

Министерство просвещения Кабардино - Балкарской Республики
Управление образования местной администрации
Терского муниципального района
МКОУ СОШ №5 г.п. Терек

РАССМОТРЕНА

на заседании
Педсовета
протокол №1
от 31.08.2025г.

СОГЛАСОВАНА


И.о. заместителя
директора по УВР



Такова Д.Х.

УТВЕРЖДЕНА

И.о. директора МКОУ
СОШ №5 г.п. Терек



Тумова В.Х.

приказ №12
от 31.08.2025г.



Рабочая программа
курса внеурочной деятельности
«Волшебный компьютер»
(для 1-4 классов)

Пояснительная записка

Программа «Волшебный компьютер» составлена на основе программы курса информатики Тур С.Н., Бокучава Т.П. для 1 - 4 классов, допущенной Министерством просвещения и науки к изучению в общеобразовательных школах, в соответствии с ФГОС НОО, ООП НОО МКОУ СОШ №5 г.п. Терек.

Изучение информационных технологий в начальной школе является неотъемлемой частью современного общего образования и направлено на формирование у подрастающего поколения нового целостного миропонимания и информационного мировоззрения, понимания компьютера как современного средства обработки информации.

Актуальность данной программы заключается в том, что интерес к изучению новых технологий у подрастающего поколения и у родительской общественности появляется в настоящее время уже в дошкольном и раннем школьном возрасте. Поэтому сегодня, выполняя социальный заказ общества, система внеурочной деятельности учащихся должна решать новую проблему - подготовить подрастающее поколение к жизни, творческой и будущей профессиональной деятельности в высокоразвитом информационном обществе.

Основной целью программы «Волшебный компьютер» является:

- Осуществление индивидуально-личностного подхода к обучению школьников;
- Начальное формирование и развитие логического мышления и пространственного воображения в оптимальные сроки;
- Формирование алгоритмического подхода к решению задач;
- Расширение кругозора, развитие памяти, внимания, творческого воображения, математического и образного мышления;
- Пропедевтика таких понятий, как множества;
- Пропедевтика применения персонального компьютера как инструмента практической деятельности.

Основные задачи программы:

- формирование общеучебных умений: логического, образного и алгоритмического мышления, развитие внимания и памяти, привитие навыков самообучения, коммуникативных умений и элементов информационной культуры, умений ориентироваться в пространственных отношениях предметов, умений работать с информацией (осуществлять передачу, хранение, преобразование и поиск);
- формирование умения выделять признаки одного предмета, выделять и обобщать признаки, свойственные предметам группы, выделять лишний предмет из группы предметов, выявлять закономерности в расположении предметов, использовать

поворот фигуры при решении учебных задач, разделять фигуру на заданные части и конструировать фигуру из заданных частей по представлению;

- формирование понятий существенных признаков предмета и группы предметов; понятия части и целого; геометрического преобразования поворота;
- формирование умения представлять информацию различными способами (в виде чисел, текста, рисунка, таблицы, схемы), упорядочивать информацию по алфавиту и числовым значениям (возрастанию и убыванию), строить простейшие логические выражения с использованием связок "и", "или", "не", "найдется", "для всех";
- привитие ученикам необходимых *навыков* использования современных компьютерных и информационных технологий для решения учебных и практических задач.

Программа “Волшебный компьютер ” представляет собой пропедевтический развивающий курс, построенный на специально отобранном материале и опирающийся на следующие принципы:

- ✓ системность;
- ✓ гуманизация;
- ✓ междисциплинарная интеграция;
- ✓ дифференциация;
- ✓ дополнительная мотивация через игру.

Преподавание построено в соответствии с принципами валеологии “не навреди”. На каждом уроке обязательно проводится физкультминутка, за компьютером дети работают 10–15 минут, и сразу после работы за компьютером следует минутка релаксации – дети выполняют различные гимнастические упражнения для глаз и кистей рук.

Тематический план

№	Название раздела, темы	Количество часов	в т.ч. п\р
1	Введение	2	2
2	Развитие внимания.	6	3
3	Введение в логику	25	24
4	Итоговое повторение	1	1
	итого	34	30

Содержание занятий

Введение 2 часа

Знакомство с кабинетом, с правилами поведения в кабинете по картинкам. Сказка “Компьютерная школа”. Знакомство с компьютером. Демонстрация возможностей персональных компьютеров.

