

УТВЕРЖДАЮ  
Директор МБОУ «Гимназия №30  
им. Железной Дивизии»  
\_\_\_\_\_ Н.А. Чирковская  
приказ № 126 от 29.08.2022 г.

# РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

По курсу внеурочной деятельности «В мире информатики»

Класс 3а

Учитель Степанова Александра Юрьевна категория первая

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора  
по УВР

\_\_\_\_\_ Н.Р. Никитина  
26.08. 2022г.

РАССМОТРЕНО на заседании ШМО

Руководитель ШМО

Г.А.Ахметжанова \_\_\_\_\_  
от 29.08. 2022 г.

Рабочая программа курса внеурочной деятельности «В мире информатики» для обучающихся 3 класса МБОУ «Гимназия № 30 им. Железной Дивизии» составлена в соответствии со следующими нормативными документами:

- ✓ Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» № 273-ФЗ от 29.12.2012, с изменениями и дополнениями;
- ✓ Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования, Приказ Минобрнауки РФ от 06.10.2009 г. №373 «Об утверждении и введении в действие федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования», с изменениями, внесенными приказами Минобрнауки от 26 ноября 2010 года №1241, от 22 сентября 2011 года №2357, от 18 декабря 2012 г. №1060, от 29.12.2014 г. №1643, от 18 мая 2015 №507, от 31.12.2015 №1576;
- ✓ СанПиН 2.4.2.2821-10 «Санитарно-эпидемиологические требования к условиям и организации обучения, содержания в общеобразовательных организациях», Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 29.12.2010 №189 (с изменениями от 29.06.2011 N 85, 25.12.2013 N 72, 24.11.2015 N 81);
- ✓ Федеральный перечень учебников, рекомендованных (допущенных) к использованию в образовательном процессе в образовательных учреждениях, реализующих программы начального общего, основного общего, среднего общего образования Приказ Министерства образования и науки РФ от 31.03.2014 г. №253 «Об утверждении федерального перечня учебников, рекомендуемых к использованию при реализации имеющих государственную аккредитацию образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования», с изменениями от 8 июня 2015 №576, от 28 декабря 2015 №1529, от 26 января 2016 №38;
- ✓ ООП НОО МБОУ «Гимназия № 30 им. Железной Дивизии»
- ✓ Программа воспитания МБОУ «Гимназия № 30 им. Железной Дивизии»

На изучение предмета курса внеурочной деятельности «В мире информатики» в 3 классе отводится по 1 часу в неделю. Курс рассчитан на 34 часа.

Для реализации программы используются пособия педагогов:

1. Информатика: Практикум по технологии работы на компьютере / Под ред. Н.В.Макаровой. М.: «Финансы и статистика», 2000;
2. Молочков В.П. Практические работы в графическом редакторе MS Paint/ Информатика и образование № 2 – 2001
3. Залогова Л.А. Практикум по компьютерной графике. – М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2001.

### **Планируемые результаты освоения курса**

Программа внеурочной деятельности по математике направлена на достижение следующих личностных, метапредметных и предметных результатов обучения

#### *Личностные результаты*

- овладение начальными навыками адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся мире;
- развитие мотивов учебной деятельности;
- развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе;
- развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций.

#### *Метапредметные результаты*

*Выпускник научится:*

#### *Регулятивные*

- устанавливать причинно-следственные связи;
- самостоятельно определять действия, выполняемые с данными задачами;

- планировать последовательность шагов алгоритма для достижения цели;
- вносить необходимые коррективы на основе оценки сделанных ошибок. Проводить контроль и оценку процесса и результата деятельности.

#### *Познавательные*

- самостоятельно определять виды информации по способу представления, по способу восприятия;
- ознакомлению с миром профессий, связанных с информационными и коммуникационными технологиями;

#### *Коммуникативные*

- определять свой поступок, в том числе в неоднозначно оцениваемых ситуациях;
- слушать других, пытаться принимать другую точку зрения, быть готовым изменить свою точку зрения;
- задавать вопросы, обращаться за помощью к одноклассникам, учителю;

*Выпускник получит возможность научиться:*

#### *Регулятивные*

- самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности;
- выполнять универсальные логические действия: выстраивать логическую цепь рассуждений, относить объекты к известным понятиям.

#### *Познавательные*

- самостоятельно отбирать для решения предметных учебных задач необходимые словари, энциклопедии, справочники, электронные диски.
- критически относиться к информации и избирательность её восприятия.

#### *Коммуникативные*

- не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;
- осваивать нормы общения и коммуникативного взаимодействия.

