

Комитет по образованию администрации муниципального образования
«Всеволожский муниципальный район» Ленинградской области
МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА «БУГРОВСКИЙ ЦО № 3»
(МОБУ «СОШ «Бугровский ЦО № 3»)

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПО ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
НА УРОВНЕ НАЧАЛЬНОГО ОБЩЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ОСНОВЫ ИНФОРМАТИКИ»
4 КЛАСС
на 2025-2026 учебный год

г. Бугры, 2025

Пояснительная записка

В настоящее время компьютерная грамотность нужна любому современному человеку. Компьютер используется в самых разных областях: обучение, развлечение, работа, общение и т.д. Чтобы приобрести навыки работы на компьютере, необходимы начальные, базовые знания. Без них любой пользователь персонального компьютера будет чувствовать себя неуверенно, пытаться выполнять действия наугад. Работа такого пользователя очень часто является непродуктивной и приводит к ошибкам. Обучение в пределах внеурочной деятельности может помочь ребятам овладеть компьютером и научить применять эти знания на практике.

Ребенок в современном информационном обществе должен уметь работать на компьютере, находить нужную информацию в различных информационных источниках (электронных энциклопедиях, Интернете), обрабатывать ее и использовать приобретенные знания и навыки в жизни. Учащиеся младших классов проявляют большой интерес к работе на компьютере и обладают психологической готовностью к активной встрече с ним. Общение с компьютером увеличивает потребность в приобретении знаний и продолжении образования.

Программа «**Основы информатики**» разработана для учащихся 4 классов и проходит в рамках внеурочной деятельности.

Программа внеурочной деятельности рассчитана на 1 час в неделю аудиторных занятий. Общий объем – 34 часа.

Цели программы внеурочной деятельности:

- воспитание позитивного восприятия компьютера как помощника в учёбе, как инструмента творчества, самовыражения и развития;
- практическое применение полученных знаний, умений и навыков, а также созданных проектов в общественно полезной и патриотической деятельности;
- развитие четкого представления о многообразии программных средств;
- развитие творческих способностей учащихся, творческой активности и направленности.

Задачи программы внеурочной деятельности:

- расширить кругозор в областях знаний, тесно связанных с информатикой;
- развить творческое воображение, математическое и образное мышление, речь, память умение работать с компьютерными программами и дополнительными источниками информации и применять знания на практике;
- помочь детям в изучении использования компьютера как инструмента для работы в дальнейшем в различных отраслях деятельности;
- помочь в преодолении боязни работы с техникой, в том числе решение элементарных технических вопросов.

Рабочая программа по внеурочной деятельности на уровне начального общего образования
«Основы информатики» 4 класс на 2025-2026 учебный год

Планируемые результаты в освоении программы

Личностными результатами освоения программы внеурочной деятельности являются:

- овладение начальными навыками адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся мире;
- развитие любознательности, сообразительности при выполнении разнообразных заданий проблемного и эвристического характера;
- развитие внимательности, настойчивости, целеустремленности, умения преодолевать трудности;
- развитие самостоятельности суждений, независимости и нестандартности мышления.

Метапредметными результатами освоения программы внеурочной деятельности являются:

- умение самостоятельно планировать пути достижения целей;
- умение соотносить свои действия с планируемыми результатами;
- умение оценивать правильность выполнения учебной задачи и собственные возможности её решения;
- умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками;
- умение работать индивидуально и в группах.

В результате изучения программы внеурочной деятельности **«Основы информатики»** учащиеся научатся:

- мотивированно выбирать подходящий вид и выполнять построение графиков, линейчатых, столбчатых и круговых диаграмм;
- ориентироваться по таблицам расстояний и схемам, в том числе в задачах с разными единицами измерения;
- выполнять поиск информации по заданному условию на конкретных ресурсах;
- выполнять задания, связанные с поиском информации в справочниках и словарях;
- представлять результаты работы с информацией в виде инфографики;
- представлять результаты работы с информацией в виде доклада с презентацией;
- представлять результаты работы в виде мультимедийной презентации со звуком и видео;
- составлять алгоритмы для конкретного исполнителя, в соответствии с заданием и особенностями языка Scratch;
- составлять простые программы для нескольких исполнителей в среде Scratch;
- решать учебные и творческие задачи с помощью среды программирования Scratch.

Виды деятельности:

- презентация;
- индивидуальная;
- групповая;
- фронтальная;
- беседа;
- игра;
- проект;
- защита проекта.

