

**Управление образования администрации Чайковского городского округа  
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Средняя общеобразовательная школа №7»**

**Согласовано на ШМО:**

Протокол № 1 от 29.08.2019 г.

Самохвалова Л.Н. Самохвалова Л.Н.

**Согласовано:**

Заместитель директора по УВР

Мухоморова Г.А.  
«29» 08 2019 г.

**Утверждено:**

приказом директора МБОУ СОШ №7

от 30.08.2019 г.

№ 273



**Рабочая программа по внеурочной деятельности  
«Занимательная информатика»  
для 3-4 классов  
на 2019-2020 учебный год.**

Составлена на основе авторской программы Матвеевой Н.В. «Информатика. Программа для начальной школы: 2-4 классы» / Н.В. Матвеева, М.С. Цветкова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012.

Количество часов: 3 класс – 11 в год;  
4 класс – 11 в год.

Учитель: Калинина Елена Валерьевна

## Пояснительная записка

Программа **разработана в соответствии** с Законом от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», с Федеральным государственным образовательным стандартом НОО, Основной образовательной программой НОО МБОУ СОШ № 7, Уставом школы, Положением о внеурочной деятельности.

Данная программа внеурочной деятельности составлена для учащихся 3-4 классов общеобразовательных школ в соответствии с требованиями федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования.

**Направленность** программы «Занимательная информатика» – общеинтеллектуальная.

Одним из важнейших изобретений человечества является компьютер. Ни для кого не секрет, что сегодня все больше детей вырастает, так и не познав подлинных возможностей компьютера. Чаще всего дети играют в компьютерные игры, общаются в социальных сетях, просматривают множество бесполезной информации. Таким образом, бесконтрольное времяпрепровождение детей за компьютером способствует искажению представления учащихся об «информационном пространстве» в целом и компьютере, как средстве получения этой информации. В результате компьютер остается для них нереализованным источником знаний. Возникает потребность усилить воздействие компьютера как средства познания окружающего мира, источника знаний и эмоциональных впечатлений, а также важного инструмента для реализации своего творческого потенциала.

### **Актуальность**

В современном мире людям приходится иметь дело с огромными потоками самых разнообразных сведений, новостей, данных и сообщений. Учащиеся начальной школы принимают участие в научно-исследовательских конференциях, где при защите проектов необходимо так преподнести информацию, чтобы слушатели могли понять и оценить её значимость и необходимость. Чтобы донести до окружающих подобную информацию, необходимо создать качественную презентацию, которая поможет продемонстрировать всем заинтересованным лицам свои идеи и достичь, в конечном счете, требуемых результатов.

**Педагогическая целесообразность** начала изучения информатики в младших классах, помимо необходимости в условиях информатизации школьного образования широкого использования знаний и умений по информатике в других учебных предметах на более ранней ступени, обусловлена также следующими факторами. Во-первых, положительным опытом обучения информатике детей этого возраста, как в нашей стране, так и за рубежом и, во-вторых, существенной ролью изучения информатики в развитии мышления, формировании научного мировоззрения школьников именно этой возрастной группы.

Внеурочная воспитательная работа обладает некоторыми преимуществами по сравнению с учебной, так как организуется на добровольных началах и имеет большие возможности для организации различных видов деятельности, позволяя использовать в оптимальном сочетании традиционные и инновационные формы и методы работы.

В младшем школьном возрасте происходит постепенная смена ведущей деятельности, переход от игры к учебе. Дети при восприятии материала обращают внимание на яркую подачу его, эмоциональную окраску, в связи с этим **основной формой объяснения** материала является демонстрация.

**Целью обучения** по программе «Занимательная информатика» является *развитие интеллектуальных и творческих способностей детей средствами информационных технологий.*

### **Задачи обучения:**

- познакомить школьников с устройством ввода и вывода информации;
- дать школьникам представление об устройстве компьютера, файловой системы;
- научить работать с программами Word, Paint, Калькулятор, Блокнот, PowerPoint;
- углубить первоначальные знания и навыки использования компьютера для основной учебной деятельности;
- развить творческие и интеллектуальные способности детей, используя знания компьютерных технологий;
- сформировать эмоционально-положительное отношение к компьютерам.

### **Продолжительность реализации программы**

Представленная программа организации работы модуля «Занимательная информатика» реализуется в течение двух лет: в 3, 4 классах начальной школы.

Модуль включает **11 занятий в каждом классе**: одно занятие в неделю.

В процессе обучения используются следующие формы занятий:

- вводное занятие,
- комбинированное учебное занятие,
- занятие-презентация,
- демонстрация,
- игры,
- проектная деятельность.

Контроль и оценка обучающихся осуществляется при помощи текущего и итогового контроля в форме практических работ, защиты проектной работы (в конце модуля).

По окончании учащимся выдается сертификат об успехах при изучении данного модуля.

**Ожидаемый результат:** умение преобразовывать объект из чувственной формы в пространственно-графическую или знаково-символическую модель с помощью текстового процессора MS Word, графического редактора Paint (3 класс), MS PowerPoint (4 класс).

## Планируемые результаты

### 3 класс

#### **Предметные результаты:**

*К концу обучения учащиеся должны знать:*

- правила техники безопасности;
- правила работы за компьютером;
- назначение и работу графического редактора Paint;
- назначение и работу стандартных программ «Блокнот» и «Калькулятор»;
- назначение и работу текстового редактора Word.

