

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**  
**Министерство образования Иркутской области**  
**Администрация муниципального района муниципального образования**  
**«Нижнеудинский район»**  
**Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение**  
**«Худоеланская средняя общеобразовательная школа»**

**РАССМОТРЕНО**

на педагогическом совете  
Протокол № 8  
от «30» августа 2024 г.

**УТВЕРЖДЕНО**

приказом по МКОУ  
«Худоеланская СОШ» №32-од  
от «31» августа 2024г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**  
внеурочной деятельности  
«Мир информатики» 3,4 классы

Составил: педагог  
внеурочной деятельности  
Виноградова Яна Александровна

**с. Худоеланское 2024**

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Настоящая рабочая программа по курсу «Мир информатики» разработана на основе:

Приоритетный национальный проект «Образование» остается одним из ключевых механизмов развития общего образования. Школа – это важный инструмент достижения индивидуального успеха. Главным результатом школьного образования должно стать его соответствие целям опережающего развития. Это означает, что изучать в школах необходимо не только достижения прошлого, но и те способы и технологии, которые пригодятся в будущем. Обучающиеся должны быть вовлечены в исследовательские проекты, творческие занятия, другие мероприятия, в ходе которых они научатся изобретать, понимать и осваивать новые виды деятельности, быть открытыми и способными выражать собственные мысли, уметь принимать решения и помогать друг другу, формулировать интересы и осознавать возможности.

Компьютерные технологии в учебном процессе способствуют формированию познавательных и творческих способностей ребенка. Развивающая сторона занятий по приобщению к информационным технологиям направлена на формирование приемов учебной деятельности в условиях информатизации.

Данная программа предназначена для вовлечения учащихся в творческую работу с применением одного из направлений компьютерных технологий, а именно мультимедийных технологий и графики. Так как такой вид деятельности наиболее понятен и интересен для учащихся любого возраста. Он удачно сочетается с элементами игры и участием ребят в конкурсах и олимпиадах.

Настоящая рабочая программа ориентирована **на учащихся 3-4-ых классов.**

Тематическое планирование предмета рассчитано на:

3 класс-1 учебный час в неделю, что составляет 34 учебных часов в год;

4 класс-1 учебный час в неделю, что составляет 34 учебных часов в год;

### Цель:

- Формирование первоначальных сведений и умений по информатике.
- Курс также закладывает пропедевтику основных тем курса информатики и позволяет успешно ориентироваться при использовании ПК в учебной и творческой деятельности детей.

### Задачи:

- Развитие внимания, мышления, памяти младших школьников на основе заданий, явно выделяющих процессы обработки информации человеком, формирование осознанного и ценностного отношения к собственной деятельности по переработке информации.
- обеспечивающая включение средств информатизации (компьютерное оборудование и программное обеспечение) в учебную и познавательную деятельность учащихся, формирование устойчивых навыков работы с текстовой, графической, табличной информацией, в том числе комплексного представления учебной информации в творческих работах (в среде программ-редакторов и презентаций), умений осуществлять поиск информации с помощью каталогов и справочников, в Интернете.
- Формирование начальных мировоззренческих системно-информационных представлений о мире, информации и

информационных процессах в обществе и технике, а также  
информационной природе познавательной активности человека.

## ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Класс	Личностные результаты	Мета предметные результаты	Предметные результаты (для программ учительских, а не ПДО)
3класс	<p><i>Учащиеся должны:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- знать понятие алгоритма;</li> <li>- знать устройства компьютера;</li> <li>- знать ТБ при работе в компьютерном классе;</li> <li>- понимать, что компьютер – это инструмент для обработки информации;</li> <li>- уметь сохранить информацию на компьютере;</li> <li>- уметь работать в графическом редакторе;</li> </ul>	<p><i>Учащиеся должны уметь:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Активно использовать средства информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных и познавательных задач;</li> <li>- Осваивать различные способы поиска, сбора, обработки, анализа, организации, передачи и интерпретации информации в соответствии с коммуникативными и познавательными задачами и</li> </ul>	<p><i>Учащиеся должны:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Овладеть основами алгоритмического мышления, записи и выполнения алгоритма;</li> <li>- Приобрести начальный опыт применения математических знаний для решения учебно – познавательных и учебно – практически задач в области информатики.</li> <li>- Уметь действовать в соответствии с алгоритмом и строить простейшие</li> </ul>