Практические занятия:

- Paint – проект «Нельзя»;
- Paint – проект «Рисуем лето»

Развитие внимания. – 6 часов

Развитие внимания. Формирование понятий: вверх, вниз, вправо, влево:

- Игра «Лабиринт»;
- Игра «Внимание» ;
- Игра «Кошки - мышки»;
- Игра «Путешествие по клетчатому полю»;
- Игра «Помоги колобку»;

Решение задач на развитие образного и логического мышления.

Практические занятия:

- Тренажер мыши;
- Paint «Мы рисуем осень»;
- Paint – проект «Собери картинку»;

Введение в логику – 25 часов

Знакомство с множествами. Вложенность множеств. Общий признак для группы предметов. Выделение существенного признака предмет Выделение существенного признака группы предметов. Выявление закономерностей в расположении предметов. Решение логических задач на выявление закономерностей в расположении предметов.

- Игра «Предмет - множество»;
- Игра «Множество – предметы»;
- Игра «Поиск «лишнего» предмета в группе предметов»
- Игра «Третий лишний».
- Программа «Последовательности»;

Практические занятия;

- Paint- проект «Орнамент»;
- Paint- проект «Лесные ягоды»;
- Paint- проект «Зачеркни число»(инструмент линия);

- Paint- « Кто лишний»(инструмент заливка);
- Paint- проект « Найди отличие»;
- Paint- проект « Поверни»(команда – отражение и поворот);
- Paint- проект « Дорисуй»;
- Paint –проект « Выяви закономерность».

Логика и конструирование. Программа « Конструктор»

Практические занятия:

- Paint . Построение « Танаграм»;
- Paint – « Квадрат Монтессори»
- Paint – « Парусники»;
- Paint – « Раскрась кружок».

Логика и математика. Программа « Калькулятор»

- Paint – проект « Раскрась картинку»;
- Paint- проект «Найди путь»;
- Paint- проект «Реши».

Логика и русский язык. Урок загадок.

Программа « Россыпь». Программа « Русландия». Клавиатурный тренажер.

- Игра « Угадай словечко».
- Игра « Реши кроссворд»
- Игра « Вспомни сказку»

Практические занятия:

- Paint « Собери картинку»;
- Paint « Нарисуй отгадку»;
- Paint- проект « Угадай»
- Paint- проект « Придумай ребус»

Подготовка к введению понятия симметрия». Симметрия.

- Игра « Путешествие в страну Зазеркалье»;
- Игра « Страна симметрия» ;

Практические занятия :

- Paint- проект « Нарисуй бабочку»

Итоговое повторение - 1 час

Планируемые результаты

На конец 2 года обучения мы можем говорить о формирования результатов освоения программы по курсу «Волшебный компьютер». В связи с этим можно выделить основные направления работы по формированию 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 «Волшебный компьютер»;
- способность к самооценке;
- начальные навыки сотрудничества в разных ситуациях;

Метапредметные

Познавательные

- формирование 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.

Список литературы

- Авторская программа курса Тур С. Н., Бокучава Т. П. “Первые шаги в мире информатики”;
- Поурочные разработки занятий курса Тур С. Н., Бокучава Т. П. “Первые шаги в мире информатики”;
- О, Холодова « Юным умникам и умницам» Информатика, логика, математика. Методическое пособие 2 класс, Москва РОСТ книга, 2007г.;
- Тетрадь с заданиями для развития детей « Игровая информатика»
(часть 1, часть 2);
- CD « Страна « Фантазия»;
- CD « Информатика»;

