

**Администрация Бакчарского района Отдел  
образования  
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Парбигская средняя общеобразовательная школа имени  
Михаила Тимофеевича Калашникова»**

<b>СОГЛАСОВАНО</b> Педагогический совет Протокол № 11 От 15.06.2022г.	<b>УТВЕРЖДЕНО</b> Директор _____ О.А. Слепченко Приказ № 93 От 16.06. 2022г.
--	--

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА  
НАЧАЛЬНОГО ОБЩЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
Внеурочной деятельности «Занимательная информатика»**

(для 2-4 класса)

Составитель: Крохина Ирина Петровна,  
Учитель информатики

**С. Парбиг  
2022г**

## Пояснительная записка

Рабочая программа по внеурочной деятельности «Занимательная информатика» адресована учащимся 2-4 классов и разработана на основе нормативных документов:

Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, основной образовательной программы начального общего образования, Примерной программы начального образования по информатике и информационным технологиям.

Рабочая программа разработана в соответствии с требованиями ФГОС начального общего образования и входит во внеурочную деятельность по общеинтеллектуальному направлению развития.

**Цель:** научить растущего человека самостоятельно мыслить, развивать фантазию и практически воплощать свои творческие идеи, используя возможности персонального компьютера.

### **Задачи:**

знание возможностей компьютера как инструмента для практической деятельности;  
формирование операционного стиля мышления;  
формирование исследовательских навыков активного творчества с использованием передовых информационных технологий, которые обеспечивает компьютер;  
расширение кругозора в областях знаний, тесно связанных с информатикой;  
умение анализировать и синтезировать учебные задачи, выделяя в ней логически самостоятельные части  
формирование мышления и творческих способностей.

### **Общая характеристика учебного курса**

**Актуальность** настоящей дополнительной образовательной 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 дополнительного образования должна решать новую проблему - подготовить подрастающее поколение к жизни, творческой и будущей профессиональной деятельности в высокоразвитом информационном обществе.

Обучение информатики в начальной школе нацелено на формирование первоначальных представлений о свойствах информации, способах работы с ней, в частности с использованием компьютера. Курс информатики вносит значимый вклад в формирование и развитие информационного компонента УУД, формирование которых является одним из приоритетов начального общего образования. Более того, информатика как учебный предмет, на котором целенаправленно формируются умения и навыки работы с информацией, может быть одним из ведущих предметов в формировании УУД.

Содержательные линии обучения информатике в начальной школе соответствуют содержательным линиям изучения предмета в основной школе, но реализуются на пропедевтическом уровне. По окончании обучения учащиеся должны продемонстрировать сформированные умения и навыки работы с информацией и применять их в практической деятельности и повседневной жизни.

Предлагаемый курс информатики опирается на основополагающие принципы общей дидактики: целостность и непрерывность, научность в сочетании с развивающим обучением. В частности решения приоритетной задачи начального образования – формирования УУД – формируются умения строить модели решаемой задачи, решать нестандартные задачи. Развитие творческого потенциала каждого ребенка происходит при формировании навыков планирования в ходе решения различных задач.

### **Описание места учебного предмета**

Данный курс будет носить пропедевтический характер, так как простейшие навыки общения с компьютером должны прививаться именно в младших классах, а уже в среднем звене дети могут сосредоточиться на смысловых аспектах изучаемого материала.

Занятия проводятся для учащихся младшего школьного возраста, носят преимущественно практический характер. Дети смогут овладеть элементами компьютерной грамотности, через умение работать с прикладным программным обеспечением.

Программа курса рассчитана на 3 года. Периодичность занятий – 1 раза в неделю. Общее количество 102 часа. Содержание программы отвечает требованию к организации внеурочной деятельности, не требует от учащихся дополнительных знаний. Тематика задач и заданий отражает реальные познавательные интересы детей, содержит полезную и любопытную информацию, интересные факты, способные дать простор воображению.