	<p>- уметь работать в текстовом редакторе;</p> <p>- критично относиться к своим поступкам, нести ответственность за последствия;</p> <p>- уметь слушать и слышать другое мнение.</p>	<p>технологиями учебного предмета;</p> <p>- Умели вводить текст с помощью клавиатуры, фиксировать (записывать) в цифровой форме измеряемые величины и анализировать изображения, звуки.</p> <p>- Готовить своё выступление и выступать с аудио-, видео-, и графическим сопровождением;</p> <p>- Соблюдать нормы информационной избирательности, этики и этикета.</p> <p>- Работать с учебными моделями в материальной и информационной среде.</p>	<p>алгоритмы;</p> <p>- Приобрести умение представлять, анализировать и интерпретировать данные;</p> <p>- Приобрести первоначальные умения в области компьютерной грамотности.</p>
4 класс	<i>Учащиеся должны:</i>	<i>Учащиеся</i>	<i>Учащиеся должны:</i>

	<p>- Представлять, кодировать информацию; -Знать понятие информационных объектов, свойств объектов, информационных процессов обработки, поиска, передачи, сбора, хранения информации. -Представлять информации в форме презентаций, фото-, аудио- и видеофрагментов, работа со средствами коммуникаций – электронной почтой, сайтами в Интернете). -понимать правила и команды, плана и алгоритма,</p>	<p><i>должны уметь:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Активно использовать средства информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных и познавательных задач;</li> <li>- Осваивать различные способы поиска, сбора, обработки, анализа, организации, передачи и интерпретации информации в соответствии с коммуникативными и познавательными задачами и технологиями учебного предмета;</li> <li>- Умели вводить текст с помощью клавиатуры, фиксировать (записывать) в цифровой форме</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Овладеть основами алгоритмического мышления, записи и выполнения алгоритма;</li> <li>- Приобрести начальный опыт применения математических знаний для решения учебно – познавательных и учебно – практически задач в области информатики.</li> <li>- Уметь действовать в соответствии с алгоритмом и строить простейшие алгоритмы;</li> <li>- Приобрести умение представлять, анализировать и интерпретировать данные;</li> <li><input type="checkbox"/> Приобрести</li> </ul>
--	--	---	---

- знать виды алгоритмических конструкций, исполнителя, языка команд исполнителя, высказывания, логических связок НЕ, И, ИЛИ, проверки условия в команде,

- уметь организовать алгоритм ветвления, цикла, программной среды управления исполнителем команд.

- критично относиться к своим поступкам, нести ответственность за последствия;

- уметь слушать и слышать другое мнение.

измеряемые величины и анализировать изображения, звуки.

- Готовить своё выступление и выступать с аудио-, видео-, и графическим сопровождением;

- Соблюдать нормы информационной избирательности, этики и этикета.

- Работать с учебными моделями в материальной и информационной среде.

первоначальные умения в области компьютерной грамотности.

<i>Форма организации</i>	Внеурочные занятия
<i>Формы проведения занятий (виды деятельности)</i>	Занятие-знакомство, игра, занятие-эксперимент, занятие-исследование, занятие – путешествие, выставка творческих работ. Состязания, игра, дискуссия, развивающие задачи, путешествия, турниры, рассказ, краткие объяснения, учебно-практические и творческие задания, конкурсы, дискуссия, диспут.