Календарно – тематическое планирование

№	Тема занятия	Количество часов		Дата проведения			
		Тео рия	прак тика	план			факт
				2а	2б	2в	
Введение 2 часа							
1	Техника безопасности и правила поведения в компьютерном классе. Paint – проект «Нельзя» (придумай что нельзя в компьютерном классе»	0,5	0,5				
2	Устройства и возможности ПК . Сказка « Компьютерная школа» Paint – проект « Рисуем лето»	0,5	0,5				
Развитие внимания - 6 часов							
3\1	Игра «Лабиринт»(формирование понятий :«вверх», « вниз», «влево», «вправо».) Тренажер мыши	0,5	0,5				
4\2	Игра « Внимание»)(формирование понятий :«вверх», « вниз», «влево», «вправо».) Paint « Мы рисуем осень»	0,5	0,5				
5\3	Игра « Кошки мышки»(формирование понятий :«вверх», « вниз», «влево», «вправо».) Paint – проект « Собери картинку»	0,5	0,5				
6\4	Путешествие по клетчатому полю. (формирование понятий :«вверх», « вниз», «влево», «вправо».)	0,5	0,5				

	Тренажер мыши						
7\5	Игра « Помоги колобку»(формирование понятий :«вверх», « вниз», «влево», «вправо».) Paint – проект « Орнамент»	0,5	0,5				
8\6	Игра « Помоги пингвиненку найти маму» Решение задач на развитие образного и логического мышления	0,5	0,5				
Введение в логику - 25 часов							
9\1	Знакомство с множествами Игра « Предмет- множество»; Paint- проект « Снеговик»	0,5	0,5				
10\2	Вложенность множеств. Игра « Множество – предметы» Paint- проект « Матрешка»	0,5	0,5				
11\3	Общий признак для группы предметов. Игра « Поиск «лишнего» предмета в группе предметов» Paint- проект « Зачеркни число» (инструмент линия)	0,5	0,5				
12\4	Выделение существенного признака предмета. Игра « Третий лишний». Paint- « Кто лишний»(инструмент заливка)	0,5	0,5				
13\5	Выделение существенного признака группы предметов. Paint- проект « Найди отличие»	0,5	0,5				
14\6	Выявление закономерностей в расположении предметов « Последовательности» Paint- проект « Поверни»(команда – отражение и поворот)	0,5	0,5				
15\7	Решение логических задач на выявление закономерностей в расположении предметов.	0,5	0,5				

	Paint- проект « Дорисуй»						
16\8	Решение логических задач на выявление закономерностей в расположении предметов .Программа « Счет»	0,5	0,5				
17\9	Введение в логику. Логика и русский язык. Программа « Россыпь». Paint « Собери картинку»	0,5	0,5				
18\10	Урок загадок. Paint « Нарисуй отгадку»	0,5	0,5				
19\11	Логика и русский язык Paint . «Собери картинку»	0,5	0,5				
20\12	Логика и конструирование Paint . Построение « Танаграм»	0,5	0,5				
21\13	Логика и конструирование Paint – « Квадрат Монтессори»	0,5	0,5				
22\14	Логика и конструирование. Программа « Конструктор» Paint – « Парусники»	0,5	0,5				
23\15	Логика и конструирование. Paint – « Раскрась кружок»	0,5	0,5				
24\16	Логика и математика. Paint – проект « Раскрась картинку»	0,5	0,5				
25\17	Логика и математика Paint- проект «Найди путь»	0,5	0,5				
26\18	Логика и математика Программа « Калькулятор»	0,5	0,5				
27\19	Логика и русский язык. Игра « Угадай словечко». Paint- проект « Угадай»	0,5	0,5				
28\29	Логика и русский язык. Игра « Реши кроссворд» Программа « Русландия»	0,5	0,5				

29\21	Логика и русский язык. Paint- проект « Придумай ребус»	0,5	0,5				
30\22	Логика и русский язык. Игра « Вспомни сказку» Клавиатурный тренажер.	0,5	0,5				
31\23	Логические концовки. Игры со словами. Словарные цепочки	0,5	0,5				
32\24	Подготовка к введению понятия « симметрия». Игра « Путешествие в страну Зазеркалье»	0,5	0,5				
33\25	Симметрия. Игра « Страна симметрия» Paint- проект « Нарисуй бабочку»	0,5	0,5				
Итоговое повторение							
34	Итоговое занятие	0,5	0,5				
	итого	17	17				
	итого	34 часа					

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 640527729349926770582792246281479462382890807227

Владелец Тумова Валентина Хусейновна

Действителен с 23.09.2025 по 23.09.2026