#### *Предметные результаты*

*В результате изучения предмета «В мире информатики» в 3 классе обучающиеся научатся:*

- иметь представление об имени объекта и его значении;
- использовать и строить цепочки (конечные последовательности), деревья и таблицы по их описаниям.
- использовать и строить деревья (списки) для классификации, выбора действий, создания собственного семейного дерева, описания предков и потомков;
- иметь представление об исполнителях, уметь строить для них простейшие программы;
- определять возможные источники информации и стратегию ее поиска;
- осуществлять поиск информации в словарях, справочниках, энциклопедиях, библиотеках;
- обнаруживать изменения объектов наблюдения, описывать объекты и их изменения;
- с помощью сравнения выделять отдельные признаки, характерные для сопоставляемых предметов;
- объединять предметы по общему признаку; различать целое и части;
- составлять и исполнять несложные алгоритмы;
- использовать информацию для принятия решений;
- использовать информацию для построения умозаключений;
- понимать и создавать самим точные и понятные инструкции при решении учебных задач и в повседневной жизни;
- соблюдать требования безопасности, гигиены и эргономики в работе со средствами ИКТ;
- уметь пользоваться на начальном уровне стандартным графическим интерфейсом компьютера;
- уметь пользоваться типовым оборудованием ИКТ (сканер, цифровая камера, магнитофон, принтер, мультимедийный проектор) при помощи учителя;
- вводить с клавиатуры текст на родном языке вслепую; искать и находить информационные объекты в предложенных учителем массивах текстовой, визуальной и звуковой информации, накопленной в книгах и атласах, словарях и справочниках;

- уметь искать сведения, пользуясь информационными ресурсами библиотек, Интернета;
- наблюдать, регистрировать, фиксировать, измерять и описывать любые поддающиеся этому объекты и процессы под непосредственным руководством учителя;
- непосредственно воспринимать, интерпретировать (в том числе в действиях), отбирать и оценивать информационные объекты, прежде всего отражающие ближайшее окружение детей, и выявлять простейшие связи между ними, их внутреннюю структуру;
- самостоятельно проверять соответствие результата выполнения задачи поставленному условию;
- использовать современные средства личной коммуникации от записок и эскизных рисунков до оперативного пользования телефоном и выступления с докладом, поддержанным экранной демонстрацией изображений и текстовых тезисов;

*В результате изучения курса «В мире информатики» в 3 классе обучающиеся получают возможность научиться:*

- оценивать потребность в дополнительной информации;
- анализировать полученные из наблюдений сведения;
- представлять информацию в табличной форме, в виде схем;
- организовывать информацию тематически, упорядочивать по алфавиту, по числовым значениям;
- создавать свои источники информации - информационные объекты (сообщения, небольшие сочинения, графические работы);
- иметь первоначальное представление о материальных и информационных моделях;
- участвовать в коллективном обсуждении и совместной деятельности, понимать и строго соблюдать установленные правила;
- иметь начальные навыки владения стандартными массовыми средствами работы с информационными объектами (текст/ гипертекст, звук, фотография, рисунок, чертеж), создавать и редактировать их с помощью стандартных средств ИКТ;
- уметь использовать информационные технологии, в том числе мультимедиа- проектор, при подготовке и проведении выступлений;
- знать об особенностях восприятия и обработки информации человеком, уметь пользоваться простейшими технологиями человеческого понимания и запоминания информации.

### **Содержание программы внеурочной деятельности по математике Формы организации и виды деятельности.**

#### *1. Вводное занятие (1ч)*

- Беседа о технике безопасности

#### *2. Элементы теории компьютерной графики (2 часа)*

- Назначение графического редактора.
- Понятие компьютерной графики.
- Виды компьютерной графики: растровая и векторная.

#### *3. Основы графики на примере создания и редактирования изображений (20 часов)*

##### 1. Программа Paint.

- Интерфейс программы.
- Создание и сохранение изображения.

##### 2. Техника рисования.

- Инструменты свободного рисования. Использование кистей, аэрографа, карандаша, ластика. Выбор цвета и формы кисти.
- Закраска областей. Создание градиентных переходов.

##### 3. Техника выделения областей изображения.

- Инструменты выделения. Управление параметрами инструментов.
- Приемы выделения областей сложной формы.
- Действия с выделенной областью: масштабирование, поворот, искажение выделенной области.

##### 4. Работа с текстом.

*4. Знакомство с программой создания презентации PowerPoint. Создание анимированных изображений средствами компьютерных программ Paint и PowerPoint (10 часов)*

Программа Power Point.

- Интерфейс программы.
- Создание фона для анимации.
- Создание героев проекта.
- Создание простой анимации с помощью перемещения объектов на слайде.

*5. Итоговое занятие. (1ч).*

Подведение итогов. Поощрение успешно занимавшихся учащихся. Математическая викторина.

### Тематическое планирование.

Воспитательный потенциал данного учебного предмета обеспечивает реализацию следующих целевых приоритетов воспитания обучающихся на уровне основного общего образования.