*должны уметь:*

- соблюдать требования безопасности труда и пожарной безопасности;
- включить, выключить компьютер;
- работать с устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь);
- набирать информацию на русском регистре;
- запустить нужную программу, выбирать пункты меню, правильно закрыть программу.
- работать с программами Word, Paint, Блокнот, Калькулятор.

#### **Метапредметные результаты:**

- умение преобразовывать объект из чувственной формы в пространственно-графическую или знаково-символическую модель (моделирование) с помощью текстового процессора MS Word, графического редактора Paint.

#### Личностные УУД:

- положительно относиться к учению, к познавательной деятельности, желание приобретать новые знания, умения, совершенствовать имеющиеся, осознавать свои трудности и стремиться к их преодолению, осваивать новые виды деятельности, участвовать в творческом, созидательном процессе.

#### Регулятивные УУД:

- определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя;
- учиться высказывать своё предположение (версию) на основе работы с материалом;
- учиться работать по предложенному учителем плану.

#### Познавательные УУД:

- делать выводы в результате совместной работы класса и учителя.

Коммуникативные УУД:

- оформлять свои мысли в устной форме;
- слушать и понимать речь других;
- учиться работать в паре, группе; выполнять различные роли (лидера, исполнителя).

**4 класс**

**Предметные результаты:**

*К концу обучения учащиеся должны знать:*

- правила техники безопасности;
- правила работы за компьютером;
- понятие алгоритма;
- виды алгоритмов;
- определение файла и файловой системы;
- назначение и работу программы PowerPoint.

*должны уметь:*

- соблюдать требования безопасности труда и пожарной безопасности;
- включить, выключить компьютер;
- работать с устройствами ввода/вывода;
- набирать информацию на русском регистре;
- запустить нужную программу, выбирать пункты меню, правильно закрыть программу.
- создавать презентации;
- пошагово выполнять алгоритм практического задания;
- осуществлять поиск информации на компьютере.

**Метапредметные результаты:**

- умение преобразовывать объект из чувственной формы в пространственно-графическую или знаково-символическую модель (моделирование) с помощью MS PowerPoint.

Личностные УУД:

- положительно относиться к учению, к познавательной деятельности, желание приобретать новые знания, умения, совершенствовать имеющиеся, осознавать свои трудности и стремиться к их преодолению, осваивать новые виды деятельности, участвовать в творческом, созидательном процессе.

Регулятивные УУД:

- определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя;
- учиться высказывать своё предположение (версию) на основе работы с материалом;
- учиться работать по предложенному учителем плану.

Познавательные УУД:

- находить ответы на вопросы в тексте, иллюстрациях;
- делать выводы в результате совместной работы класса и учителя;
- преобразовывать информацию из одной формы в другую.

Коммуникативные УУД:

- оформлять свои мысли в устной форме;
- слушать и понимать речь других; пользоваться приёмами слушания: фиксировать тему (заголовок), ключевые слова;
- договариваться с одноклассниками совместно с учителем о правилах поведения и общения оценки и самооценки и следовать им;
- учиться работать в паре, группе; выполнять различные роли (лидера, исполнителя).

## Содержание курса внеурочной деятельности

### 3 класс

**Тема 1. Правила техники безопасности в кабинете информатики.**

**Тема 2. Информация вокруг нас.** Организация хранения информации в компьютере.

**Тема 3. Графический редактор Paint.** Назначение, запуск/ закрытие, структура окна. Создание, хранение и считывание документа. Выполнение рисунка с помощью графических примитивов. Цвет в графике. Изменение рисунка (перенос, растяжение / сжатие, удаление и т.д.). Изобретаем узоры. Работа на заданную или выбранную тему.

**Тема 4. Знакомство со стандартными программами. «Блокнот».** Назначение программы. Структура окна. Работа с текстом. Набор текста и редактирование. Копирование, перемещение текста. Исправление ошибок.

**Тема 5. Знакомство со стандартными программами. «Калькулятор».** Назначение программы. Структура окна. Виды калькулятора. Работа с простейшими арифметическими действиями. Решение задач.

**Тема 6. Текстовый редактор Word.** Назначение, запуск/ закрытие, структура окна. Основные объекты редактора (символ, слово, строка, предложение, абзац). Создание, хранение и считывание документа. Основные операции с текстом. Внесение исправлений в текст. Проверка орфографии. Форматирование текста (изменение шрифтов, оформление абзаца). Сохранение файла на флэш-носитель. Режим вставки (символов, рисунков). Рисунок в Word. Параметры страницы. Таблицы. Поиск и исправление ошибок. Копирование и перемещение текста. Творческая работа «Забавное рисование из знаков препинания». Итоговая работа в Word.

### 4 класс

**Тема 1. Весёлые алгоритмы.** Алгоритм. Примеры алгоритмов.

**Тема 2. Разные алгоритмы.** Виды алгоритмов.

**Тема 3. Файл. Файловая система.** Работа с файлами. Типы файлов. Работа с каталогами.

**Тема 4. Создание презентаций в PowerPoint.** Интерфейс программы (структура окна), основные функции редактирования текста. Работа со стилями. Создание нового слайда, фон слайда. Вставка рисунков и других объектов на слайд. Создание скриншотов. Анимация на слайдах. Проект в PowerPoint.