при наличии персональных компьютеров 10-12 человек. Основной формой

организации учебного процесса является занятие: беседа, дискуссия, тестирование, викторина, творческий проект, конкурс.

### ***Примерная структура занятия***

1. Организационный момент (1-2 мин)
2. Разминка. Короткие логические, математические задачи и задачи на развитие внимания (3-5 мин)
3. Объяснение нового материала или фронтальная работа по решению новых задач, работа на печатных листах (10 мин)
4. Физкультминутка (1 мин)
5. Работа за компьютером (10-15 мин)
6. Релаксация (1 мин)
7. Подведение итогов (2 мин)

По каждой теме с учащимися проводятся занятия в игровой форме, позволяющие судить о том, как усвоен пройденный материал. В течение года для учащихся 1-4 годов обучения проводится диагностическое тестирование на развитие памяти, внимания, саморегуляции. Занятия проводятся 1 раза в неделю.

### ***Ожидаемые результаты и способы их проверки:***

Осваивая данную программу, обучающиеся приобретут объем знаний, умений, навыков, которые способствуют развитию способностей детей информатике и ИКТ. Приобретут умение учащихся самостоятельно использовать в учебной деятельности информационные источники, в том числе ресурсы школьной библиотеки и медиатеки. Сформируют элементарное умение работы на компьютере; готовность к работе с информацией с использованием средств коммуникаций. Расширят круг понятий обучающихся в области информатики и ИКТ.

Способами проверки ожидаемых результатов являются:

- конкурсы
- мини-тесты (опросы)
- выставки

На первой ступени школьного обучения в ходе освоения предметного содержания обеспечиваются условия для достижения обучающимися следующих личностных, метапредметных и предметных результатов.

### ***Личностные УУД***

Правила поведения в компьютерном классе и этические нормы работы с информацией коллективного пользования и личной информацией обучающегося. Формирование умений соотносить поступки и события с принятыми этическими принципами, выделять нравственный аспект поведения при работе с любой информацией и при использовании компьютерной техники коллективного пользования.

### ***Нравственно-этическое оценивание***

Усвоение основного содержания разделов «Этические нормы работы с информацией, информационная безопасность личности», создание различных информационных объектов с помощью компьютера. Соблюдение правил работы

с файлами в корпоративной сети, правил поведения в компьютерном классе, цель которых – сохранение школьного имущества и здоровья одноклассников.

#### Самоопределение и смыслообразование

Формирование устойчивой учебно-познавательной мотивации учения, умения находить ответы на вопросы: «Какой смысл имеет для меня учение?»  
Использование в курсе «Информатика специальных обучающих программ, формирующих отношение к компьютеру как к инструменту, позволяющему учиться самостоятельно.

Система заданий, иллюстрирующих место информационных технологий в современном обществе, профессиональное использование информационных технологий, способствующих осознанию их практической значимости.

#### **Регулятивные УУД**

Система заданий, целью которых является формирование у обучающихся умений ставить учебные цели; использовать внешний план для решения поставленной задачи; планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации; осуществлять итоговый и пошаговый контроль; сличать результат с эталоном (целью); вносить коррективы в действия в случае расхождения результата решения задачи с ранее поставленной целью.

#### Планирование и целеполагание

Система заданий, непосредственно связанных с определением последовательности действий при решении задачи или достижении цели, с формированием самостоятельного целеполагания, анализом нескольких разнородных информационных объектов с целью выделения необходимой информации.

#### Контроль и коррекция

Система заданий типа «Составь алгоритм и выполни его» как создание информационной среды для составления плана действий формальных исполнителей алгоритмов по переходу из начального состояния в конечное. Сличение способов действия и его результата. Внесение исправлений в алгоритм в случае обнаружения отклонений способа действия и его результата от заданного эталона. Создание информационных объектов как самостоятельное планирование работы на компьютере, сравнение созданных на компьютере информационных объектов с эталоном, внесение изменений в случае необходимости.

#### Оценивание

Задания, для самостоятельного выполнения которых необходимо использовать материал, изученный за полугодие.

