

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
Министерство образования молодежной политики Свердловской области  
Управление образования Артёмовского муниципального округа  
МБОУ «СОШ № 14»

СОГЛАСОВАНО  
заместитель директора по ВР  
\_\_\_\_\_ Пепелева Е.Е.  
«27» августа 2025 год

УТВЕРЖДЕНО  
директор МБОУ «СОШ № 14»  
\_\_\_\_\_ Тряпочкина А.Н.  
приказ № 46/о  
от «28» августа 2025 год

Рабочая программа  
внеклассной деятельности  
(ID 8634245)  
**«Занимательная информатика»**  
для 3-4 классов (9-10 лет)

Составитель:  
Красноперова Светлана Сергеевна,  
учитель информатики,  
высшая кв. категория

п. Красногвардейский

2025 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 своё целеполагание;
- ✓ 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:**

<b>Уровни развития</b>	<b>Уровни результата воспитания</b>	<b>Показатели воспитанности и развития</b>
<b>Зона актуального развития</b> Ребенок приобретает знания об интеллектуальной деятельности, о способах и средствах выполнения заданий. Формируется мотивация к учению через внеурочную деятельность.	<b>1 уровень результата</b>	Интеллектуальные знания, мотивы, цели, эмоциональная включённость, согласованность знаний, умений, навыков.
Ребенок самостоятельно, во взаимодействии с педагогом, значимым взрослым, сможет	<b>2 уровень результата</b>	Осуществление действий своими силами. Заинтересованность

выполнять задания данного типа, для данного возраста: высказывать мнения, обобщать, классифицировать, обсуждать.		деятельностью. Активность мышления, идей, проектов.
<b>Зона ближайшего развития</b> Ребенок самостоятельно сможет применять изученные способы, аргументировать свою позицию, оценивать ситуацию и полученный результат.	<b>3 уровень результата</b>	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		
			тео рия	прак тика	всего
<b>Тема 1. Введение (1 ч)</b>					
1.	Правила техники безопасности при работе на компьютере. Компьютер. Хранение информации на компьютере.	02.09	1		1
<b>Тема 2. Создание текста на компьютере (7 ч)</b>					
2.	Знакомство с текстовым процессором. Ввод текста	09.09	0,5	0,5	1
3.	Правила набора текста.	16.09	0,5	0,5	1
4.	Ввод и редактирование текста.	23.09		1	1
5.	Ввод и редактирование текста.	30.09		1	1
6.	Форматирование текста.	07.10	0,5	0,5	1
7.	Вставка и редактирование рисунков.	14.10	0,5	0,5	1
8.	Печать сообщения «Текстовый редактор».	21.10	0,5	0,5	1
<b>Тема 3. Создание рисунков на компьютере (8 ч)</b>					
9.	Графический редактор Paint. Меню, палитра, инструменты.	11.11	1		1
10	Сохранение, загрузка и печать изображения.	18.11	0,5	0,5	1
11	Приемы рисования в Paint.	25.11	0,5	0,5	1
12	Работа с фрагментами изображения.	02.12	0,5	0,5	1
13	Создание рисунка при помощи Shift.	09.12		1	1
14	Создание новогоднего рисунка.	16.12		1	1
15	Поиск и создание текстового и графического материала.	23.12	0,5	0,5	1
16	Оформление новогодней открытки.	30.12		1	1
<b>Тема 4. Создание презентации (9 ч)</b>					
17	Знакомство с программой Power Point. Создание презентации.	13.01	1		1
18	Макет и дизайн слайда.	20.01	0,5	0,5	1
19	Вставка фигур, рисунков.	27.01	0,5	0,5	1
20	Настройка анимации.	03.02	0,5	0,5	1
21	Создание презентации «Азбука»	10.02		1	1
22	Создание презентации «Азбука»	17.02		1	1
23	Поиск и создание текстового и графического материала.	24.02	0,5	0,5	1
24	Настройка анимации.	03.03		1	1
25	Создание поздравительной открытки или презентации.	10.03		1	1

