

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Средняя общеобразовательная школа №24»
города Ангарска Иркутской области

=Рассмотрено=
на заседании МС
«30» 08 2024г. Протокол № 1
Руководитель МС
_____/О.А. Воронова/

=Согласовано=
Зам. директора по УВР

/О.В.Серебренникова /
« 30 » 08 2024 г.

=Утверждаю=
Директор МБОУ «СОШ №24»

А.А. Чикишев
« 30 » августа 2024г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

по курсу внеурочной деятельности «Практическая информатика»
(общеинтеллектуальное направление)

Год составления: 2024г. на 2024-2025 учебный год

Класс: 2-4

Общее количество часов по плану: 102 ч. (2 кл. – 34 ч., 3 кл. – 34 ч., 4 кл. – 34 ч.)

Количество часов в неделю: 1

г. Ангарск

Рабочая программа по информационной безопасности разработана на основе требований ФГОС к результатам освоения программы начального общего образования с учетом программ, включенных в ее структуру, а также программы воспитания.

Содержание курса

Курс «Практическая информатика» рассчитан на 1 час в неделю во 2-4 классах.

Цель программы: овладение младшими школьниками работы на компьютере, умением работать с различными видами информации и освоение основ проектно-творческой деятельности в прикладных программах Microsoft Office.

Данный курс носит пропедевтический характер. К пропедевтическим элементам компьютерной грамотности относится умение работать с прикладным программным обеспечением.

Программа курса состоит из трех ступеней, фактически продолжающих друг друга, но между тем каждая является самостоятельной частью освоения информационно-компьютерных технологий. Дети, занимаясь все 3 года, смогут освоить работу в основных прикладных программах, но между тем, если ребенок начнет заниматься позже, с 3 или 4 класса, он свободно сможет влиться в сложившийся коллектив.

Планируемые образовательные результаты

Рабочая программа «Практическая информатика» реализует социальное направление внеурочной деятельности МБОУ «СОШ №24».

Личностные, метапредметные и предметные результаты соответствуют пункту 1.2 ООП НОО.

В воспитании детей младшего школьного возраста (**уровень начального общего образования**) целевым приоритетом является создание благоприятных условий для усвоения школьниками социально значимых знаний – знаний основных норм и традиций того общества, в котором они живут. (ООП НОО «Программа воспитания»)

Тематическое планирование

2 класс

Тема	Кол-во часов
Правила поведения в кабинете информатики.	1
Компьютер и его основные устройства.	5
Графика	4
Исполнитель	5
Управление	19
Итого:	34

3 класс

Тема	Кол-во часов
Правила поведения в кабинете информатики.	1
Компьютер и его основные устройства.	4
Текстовый редактор.	23
Исполнитель.	6
Итого:	34

4 класс

Тема	Кол-во часов
Правила поведения в кабинете информатики.	1
Компьютер и его основные устройства.	5
Текстовый редактор	8
Графический редактор Paint.	14
Исполнитель.	6
Итого:	34

Электронное приложение: <https://lbz.ru/files/7906/>

Формы организации и виды деятельности:

На занятиях по курсу внеурочной деятельности «Практическая информатика» используются следующие **виды деятельности:**

- игровая деятельность,
- познавательная деятельность,
- проблемно – ценностное общение.

формы организации деятельности:

- практические занятия,
- беседы-дискуссии.
- организация наблюдения, эксперимента,
- викторины, конкурсы, олимпиады,
- диагностические занятия,
- проектные задачи (индивидуальные и групповые).