#### **Познавательные УУД**

##### Общеучебные универсальные действия

- поиск и выделение необходимой информации в справочном разделе учебников (выдержки из справочников, энциклопедий, Интернет-сайтов с указанием источников информации, в том числе адресов сайтов), в гипертекстовых документах, входящих в состав методического комплекта, а также в других источниках информации;



**Знаково-символическое моделирование:**

- составление знаково-символических моделей, пространственно-графических моделей реальных объектов;
- использование готовых графических моделей процессов для решения задач;
- табличные моде;
- опорные конспекты – знаково-символические модели.

**Смысловое чтение:**

- анализ коротких литературных текстов и графических объектов, отбор необходимой текстовой и графической информации;
- работа с различными справочными информационными источниками.

Выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий: составление алгоритмов формальных исполнителей.

1. Постановка и формулировка проблемы, самостоятельное создание алгоритмов деятельности для решения проблем творческого характера: создание различных информационных объектов с использованием офисных компьютерных программ, поздравительных открыток, презентаций, конструирование роботов.

**Логические универсальные действия**

1. Анализ объектов с целью выделения признаков: выполнение заданий, связанных с развитием смыслового чтения.
2. Выбор оснований и критериев для сравнения, классификации объектов: решение заданий на создание алгоритмов упорядочивания объектов.
3. Синтез как составление целого из частей в виде схемы, в форме объёмного макета из бумаги, с помощью компьютерной программы.
4. Создание информационных объектов на компьютере с использованием готовых файлов с рисунками и текстами, а также с добавлением недостающих по замыслу ученика элементов.

**Построение логической цепи рассуждений:**

- введение и усвоение понятий «Истинное» и «Ложное» высказывания;
- сложные высказывания;
- задания на составление логической цепи рассуждений.

**Коммуникативные УУД**

1. Выполнение практических заданий, предполагающих работу в парах, лабораторных работ, предполагающих групповую работу.
2. Деятельность обучающихся в условиях внеурочных мероприятий.

**Планируемые результаты изучения курса**

К концу обучения программы будет обеспечена готовность обучающихся к продолжению образования, достигнут необходимый уровень их развития.

**Выпускник научится:**

- соблюдать требования безопасности труда и пожарной безопасности;
- включать, выключать компьютер;
- осуществлять поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий в учебниках, энциклопедиях, справочниках, в том числе гипертекстовых;
- использовать знаково-символические средства, в том числе модели и

- схемы, для решения задач;
- основам смыслового чтения с выделением информации, необходимой для решения учебной задачи из текстов, таблиц, схем;
- осуществлять анализ объектов с выделением существенных и несущественных признаков;
- выбирать основания и критерии для сравнения, классификации объектов;
- устанавливать аналогии;
- строить логическую цепь рассуждений;
- осуществлять подведение под понятия, на основе распознавания объектов, выделения существенных признаков и их синтеза;
- обобщать, то есть осуществлять выделение общности для целого ряда или класса единичных объектов на основе выделения сущностной связи;
- осуществлять синтез как составление целого из частей;
- работать с устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, дисководы);
- свободно набирать информацию на русском и английском регистре;
- запускать нужные программы, выбирать пункты меню, правильно закрыть программу.
- работать с программами Word, Paint, Excel, Power Point;
- работать с электронной почтой;
- создавать презентацию, используя все возможности Power Point;
- составлять и защищать творческие мини-проекты.

***Выпускник получит возможность научиться:***

- осуществлять выбор наиболее эффективных способов решения задач;
- осознанно владеть общими приёмами решения задач;
- формулировать проблемы, самостоятельно создавать алгоритмы деятельности при решении проблем творческого и поискового характера.

***Формы подведения итогов:***

проведение олимпиад, тестирования, творческие и авторские выставки, а также участие в школьных, городских, районных, всероссийских мероприятиях.