Программа составлена с учетом санитарно-гигиенических требований, возрастных особенностей, учащихся младшего школьного возраста и рассчитана на работу в учебном компьютерном классе. Во время занятия обязательными являются физкультурные минутки, гимнастика для глаз.

### **Методы и формы работы по данной программе**

Целесообразно применять общие и специфические методы, связанные с применением средств ИКТ:

Словесные методы обучения (рассказ, объяснение, беседа)

Наглядные методы (наблюдение, демонстрация наглядных пособий, презентаций)

Практические методы (практические компьютерные работы)

Активные методы (метод проблемных ситуаций, метод проектов, ролевые игры и др.)

Формы работы:

Самостоятельная работа (выполняется без непосредственного участия учителя, но по его заданию в специально предоставляемое для этого время)

Индивидуальная практическая работа (разнотипность заданий по уровню сложности, большая самостоятельность, большая опора на учебник и справочный материал, более сложные вопросы к ученику)

Коллективный урок (участие нескольких классов одной параллели: урок-конференция, урок-путешествие)

Групповая форма (деление класса на 2 и более групп)

Парная форма

### **Планируемые результаты освоения обучающимися программы внеурочной деятельности**

Требования к уровню подготовки обучающихся

На конец обучения мы можем говорить только о начале формирования результатов освоения программы по курсу «Занимательная информатика». В связи с этим можно выделить основные направления работы учителя по начальному формированию универсальных учебных действий.

#### **Личностные результаты**

<b>У обучающегося будут сформированы</b>	<b>Обучающийся получит возможность для формирования</b>
<b>Внутренняя позиция школьника</b>	
внутренняя позиция школьника на уровне положительного отношения к школе, ориентации на содержательные моменты школьной действительности и принятия образца «хорошего ученика»	внутренней позиции школьника на уровне положительного отношения к школе, понимания необходимости обучения, выраженного в преобладании учебно-познавательных мотивов и предпочтений социального способа оценки знаний
Широкие познавательные интересы, инициатива и любознательность, мотивы познания и творчества; готовность и способность к саморазвитию и реализации творческого потенциала в духовной и предметно-продуктивной деятельности за счет развития их образного, алгоритмического и логического мышления	
Интерес к информатике и ИКТ, стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни	
Основы информационного мировоззрения – научного взгляда на область информационных процессов в живой природе, обществе, технике как одну из важнейших областей современной действительности	
Способность к избирательному отношению к получаемой информации за счет умений ее анализа и критичного оценивания; ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения	
Способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ	

#### **Метапредметные**

Познавательные универсальные действия

<b>Выпускник научится</b>	<b>Выпускник получит возможность научиться</b>
Умение анализировать объекты с целью выделения признаков	

анализировать объекты с выделением существенных и несущественных признаков	
Умение выбрать основание для сравнения объектов	
сравнивает по заданным критериям два три объекта, выделяя два-три существенных признака	осуществлять сравнение, самостоятельно выбирая основания и критерии
Умение выбрать основание для классификации объектов	
проводит классификацию по заданным критериям	осуществлять классификацию самостоятельно выбирая критерии
Умение доказать свою точку зрения	
строить рассуждения в форме связи простых суждений об объекте, свойствах, связях	строить логические рассуждения, включающие установление причинно-следственных связей
Умение определять последовательность событий	
устанавливать последовательность событий	устанавливать последовательность событий, выявлять недостающие элементы
Умение определять последовательность действий	
определять последовательность выполнения действий, составлять простейшую инструкцию из двух-трех шагов	определять последовательность выполнения действий, составлять инструкцию (алгоритм) к выполненному действию
Умение использовать знаково-символические средства	
использовать знаково-символические средства, в том числе модели и схемы для решения задач	создавать и преобразовывать модели и схемы для решения задач
Умение кодировать и декодировать информацию	
кодировать и декодировать предложенную информацию	кодировать и декодировать свою информацию
Умение понимать информацию, представленную в неявном виде	
понимать информацию, представленную в неявном виде (выделяет общий признак группы элементов, характеризует явление по его описанию).	понимать информацию, представленную в неявном виде (выделяет общий признак группы элементов, характеризует явление по его описанию) и самостоятельно представлять информацию в неявном виде.