**Календарно-тематическое планирование
2 класс**

№	Тема занятия	Кол-во часов
I четверть. «Мир информатики»		
1	Правила поведения в кабинете информатики.	1
2	Компьютер и его основные устройства. Мышь. Пиктограммы.	1
3	Обучающая программа-тренажёр для тренировки работы с клавиатурой. (Задания 1-2)	1
4	Обучающая программа-тренажёр для тренировки работы с клавиатурой. (Задания 3-4)	1
5	Обучающая программа-тренажёр для тренировки работы с клавиатурой. (Задания 5-6)	1
6	Обучающая программа-тренажёр для тренировки работы с клавиатурой. (Задания 7-9)	1
7	Графика. Рисование и обработка картинок с помощью мыши. (Задания 1-2)	1
8	Графика. Рисование и обработка картинок с помощью мыши. (Задания 3-4)	1
II четверть. «Мир информатики»		
9	Раскрашивание компьютерных рисунков. (Задания 1-4)	1
10	Раскрашивание компьютерных рисунков. (Задания 5-8)	1
11	Конструирование	1
12	Способы представления и передачи информации. (Игры с буквами, словами и цифрами).	1
13	Элементы логики. Суждение истинное и ложное. Сопоставление.	1
14	«Мир информатики» 1 год обучения. План и правила. Исполнитель. Пример исполнителя.	1
15	«Мир информатики» 1 год обучения. План и правила. Исполнитель. Пример исполнителя.	1
III четверть. «Наставник 2 класс»		
16	02-02. Собери узор. Выполнение операций методом перетаскивания.	1
17	02-03. Работа с мышью. Выполнение операций методом перетаскивания.	1
18	02-04. Работа с мышью. Двойной щелчок. Очищаем картинку.	1
19	02-05. Игровая обучающая программа, демонстрирующая работу компьютера с числовыми данными. (Сложение, вычитание)	1
20	02-05. Игровая обучающая программа, демонстрирующая работу компьютера с числовыми данными. (Сложение, вычитание)	1
21	02-06. Игровая обучающая программа, знакомящая учеников с приемами редактирования текста с помощью мыши (копирование, удаление, вставка). Сборка.	1
22	02-06. Игровая обучающая программа, знакомящая учеников с приемами редактирования текста с помощью мыши (копирование, удаление, вставка). Путаница.	1

23	02-07. Игровая обучающая программа, демонстрирующая выполнение на компьютере простейших графических операций. Раскрашивание.	1
24	02-08. Игровая обучающая программа, знакомящая учеников с управлением компьютером при помощи клавиатуры. Лабиринт (стрелки).	1
25	02-08. Игровая обучающая программа, знакомящая учеников с управлением компьютером при помощи клавиатуры. Лабиринт (стрелки).	1
IV четверть. «Наставник 2 класс»		
26	02-09. Обучающая программа-тренажёр для тренировки работы с клавиатурой.	1
27	02-09. Обучающая программа-тренажёр для тренировки работы с клавиатурой.	1
28	02-10. Обучающая программа-тренажёр для тренировки работы с клавиатурой.	1
29	02-10. Обучающая программа-тренажёр для тренировки работы с клавиатурой.	1
30	02-11. Обучающая программа-тренажёр для тренировки работы с клавиатурой.	1
31	02-11. Обучающая программа-тренажёр для тренировки работы с клавиатурой.	1
32	02-12. Обучающая программа-тренажёр для тренировки работы с клавиатурой.	1
33	02-12. Обучающая программа-тренажёр для тренировки работы с клавиатурой.	1
34	02-13. Обучающая программа-тренажёр для тренировки работы с клавиатурой.	1

3 класс

№	Тема занятия	Кол-во часов
I четверть. «Мир информатики»		
1	Правила поведения в кабинете информатики.	1
2	Обучающая программа-тренажёр для тренировки работы с мышью.	1
3	Обучающая программа-тренажёр для тренировки работы с клавиатурой. (Задания 1-2)	1
4	Обучающая программа-тренажёр для тренировки работы с клавиатурой. (Задания 3-4)	1
5	Обучающая программа-тренажёр для тренировки работы с клавиатурой. (Задания 5-6)	1
6	Обучающая программа-тренажёр для тренировки работы с клавиатурой. (Задания 7-9)	1
7	Практическая работа. Текстовый редактор. Панель инструментов. Меню <i>Главная</i> . (Буфер обмена, шрифт)	1
8	Практическая работа. Текстовый редактор. Меню <i>Главная</i> . (Шрифт)	1
II четверть		

