МБОУ Замчаловская основная общеобразовательная школа
Ростовская область, Красносулинский район, ст. Замчалово.
Муниципальное общеобразовательное учреждение
Замчаловская основная общеобразовательная школа

«Утверждаю»

Директор МБОУ Замчаловской ООШ

Приказ от 31.08.2022 № 1

_____Морощук Т.В.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
по внеурочной деятельности
общеинтеллектуального
направления
«Информатика»
Класс: 3
количество часов: 35
учитель: Пивоварова Н.А.

программа разработана на основе следующих документов:

- Федерального закона «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 г. № 273 – ФЗ;
- Письма Министерства образования и науки РФ от 18 августа 2017 г. N 09-1672 "О направлении «методических рекомендаций по уточнению понятия и содержания внеурочной деятельности в рамках реализации основных общеобразовательных программ, в том числе в части проектной деятельности» "

2022-2023 уч. год

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа внеурочной деятельности «Информатика» составлена для учащихся 3 класса общеобразовательных школ в соответствии с требованиями федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования.

Программа разработана на основании документов:

1. Закона Российской Федерации от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
2. Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования (утвержден приказом Минобрнауки России от 6 октября 2009 г. № 373, зарегистрирован в Минюсте России 22 декабря 2009 г., регистрационный номер 17785);
3. Сборника программ внеурочной деятельности: 1-4 классы/ под ред. Н. Ф. Виноградовой. – М.: Вентана Граф, 2011 г.
4. Григорьев Д. В., Степанов П. В. Внеурочная деятельность школьников. Методический конструктор. Пособие для учителя. – М.: Просвещение, 2010 г.;

Программа реализует обще интеллектуальное направление во внеурочной деятельности. Она направлена на развитие познавательной активности, художественного творчества детей, пропедевтики основных понятий информатики в игровой, увлекательной форме. Содержание программы отобрано в соответствии с возможностями и способностями детей, обучающихся в 3-4 классах.

Целью программы: «Знакомство с информатикой» является *развитие интеллектуальных и творческих способностей детей средствами информационно-коммуникационных технологий.*

Для достижения поставленной цели в процессе внеурочной деятельности в 3-4 классах необходимо решить следующие задачи:

- развитие умений структурирования информации, выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей — таблицы, схемы, графики, диаграммы, с использованием соответствующих программных средств обработки данных.
- создание условий для овладения основными универсальными умениями информационного характера: постановка и формулирование проблемы; поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска; структурирование и визуализация информации; выбор наиболее эффективных способов

решения задач в зависимости от конкретных условий; самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера;

- овладение основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми: умения правильно, четко и однозначно формулировать мысль в понятной собеседнику форме; умения выступать перед аудиторией, представляя ей результаты своей работы с помощью средств ИКТ;
- формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права.

Общая характеристика программы курса внеурочной деятельности

Современный период развития информационного общества характеризуется масштабными изменениями в окружающем мире, влекущими за собой пересмотр социальных требований к образованию, предполагающими его ориентацию на развитие личности, познавательных и созидательных способностей. Большими возможностями в развитии личностных ресурсов младших школьников обладает пропедевтическая подготовка в области информатики.
В основу программы внеурочной деятельности положен принцип практико-ориентированности, обеспечивающий отбор содержания, направленного на решение простейших практических задач планирования деятельности, поиска нужной информации.

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 донеси до окружающих подобную информацию, необходимо создать качественную презентацию, которая поможет продемонстрировать всем заинтересованным лицам свои идеи и достичь, в конечном счете, требуемых результатов.

Личностные и мета предметные результаты освоения курса внеурочной деятельности

Личностные результаты:

- широкие познавательные интересы, инициатива и любознательность, мотивы познания и творчества; готовность и способность обучающихся к саморазвитию и реализации творческого потенциала в духовной и предметно-продуктивной деятельности за счет развития их образного, алгоритмического и логического мышления;
- готовность к повышению своего образовательного уровня в области ИКТ;
- интерес к информатике, стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни.

Мета предметные результаты:

- поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска;
- владение основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми: умение правильно, четко и однозначно сформулировать мысль в понятной собеседнику форме;
- умение осуществлять в коллективе совместную информационную деятельность, в частности при выполнении проекта;
- умение выступать перед аудиторией, представляя ей результаты своей работы с помощью средств ИКТ;
- использование коммуникационных технологий в учебной деятельности и повседневной жизни.

В результате реализации программы внеурочной деятельности, у обучающихся будут формироваться и развиваться необходимые универсальные учебные действия и познавательный интерес к учебному предмету информатика, что заложит основу успешной учебной деятельности в средней и старшей школе.