#### Регулятивные универсальные действия

<b>Выпускник научится</b>	<b>Выпускник получит возможность научиться</b>
Умение принимать и сохранять учебную цель и задачи	
Принимать и сохранять учебные цели и задачи	в сотрудничестве с учителем ставить новые учебные задачи
Умение контролировать свои действия	
осуществлять контроль при наличии эталона	Осуществлять контроль на уровне произвольного внимания
Умения планировать свои действия	
планировать и выполнять свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации	планировать и выполнять свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации в новом учебном материале
Умения оценивать свои действия	
оценивать правильность выполнения действия на уровне ретроспективной оценки	самостоятельно адекватно оценивать правильность выполнения действия и вносить необходимые коррективы в

	исполнение как по ходу его реализации, так и в конце действия
<b>Коммуникативные универсальные действия</b>	
<b>Выпускник научится</b>	<b>Выпускник получит возможность научиться</b>
<b>Умение объяснить свой выбор</b>	
строить понятные для партнера высказывания при объяснении своего выбора	строить понятные для партнера высказывания при объяснении своего выбора и отвечать на поставленные вопросы
<b>Умение задавать вопросы</b>	
формулировать вопросы	формулировать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества с партнером

### **Предметные результаты**

Предметными результатами освоения программы «Занимательная информатика» являются следующие знания и умения:

**Знать:**

правила поведения при работе с компьютером

основные устройства компьютера

понятие файла

владение понятиями «равно», «не равно», «больше», «меньше», «вверх», «вниз», «вправо», «влево»,

«действия предметов», «возрастание», «убывание», «множество», «симметрия»

название цветов, форм и размеров предметов

понятие фрагмента рисунка

точные способы построения геометрических фигур

понятие пикселя и пиктограммы

основные способы работы с информацией в программе Paint, Word, Power Point.

**Уметь:**

уверенно и легко владеть компьютером

делать выбор в режиме «меню» и управлять объектами на экране монитора

использовать клавиатуру и мышь при работе с прикладными программами

работать с интерактивной доской

вставлять картинки из файлов

получать различные варианты решения для одной и той же задачи

выделять форму предметов; определять размеры предметов; располагать предметы, объекты, цифры по

возрастанию, убыванию; выделять, отображать, сравнивать множества и его элементы; уметь строить

симметричные изображения простых геометрических фигур

создавать рисунки в графическом редакторе Paint

уметь составлять презентации в программе Power Point

создавать текстовые документы

печатать текст

редактировать текст

вставлять рисунки, объект WordArt

самостоятельно составлять композиции

видеть ошибки и уметь их исправлять.

Учащиеся должны уметь использовать приобретенные знания и умения в учебной деятельности и повседневной жизни:

готовить сообщения с использованием различных источников информации: книг, прессы, радио, телевидения, устных сообщений и др.

применять точную и понятную инструкцию при решении учебных задач и в повседневной жизни

придерживаться этических правил и норм, применяемых при работе с информацией, применять правила безопасного поведения при работе с компьютером  
 уметь давать полные ответы и аргументировать свои выводы

### Учебно-тематическое планирование

Основные разделы содержания	Количество часов		
	2 класс	3 класс	4 класс
Правила поведения и техника безопасности при работе с компьютером	1	1	1
Компьютер и его устройство. Программы.	2	2	2
Графический редактор Paint. Составление рисунков на заданные темы	31	0	0
Текстовый редактор Word	0	31	0
Редактор презентаций Power Point	0	0	31
<b>Итого</b>	<b>34</b>	<b>34</b>	<b>34</b>

### Содержание курса

#### 2 класс «Юный художник» (34 ч)

#### 1. Введение (1 ч)

Правила поведения и техника безопасности при работе с компьютером (1 ч)

Компьютер и его устройство. Программы. (2 ч)

Графический редактор Paint. Составление рисунков на заданные темы (31 ч)

