

Министерство образования и молодежной политики Свердловской области
Управление образования Артемовского городского округа
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа №14»

СОГЛАСОВАНО

заместитель директора по УВР

_____ Пепелева Е.Е.
«29»_августа 2023 год

УТВЕРЖДЕНО

директор МБОУ «СОШ № 14»

_____ Тряпочкина А.Н.
приказ № 101
от « 31» августа 2023 год

Рабочая программа
внеурочной деятельности
интеллектуального направления
«Занимательная информатика»
для 3-4 классов (9-10 лет)

на 2023 – 2024 учебный год

Составитель:

Красноперова Светлана Сергеевна,
учитель информатики,
высшая кв. категория

п. Красногвардейский

2023 г.

Планируемые результаты освоения программы внеурочной деятельности «Занимательная информатика»

Личностные результаты.

Обучающийся будет уметь:

- ✓ проявлять чувство сопричастности с жизнью своего народа и Родины, осознавать свою гражданскую и национальную принадлежность;
- ✓ ценить семейные отношения, традиции своего народа;
- ✓ определять личностный смысл учения; выбирать дальнейший образовательный маршрут;
- ✓ испытывать эмпатию, понимать чувства других людей и сопереживать им, выражать свое отношение в конкретных поступках;
- ✓ регулировать свое поведение в соответствии с моральными нормами и этическими требованиями;
- ✓ ответственно относиться к собственному здоровью;
- ✓ участвовать в работе группы, ориентироваться в понимании причин успешности/неуспешности в учебе;
- ✓ решать задачи адаптации в различных ситуациях.

Метапредметные результаты.

Регулятивные УУД.

Обучающийся будет уметь:

- ✓ самостоятельно формулировать цель урока после предварительного обсуждения;
- ✓ анализировать предложенное задание, отделять известное от неизвестного;
- ✓ выявлять и формулировать учебную проблему;
- ✓ предлагать решения и способы выполнения отдельных этапов создания проектов;
- ✓ самостоятельно отбирать наиболее подходящие для выполнения проекта текстовые и графические материалы;
- ✓ выполнять задание по коллективно составленному плану, сверять свои действия с ним;
- ✓ осуществлять текущий и итоговый контроль выполненной работы, уметь проверять правильность действий и вносить необходимые изменения.

Познавательные УУД.

Обучающийся будет уметь:

- ✓ ориентироваться в учебниках: определять умения, которые будут сформированы на основе изучения данного раздела; определять круг своего незнания, осуществлять выбор заданий, основываясь на своём целеполагании;
- ✓ анализировать, сравнивать, группировать различные объекты, явления, факты; устанавливать закономерности и использовать их при выполнении заданий;
- ✓ устанавливать причинно-следственные связи, строить логические рассуждения, проводить аналогии, использовать обобщенные способы и осваивать новые приёмы;
- ✓ самостоятельно делать выводы, перерабатывать информацию, преобразовывать её;
- ✓ применять приобретенные знания при решении учебно-познавательных и учебно-практических задач в соответствии с содержанием конкретных учебных предметов;
- ✓ предъявлять освоенность базовых предметных и межпредметных понятий, отражающих существенные связи и отношения между объектами и процессами;
- ✓ активно использовать учебные модели в соответствии с содержанием учебного предмета: при анализе слов, предложений, при решении математических задач.

Коммуникативные УУД.

Обучающийся будет уметь:

- ✓ формулировать свои мысли с учетом учебных и жизненных речевых ситуаций;
- ✓ высказывать свою точку зрения и пытаться ее обосновать и аргументировать;
- ✓ слушать других, уважительно относиться к позиции другого, пытаться договориться;
- ✓ сотрудничать, выполняя различные роли в группе, в совместном решении проблем.

Предметные результаты

Обучающийся будет иметь представление:

- ✓ об использовании компьютеров в различных сферах жизни и деятельности человека.

Обучающийся будет знать:

- ✓ правила техники безопасности и правила работы за компьютером;
- ✓ назначение сети Интернет;
- ✓ возможности текстового редактора WORD; графического редактора PAINT; назначение и работу программы Power Point.