**Учебно-тематический план программа кружка «Микроши».**

№	Наименование разделов и тем	Общее количество учебных часов	в том числе	
			теоретических	практических
<b>1</b>	<b>Вводный раздел. Компьютерная грамотность</b>	<b>11</b>	<b>4</b>	<b>7</b>
1.1	Правила поведения и техника безопасности в кабинете ИВТ	1	1	
1.2	Что умеет делать компьютер? Из чего состоит компьютер?	2	1	1
1.3	Понятие и назначение курсора. Управление мышью.	1	0,5	0,5
1.4	Клавиатура. Упражнения из серии «Ловкие ручки»	3	0,5	2,5
1.5	Знакомство с графическим	4	1	3

	редактором Paint. Интерфейс графического редактора, инструменты, палитра цветов, графические примитивы.			
<b>2</b>	<b>Формальное описание предметов</b>	<b>9</b>	<b>3</b>	<b>6</b>
2.1	Выделение существенных признаков предмета	1		1
2.2	Выделение существенных признаков группы предметов: общее и особенное	2	1	1
2.3	Выявление закономерностей в расположении предметов	2		2
2.4	Понятие множества	1	1	
2.5	Вложенность и пересечение множеств	3	1	2
<b>3</b>	<b>Введение в логику</b>	<b>12</b>	<b>6</b>	<b>6</b>
3.1	Упражнения на развитие внимания	2	1	1
3.2	Логика и конструирование	2	1	1
3.3	Симметрия	2	1	1
3.4	Пропедевтика отрицания	2	1	1
3.5	Закономерность в ряду предметов или чисел	2	1	1
3.6	Выявление причинно-следственных связей	2	1	1
<b>4</b>	<b>Повторение</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>
	Итого	34	14	20
	Компьютерная грамотность	13	5,5	7,5
<b>1</b>	Правила ТБ. Краткая история создания ПК. Назначение и принципы работы. Загрузка ОС и порядок завершения работы.	1	0,5	0,5
1.1	Удобства графического интерфейса. Рабочий стол. Панель задач.	2	1	1
1.2	Окно — как основное понятие. Режим работы окна.	2	1	1
1.3	Представление о файловой системе. Каталоги. Папки.	3	1	2
1.4	Поиск, копирование, перемещение, удаление файлов и папок.	3	1	2
1.5	Буфер обмена. Работа с группой объектов.	2	1	1
<b>2</b>	<b>Логика и информация. Информация</b>	<b>10</b>	<b>4</b>	<b>6</b>
2.1	Что такое информация? Виды информации	2	1	1
2.2	Способы передачи и получения информации	1		1
2.3	Кодирование и декодирование информации	2	1	1
2.4	Логические концовки	2	1	1
2.5	Истинные и ложные высказывания,	3	1	2

	выводы из пары посылок; простейшие логические выражения с использованием связок "и", "или", "не", "найдется", "для всех"			
3	Алгоритмы и исполнители	9	4	5
3.1	Понятие алгоритма и исполнителя. Примеры алгоритмов	2	1	1
3.2	Алгоритмы в математике и русском языке	2	1	1
3.3	Способы записи алгоритмов	1	1	
3.4	Работа в алгоритмической среде	4	1	3
3.5	Повторение	2	1	1
3.6	Итого	34	14,5	19,5

### **Содержание программы кружка «Микроши»**

Вводный раздел. Компьютерная грамотность (11 часов)

Правила поведения и техника безопасности в кабинете ИВТ. Что умеет делать компьютер? Из чего состоит компьютер? Понятие и назначение курсора.

Управление мышью. Клавиатура. Упражнения из серии «Ловкие ручки»

Формальное описание предметов (9 часов)

Выделение существенных признаков предмета. Выделение существенных признаков группы предметов: общее и особенное. Выявление закономерностей в расположении предметов. Понятие множества. Вложенность и пересечение множеств

Введение в логику (12 часов)

Упражнения на развитие внимания. Логика и конструирование. Симметрия. Пропедевтика отрицания. Закономерность в ряду предметов или чисел. Выявление причинно-следственных связей.

Повторение (2 часа).

Компьютерная грамотность (13 часов).