#### Тематическое планирование

Тема	Кол-во часов	Основное содержание
Правила техники безопасности.	1	Пожарная безопасность, охрана труда, санитарные правила, правила поведения в кабинете.
Компьютер в жизни человека. Знакомство с компьютером. Программы.	2	Основные устройства компьютера и технические средства, с помощью которых может быть реализован ввод информации (текста, звука, изображения) в компьютер.
Знакомство с графическим редактором Paint.	1	Интерфейс графического редактора и его основные объекты. Панель палитра. Панель инструменты. Настройка инструментов рисования. Создание рисунков с помощью инструментов.
Работа в программе Paint.	4	Интерфейс графического редактора.
Функция раскрашивания при помощи графического редактора.	3	Инструменты рисования.
Графический редактор Paint. Раскрашивание готовых образцов рисунков.	2	
Графический редактор Paint.(Линии, орнамент, цвет)	3	Инструменты рисования. Создание рисунков с помощью клавиши Shift.
Проект. (Создание проектов на тему: «Времена года», «Моя семья», «Моя школа», «Моя страна»)	3	Простейший графический редактор Paint, инструменты создания простейших графических объектов.

		Исправление ошибок и внесение изменений. Работа с фрагментами: удаление, перемещение, копирование. Преобразование фрагментов.
Копирование. Составление рисунков.	3	Инструменты рисования. Создание рисунков с помощью инструментов Выделение.
Шрифт. Виды шрифтов.	2	Графический редактор Paint, Работа с фрагментами. Создание надписей в графическом редакторе.
Проект. Книжная графика.(поздравительная открытка, обложка книги, календарь)	3	Графический редактор Paint, Работа с фрагментами. Создание надписей в графическом редакторе.
Проект. Театральная графика (образец театрального занавеса, эскизы головных уборов и костюмов)	2	Простейший графический редактор Paint, инструменты создания простейших графических объектов. Исправление ошибок и внесение изменений. Работа с фрагментами: удаление, перемещение, копирование. Преобразование фрагментов.
Декоративное рисование. Повторение и закрепление пройденного материала.	5	Простейший графический редактор Paint, инструменты создания простейших графических объектов.

### Содержание курса

#### 3 класс «Учимся печатать» (34 ч)

**1. Введение.** Правила поведения и техники безопасности при работе с компьютером (1 ч)

Компьютер и его устройства (2 ч)

Текстовый редактор Word (31 ч)

#### Тематическое планирование

Тема	Кол-во часов	Основное содержание
Правила техники безопасности.	1	Пожарная безопасность, охрана труда, санитарные правила, правила поведения в кабинете.
Компьютер в жизни человека. Знакомство с компьютером. Программы.	2	Основные устройства компьютера и технические средства, с помощью которых может быть реализован ввод информации (текста, звука, изображения) в компьютер.
Знакомство с текстовым редактором Word.	1	Правила ввода и удаления символов. Создание отступов, колонок. Изменение начертания и цвета текста.
Работа в программе Word. Работа с клавиатурным тренажером.	4	Вводить информацию в компьютер с помощью клавиатуры, мыши и других технических средств.
Меню «Файл»	3	Правила ввода и удаления символов. Создание отступов, колонок. Изменение начертания и цвета текста. Вставка геометрических фигур.
Меню «Главная» Редактирование текста.	2	
Набор текста.	3	
Меню «Вставка» Создание пригласительной открытки.	6	Обучение вставке графических объектов (геометрических фигур) в текст. Грамотное управление текстовым процессором.
Оформление реферата.	2	Правила ввода и удаления символов. Создание отступов, колонок. Изменение начертания и цвета текста. Форматирование текста.
Меню «Ссылки»	3	Грамотное управление текстовым процессором.
Создание компьютерного рисунка в текстовом редакторе.	2	Обучение вставке графических объектов (геометрических фигур) в текст. Грамотное управление текстовым процессором.