## СОДЕРЖАНИЕ

№ темы	Содержание (по темам, по блокам, на весь уровень образования)	Количество часов по авторской программе	По плану учителя(кол-во часов)				ОС (контроль, 1 раз в полугодие)
			1 гр	2 гр	3 гр	4 гр	
<b>3 класс</b>							
1.	Компьютер – инструмент для обработки информации	10	10	10	10	10	1 н/г Тест.  Итоговое Защита проекта.
2.	Хранение информации в компьютере. Управление компьютером	6	6	6	6	6	
3.	Обработка графической информации на компьютере	10	10	10	10	10	2 н/г Тест.  Итоговое Защита проекта.
4.	Обработка тестовой информации на	7	7	7	7	7	

	компьютере.						
5.	Резерв	1	1	1	1	1	
	Итого	34	34	34	34	34	
4 класс							
1.	Глава 1. Информационные процессы	9	9	9	9	9	<b>1 п/г</b> Тест.
2.	Глава 2. Обработка информации	4	4	4	4	4	Итоговое Защита проекта.
3.	Глава 3. Мультимедийные возможности компьютера.	5	5	5	5	5	<b>2 п/г</b> Тест.
4.	Глава 4. Алгоритмы и исполнители	15	15	15	15	15	Итоговое Защита проекта.
5.	Резерв	1	1	1	1	1	
	Итого	34	34	34	34	34	

## Календарно-тематическое планирование. 3,4 класс

<b>Глава 1. Компьютер – инструмент для обработки информации (10ч)</b>	
1	Информация. <b>Инструктаж по ТБ в компьютерном классе.</b> Путешествие по стране Информатика. Создай портрет Робота.
2	Виды информации. Река знаний и страна Информатики. Игра «Собери слова и составь предложение».
3	Познакомься: компьютер. Остров электричества. Игра «Калькулятор».
4	Правила работы за компьютером. Остров электронных приборов. Игра «Числовой ряд».
5	Устройства ввода информации: компьютерная мышь. Острова внешних устройств. Рисунок «Портрет робота Вопросика».
6	Устройства ввода информации: клавиатура. Постановка рук. Остров компьютеров. Игра «Машинное слово».
7	Системный блок компьютера. Остров программ. Игра «Мультик»
8	Устройства вывода информации: принтер. Город Алгоритмов.
9	Дополнительные устройства компьютера. <i>Занятие-обобщение. Путеводитель по городу алгоритмов: В парке компьютерных игр, путешествие по карте.</i>
10	Компьютеры вокруг нас. <i>Занятие-обобщение. Создание алгоритма «Путеводитель по городу алгоритмов».</i>
<b>Глава 2. Хранение информации в компьютере. Управление компьютером (6ч)</b>	
11	Устройства долговременного хранения информации. Задачи Робота Исполнителя: Игра «Старт - стоп».
12	Файлы и папки – способ хранения информации на компьютере. Задачи Робота Исполнителя: Игра «Расставь по порядку».
13	Пиктограммы. Компьютерный Рабочий стол. Задачи Робота Исполнителя: Игра «Составь рецепт».
14	Запуск программ. Окно программы. Задачи Робота Исполнителя: Игра «План иллюстраций».
15	Файлы данных.
16	Меню «Пуск». <i>Занятие-обобщение. «Создание Альбома плана иллюстраций».</i> Защита проектов.
<b>Глава3. Обработка графической информации на компьютере (10ч)</b>	
17	<b>Инструктаж по ТБ в компьютерном классе.</b> Графическая информация и графический редактор. Город графики: Игра «Задачи робота Конструктора».
18	Меню графического редактора. Библиотека графических

