

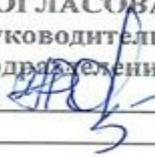
658130, Алтайский край  
г.Алейск  
МБОУ СОШ №5  
г.Алейска  
тел.+7385 53 2-20-43  
E-mail.  
aleyskschool5@mail.ru



**Муниципальное образование город Алейск Алтайского края**

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №5**

**г. АЛЕЙСКА АЛТАЙСКОГО КРАЯ**

**СОГЛАСОВАНО:**  
Руководитель структурного  
подразделения  
  
/ Н.В. Рогашева/  
\_\_\_\_\_ 2023 г.



**Рабочая программа  
по учебному курсу: Занимательная информатика  
(в рамках работы Центра образования цифрового и гуманитарного  
профиля  
Точка Роста)**

Срок реализации программы – 1 год  
Возраст обучающихся 8-11 лет

Разработана Гесс И.В.,  
учителем информатики

**Алейск 2023**

Рабочая программа кружка «Занимательная информатика» для 2 -4 класса составлена на основе авторской программы Горячева «Информатика в играх и задачах» для начала изучения пропедевтического курса «Информатика и ИКТ». Рабочая программа рассчитана на 72 часа в год, 2 часа в неделю.

УМК:

Горячев А.В., Волкова Т.О., Горина К.И. Информатика в играх и задачах 2 класс. Методические рекомендации для учителя –М.: «Баласс» 2009

Холодова О. Юным умникам и умницам: Задания по развитию познавательных способностей.- М: Росткнига, 2014

Электронная школа <https://resh.edu.ru/>

Образовательный портал <https://uchi.ru/>

## **Содержание программы**

### **2–4 класс (72 ч)**

#### **Раздел 1. Компьютер для начинающих- 14 ч.**

Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности. Как устроен компьютер. Что умеет компьютер. Ввод информации в память компьютера. Клавиатура. Группы клавиш. История латинской раскладки клавиатуры. Основная позиция пальцев на клавиатуре. Состав предметов. Логическое задание «Найди закономерность и раскрась картинку». Работа на компьютере. Работа над творческим проектом «Домик».

Программы и файлы. Рабочий стол. Управление компьютером с помощью мыши. Как работает мышь. Главное меню. Запуск программ. Управление компьютером с помощью меню.

#### **Раздел 2. Обработка текстовой информации – 15 ч.**

Текстовый редактор. Правила ввода текста. Слово, предложение, абзац. Приёмы редактирования (вставка, удаление и замена символов). Фрагмент. Перемещение и удаление фрагментов. Буфер обмена. Копирование фрагментов. Проверка правописания, расстановка переносов. Форматирование символов (шрифт, размер, начертание, цвет). Форматирование абзацев (выравнивание, отступ первой строки, междустрочный интервал и др.). Создание и форматирование списков. Вставка в документ таблицы, ее форматирование и заполнение данными. Интерфейс PowerPoint. Копирование и перемещение слайдов.

#### **Раздел 3. Графический редактор Paint – 10 ч.**

Компьютерная графика. Простейший графический редактор. Инструменты графического редактора. Инструменты создания простейших графических объектов. Исправление ошибок и внесение изменений. Работа с фрагментами: удаление, перемещение, копирование. Преобразование фрагментов. Устройства ввода графической информации.

#### **Раздел 4. Обработка информации в Power Point – 13 ч.**

Мультимедийная презентация. Описание последовательно развивающихся событий (сюжет). Анимация. Возможности настройки анимации в редакторе презентаций. Создание эффекта движения с помощью смены последовательности рисунков. Отображение множеств. Кодирование. Вложенность (включение) множеств. Работаем на компьютере. Пересечение множеств. Компьютерные задания. Объединение множеств. Компьютерные задания.

### **Раздел 5. Занимательные задачи - 12 ч.**

Компьютерное задание «Реши головоломку». Графы. Выражения. Комбинаторика. Работаем на компьютере. Комбинаторика. Учимся находить число фигур. Работаем на компьютере. Логические задачи с неполным условием. Тесты на логику. Развитие внимания. Компьютерные задания в занимательной форме. Рисуем на компьютере. Задачи - рисунки. Логические мини – задачи и задачи - шутки по информатике. Логические мини – задачи и задачи - шутки по информатике. Задачи – шутки. Компьютерная игра «Укажи лишнего». Проект «На прогулке».

### **Раздел 6. Работа над проектами- 6 ч.**

Электронный лабиринт. Мой любимый герой сказки. Геометрические фигуры. Электронная викторина. На прогулке. Путешествие в страну компьютерных ребусов.

### **Раздел 7. Экскурсии – 2 ч.**

Экскурсия в компьютерный класс. Выполнение творческих заданий.