<b>Тема 5. Проект «Подводный мир» (6 ч)</b>						
26	Поиск и создание текстового и графического материала.	17.03	0,5	0,5	1	
27	Создание презентации.	24.03	0,5	0,5	1	
28	Поиск и создание текстового и графического материала	07.04		1	1	
29	Создание презентации.	14.04		1	1	
30	Настройка анимации	21.04	0,5	0,5	1	
31	Создание презентации.	28.04		1	1	
<b>Тема 6. Подведение итогов (4 ч)</b>						
32	Создание презентации «Наш дружный класс».	05.05	0,5	0,5	1	
33	Создание презентации «Наш дружный класс».	12.05		1	1	
34	Урок-викторина «Увлекательный мир информатики».	19.05	0,5	0,5	1	
35	Итоговый урок. Выставка работ.	26.05		1	1	
<b>ИТОГО</b>					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 ЛогоМирры и его основные объекты: Рабочее поле, Поле команд, Инструментальное меню, Черепашка. Понятие команды в среде ЛогоМирры. 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 мультиликационного сюжета.

## Календарно-тематическое планирование /4 класс/

Н п/п	Название темы	Количество часов			Дата
		Теория	Практика	Всего	
<b>I. Компьютер, текстовый редактор, компьютерная графика</b>					
1	Правила ТБ при работе в компьютерном классе. Повторение.	1		1	04.09
2	Компьютер в жизни общества.	1		1	11.09
3	Основные приемы работы в системной среде Windows.	0,5	0,5	1	18.09
4	Понятие графического интерфейса. Запуск программ.	1			25.09
5	Программные системы: клавиатурный тренажер, развивающие программы	0,5	0,5	1	02.10
6	Программа «Мир информатики»	0,5	0,5	1	09.10
7	Клавиатурный тренажер.		1	1	16.10
8	Повторение. Простейшая технология работы с текстом.		1	1	23.10
9	Набор текста.	0,5	0,5	1	06.11
10	Изменение шрифта.	0,5	0,5	1	13.11
11	Многозадачный режим. Вычисления на калькуляторе.	0,5	0,5	1	20.11
12	Представление об алгоритме. Алгоритмы в нашей жизни.	1		1	27.11
13	Какие бывают алгоритмы. Компьютерная среда и алгоритмы.	1		1	04.12
14	Программа Paint. Инструменты программы.	0,5	0,5	1	11.12
15	Работа в программе Paint.	0,5	0,5	1	18.12
16	Действия с фрагментом рисунка. Метод последовательного построения.	0,5	0,5	1	25.12
17	Повторяющиеся действия в алгоритмах. Повторяющиеся действия вокруг нас.	0,5	0,5	1	10.01
18	Конструирование из кубиков, мозаики.	0,5	0,5	1	15.01
19	Моделирование окружающего мира. Учебные модели.	0,5	0,5	1	22.01
20	Контрольное занятие.		1	1	29.01
<b>II. Компьютерные презентации</b>					
21	Программа Power Point. Панель инструментов.	1		1	05.02
22	Правила оформления презентаций.	0,5	0,5	1	12.02
23	Макет и дизайн (цветовая гамма) слайда.	0,5	0,5	1	19.02
24	Поиск и создание текстового и графического материала.	0,5	0,5	1	26.02
25	Настройка анимации.	0,5	0,5	1	05.03

26	Вставка надписей и рисунка. Оформление слайда.	0,5	0,5	1	12.03
27	Презентация проекта.		1	1	19.03
<b>III. Программирование как средство развития логического мышления</b>					
28	Среда программирования. ЛогоМиры. Знакомство со средой. Пробы пера.	1		1	02.04
29	Создание микромира и его обитателей.	0,5	0,5	1	09.04
30	Организация Движения черепашки.	0,5	0,5	1	16.04
31	Организация Движения черепашки.	0,5	0,5	1	23.04
32	Составление алгоритмов.	0,5	0,5	1	30.04
33	Роль датчиков в ЛогоМирах.	0,5	0,5	1	07.05
34	Зачётное занятие.	0,5	0,5	1	14.05
35	Подведение итогов.	0,5	0,5	1	21.05