	головоломок работа Конструктора: Игра «Мозаика».
. 19	Меню «Палитра». Библиотека графических головоломок работа Конструктора: Компьютерная игра «Пазл».
. 20	Сохранение, загрузка и печать изображения. Компьютерная игра «Фоторобот».
. 21	Инструменты графического редактора. Игры – математические мозаики.
. 22	Приемы рисования в графическом редакторе. Игры – художественные мозаики.
. 23	Конструирование изображения: работа с фрагментами. Игра «Графическая галерея»
. 24	Конструирование изображения: работа с фрагментами. Игра «Изумрудная улица города Графики».
. 25	Конструирование изображения: вставка фрагментов из файла. <i>Занятие-обобщения и контроля. <b>Выполни рисунок «Конструирование из кубиков»</b></i>
. 26	Конструирование изображения: вставка фрагментов из файла. <i>Занятие-обобщения и контроля. <b>Выполни рисунок «Конструирование из мозаики»</b></i>
<b>Глава 4. Обработка тестовой информации на компьютере. (7ч)</b>	
. 27	Текстовая информация и текстовый редактор. Заповедник координатной сетки: задача работа Почтальона.
. 28	Приемы ввода и редактирования текста. Турбаза «Теремок».
. 29	Приемы ввода и редактирования текста. Игротека турбазы «Теремок» в заповеднике координатной сетке: игра «Поймай рыбку, игра «Морской бой».
. 30	Работа с фрагментами текста. Сохранение и печать текста. Любимые игры роботов Путешественников: игры- лабиринт.
. 31	Форматирование текста. Галерея точечной мозаики: игра «Точечная мозаика на компьютере». Игра «Копирование по точкам».
. 32	Вставка рисунка в текст. В парке компьютерных игр на координатной сетке: игра «Кроссворд».
. 33	<b>Итоговое занятие – состязание. Создай кроссворд.</b>
<b>Резерв (1 ч)</b>	
. 34	Фестиваль задач.

## СПИСОК РЕКОМЕНДУЕМОЙ УЧЕБНО\_МЕТОДИЧЕСКОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Авторской программы: А. В. Могилев, В. Н. Могилева, М. С. Цветкова. Информатика. Программа для начальной школы: 3-4 классы. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2014. / Информатика. Программы для образовательных организаций. 2-11 классы/ сост. М. Н. Бородин. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний. 2015.
2. Учебного плана МОУ «СОШ №59 им. И. Ромазана» г. Магнитогорска на 2019-2023 уч. год
3. УМК (с выходными данными)  
Информатика. 3 класс: **учебник**: в 2 ч. Ч1, Ч2/ А. В. Могилёв, В. Н. Могилёва, М. С. Цветкова. – М. БИНОМ. Лаборатория знаний, 2016  
Информатика. 3 класс: **рабочая тетрадь в 2 ч.** Ч1, Ч2/ А. В. Могилёв, В. Н. Могилёва, М. С. Цветкова. – М. БИНОМ. Лаборатория знаний, 2016  
Информатика. 4 класс: **учебник**: в 2 ч. Ч1, Ч2/ А. В. Могилёв, В. Н. Могилёва, М. С. Цветкова. – М. БИНОМ. Лаборатория знаний, 2016  
Информатика. 4 класс: **рабочая тетрадь в 2 ч.** Ч1, Ч2/ А. В. Могилёв, В. Н. Могилёва, М. С. Цветкова. – М. БИНОМ. Лаборатория знаний, 2016  
**Информатика. УМК для начальной школы [Электронный ресурс]: 3-4 классы. Методическое пособие для учителя / Авторы – составители: Г. Э. Курис, М. С. Цветкова. – Эл. изд. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013**

### Состав электронного приложения:

**Электронная форма учебников** — гипертекстовые аналоги учебников на автономном носителе.

**Электронное мультимедийное приложение «Мир информатики»** (части 1, 2, 3 и 4) к учебникам в открытом доступе на методическом портале издательства (<http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/5/>).

**Электронная интерактивная рабочая тетрадь** (3–4 классы) — электронное приложение к рабочим тетрадям на носителе для использования на компьютерах учеников с возможностью записи результатов работы к каждому уроку (электронное портфолио урока информатики).

**«Виртуальные лаборатории по информатике»** — цифровые образовательные ресурсы Единой коллекции ([www.school-collection.edu.ru](http://www.school-collection.edu.ru)) к темам учебника.

### Электронное методическое приложение:

*сайт авторской мастерской* в Интернете на методическом портале издательства (<http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/5/>); *сетевой курс* для учителей начальной школы «Информационная среда начальной школы» (<http://metodist.lbz.ru/nio/apkippro/ns.php>) .