Краткая история создания. Назначение и принципы работы. Загрузка и порядок завершения работы. Удобства графического интерфейса. Рабочий стол. Панель задач. Окно — как основное понятие. Режимы работы окон. Типы окон. Структура окон различных типов. Представление о файловой системе. Каталоги. Папки. Поиск, копирование, перемещение, удаление файлов и папок. Буфер обмена. Работа с группой объектов.

Логика и информация. Информация (10 часов)

Что такое информация? Виды информации. Способы передачи и получения информации. Логические концовки. Истинные и ложные высказывания, выводы из пары посылок; простейшие логические выражения с использованием связок "и", "или", "не", "найдется", "для всех". Кодирование и декодирование информации.

Алгоритмы и исполнители (9 часов)

Понятие алгоритма и исполнителя. Примеры алгоритмов. Алгоритмы в математике и русском языке. Способы записи алгоритмов. Работа в алгоритмической среде.

## Методическое обеспечение программы.

№ п/п	Наименование разделов и тем	Форма занятия	Приемы и методы	Методические пособия	Форма подведения итогов.
1	Вводное занятие.	Беседа, практикум	Объяснительно-иллюстративный, демонстрационный	Самопрезентации учащихся	
2	Знакомство с интерфейсом MS PowerPoint. Заполнение слайдов.	Лекция, практикум.	Объяснительно-иллюстративный, демонстрационный.	Электронный мультимедийный учебник по созданию презентации в PowerPoint.	
3	Конструктор слайдов. Настройка эффектов анимации.	Лекция, практикум.	Объяснительно-иллюстративный, демонстрационный, практикум.	Электронный мультимедийный учебник по созданию презентации в PowerPoint.	
4	Вставка рисунка, диаграммы, графика, звука, гиперссылки. Демонстрация презентации.	Лекция, практикум.	Объяснительно-иллюстративный, демонстрационный и практикум.	Электронный мультимедийный учебник по созданию презентации в PowerPoint.	
5	Создание самопрезентации. (презентации о самом себе).	Практикум	Объяснительно-иллюстративный, демонстрационный и практикум.	Электронный мультимедийный учебник по созданию презентации в PowerPoint.	
6	Демонстрация самопрезентации	Защита творческих работ	Объяснительно-иллюстративный, демонстрационный.	Электронный мультимедийный учебник по созданию презентации в PowerPoint.	

7	Теория создания слайд фильмов.	Лекция практикум.	Объяснительно-иллюстративный, демонстрационный и практикум.	Электронный мультимедийный учебник по созданию презентации в PowerPoint.	
8	Создание слайд фильма «Мультфильм»	Практикум	Метод проектов.	Электронный мультимедийный учебник по созданию презентации в PowerPoint.	
9	Конкурс слайд фильмов.	Защита творческих работ.	Демонстративный		Итоги конкурса.
10	Заключительное занятие.	Беседа, Групповые формы работы.	Рефлексия.	Кроссворды по теме «Компьютерная презентация».	Итоги викторины «Кроссворд».

### Литература

1. Агеева И.Д. Занимательные материалы по информатике и математике. Методическое пособие.- М.: ТЦ Сфера,2005.
2. Босова Л.Л. Информатика: Учебник для 5 класса/Л.Л.Босова.- 5-е изд. М. БИНОМ. Лаборатория знаний,2007.
3. Горячев В.В., Волкова Т.О., Горина К.И. Информатика в играх и задачах. Учебник-тетрадь для 1 класса в 2-х частях.- Изд. 2-е, испр. М.: Баласс, 2012.
4. Горячев А.В., Волкова Т.О., Горина К.И. Информатика в играх и задачах. 1 класс. Методические рекомендации для учителя. – М.: «Баласс», 2012.
5. Зыкина О.В. Компьютер для детей: - М.: Изд-во Эксмо, 2005.
6. Информатика.5-6 класс. Начальный курс: Учебник. 2-е., переработанное/ Под ред. Н.В. Макаровой. – СПб.; Питер, 2007.
7. Пилотные школы. Программно-методический комплекс №1 по курсу информатики. Первые уроки информатики. Учебное пособие. Казанский ПК ПС , 1991
8. Симонович С.В., Евсеев Г.А., Алексеев А.Г. Общая информатика: Учебное пособие для средней школы.-М.: АСТ-ПРЕСС, Инфорком-Пресс, 2001.
9. Шафикова И.Д., Шафикова Р.Х. Авторская программа дополнительного образования по информатике и ИКТ «Микроша», свидетельство о публикации серия А № 003173/2010 от 23.02.2010.