#### **В результате обучающиеся научатся:**

- находить общее в составных частях и действиях у всех предметов из одного класса (группы однородных предметов);
- называть общие признаки предметов из одного класса (группы однородных предметов) и значения признаков у разных предметов из этого класса;
- понимать построчную запись алгоритмов и запись с помощью блок-схем;

#### **Обучающиеся получают возможность научиться:**

выполнять простые алгоритмы и составлять свои по аналогии;

- изображать графы;
- выбирать граф, правильно изображающий предложенную ситуацию;
- находить на рисунке область пересечения двух множеств и называть элементы из этой области.

**Формы организации занятий:** основной формой образовательного процесса является учебное занятие, а так же индивидуальная форма работы, работа в парах, групповая и коллективная деятельность.

**Формы контроля:** наблюдение, тестирование, презентация, мини-конференция, индивидуальная работа, фронтальный опрос.

**Методы обмена информацией:** повествование, объяснение, диалог, доказательство, рассказ, рассуждение, беседа.

**Методы стимулирования и мотивации:** игры, соревнования, познавательные беседы, творческие задания; создание ситуации успеха и эмоционально-нравственных ситуаций.

## **Результаты освоения курса внеурочной деятельности**

### **ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

Обучающийся получит возможность для формирования внутренней позиции школьника на уровне положительного отношения к школе, ориентации на содержательные моменты школьной действительности и принятия образца «хорошего ученика», понимания необходимости учения, выраженного в преобладании учебно-познавательных мотивов и предпочтений социального способа оценки знаний

## МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ

### Познавательные универсальные действия

Ученик получит возможность научиться анализировать объекты с выделением существенных и несущественных признаков; сравнивать по заданным критериям два - три объекта, выделяя несколько существенных признаков; самостоятельно выбирать основания и критерии

### Регулятивные универсальные действия

Ученик получит возможность научиться принимать и сохранять учебную цель и задачи в сотрудничестве с учителем, ставить новые учебные задачи; контролировать свои действия; осуществлять контроль при наличии эталона; планировать и выполнять свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации; оценивать правильность выполнения действия на уровне ретроспективной оценки

### Коммуникативные универсальные действия

Ученик получит возможность научиться объяснить свой выбор; строить понятные для партнера высказывания при объяснении своего выбора; формулировать и задавать вопросы

## ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Ученик получит возможность использовать УУД при решении задач, их обосновании и проверке найденного решения умений: выделять форму предметов; определять размеры

предметов; располагать предметы, объекты, цифры по возрастанию, убыванию; выделять, отображать, сравнивать множества и его элементы; располагать предметы, объекты симметрично; находить лишний предмет в группе однородных; давать название группе однородных предметов; находить предметы с одинаковым значением признака (цвет, форма, размер, число элементов и т.д.); находить закономерности в расположении фигур по значению одного признака; называть последовательность простых знакомых действий; находить пропущенное действие в знакомой последовательности; отличать заведомо ложные фразы; называть противоположные по смыслу слова

## Тематический план

(72 ч, 2 ч в неделю)

№ п/п	Наименование раздела	Количество часов
1	Компьютер для начинающих	14ч
2	Обработка текстовой информации	15ч
3	Графический редактор Paint	10ч
4	Обработка информации в Power Point	13ч
5	Занимательные задачи.	12ч
6	Работа над проектами	6 ч.
7	Экскурсии	2 ч.
	<b>Итого:</b>	<b>72 ч</b>

## Тематическое планирование

№ п/п, дата	Тема	Количество во часов	Формы организации и виды деятельности
1	<b>Компьютер для начинающих – 14ч.</b> Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности	1	Занятие – игра
2	Как устроен компьютер	1	ИКТ
3	Что умеет компьютер	1	Работа в паре
4	Ввод информации в память компьютера.	1	Индивидуальная работа
5	Клавиатура. Группы клавиш.	1	ИКТ
6	История латинской раскладки клавиатуры. Компьютерная игра «Угадай, что в мешочке?»	1	Занятие - игра
7	Основная позиция пальцев на клавиатуре	1	ИКТ
8	Состав предметов. Логическое задание «Найди закономерность и раскрась картинку». Работа на компьютере.	1	Урок - экскурсия
9	Программы и файлы.	1	Практическое занятие
10	Рабочий стол.	1	Проектно – исследовательская деятельность
11	Главное меню. Запуск программ.	1	Самостоятельная работа
12	Управление компьютером с помощью меню.	1	Занятие - турнир
13	Контрольная работа. Проект «Сложи домик»	1	Занятие - театрализация
14	Анализ контрольной работы.	1	Занятие с применением компьютера
15	<b>Обработка текстовой информации– 15</b> Текстовый редактор	1	Соревнование
16	Правила ввода текста.	1	Работа в паре
17	Слово, предложение, абзац.	1	Занятие - экскурсия
18	<u>Проект.</u> «Электронный лабиринт» Приёмы редактирования (вставка, удаление и замена символов).	1	Работа в группе
19	Фрагмент. Перемещение и удаление фрагментов.	1	Работа с компьютерной программой
20	Буфер обмена. Копирование фрагментов.	1	Практическое занятие
21	Проверка правописания, расстановка переносов.	1	Занятие на развитие логического мышления