решения задач в зависимости от конкретных условий; самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера;

- овладение основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми: умения правильно, четко и однозначно формулировать мысль в понятной собеседнику форме; умения выступать перед аудиторией, представляя ей результаты своей работы с помощью средств ИКТ;
- формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права.

Общая характеристика программы курса внеурочной деятельности

Современный период развития информационного общества характеризуется масштабными изменениями в окружающем мире, влекущими за собой пересмотр социальных требований к образованию, предполагающими его ориентацию на развитие личности, познавательных и созидательных способностей. Большими возможностями в развитии личностных ресурсов младших школьников обладает пропедевтическая подготовка в области информатики.
В основу программы внеурочной деятельности положен принцип практико-ориентированности, обеспечивающий отбор содержания, направленного на решение простейших практических задач планирования деятельности, поиска нужной информации.

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

Срок реализации программы: 2 года.

Программа внеурочной деятельности «Знакомство с информатикой» реализуется в течение двух лет: в 3, 4 классах начальной школы. Программа предусматривает проведение занятий по 1 часу в неделю, 34 часа - в 3 - 4 классах. Всего отводится 68 часов.

Формы и методы организации внеурочной деятельности:

Основным методом организации познавательной деятельности обучающихся в курсе внеурочной деятельности является проведение игр, практических работ на компьютерах, ориентированных на овладение способами и методами освоения инструментальных средств для представления полученных решений, что способствует развитию соответствующих навыков информационной деятельности, формированию умений и навыков самостоятельной работы.

Программой предполагается организация проектной деятельности на основе использования средств ИКТ, подведение итогов работы в форме презентаций и защита проектов перед родителями, сверстниками.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

3 класс

Знакомство с персональным компьютером

Техника безопасности и организация рабочего места в кабинете информатики. Человек и компьютер. Основные устройства компьютера и технические средства, с помощью которых может быть реализован ввод информации (текста, звука, изображения) в компьютер.

Знакомство с простейшим графическим редактором

Меню и интерфейс графического редактора. Панель палитра. Панель инструменты. Настройка инструментов рисования. Создание рисунков с помощью инструментов. Создание надписей в графическом редакторе. Создание рисунков с помощью клавиши Shift. Исправление ошибок и внесение изменений. Работа с фрагментами: удаление, перемещение, копирование. Преобразование фрагментов. Объединение фрагментов.

Проекты: «Птицы», «Зоопарк», «Цветы для мамы», «Мой край» ,«Зимние краски», «Поздравительная открытка».

Освоение клавиатурного тренажёра

Интерфейс клавиатурного тренажера. Позиции пальцев. Запуск и выключение учебной программы (компьютерного тренажера). Тренировка набора букв

- "а" и "о",
- "а", "л", "м", "р", "ы",
- , "в" и "л",
- "д" и "ы",
- "е" и "н",
- "и" и "т",
- "м" и "ь",
- "п" и "р"

Знакомство с текстовым процессором MS Office Word

Интерфейс текстового процессора. Правила ввода букв, удаления символов. Специальные клавиши для набора заглавных букв, удаления символов, перехода в следующую строку.

Понятие «анаграмма», способы разгадывания анаграмм. Игры:

- «Подбери слова»,
- «Путешествие в мир Анаграмм»,
- «Собери клавиатуру».

Игра «Весёлые художники

Календарно-тематическое планирование 3 класс

№ п/п		Тема	Основное содержание	Характеристика деятельности	Программный продукт / ЭОР
1	2.09	Техника безопасности и организация рабочего места в кабинете информатики.	Пожарная безопасность, охрана труда, санитарные правила, правила поведения в кабинете.	Соблюдать требования безопасности и гигиены в работе со средствами ИКТ.	Презентация ТБ
2	9.09	Человек и компьютер.	Основные устройства компьютера и технические средства, с помощью которых может быть реализован ввод информации (текста, звука, изображения) в компьютер.	Анализировать устройства компьютера с точки зрения организации процедур ввода, хранения, обработки, вывода и передачи информации; определять технические средства, с помощью которых может быть реализован ввод информации (текста, звука, изображения) в компьютер.	Презентация «Устройство ПК» *Презентация* «Компьютер на службе у человека»
3	16.09	Инструменты для рисования.	Интерфейс графического редактора.	Анализировать пользовательский интерфейс используемого программного средства; определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач	Презентация «Инструменты графического редактора Paint», Программное приложение Paint
4	23.09	Освоение среды графического редактора Paint.	Интерфейс графического редактора и его основные объекты. Панель палитра. Панель инструменты. Настройка инструментов рисования. Создание рисунков с помощью инструментов.	Анализировать интерфейс Paint; определять возможности применения инструментов Paint для решения типовых задач	Программное приложение Paint

