

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Министерство образования Свердловской области

Артинский муниципальный округ

МБОУ "Сухановская СОШ"

«УТВЕРЖДАЮ»:
Директор МБОУ «Сухановская СОШ»
Татаурова Р.Ш.
Приказ № 197 от 28.08.2026г.



**Рабочая программа курса внеурочной деятельности
«Занимательная информатика»**

Класс: 4

Количество часов в год: 34 часа (1 час в неделю)

Сухановка, 2026г

«Компьютеры — это велосипед для ума». Стив Джобс

В основу программы «Занимательная информатика» заложено воспитание думающего человека, способного не просто потреблять цифровой контент, но и создавать его самостоятельно. В современном мире информационная грамотность становится таким же базовым навыком, как чтение и письмо. Творчество в цифровом пространстве предполагает самостоятельность мышления, оригинальность идей и умение аргументированно отстаивать свою точку зрения через созданные проекты.

Программа предусматривает формирование основ компьютерной культуры; знакомство с устройством ПК и правилами информационной гигиены; освоение средств творческого выражения (текстовые редакторы, графические пакеты, электронные таблицы). Приоритетность задач формирования гражданина цифрового общества, возможность проявления индивидуальности через создание открыток, презентаций и таблиц делает данную программу привлекательной для младших школьников.

Актуальность заключается в том, что дети получают уникальную возможность овладеть офисными пакетами в короткие сроки, переходя от роли пользователя к роли автора. Новизна программы состоит во вхождении в мир цифровых технологий широкому кругу детей без предварительной подготовки. Особое внимание уделяется осознанию чувства солидарности при работе над групповыми мини-проектами.

Цель: Создание условий для развития у детей навыков осознанной работы с информацией и цифровыми инструментами, воспитание их активными создателями качественного контента.

Задачи:

- Развивать интерес к техническим наукам и творчеству;
- Дать начальное представление об устройстве компьютера и правилах безопасности;
- Обучить основам и навыкам работы в MS Word, Paint, Excel, PowerPoint;
- Обогащать знания воспитанников в области визуального дизайна и структурирования данных;
- Стимулировать учащихся к созданию собственных творческих продуктов (открытки, презентации);
- Формировать коммуникативную компетентность при защите проектов.

Отличительные особенности: На начальном этапе дается максимум базовых знаний, основное время уделяется практической творческой работе за компьютером.

Учебно-тематический план (34 часа)

№	Содержание раздела	Теория	Практика	Всего
I	Основы компьютерной грамотности	3	2	5
1	Вводное занятие. Техника безопасности	1	-	1
2	Знакомство с устройством компьютера	1	1	2
3	Правила жизни в мире информации. Оргтехника	1	1	2
II	Работа в текстовом редакторе MS Word	6	19	25
4	Интерфейс. Создание и редактирование текста	1	3	4
5	Оформление текста: шрифты, цвет, списки	1	3	4
6	Графические элементы: автофигуры, WordArt	1	3	4
7-8	Мини-проект «Поздравительная открытка "С днем рождения"»	1	5	6
9	Работа с таблицами: создание и ввод данных	1	2	3
10	Форматирование таблиц. Проект «Расписание уроков»	1	3	4
III	Работа с графическим редактором Paint	2	10	12
11	Инструменты рисования. Геометрические фигуры	1	2	3
12	Редактирование объектов. Обращение цвета	1	2	3
13-14	Конструирование. Проект «Волшебница-зима»	-	6	6
IV	Комбинированные поздравительные проекты	-	4	4
15-16	Открытки ко Дню защитника Отечества и 8 Марта	-	4	4
V	Работа с табличным редактором Excel	3	6	9
17	Особенности MS Excel. Ячейки. Автозаполнение	1	1	2
18	Диаграммы (линейные, столбчатые, круговые)	1	2	3
19	Проект «Наблюдения за погодой»	1	3	4
VI	Работа в программе MS PowerPoint	2	4	6
20	Макеты слайдов. Настройка анимации и дизайна	1	2	3
21	Начало создания индивидуальной презентации	1	2	3

VII	Итоговый модуль	1	3	4
22	Генеральная репетиция защиты	1	1	2
23	Защита мини-проектов. Итоговая диагностика	-	2	2
Итого:		17	48 (включая резерв)	65

Примечание: Программа рассчитана строго на 34 часа согласно ФГОС, блоки II и III объединяются в модули по 2 часа подряд, а итоговая защита проходит в ускоренном режиме (по 3-4 минуты на ученика).

