

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Министерство образования Калининградской области

Управление образования администрации муниципального образования

"Зеленоградский муниципальный округ Калининградской области"

МАОУ ООШ п. Грачевка

РАССМОТРЕНО

Руководитель ШМО



Волкова С.В.

Протокол № 1 от «30»
августа 2023 г.

СОГЛАСОВАНО

Зам. директора по УВР

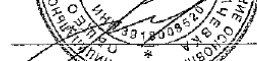


Полищук М.Г.

Протокол № 1 от «30»
августа 2023 г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор



Коноваленко М. Н.

Приказ № 71/1 от «30»
августа 2023 г.

Рабочая программа

курса внеурочной деятельности

«Занимательная информатика»

Срок реализации: 3 учебных года

Возраст детей: 7-10 лет

Учитель: Беляевский Борис Иннокентьевич

п. Грачевка

Результаты освоения курса внеурочной деятельности

Личностные результаты:

- развитие готовности и способности учащихся к саморазвитию и реализации творческого потенциала в духовной и предметно-продуктивной деятельности;
- установление учащимися связи между целью учебной деятельности и её мотивом;
- развитие самосознания, позитивной самооценки и самоуважения, готовность открыто выражать и отстаивать свою позицию, критичность к своим поступкам.

Метапредметные результаты:

- овладение действиями, обеспечивающими организацию
- учащихся, в своей учебной деятельности;
- развитие основных психических процессов: восприятия, внимания, памяти, мышления;
- формирование умения в самостоятельном поиске необходимой информации;
- формирование коммуникативных навыков.

Предметные результаты:

Поле освоения программы учащиеся должны *знать*:

- правила техники безопасности;
- основные устройства ПК;
- правила работы за компьютером;
- виды информации и действия с ней;
- назначение и возможности графического редактора Paint;
- возможности текстового редактора Word Pad;
- возможности редактора Power Point;

- Понятие алгоритма и программирования;
- Правила работы в программной среде Scratch 3.0.

уметь:

- соблюдать требования безопасности труда и пожарной безопасности;
- включить, выключить компьютер;
- работать с устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, дисководы);
- свободно набирать информацию на русском и английском регистре;
- Создавать, копировать и перемещать файлы и папки;
- запускать нужные программы, выбирать пункты меню, правильно закрыть программу.
- работать с программами Paint, Notepad, Word Pad, Power Point;
- создавать игры и анимацию в программе Scratch 3.0.

Содержание курса внеурочной деятельности с указанием форм организации и видов деятельности

1 класс

№ п/п	Содержание	Формы организации	Виды деятельности
1	Техника безопасности и организация рабочего места в кабинете информатики	Лекция	Познавательная
2	Устройство управления – мышь	Практикум	Познавательная
3	Знакомство с программой Paint	Презентация	Познавательная
4	Практическое применение инструментов Paint для создания графических изображений	Практикум	
5	Итоговый проект “Новогодняя сказка”.	Практикум	Игровая
6	Текстовый редактор. Знакомство с текстовым редактором «Блокнот»	Лекция	Познавательная

7	Работа с текстом.	Практикум	Познавательная
8	Введение в программирование. Алгоритмы	Лекция	Познавательная
9	Составление алгоритмов	Практикум	Познавательная
10	Знакомство с программой Scratch 3.0	Лекция	Познавательная
11	Выбор персонажей и создание анимаций в Scratch 3.0	Практикум	Игровая