Содержание программы

Наглядное представление информации (8 ч)

Круговые диаграммы. Линейные и столбчатые диаграммы. Диаграммы с накоплением и и графики. Анализируем схемы. Схемы и таблицы. Сортировка в таблице. Еще раз о наглядности.

Мультимедиа и инфографика (9 ч)

Что такое инфографика. Инфографика в нашей жизни. Читаем инфографику. Звуки в мире информации. Видео как источник информации. Мультимедиа. создаем мультимедиа и инфографику.

Среда программирования Scratch (8 ч)

Алгоритмы и программа Scratch. Границы сцены. Вовремя сделать паузу. Следы на экране. Куда повернуться. Может ли исполнитель говорить. Алгоритмы и программы.

Программирование и управление (9 ч)

Разные костюмы. Свой собственной персонаж. Два исполнителя. Случайность и управление. Поймать и посчитать. А теперь наоборот. Алгоритмы и программы.

Календарно-тематическое планирование

4 класс

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Всего часов	Дата по КТП	Дата по факту
Раздел 1. Наглядное представление информации		8		
1.1	Правила поведения в компьютерном классе	1		
1.2	Круговые диаграммы	1		
1.3	Линейчатые и столбчатые диаграммы	1		
1.4	Решение информационных задач при помощи схем	1		
1.5	Решение информационных задач при помощи схем и таблиц	1		
1.6	Решение информационных задач при помощи схем и диаграмм	1		
1.7	Наглядные способы решения информационных задач	1		
1.8	Итоговое занятие по теме «Наглядное представление информации»	1		
Раздел 2. Мультимедиа и инфографика		9		
2.1	Знакомство с инфографикой	1		
2.2	Области применения инфографики	1		
2.3	Навыки использования инфографики	1		

Муниципальное общеобразовательное бюджетное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа «Бугровский ЦО № 3»

2.4	Запись звука с помощью ПК	1		
2.5	Запись видео с помощью ПК	1		
2.6	Знакомство с мультимедиа	1		
2.7	Задания с мультимедиа и инфографикой	1		
2.8	Итоговое занятие по теме «Мультимедиа и инфографика»	1		
2.9	Защита проектов	1		
Раздел 3. Среда программирования Scratch		8		
3.1	Знакомство со средой Scratch	1		
3.2	Изучение основных возможностей Scratch	1		
3.3	Запустить и остановить исполнителя	1		
3.4	Отследить путь исполнителя	1		
3.5	Исполнитель-чертежник в среде Scratch	1		
3.6	Диалоги исполнителя	1		
3.7	От алгоритма к программе Scratch	1		
3.8	Итоговое занятие по теме «Среда программирования Scratch»	1		
Раздел 4. Программирование и управление		9		
4.1	Управление исполнителем	1		

Рабочая программа по внеурочной деятельности на уровне начального общего образования
«Основы информатики» 4 класс на 2025-2026 учебный год

Муниципальное общеобразовательное бюджетное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа «Бугровский ЦО № 3»

4.2	Создание собственного исполнителя	1		
4.3	Управление несколькими исполнителями	1		
4.4	Исполнители и неуправляемые факторы	1		
4.5	Подсчет событий	1		
4.6	Решение обратных задач с алгоритмами и программированием	2		
4.7	Итоговое занятие по теме «Программирование и управление»	1		
4.8	Защита проектов	1		
Итого:		34		

Учебно-методическое и материально-техническое обеспечение учебной деятельности

Учебно-методическое обеспечение:

- Информатика. Примерные рабочие программы: 2-4 классы/ М.С. Цветкова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2019. – 128 с.: ил. – (Программы и планирование);
- Информатика (в 2 частях). 4 класс. Ч 1 : учебник /Д.И. Павлов, О.А. Полежаева, Л.Н. Коробкова и др.; под ред. А.В. Горячева. – М. : БИНОМ. Лаборатория знаний, 2020. – 96 с.: ил.;
- Информатика (в 2 частях). 4 класс. Ч 2 : учебник /Д.И. Павлов, О.А. Полежаева, Л.Н. Коробкова и др.; под ред. А.В. Горячева. – М. : БИНОМ. Лаборатория знаний, 2020. – 96с.: ил.

Программное обеспечение:

- текстовый редактор;
- графический редактор;
- программа для записи и сохранения звука;
- программа для захвата и сохранения видео с веб-камеры;
- Scratch;
- браузер актуальной версии.

Технические средства обучения:

- компьютер;
- веб-камера;
- мультимедийная доска;
- устройства вывода звуковой информации (колонки).