22	Форматирование символов. (шрифт, размер, начертание, цвет).	1	Соревнование
23	Форматирование абзацев (выравнивание, отступ первой строки, междустрочный интервал и др.).	1	Практическое занятие
24	Создание и форматирование списков.	1	ИКТ
25	Вставка в документ таблицы. Заполнение её данными.	1	Самостоятельная работа
26	Копирование и перемещение слайдов	1	Занятие – турнир
27	Мультимедиа: анимация  <i>Проект «Мой любимый герой сказки»</i>	1	Занятие - театрализация
28	Контрольная работа «Сложи головоломку»	1	Парная работа
29	Анализ контрольной работы	1	ИКТ
30	<b>Графический редактор Point -10ч.</b> Компьютерная графика.	1	Занятие - практикум
31	Простейший графический редактор.	1	Занятие с применением компьютера
32	Инструменты графического редактора.	1	ИКТ
33	Инструменты создания простейших графических объектов.	1	Занятие на развитие логического мышления
34	Исправление ошибок и внесение изменений.	1	Конкурс
35	Работа с фрагментами: удаление, перемещение, копирование.	1	Парная работа
36	Преобразование фрагментов	1	Занятие с применением компьютера
37	Устройства ввода графической информации.  <i>Проект «Геометрические фигуры»</i>	1	Занятие - практикум
38	Контрольная работа.	1	Самостоятельная работа
39	Анализ контрольной работы. Учимся находить нужную фигуру и обводить её карандашом	1	Практическое занятие
40	<b>Обработка информации в Power Point – 13 ч.</b> Мультимедийная презентация	1	Работа над творческим проектом «Клоуны»
41	Описание последовательно развивающихся событий (сюжет).	1	Занятие - экскурсия
42	Анимация.	1	ИКТ
43	<i>Проект. «Электронная викторина»</i>	1	Работа в группе
44	Создание эффекта движения с помощью смены последовательности рисунков.	1	Занятие - практикум
45	Отображение множеств. Кодирование.	1	ИКТ
46	Вложенность (включение) множеств. Работаем на компьютере.	1	Практическое занятие
47	Пересечение множеств. Компьютерные задания.	1	Практическое занятие
48	Объединение множеств. Компьютерные задания.	1	Практическое занятие

49	Отрицание. Компьютерное задание «Найди, какая картинка	1	ИКТ
50	лишняя?».	1	Занятие на развитие логического мышления
51	Понятие «истина», «ложь»	1	Занятие с применением компьютера
52	Контрольная работа	1	ИКТ
53	Анализ контрольной работы	1	ИКТ
54	<b>Занимательные задачи – 12ч.</b> Компьютерное задание «Реши головоломку».	1	Занятие - турнир
55	Графы. Выражения.	1	Занятие с применением компьютера
56	Комбинаторика. Работаем на компьютере.	1	Занятие с применением компьютера
57	Комбинаторика. Учимся находить число фигур. Работаем на компьютере.	1	Практическое занятие
58	Логические задачи с неполным условием. Тесты на логику	1	Практическое занятие
59	Развитие внимания. Компьютерные задания в занимательной форме.	1	Занятие на развитие логического мышления
60	Рисуем на компьютере. Задачи - рисунки.	1	Занятие - экскурсия
61	Логические мини – задачи и задачи - шутки по информатике.	1	Занятие - игра
62	Задачи – шутки. Компьютерная игра «Укажи лишнего».	1	Конкурс
63	<u>Проект</u> «На прогулке».	1	Занятие на развитие логического мышления
64	Контрольная работа. Учимся мыслить логически.	1	Занятие - игра
65	.Анализ контрольной работы.	1	ИКТ.
66	<b>Работа над проектами – 6 ч.</b>	1	Занятие на развитие логического мышления
67	Расстановки. Задачи на промежутки.	1	ИКТ
68	Компьютерные добавлялки.	1	Урок - игра
69	Слова с компьютерной начинкой.	1	Работа в группе
70	<u>Проект.</u> Путешествие в страну компьютерных ребусов.	1	Занятие - игра
71	<b>Экскурсии – 2ч.</b> Экскурсия в кабинет информатики	1	Занятие – экскурсия
72	Выполнение индивидуальных творческих заданий	1	Занятие - экскурсия