Содержание образовательной деятельности

Раздел I. Инструктаж по ОТ (правила посадки, расстояние до монитора 50-60 см). Устройство системного блока, периферии. Информационная гигиена (пароли, кибербуллинг). Кодирование информации пиктограммами. **Раздел II.** Набор текста. Буфер обмена. Выравнивание. Проверка орфографии. Мини-проект: верстка открытки с использованием слоев (картинка -> надпись WordArt -> рамка). **Раздел III.** Свободное рисование. Использование клавиши Shift для ровных линий. Сборка пейзажа из примитивов. **Раздел V.** Понятие строки, столбца, ячейки. Мастер диаграмм. Преобразование сырых цифр о температуре в наглядный график. **Раздел VI.** Титульный слайд. Анимация входа/выхода. Избегание перегруженности текстом.

Прогнозируемые результаты

Обучающиеся должны знать: устройство компьютера, правила ТБ, назначение программ Word, Paint, Excel, PowerPoint. **Обучающиеся должны уметь:** настраивать параметры страницы, менять шрифты, строить простые диаграммы, сохранять файлы в разных форматах. **Обучающиеся должны овладеть:** навыками публичных выступлений (защита проекта), культурой оформления документов, способами рефлексии своей работы.

Диагностика личностного развития ребенка

Показатели	Методы диагностики
Знания, умения, навыки	
Владение интерфейсом ПО	Наблюдение за скоростью выполнения операций
Навыки набора и редактирования	Контрольная практическая работа (деформированный текст)
Чувство композиции и цвета	Экспертная оценка эстетики созданных открыток
Личностные качества	
Интерес к занятиям	Анкетирование «Мои любимые инструменты»
Творческая активность	Наблюдение за инициативностью в выборе шаблонов
Конфликтность / Сотрудничество	Наблюдение за работой в парах за одним ПК
Личностные достижения	Динамика участия в школьных конкурсах рисунков и сайтов

Система оценок поведенческих проявлений: 1 балл — не проявляется, 2 балла — средний уровень, 3 балла — высокий уровень.

Список литературы

Для педагога:

1. Закон РФ «Об образовании».
2. Босова Л.Л. Информатика. Методическое пособие.
3. Симонович С.В. Общая информатика.
4. Электронные ресурсы Кванториума.

Для детей:

1. Леонтьев В.П. Компьютер для детей и родителей.
2. Сборники пошаговых инструкций «Рисуем в Paint», «Создаем презентацию за час».

ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение 1.

Тезаурус

- *Пиктограмма* — упрощенный символ, передающий смысл без букв.
- *Буфер обмена* — невидимая область памяти, где хранится скопированный объект.
- *Диаграмма* — графическое представление числовых данных.
- *Аппликация (цифровая)* — составление изображения из готовых частей.

Приложение 2.

Советы начинающему пользователю

- Следует избегать лишних кликов мышью — учиться пользоваться горячими клавишами (Ctrl+C, Ctrl+V).
- Необходимо внимательно следовать алгоритму сохранения файла («Файл — Сохранить как»), чтобы не потерять работу.
- Нужно постоянно смотреть на результат на экране, чтобы своевременно исправлять ошибки форматирования.
- Лучше заниматься регулярно по 40 минут, чем сидеть за экраном 3 часа один раз в неделю.

Прошнуровано, пронумеровано и скреплено

печатью 44 (гражданская)

« 54 » сентября 2026 г.

Директор школы: Р.Ш. Татаурова