Творческий проект. Оформление брошюры.	5	Создание отступов, колонок. Изменение начертания и цвета текста. Форматирование текста. Грамотное управление текстовым процессором.
--	---	---

### Содержание

#### 4 класс «Мастер презентации» (34 ч)

**1. Введение.** Правила поведения и техники безопасности при работе с компьютером (1 ч)

Компьютер и его устройства (2 ч)

Редактор презентаций Power Point (31 ч)

#### Тематическое планирование

Тема	Кол-во часов	Основное содержание
Правила техники безопасности.	1	Пожарная безопасность, охрана труда, санитарные правила, правила поведения в кабинете.
Компьютер в жизни человека. Знакомство с компьютером. Программы.	2	Основные устройства компьютера и технические средства, с помощью которых может быть реализован ввод информации (текста, звука, изображения) в компьютер.
Знакомство редактором презентаций Power Point.	1	Интерфейс MS Office PowerPoint. Изучение меню программы.
Работа в программе Power Point.	4	Сопоставление с ранее изученными программными средствами пакета MS Office. Изучение возможностей, применимых исключительно к данной программе.
Правила составления презентации.	3	Технология создания слайдов, дублирования выделенных слайдов. Знакомство с макетами слайдов.
Творческий проект «Я»	2	Введение в проект. постановка проблемных вопросов. Составление плана проектной работы. Обобщение результатов. Создание проектных продуктов. Сообщение результатов. Обсуждение проектных работ.
Возможности программы Power Point (добавление картинок, арт текстов).	3	Проведение аналогии форматирования текста с MS Office Word. Знакомство с объектами Word Art. Аналогия форматирования текста с Word. Работа с графическими изображениями.
Творческий проект «Моя семья»	3	Введение в проект. постановка проблемных вопросов. Составление плана проектной работы. Обобщение результатов. Создание проектных продуктов. Сообщение результатов. Обсуждение проектных работ.
Возможности программы Power Point (добавление эффектов анимации).	3	Знакомство с понятием «анимация». Применение анимационных эффектов к объектам, размещенным на слайдах
Творческий проект «Мой город»	5	Введение в проект. постановка проблемных вопросов. Составление плана проектной работы. Обобщение результатов. Создание проектных продуктов. Сообщение результатов. Обсуждение проектных работ.

Использование сети Internet с целью поиска информации для составления презентации. Презентации с вложениями. Гиперссылки.	2	Работа с информацией, полученной через интернет.
Творческий проект «Моя страна».	5	Введение в проект. постановка проблемных вопросов. Составление плана проектной работы. Обобщение результатов. Создание проектных продуктов. Сообщение результатов. Обсуждение проектных работ.

### Критерии и нормы оценки знаний и умений достижений планируемых результатов

Форма подведения итогов – игры, соревнования, конкурсы.

Способы контроля: устный опрос, контрольная работа; проверка самостоятельной работы, игры.

Система оценивания – безотметочная. Используется только словесная оценка достижений учащихся.

#### Критерии оценивания рисунка

Критерии оценивания	Баллы:	Интерпретация результата
Соответствие названия (темы) и содержания рисунка Оригинальность замысла Выбор цветовой гаммы Максимальное использование возможностей программы Paint Раскрытие темы (наполнение содержанием) Соблюдение сроков работы над проектом	<p><b>0</b> – рисунок не удовлетворяет данному критерию</p> <p><b>1</b> – рисунок частично удовлетворяет данному критерию</p> <p><b>2</b> – рисунок статьи в полной мере удовлетворяет данному критерию</p> <p>Максимальное количество баллов: <b>12</b></p>	<p><b>10-12 баллов</b> – работа выполнена отлично;</p> <p><b>7-9 баллов</b> – работа выполнена хорошо;</p> <p><b>6 баллов</b> – работа выполнена удовлетворительно;</p> <p><b>менее 6 баллов</b> – рисунок нужно доработать.</p>