Обучающийся будет уметь:

- ✓ соблюдать требования безопасности труда и пожарной безопасности;
- ✓ запускать нужные программы, выбирать пункты меню, правильно закрыть программу.
- ✓ свободно набирать информацию на русском и английском регистре;
- ✓ создавать небольшие тексты и печатные публикации с использованием изображений на экране компьютера;
- ✓ оформлять текст (выбор шрифта, его размера и цвета, выравнивание абзаца);
- ✓ работать с программами Word, Paint, Power Point;
- ✓ составлять и защищать творческие мини-проекты.

Обучающийся получит возможность научиться:

- ✓ использовать приобретенные знания и умения в практической деятельности и повседневной жизни для: поиска, преобразования, хранения и применения информации (в том числе с использованием компьютера) для решения различных задач;
- ✓ распределять обязанности в группе;
- ✓ экономно, рационально и творчески строить свою практическую работу на всех ее этапах.

Программа предусматривает достижение 3 уровней результатов:

Уровни развития	Уровни результата воспитания	Показатели воспитанности и развития
Зона актуального развития Ребенок приобретает знания об интеллектуальной деятельности, о способах и средствах выполнения заданий. Формируется мотивация к учению через внеурочную деятельность.	1 уровень результата	Интеллектуальные знания, мотивы, цели, эмоциональная включённость, согласованность знаний, умений, навыков.
Ребенок самостоятельно, во взаимодействии с педагогом, значимым взрослым, сможет выполнять задания данного типа, для данного возраста: высказывать мнения, обобщать, классифицировать, обсуждать.	2 уровень результата	Осуществление действий своими силами. Заинтересованность деятельностью. Активность мышления, идей, проектов.
Зона ближайшего развития Ребенок самостоятельно сможет применять изученные способы, аргументировать свою позицию, оценивать ситуацию и полученный результат.	3 уровень результата	Откликаемость на побуждения к развитию личности, активность ориентировки в социальных условиях, произвольное управление знаниями, умениями, навыками.

Содержание программы /3 класс/

Тема 1. Введение (1 ч.)

Правила техники безопасности при работе на компьютере. Компьютер и его основные устройства. Рабочий стол в реальном и виртуальном мире. Компьютерное меню. Хранение информации на компьютере.

Тема 2. Создание текста на компьютере (7 ч.)

Знакомство с текстовым процессором Word. Основные группы клавиш. Правила ввода текста. Ввод знаков препинания. Форматирование текста: изменение размера, цвета, начертания. Вставка и редактирование рисунков. Оформление надписи Word Art. Создание сообщения «Текстовый редактор».

Тема 3. Создание рисунков на компьютере (8 ч.)

Графический редактор Paint. Масштаб рисунка. Меню, палитра, инструменты: карандаш, кисть, ластик, фигуры, надпись. Сохранение, загрузка и печать изображения. Приемы рисования в Paint. Работа с фрагментами изображения. Работа по заданному алгоритму: создание мозаики- повторяющиеся элементы. Создание новогоднего рисунка. Вставка и редактирование надписи. Поиск и создание текстового и графического материала. Оформление новогодней открытки.

Тема 4. Создание презентаций (9 ч.)

Знакомство с программой Power Point. Панель инструментов. Слайд, размещение информации на слайде. Правила оформления. Создание презентации, состоящей из нескольких слайдов. Макет и дизайн (цветовая гамма) слайда. Вставка фигур, рисунков. Настройка анимации. Поиск и создание текстового и графического материала. Создание поздравительной открытки или презентации. Презентация проекта.

Тема 5. Проект «Подводный мир» (6 ч.)

Создание текстового и графического материала. Создание объекта и фона. Макет и дизайн слайда. Вставка надписей и рисунка. Оформление слайда. Настройка анимации. Презентация проекта.

Тема 6. Подведение итогов (4 ч.)