**Календарно тематическое планирование**

<b>№ п/</b>	<b>Тема занятия</b>	<b>Сроки</b>
-----------------	---------------------	--------------

п		
1	Вводное занятие. Инструктаж по ОТ. Правила поведения. Из чего состоит компьютер. Игры. Загадки.	
2	Представление о графическом интерфейсе системной среды Windows. Игры. Загадки	
3	Понятие компьютерного меню. Виртуальный рабочий стол. Игры. Загадки	
4	Функции Главного меню. Запуск и завершение работы программы. Игры. Загадки	
5	Работа с меню. Развивающие компьютерные игры. Загадки	
6	Освоение графического редактора Paint	
7	Создание компьютерных рисунков	
8	Освоение инструментов для создания рисунков в программе Paint	
9	Основные возможности графического редактора Paint	
10	Основные возможности графического редактора Paint	
11	Интерфейс графического редактора и его основные объекты. Панель Палитра, Панель Инструменты	
12	Панель Инструменты	
13	Работа с Панелью Инструментов	
14	Панель Палитра	
15	Работа с Панелью Палитра	
16	Работа с цветом и цветовыми оттенками	
17	Раскрашивание компьютерных рисунков	
18	Раскрашивание компьютерных рисунков	
19	Инструменты: выделить, копировать, вставить	
20	Работа с инструментами: выделить, копировать, вставить	
21	Создание и Сохранение рисунков	
22	Создание рисунков с помощью инструментов	
23	Создание своего рисунка с помощью инструментов	
24	Редактирование своего рисунка с помощью инструментов	
25	Завершение работы над своим рисунком	
26	Выставка-конкурс готовых рисунков	
27	Подготовка к творческому проекту	
28	Создание собственного творческого проекта	
29	Работа над проектом	
30	Редактирование проекта	
31	Редактирование проекта	
32	Завершение работы над творческим проектом	
33	Подготовка проектов к выставке	
34	Выставка-конкурс творческих проектов	
35	Освоение работы с текстовым редактором	
36	Освоение инструментов при работе и редактировании текста	
37	Работа с редактором текста	
38	Набор текста	
39	Сохранение документов	
40	Самостоятельная работа «Набор и сохранение текста»	
41	Вставка примитивов в текст	
42	Самостоятельная работа «Вставка примитивов в текст»	
43	Редактирование текста: вставка и удаление пустых строк	
44	Действия с фрагментами текста: выделение, копирование, удаление перемещение	



45	Действия с фрагментами текста: вставка рисунков	
46	Самостоятельная работа «Вставка рисунков»	
47	Подготовка к проекту	
48	Создание мини-проекта	
49	Создание мини-проекта	
50	Работа над проектом	
51	Работа над проектом	
52	Редактирование проекта	
53	Оформление проекта	
54	Завершение работы над проектом	
55	Представление проектов. Развлекательные клавиатурные тренажёры	
56	Информация и её значимость в современной жизни. Сеть Интернет	
57	Правила Интернет - этикета. Безопасное поведение в Интернете	
58	Демонстрация поиска детских развлечений в сети Интернет	
59	Посещение детских сайтов. Компьютерные Интернет-игры, тренажёры	
60	Знакомство с электронными публикациями-проектами	
61	Знакомство с программой MS PowerPoint. Меню программы.	
62	Понятие слайда. Понятие проект	
63	Знакомство с панелью инструментов, шаблонов	
64	Подготовка к созданию мини-проектов	
65	Создание мини-проектов	
66	Редактирование проектов	
67	Демонстрация проектов	
68	Итоговое занятие. Фестиваль-показ проектов	