#### Критерии оценивания работ, выполненных средствами текстового редактора MS WORD

Критерии оценивания	Интерпретация результата
<p>Установка ориентации листа в соответствии с заданием</p> <p>Наличие рисунка (скопированного из памяти ПК или созданного с помощью графического редактора Paint)</p> <p>Наличие текста (согласно тематике)</p> <p>Использование элементов композиции и цветового оформления</p> <p>Использование эффективных с точки зрения восприятия документа элементов: автофигур, надписей и др.</p> <p>Наличие элементов оформления документа путем форматирования шрифта, картинки, вставки рамки, добавления фона,</p>	<p><b>Оценка «отлично»</b> – выполнены все требования к выполнению работы, проявлено творчество в работе.</p> <p><b>Оценка «хорошо»</b> – документ создан в полном соответствии с требованиями, возможны недочеты в оформлении документа.</p> <p><b>Оценка «удовлетворительно»</b> – допущены существенные погрешности в оформлении документа, или не выдержаны некоторые существенные требования, отсутствует творческое мышление.</p> <p><b>Оценка «неудовлетворительно»</b> – не выдержано большинство требований к работе,</p>

использования эффектов, например, анимации текста.	отсутствуют знания и умения по созданию и оформлению текстового документа.
--	--

#### Критерии оценивания презентации

Критерии оценивания	Баллы:	Интерпретация результата
Наличие титульного слайда Использование эффектов Использование красочных надписей (объектов WordArt) Дизайн Орфография, правильность изложения мыслей Логическая последовательность	<b>0</b> презентация (элемент презентации) не удовлетворяет данному критерию; <b>1</b> презентация (элемент презентации) частично удовлетворяет данному критерию; <b>2</b> презентация (элемент презентации) статьи в полной мере удовлетворяет данному критерию. Максимальное количество баллов: 12	<b>10-12 баллов</b> – работа выполнена отлично; <b>7-9 баллов</b> – работа выполнена хорошо; <b>6 баллов</b> – работа выполнена удовлетворительно; <b>менее 6 баллов</b> – презентацию нужно доработать.

#### Ресурсное обеспечение программы

##### Медиаресурсы

Проектор, подсоединяемый к компьютеру (видеомагнитофону); технологический элемент новой грамотности – радикально повышает: уровень наглядности в работе учителя, возможность для учащихся представлять результаты своей работы всему классу, эффективность организационных и административных выступлений.

Интерактивная доска – повышает уровень наглядности в работе учителя и ученика; качественно изменяет методику ведения отдельных уроков.

##### Оборудование

Персональный компьютер – универсальное устройство обработки информации; основная конфигурация современного компьютера обеспечивает учащемуся мультимедиа-возможности.

Принтер – позволяет фиксировать информацию на бумаге.

Телекоммуникационный блок, устройства, обеспечивающие подключение к сети – обеспечивает работу локальной сети, даёт доступ к российским и мировым информационным ресурсам, позволяет вести электронную переписку.

Устройства вывода звуковой информации – аудиоколонки и наушники для индивидуальной работы со звуковой информацией, громкоговорители для озвучивания всего класса.

Устройство для ручного ввода текстовой информации и манипулирования экранными объектами – клавиатура и мышь.

##### Программное обеспечение

Операционная система.

Файловый менеджер.

Антивирусная программа.

Программа-архиватор.

Текстовый редактор, растровый и векторный графические редакторы.

Программа разработки презентаций.

Браузер.

Список литературы для педагога:

Программы по учебным предметам. Программы внеурочной деятельности. М.: Академкнига / Учебник, 2011. – ч.2: 192 с.

Бененсон Е.П., Паутова А.Г. Информатика. [Текст]: 2 кл. Методическое пособие: первый год обучения / Е.П. Бененсон, А.Г. Паутова – Изд. 2-е, испр. – М., Академкнига / Учебник, 2012 – 120 с.

Бененсон Е.П., Паутова А.Г. Информатика. [Текст]: 3 кл. Методическое пособие: второй год обучения / Е.П. Бененсон, А.Г. Паутова – Изд. 2-е, испр. – М., Академкнига / Учебник, 2012 – 231 с.