5	30.09	Сохранение рисунка на диске. Открытие файла с рисунком	Меню и интерфейс графического редактора.	Анализировать интерфейс Paint для решения типовых задач.	Программное приложение Paint. Презентация «Как сохранять и открывать рисунки»
6	07.10	Построения с помощью клавиши Shift.	Инструменты рисования. Создание рисунков с помощью клавиши Shift.	Определять возможности применения инструментов Paint для решения типовых задач	Программное приложение Paint.
7	14.10	Работа с фрагментами рисунков.	Инструменты рисования. Создание рисунков с помощью инструментов Выделение.	Выделять и перемещать фрагменты рисунка; создавать графический объект из типовых фрагментов, сохранять рисунок в файле и открывать файл.	Программное приложение Paint.
8.	21.10	Проект «Птицы»	Простейший графический редактор Paint, инструменты создания простейших графических объектов. Исправление ошибок и внесение изменений. Работа с фрагментами: удаление, перемещение, копирование. Преобразование фрагментов.	Использовать графический редактор для создания и редактирования изображений по заданному алгоритму построения. Определять инструменты графического редактора для выполнения операций по созданию изображений.	Программное приложение Paint.
9.	28.10	Проект «Зоопарк»			
10.	11.11	Проект «Зоопарк»			
11.	18.11	Проект «Цветы для мамы»			
12.	25.11	Проект «Цветы для мамы»			
13.	02.12	Проект «Мой край». Ландшафт. Животные.			
14.	09.12	Проект «Мой край». Объединение фрагментов.			
15.	16.12	Проект «Мой край». Объединение фрагментов.			
16.	23.12	Проект «Зимние краски».			
17.	13.01	Проект «Зимние краски».			
18.	20.01	Проект «Поздравительная открытка»	Графический редактор Paint, Работа с фрагментами. Создание надписей в графическом редакторе.	Использовать графический редактор для создания и редактирования изображений и надписей по заданному алгоритму построения.	Программное приложение Paint. Презентация «Создание надписей в Paint»
19.	27.01	Проект «Поздравительная открытка»			
20.	03.02	Знакомство с клавишами компьютерной клавиатуры.		Изучение клавиатуры, способов написания заглавных букв,	Презентация «Знакомство с

				цифр и специальных знаков.	клавиатурой». Презентация "Клавиатурный тренажёр (инструкция пользователя)" (http://files.school-collection.edu.ru/dlrstore/bc8def76-a270-4084-90ae-e39a9e1fbf1c/2_1.pps)
21.	10.02	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "а" и "о". Игра «Тренируем пальчики».	Решение развивающих логических задач. Решение развивающих логических задач. Тренировка набора букв "а" и "о"	Тренировка набора букв в клавиатурном тренажере. Развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств	Клавиатурный тренажёр для букв "а" и "о" (38053) (http://school-collection.edu.ru/catalog/res/0c53c235-feac-4b77-beda-16fc1b500f86/?)
22.	17.02	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "а", "л", "м", "р", "ы". Игра «Тренируем пальчики».	Решение развивающих логических задач. Тренировка набора букв "а", "л", "м", "р", "ы"	Тренировка набора букв в клавиатурном тренажере. Развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств	Клавиатурный тренажёр для букв "а", "л", "м", "р", "ы" (N 38054) (http://school-collection.edu.ru/catalog/res/0d0eaa12-3ba7-4ac3-ac51-a1ac75abf459/?)
23.	24.02	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "в" и "л". Игра «Тренируем пальчики».	Решение развивающих логических задач. Тренировка набора букв "в" и "л"	Тренировка набора букв в клавиатурном тренажере. Развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств	Клавиатурный тренажёр для букв "в" и "л" (N 38055) (http://school-collection.edu.ru/catalog/res/0e54ccc1-da49-4ae2-87b6-00cc0535ee5d/?)
24.	03.03	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "д" и "ы". Игра «Тренируем пальчики».	Решение развивающих логических задач. Тренировка набора букв "д" и "ы"	Тренировка набора букв в клавиатурном тренажере. Развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств	Клавиатурный тренажёр для букв "д" и "ы"(N 184062) (http://school-collection.edu.ru/catalog/r