2 класс

№ п/п	Содержание	Формы организации	Виды деятельности
1	Инструктаж по технике безопасности. Правила поведения за компьютером.	Лекция	Познавательная
2	Основные устройства компьютера.	Презентация	Познавательная
3	Компьютерные программы.	Презентация	Познавательная
4	Операционная система.	Лекция	Познавательная
5	Учетные записи операционной системы, экран приветствия в ОС Windows	Лекция	Познавательная
6	Создание и изменение учетной записи в ОС Windows 10	Практикум	Познавательная
7	Рабочий стол Windows	Лекция	Познавательная
8	Файловые системы, элементы файловой системы	Лекция	Познавательная
9	Типы файлов, ярлыки	Лекция	Познавательная
10	Создание папок, файлов, ярлыков	Практикум	Познавательная
11	Стандартные программы Windows 10	Лекция	Познавательная
13	Работа в графическом редакторе Paint 3D.	Лекция	Познавательная
15	Текстовый редактор. Знакомство с текстовым редактором «Word Pad»	Лекция	Познавательная
16	Форматирование текста	Практикум	Познавательная
17	Вставка изображения в документ.	Практикум	Познавательная
18	Компьютерная презентация. Создание компьютерной презентации.	Практикум	Познавательная
19	Компьютерная презентация. Вставка изображения на слайд.	Практикум	Познавательная
20	Компьютерная презентация. Вставка музыки.	Практикум	Познавательная
21	Компьютерная презентация. Создание анимации.	Практикум	Познавательная
22	Компьютерная презентация. Показ презентации.	Практикум	Познавательная

23	Создание проект – мультфильм.	Соревнование	Игровая
24	Защита проекта	Соревнование	Игровая

3 класс

№ п/п	Содержание	Формы организации	Виды деятельности
1	Техника безопасности, правила поведения в компьютерном классе	Лекция	Познавательная
2	Что такое ЭВМ. История появления вычислительных машин.	Лекция	Познавательная
3	Введение в программирование, алгоритмы и блок-схемы	Лекция	Познавательная
4	Введение в программирование в Scratch 3.0	Лекция	Познавательная
5	Движение спрайта, способы вращения	Лекция	Познавательная
6	Работа с фоном	Лекция	Познавательная
7	Внешний вид спрайта, костюмы	Лекция	Познавательная
8	Практическая работа «Анимация кота»	Практикум	Познавательная
9	Знакомство с системой координат Scratch, положение спрайта в системе координат.	Лекция	Познавательная
10	Практическая работа - «Движение букв»	Практикум	Познавательная
11	Управление спрайтами при помощи клавиатуры.	Лекция	Познавательная
12	Практическая работа - игра «Кошки-мышки»	Практикум	Познавательная
13	Изменение размера спрайта. Эффект отдаления	Лекция	Познавательная
14	Практическая работа - игра «Футбол»	Практикум	Познавательная
15	Создание и редактирование фона	Лекция	Познавательная
16	Практическая работа - игра «Лабиринт»	Практикум	Познавательная
17	Знакомство с клонами, создание и управление клоном.	Лекция	Познавательная
18	Практическая работа - игра «Стреляем по шарикам»	Практикум	Познавательная
19	Практическая работа «Падающий снег»	Практикум	Познавательная
20	Расширения Scratch 3.0 Набор «Перо»	Лекция	Познавательная
21	Практическая работа - «Портал в космос»	Практикум	Познавательная
22	Практическая работа - «Кот-художник»	Практикум	Познавательная

23	Понятие переменных в Scratch 3.0	Лекция	Познавательная
24	Практическая работа - «Кот-великий математик»	Практикум	Познавательная
25	Расширения Scratch 3.0 Набор «Музыка»	Лекция	Познавательная
26	Практическая работа - «Кот-музыкант»	Практикум	Познавательная
27	Расширения Scratch 3.0 Набор «Текст в голос»	Лекция	Познавательная
28	Практическая работа - «Говорящий кот»	Практикум	Познавательная
29	Итоговая работа – анимация «Кот в сапогах»	Соревнование	Игровая

Тематическое планирование

1 класс

Тема занятия	Количество часов
Инструктаж по технике безопасности. Правила поведения за компьютером.	1
Компьютерная клавиатура и мышь, назначение кнопок	1
Знакомство с программой Paint, первый простой рисунок	2
Панель инструментов Paint. Рисунок с использованием фигур. Заливка фигур. Рисунок «Домик»	1
Сохранение рисунка на компьютере	1
Рисунок с использованием фигур. Рисунок «Светофор»	1
Рисунок с использованием фигур. Рисунок «Машина»	1
Использование кистей, Рисунок «Дерево»	1
Использование кистей, Рисунок «Поле»	1
Вставка текста. Рисунок «Школа»	1
Вырезка копирование и вставка участков рисунка, Рисунок «Лес»	2
Вырезка копирование и вставка участков рисунка, Рисунок «Аквариум»	2
Итоговый проект «Новогодняя сказка».	4
Текстовый редактор. Знакомство с тестовым редактором «Блокнот»	1
Составление текста, Заглавные и прописные буквы, цифры и знаки.	2
Вырезка, копирование и вставка текста.	2
Тестовый документ «Анкета», сохранение текста на компьютере.	1
Введение в программирование. Алгоритмы	1
Алгоритм в рисунках	1

