

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
внеурочной 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:

| 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 | 2 уровень результата | Осуществление действий своими силами. Заинтересованность |

| | | |
|--|-----------------------------|---|
| выполнять задания данного типа, для данного возраста: высказывать мнения, обобщать, классифицировать, обсуждать. | | 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 | | |
|---|--|-------|------------------|--------------|-------|
| | | | тео рия | прак тика | всего |
| Тема 1. Введение (1 ч) | | | | | |
| 1. | Правила техники безопасности при работе на компьютере. Компьютер. Хранение информации на компьютере. | 02.09 | 1 | | 1 |
| Тема 2. Создание текста на компьютере (7 ч) | | | | | |
| 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 |
| Тема 3. Создание рисунков на компьютере (8 ч) | | | | | |
| 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 |
| Тема 4. Создание презентации (9 ч) | | | | | |
| 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 |

| Тема 5. Проект «Подводный мир» (6 ч) | | | | | |
|---|---|-------|-----|-----|----|
| 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 |
| Тема 6. Подведение итогов (4 ч) | | | | | |
| 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 |
| 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/

| N 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 | 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 |
| II. Компьютерные презентации | | | | | |
| 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 |
| III. Программирование как средство развития логического мышления | | | | | |
| 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 |