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

Календарно-тематическое планирование
/3 класс/

№ п/ п	Название темы	Дата	Количество часов		
			теория	прак тика	всего
Тема 1. Введение (1 ч)					
1.	Правила техники безопасности при работе на компьютере. Компьютер. Хранение информации на компьютере.		1		1
Тема 2. Создание текста на компьютере (7 ч)					
2.	Знакомство с текстовым процессором. Ввод текста		0,5	0,5	1
3.	Правила набора текста.		0,5	0,5	1
4.	Ввод и редактирование текста.			1	1
5.	Ввод и редактирование текста.			1	1
6.	Форматирование текста.		0,5	0,5	1
7.	Вставка и редактирование рисунков.		0,5	0,5	1
8.	Печать сообщения «Текстовый редактор».		0,5	0,5	1
Тема 3. Создание рисунков на компьютере (8 ч)					
9.	Графический редактор Paint. Меню, палитра, инструменты.		1		1
10.	Сохранение, загрузка и печать изображения.		0,5	0,5	1
11.	Приемы рисования в Paint.		0,5	0,5	1
12.	Работа с фрагментами изображения.		0,5	0,5	1
13.	Создание рисунка при помощи Shift.			1	1
14.	Создание новогоднего рисунка.			1	1
15.	Поиск и создание текстового и графического материала.		0,5	0,5	1
16.	Оформление новогодней открытки.			1	1
Тема 4. Создание презентации (9 ч)					
17.	Знакомство с программой Power Point. Создание презентации.		1		1
18.	Макет и дизайн слайда.		0,5	0,5	1
19.	Вставка фигур, рисунков.		0,5	0,5	1
20.	Настройка анимации.		0,5	0,5	1
21.	Создание презентации «Азбука»			1	1
22.	Создание презентации «Азбука»			1	1
23.	Поиск и создание текстового и графического материала.		0,5	0,5	1
24.	Настройка анимации.			1	1
25.	Создание поздравительной открытки или презентации.			1	1

Тема 5. Проект «Подводный мир» (6 ч)					
26.	Поиск и создание текстового и графического материала.		0,5	0,5	1
27.	Создание презентации.		0,5	0,5	1
28.	Поиск и создание текстового и графического материала			1	1
29.	Создание презентации.			1	1
30.	Настройка анимации		0,5	0,5	1
31.	Создание презентации.			1	1
Тема 6. Подведение итогов (4 ч)					
32.	Создание презентации «Наш дружный класс».		0,5	0,5	1
33.	Создание презентации «Наш дружный класс».			1	1
34.	Урок-викторина «Увлекательный мир информатики».		0,5	0,5	1
35.	Итоговый урок. Выставка работ.			1	1
ИТОГО			11	24	35

Содержание программы /4 класс/

Тема 1. Компьютер, текстовый редактор, компьютерная графика (20 ч).

Правила поведения в компьютерном классе и техника безопасности при работе с ПК. Компьютер в жизни общества. Понятие графического интерфейса. Запуск программ. Примеры программных систем: клавиатурный тренажер, развивающие, игровые и другие программы.

Создание текста на компьютере. Знакомство с текстовым процессором Word. Основные группы клавиш. Правила ввода текста. Ввод знаков препинания. Форматирование текста: изменение размера, цвета, начертания. Вставка и редактирование рисунков. Оформление надписи Word Art. Создание сообщения «Компьютер – лучший друг».

Создание рисунков на компьютере. Графический редактор Paint. Масштаб рисунка. Меню, палитра, инструменты: карандаш, кисть, ластик, фигуры, надпись. Сохранение, загрузка и печать изображения. Приемы рисования в Paint. Работа с фрагментами изображения. Создание рисунка при помощи клавиши shift. Работа по заданному алгоритму: создание мозаики - повторяющиеся элементы. Создание новогоднего рисунка. Вставка и редактирование надписи. Поиск и создание текстового и графического материала. Оформление новогодней открытки.

Тема 2. Создание презентаций (7 ч).

Программа Power Point. Панель инструментов. Слайд, размещение информации на слайде. Правила оформления. Создание презентации, состоящей из нескольких слайдов. Макет и дизайн (цветовая гамма) слайда. Вставка фигур, рисунков. Настройка анимации. Поиск и создание текстового и графического материала.