Основные направления воспитательной деятельности:

1. Патриотическое воспитание и формирование российской идентичности;
2. Гражданское воспитание.
3. Духовное и нравственное воспитание детей на основе российских традиционных ценностей;
4. Приобщение детей к культурному наследию (Эстетическое воспитание);
5. Популяризация научных знаний среди детей (Ценности научного познания);
6. Физическое воспитание и формирование культуры здоровья;
7. Трудовое воспитание и профессиональное самоопределение;
8. Экологическое воспитание.

Цифровые образовательные ресурсы и ресурсы сети Интернет:

1. ЯКласс»: <http://www.yaklass.ru>.
2. Федеральный центр информационно-образовательных ресурсов (ФЦИОР), <http://eor.edu.ru/>.
3. Информационная система "Единое окно доступа к образовательным ресурсам" (ИС "Единое окно"), <http://window.edu.ru/>.
4. «Школьный помощник»: <http://school-assistant.ru/>
5. «Школьная математика»: <http://math-prosto.ru/index.php>
6. Федеральный портал "Российское образование": <http://www.edu.ru/>.

№	Тема занятия	Общее кол-во часов	Основные направления воспитательной деятельности	ЦОР/ЭОР
1	Вводное занятие.	1	5	1,2
2	<i>Элементы теории компьютерной графики</i>	2	4,5	3,5
3	<i>Основы графики на примере создания и редактирования изображений</i>	20	3,4,5,8	2,3,6
4	<i>Знакомство с программой создания презентации PowerPoint. Создание анимированных изображений средствами компьютерных программ Paint и PowerPoint</i>	10	3,4,5,8	1,4,5
5	Итоговое занятие	1	5	2,3
<b>Итого:</b>		<b>34</b>		

**Приложение №1**

**Календарно-тематическое планирование**

№ п/п	Дата		Тема урока	Формы проведения занятий
	по плану	Фактич.		
1			Вводное занятие	познавательная деятельность; логические игры.
2			Интерфейс графического редактора Paint и его элементы	Практикумы; познавательная деятельность;
3			Цветовая модель (характеристики цвета, цветовой круг, цветовые схемы, восприятие цвета)	исследование, работа со справочными пособиями; игровая деятельность; познавательная деятельность;
4			Палитра цветов. Черно-белые свойства палитры. Раскраски	индивидуальная практикумы по решению задач; познавательная деятельность;
5			Инструменты графического редактора	практикум; познавательная деятельность
6			Инструмент Линия	практикум по решению задач; познавательная деятельность
7			Инструмент Кривая линия	исследование; познавательная деятельность;
8			Графические примитивы.	групповая/математическая игра; игровая деятельность;
9			Графические примитивы.	практикум; познавательная деятельность;
10			Построение с помощью клавиши Shift	практикумы по решению задач; познавательная деятельность;
11			Создание компьютерного рисунка	игра; игровая деятельность
12			Создание компьютерного рисунка	практикум; познавательная деятельность
13			Как сохранить созданный рисунок. Как открыть рисунок, сохраненный на диске	практикум; познавательная деятельность
14			Редактирование компьютерного рисунка	практикум; индивидуальная форма работы
15			Фрагмент рисунка. Команда Копировать/вставить. Буфер обмена	работа со справочными пособиями; познавательная деятельность
16			Команды Отобразить/повернуть	исследование; познавательная деятельность;
17			Команды Отобразить/повернуть	групповая форма работы; игровая деятельность
18			Основа пейзажа - проектирование	групповая/ игры; игровая деятельность
19			Что такое пиксель. Рисунки на сетке	работа со справочными пособиями; познавательная

				деятельность
20			Алгоритмы в нашей жизни. Конструирование из мозаики	практикумы по решению задач; познавательная деятельность
21			Алгоритмы в нашей жизни. Конструирование из мозаики	практикум; познавательная деятельность
22			Инструмент Текст	практикум по решению задач; познавательная деятельность
23			Что такое буфер обмена	практикум, познавательная деятельность
24			Создание иллюстрации к фрагменту произведения	индивидуальная работа; познавательная деятельность; художественное творчество;
25			Создание фона фрагмента мультфильма	работа со справочными пособиями; познавательная деятельность
26			Создание фона фрагмента мультфильма	практикумы по решению задач; познавательная деятельность
27			Создание мультипликационного героя	практикум; познавательная деятельность
28			Создание мультипликационного героя	групповая работа; познавательная деятельность
29			Создание анимации в программе PowerPoint	практикумы по решению задач; познавательная деятельность
30			Создание анимации в программе PowerPoint	практикум; познавательная деятельность
31			Создание анимации в программе PowerPoint	практикум; познавательная деятельность
32			Создание анимации в программе PowerPoint	Практикум; познавательная деятельность
33			Создание анимации в программе PowerPoint	практикум; познавательная деятельность
34			Итоговое занятие	конкурс; познавательная деятельность