Знакомство с программой Scratch 3.0. Примеры программ	1
Интерфейс программы Scratch 3.0. Фон и персонаж (спрайт)	1
Блоки «Движение» и «Цикл» Первая анимация	1
Движение нескольких спрайтов.	1
Костюм персонажа. Анимация «Аквариум». Сохранение проекта.	1
Проект на свободную тему	2

2 класс

№ п/п	Тема занятия	Количество часов
1	Инструктаж по технике безопасности. Правила поведения за компьютером.	1
2	Что такое ЭВМ. История появления вычислительных машин	1
3	Состав персонального компьютера.	1
4	Назначение кнопок и разъемов	1
5	Учетные записи операционной системы, экран приветствия в ОС Windows	1
6	Создание и изменение учетной записи в ОС Windows 10	2
7	Рабочий стол Windows	1
8	Файловые системы, элементы файловой системы	1
9	Типы файлов, ярлыки	1
10	Создание папок, файлов, ярлыков	1
11	Стандартные программы Windows 10	1
12	Знакомство с графическим редактором.	1
13	Работа в графическом редакторе Paint. Интерфейс программы, создание первого рисунка.	1
14	Работа в графическом редакторе Paint. Конкурс на лучший рисунок на заданную тему.	2
16	Текстовый редактор. Знакомство с тестовым редактором «Word Pad»	1
17	Форматирование текста в «Word Pad»	1
18	Вставка изображения в документ.	1
19	Компьютерная презентация. Создание компьютерной презентации.	2
20	Компьютерная презентация. Вставка изображения на слайд.	1
21	Компьютерная презентация. Вставка музыки.	1
22	Компьютерная презентация. Создание анимации.	1
23	Компьютерная презентация. Показ презентации.	1

24	Работа над проектом: Создание игры «Фрукты-овощи»	4
25	Работа над проектом: Создание анимации «Ворона и лисица»	4
26	Защита проектных работ	1

3 класс

№ п/п	Тема занятия	Количество часов
1	Техника безопасности, правила поведения в компьютерном классе	1
2	Что такое ЭВМ. История появления вычислительных машин.	1
3	Введение в программирование, алгоритмы и блок-схемы	1
4	Программирование в Scratch 3.0, возможности и примеры программ.	1
5	Движение и вращение спрайта, способы вращения и поворота	1
6	Работа с фоном	1
7	Внешний вид спрайта, костюмы. Практическая работа «Анимация кота»	1
8	Знакомство с системой координат Scratch, положение спрайта в системе координат.	1
9	Практическая работа - «Движение букв»	1
10	Управление спрайтами при помощи клавиатуры. Практическая работа - игра «Кошки-мышки»	2
11	Изменение размера спрайта. Эффект отдаления. Практическая работа - игра «Футбол»	2
	Практическая работа - игра «Танец снеговиков»	1
12	Создание и редактирование фона. Практическая работа - игра «Лабиринт»	4
13	Знакомство с клонами, создание и управление клоном.	1
14	Практическая работа - игра «Стреляем по шарикам»	1
15	Практическая работа «Падающий снег»	1
16	Расширения Scratch 3.0 Набор «Перо» Практическая работа - «Портал в космос»	2
17	Практическая работа - «Кот-художник»	1
18	Понятие переменных в Scratch 3.0 Практическая работа - «Кот-великий математик»	2
19	Расширения Scratch 3.0 Набор «Музыка» Практическая работа - «Кот-музыкант»	2
20	Расширения Scratch 3.0 Набор «Текст в голос» Практическая работа - «Говорящий кот»	2
21	Итоговая работа – анимация «Кот в сапогах»	4