5	30.09	Сохранение рисунка на диске. Открытие файла с рисунком	Меню и интерфейс графического редактора.	Анализировать интерфейс Paint для решения типовых задач.	Программное приложение Paint. Презентация «Как сохранять и открывать рисунки»
6	07.10	Построения с помощью клавиши Shift.	Инструменты рисования. Создание рисунков с помощью клавиши Shift.	Определять возможности применения инструментов Paint для решения типовых задач	Программное приложение Paint.
7	14.10	Работа с фрагментами рисунков.	Инструменты рисования. Создание рисунков с помощью инструментов Выделение.	Выделять и перемещать фрагменты рисунка; создавать графический объект из типовых фрагментов, сохранять рисунок в файле и открывать файл.	Программное приложение Paint.
8.	21.10	Проект «Птицы»	Простейший графический редактор Paint, инструменты создания простейших графических объектов. Исправление ошибок и внесение изменений. Работа с фрагментами: удаление, перемещение, копирование. Преобразование фрагментов.	Использовать графический редактор для создания и редактирования изображений по заданному алгоритму построения. Определять инструменты графического редактора для выполнения операций по созданию изображений.	Программное приложение Paint.
9.	28.10	Проект «Зоопарк»			
10.	11.11	Проект «Зоопарк»			
11.	18.11	Проект «Цветы для мамы»			
12.	25.11	Проект «Цветы для мамы»			
13.	02.12	Проект «Мой край». Ландшафт. Животные.			
14.	09.12	Проект «Мой край». Объединение фрагментов.			
15.	16.12	Проект «Мой край». Объединение фрагментов.			
16.	23.12	Проект «Зимние краски».			
17.	13.01	Проект «Зимние краски».			
18.	20.01	Проект «Поздравительная открытка»	Графический редактор Paint, Работа с фрагментами. Создание надписей в графическом редакторе.	Использовать графический редактор для создания и редактирования изображений и надписей по заданному алгоритму построения.	Программное приложение Paint. Презентация «Создание надписей в Paint»
19.	27.01	Проект «Поздравительная открытка»			
20.	03.02	Знакомство с клавишами компьютерной клавиатуры.		Изучение клавиатуры, способов написания заглавных букв,	Презентация «Знакомство с

				цифр и специальных знаков.	клавиатурой». Презентация "Клавиатурный тренажёр (инструкция пользователя)" (http://files.school-collection.edu.ru/dlrstore/bc8def76-a270-4084-90ae-e39a9e1fbf1c/2_1.pps)
21.	10.02	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "а" и "о". Игра «Тренируем пальчики».	Решение развивающих логических задач. Решение развивающих логических задач. Тренировка набора букв "а" и "о"	Тренировка набора букв в клавиатурном тренажере. Развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств	Клавиатурный тренажёр для букв "а" и "о" (38053) (http://school-collection.edu.ru/catalog/res/0c53c235-feac-4b77-beda-16fc1b500f86/?)
22.	17.02	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "а", "л", "м", "р", "ы". Игра «Тренируем пальчики».	Решение развивающих логических задач. Тренировка набора букв "а", "л", "м", "р", "ы"	Тренировка набора букв в клавиатурном тренажере. Развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств	Клавиатурный тренажёр для букв "а", "л", "м", "р", "ы" (N 38054) (http://school-collection.edu.ru/catalog/res/0d0eaa12-3ba7-4ac3-ac51-a1ac75abf459/?)
23.	24.02	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "в" и "л". Игра «Тренируем пальчики».	Решение развивающих логических задач. Тренировка набора букв "в" и "л"	Тренировка набора букв в клавиатурном тренажере. Развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств	Клавиатурный тренажёр для букв "в" и "л" (N 38055) (http://school-collection.edu.ru/catalog/res/0e54ccc1-da49-4ae2-87b6-00cc0535ee5d/?)
24.	03.03	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "д" и "ы". Игра «Тренируем пальчики».	Решение развивающих логических задач. Тренировка набора букв "д" и "ы"	Тренировка набора букв в клавиатурном тренажере. Развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств	Клавиатурный тренажёр для букв "д" и "ы"(N 184062) (http://school-collection.edu.ru/catalog/r

		Анаграмм»	разгадывания анаграмм. Правила ввода букв, удаления символов.	букв в MS Office Word. Коллективное и самостоятельное разгадывание анаграмм.	«Путешествие в мир Анаграмм», файлы - заготовки к занятию \, выполненные в MS Office Word
31.	28.04	Игра «Собери клавиатуру»	Знание расположения русских букв на клавиатуре. Правила ввода букв, удаления символов. Создание надписей в графическом редакторе.	Закрепление умений набора букв в MS Office Word	Презентация «Где место клавише?»
32-35	05.05, 12.05, 19.05, 26.05	Игра «Весёлые художники»	Решение развивающих логических задач. Коллективное и самостоятельное решение логических задач, выполнение творческих заданий. Создание изображений и надписей в графическом редакторе.	Использование текстового редактора для создания текста. Грамотно управлять компьютерными программами.	MS Office Word, графический редактор Paint. Презентация к игре.