9	Практическая работа. Текстовый редактор. Меню <i>Главная</i> . (Абзац)	1
10	Практическая работа. Текстовый редактор. Меню <i>Главная</i> . (Абзац)	1
11	Практическая работа. Текстовый редактор. Меню <i>Главная</i> . (Абзац)	1
12	Практическая работа. Текстовый редактор. Меню <i>Главная</i> . (Абзац)	1
13	Практическая работа. Текстовый редактор. Меню <i>Главная</i> . (Стили)	1
14	Практическая работа. Текстовый редактор. Меню <i>Главная</i> . (Стили)	1
15	Практическая работа. Текстовый редактор. Меню <i>Главная</i> . Итоговая работа.	1
III четверть		
16	Практическая работа. Текстовый редактор. Меню <i>Вставка</i> . (Страницы. Таблицы)	1
17	Практическая работа. Текстовый редактор. Меню <i>Вставка</i> . (Таблицы)	1
18	Практическая работа. Текстовый редактор. Меню <i>Вставка</i> . (Таблицы)	1
19	Практическая работа. Текстовый редактор. Меню <i>Вставка</i> . (Таблицы)	1
20	Практическая работа. Текстовый редактор. Меню <i>Вставка</i> . (Таблицы. Макет)	1
21	Практическая работа. Текстовый редактор. Меню <i>Вставка</i> . (Таблицы. Макет)	1
22	Практическая работа. Текстовый редактор. Меню <i>Вставка</i> . (Фигуры)	1
23	Практическая работа. Текстовый редактор. Меню <i>Вставка</i> . (Фигуры)	1
24	Практическая работа. Текстовый редактор. Меню <i>Вставка</i> . (Фигуры)	1
25	Практическая работа. Текстовый редактор. Меню <i>Вставка</i> . (Фигуры). Итоговая работа.	1
IV четверть.		
26	Практическая работа. Текстовый редактор. Меню <i>Вставка</i> . (Фигуры. Схемы)	1
27	Практическая работа. Текстовый редактор. Меню <i>Вставка</i> . (Фигуры. Схемы)	1
28	Практическая работа. Текстовый редактор. Меню <i>Вставка</i> . (Фигуры. Схемы)	1
«Мир информатики» 3 год обучения.		
29	Исполнитель. Составление разветвленных алгоритмов.	1
30	Исполнитель. Составление разветвленных алгоритмов.	1
31	Исполнитель. Составление разветвленных алгоритмов.	1
32	Исполнитель. Составление разветвленных алгоритмов.	1
33	Исполнитель. Составление разветвленных алгоритмов.	1
34	Повторение пройденного материала. Итоговая работа.	1

4 класс

№	Тема занятия	Кол-во часов
I четверть		
1	Правила поведения в кабинете информатики.	1
2	Обучающая программа-тренажёр для тренировки работы с мышью.	1
3	Обучающая программа-тренажёр для тренировки работы с клавиатурой. (Задания 1-2)	1
4	Обучающая программа-тренажёр для тренировки работы с клавиатурой. (Задания 3-4)	1
5	Обучающая программа-тренажёр для тренировки работы с клавиатурой. (Задания 5-6)	1
6	Обучающая программа-тренажёр для тренировки работы с клавиатурой. (Задания 7-9)	1
7	Практическая работа. Текстовый редактор. Панель инструментов. Меню Вставка . (Вставка рисунка SmartArt)	1
8	Практическая работа. Текстовый редактор. Панель инструментов. Меню Вставка . (Вставка рисунка SmartArt). Итоговая работа.	1
II четверть		
9	Практическая работа. Текстовый редактор. Панель инструментов. Меню Вставка . (Вставка. Символ.)	1
10	Практическая работа. Текстовый редактор. Панель инструментов. Меню Вставка . (Вставка. WordArt.)	1
11	Практическая работа. Текстовый редактор. Создание текстового документа.	1
12	Практическая работа. Текстовый редактор. Создание текстового документа.	1
13	Практическая работа. Текстовый редактор. Создание текстового документа.	1
14	Практическая работа. Текстовый редактор. Создание текстового документа. Форматирование.	1
15	Практическая работа. Текстовый редактор. Создание текстового документа. Форматирование. Итоговая работа.	1
III четверть		
16	Практическая работа. Графический редактор Paint. Панель инструментов.	1
17	Практическая работа. Графический редактор Paint. Панель инструментов. Меню Изображение. Инструменты .	1
18	Практическая работа. Графический редактор Paint. Панель инструментов. Меню Фигуры. Цвета .	1
19	Практическая работа. Графический редактор Paint. Божья коровка.	1
20	Практическая работа. Графический редактор Paint. Змей.	1
21	Практическая работа. Графический редактор Paint. Сороконожка.	1
22	Практическая работа. Графический редактор Paint. Шарик.	1
23	Практическая работа. Графический редактор Paint. Снеговик.	1
24	Практическая работа. Графический редактор Paint. Грибы.	1
25	Практическая работа. Графический редактор Paint. Итоговая работа.	1

	Лесная полянка.	
IV четверть.		
26	Практическая работа. Графический редактор Paint. Пчёлка.	1
27	Практическая работа. Графический редактор Paint. Кораблик.	1
28	Практическая работа. Графический редактор Paint. Дом.	1
29	Практическая работа. Графический редактор Paint. Итоговая работа. Летний пейзаж.	1
«Мир информатики» 4 год обучения.		
30	Исполнитель. Составление циклических алгоритмов.	1
31	Исполнитель. Составление циклических алгоритмов.	1
32	Исполнитель. Составление циклических алгоритмов.	1
33	Исполнитель. Составление циклических алгоритмов.	1
34	Повторение пройденного материала. Итоговая работа.	1