Создание проекта «Никто не забыт, ничто не забыто». Поиск и создание текстового и графического материала. Создание открытки или презентации для ветерана. Макет и дизайн слайда. Вставка надписей и рисунка. Оформление слайда. Презентация проекта.

Тема 3. Программирование как средство развития логического мышления (8 ч).

Знакомство со средой ЛогоМиры и технологией работы в ней. Интерфейс программы ЛогоМиры и его основные объекты: Рабочее поле, Поле команд, Инструментальное меню, Черепашка. Понятие команды в среде ЛогоМиры. Команды управления движением Черепашки. Входные параметры команды. Рисование фигур с помощью Черепашки. Создание микромира и его обитателей. Освоение технологии работы с Полем форм. Создание декораций микромира, используя Поле форм и графический редактор.

Организация движения черепашки. Моделирование прямолинейного движения объектов с разными скоростями. Управление курсом движения Черепашки.

Моделирование движения по сложной траектории. Суть анимации. Команда смены форм Черепашки. Моделирование движения со сменой форм. Моделирование траектории движения с повторяющимся фрагментом. Работа с Листом программ. Правила оформления программ. Составление программ рисования графических объектов. Этапы создания мультипликационного сюжета.

Календарно-тематическое планирование /4 класс/

№ п/п	Название темы	Количество часов			Дата
		Теория	Практика	Всего	
I. Компьютер, текстовый редактор, компьютерная графика					
1	Правила ТБ при работе в компьютерном классе. Повторение.	1		1	
2	Компьютер в жизни общества.	1		1	
3	Основные приемы работы в системной среде Windows.	0,5	0,5	1	
4	Понятие графического интерфейса. Запуск программ.	1			
5	Программные системы: клавиатурный тренажер, развивающие программы	0,5	0,5	1	
6	Программа «Мир информатики»	0,5	0,5	1	
7	Клавиатурный тренажер.		1	1	
8	Повторение. Простейшая технология работы с текстом.		1	1	
9	Набор текста.	0,5	0,5	1	
10	Изменение шрифта.	0,5	0,5	1	
11	Многозадачный режим. Вычисления на калькуляторе.	0,5	0,5	1	
12	Представление об алгоритме. Алгоритмы в нашей жизни.	1		1	
13	Какие бывают алгоритмы. Компьютерная среда и алгоритмы.	1		1	
14	Программа Paint. Инструменты программы.	0,5	0,5	1	
15	Работа в программе Paint.	0,5	0,5	1	
16	Действия с фрагментом рисунка. Метод последовательного построения.	0,5	0,5	1	
17	Повторяющиеся действия в алгоритмах. Повторяющиеся действия вокруг нас.	0,5	0,5	1	
18	Конструирование из кубиков, мозаики.	0,5	0,5	1	
19	Моделирование окружающего мира. Учебные модели.	0,5	0,5	1	
20	Контрольное занятие.		1	1	
II. Компьютерные презентации					
21	Программа Power Point. Панель инструментов.	1		1	
22	Правила оформления презентаций.	0,5	0,5	1	
23	Макет и дизайн (цветовая гамма) слайда.	0,5	0,5	1	
24	Поиск и создание текстового и графического материала.	0,5	0,5	1	
25	Настройка анимации.	0,5	0,5	1	
26	Вставка надписей и рисунка. Оформление слайда.	0,5	0,5	1	
27	Презентация проекта.		1	1	

III. Программирование как средство развития логического мышления					
28	Среда программирования. ЛогоМиры. Знакомство со средой. Пробы пера.	1		1	
29	Создание микромира и его обитателей.	0,5	0,5	1	
30	Организация Движения черепашки.	0,5	0,5	1	
31	Организация Движения черепашки.	0,5	0,5	1	
32	Составление алгоритмов.	0,5	0,5	1	
33	Роль датчиков в ЛогоМирах.	0,5	0,5	1	
34	Зачётное занятие.	0,5	0,5	1	
35	Подведение итогов.	0,5	0,5	1	

Учебник: «Информатика», Горячев А.В., Суворова Н.И.

Учебник: «Информатика (в 2 частях)», Матвеева Н.В., Челак Е.Н., Конопатова Н.К., Панкратова Л.П., Нурова Н.А.