

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
КОМИТЕТ ПО ОБРАЗОВАНИЮ
АДМИНИСТРАЦИИ ГОРОДА БРАТСКА
МБОУ "СОШ № 14"

РАССМОТРЕНО

Руководитель ШМО



Калюк Г.Р.

Протокол №1 от «30»
августа 2023 г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор МБОУ "СОШ №14"



Фезлов С.Г.

Приказ № 171 от «01»
сентября 2023 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
Внеурочной деятельности
«Занимательная информатика»

«Базовый уровень»

для обучающихся 2-4 классов

г. Братск 2023

1. Результаты освоения курса внеурочной деятельности

В результате освоения содержания курса «Занимательная информатика» у обучающихся предполагается формирование универсальных учебных действий (познавательных, регулятивных, коммуникативных, личностных) позволяющих достигать предметных результатов.

Личностные результаты

- наличие представлений об информации как важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества; понимание роли информационных процессов в современном мире;
- владение первичными навыками анализа и критичной оценки получаемой информации; ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения; развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;
- способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом, понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества; готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ;
- способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.
- адекватная реакция в проявлениях эмоционально-оценочного отношения к миру (интересы, склонности, предпочтения).
- выражение собственного мнения, позиции; овладение культурой общения и поведения.

Метапредметные результаты:

Регулятивные УУД:

- определять и формулировать цель деятельности на занятии с помощью учителя;
- извлекать с помощью учителя необходимую информацию;
- проговаривать последовательность действий.
- учиться работать по предложенному учителем плану.
- учиться высказывать свое предположение в ходе работы с различными программами;
- строить речевое высказывание в устной форме;
- соотносить результат с целью и оценивать его.
- учиться осознавать свои трудности и стремиться к их преодолению;

Познавательные УУД:

- планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей;
- оценивать правильность выполнения действий и корректировать при необходимости;
- учиться графически оформлять изучаемый материал;
- ориентироваться в своей системе знаний: *отличать* новое от уже известного с помощью учителя.
- перерабатывать полученную информацию: *делать выводы* в результате совместной работы всей группы.
- моделировать различные ситуации;

Коммуникативные УУД:

- учиться работать индивидуально;
- учиться позитивно проявлять себя в эмоциях;
- формировать и развивать коммуникативную компетентность в процессе творческой и учебно-исследовательской деятельности.
-

Предметные результаты:

- формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации; развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;
- формирование умений формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей;
- формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами, умения соблюдать нормы информационной этики и права.

2. Содержание курса внеурочной деятельности с указанием форм организации и видов деятельности

Логико-алгоритмический компонент

Раздел 1. Текстовый редактор Word

Первое знакомство. Вызов программы. Инструментарий программы. Фигуры. Основные навыки работы с фигурами. Создание рисунков, буклетов, проектов, брошюры, творческие проекты.

Раздел 2. Программа Microsoft PowerPoint

Назначение приложения PowerPoint. Типовые объекты презентации. Группы инструментов среды PowerPoint. Запуск и настройка приложения PowerPoint. Назначение панелей инструментов. Выделение этапов создания презентаций. Создание анимации текста, настройка анимации рисунка, запуск и отладка презентации. Постановка задач на конкретном примере. Выделение объектов. Создание слайдов согласно сценарию. Работа с сортировщиком слайдов. Выполнение практических работ по изученному материалу. Выполнение творческого итогового проекта.

Раздел 3. Организационное занятие.

Правила поведения в кабинете информатики. Техника безопасности при работе на компьютерах.

Раздел 4. Теоретические сведения об изобразительном искусстве - компьютерной мультипликации.

История мультипликации, зарождение компьютерной мультипликации. Виртуальный кинематограф как перспективы развития компьютерных технологий.

Виды мультипликации. Знакомимся с жанрами и стилями изобразительного искусства.

Раздел 5. Стандартная программа MS Paint.

Программные средства для работы с графикой. Графический редактор Paint. Инструменты рисования. Свободное рисование. Инструменты рисования линий. Создание стандартных фигур. Заливка областей. Исполнение надписей. Изменение размера просмотра. Изменение размера рисунка. Сохранение рисунка. Операция с цветом. Работа с объектами. Выбор фрагмента изображения. Монтаж рисунка из объектов. Внедрение и

связывание объектов. Вставка графического объекта в текстовый документ. Связывание и внедрение.

Раздел 6. Практическое знакомство с программным обеспечением. Основы работы с программой Gif Animator.

Интерфейс. Панель инструментов. Анимация текста. Специальные эффекты. Редактирование кадров анимации. Способы сохранения. Практикум. Создание анимационных изображений. Разработка творческого проекта. Создание композиций.

Раздел 7. Введение в программу CorelDraw.

Особенности меню. Рабочий лист. Организация панели инструментов. Панель свойств. Палитра цветов. Рисование линий, прямоугольников, квадратов, эллипсов, окружностей, дуг, секторов, многоугольников и звезд. Выделение объектов. Операции над объектами: перемещение, копирование, удаление, зеркальное отражение, вращение, масштабирование. Изменение масштаба просмотра при прорисовке мелких деталей. Особенности создания иллюстраций на компьютере. Закраска объекта (заливка). Однородная, градиентная, узорчатая и текстурная заливки. Формирование собственной палитры цветов. Использование встроенных палитр. Инструменты для точного рисования и расположения объектов относительно друг друга: линейки, направляющие, сетка. Режимы вывода объектов на экран: каркасный, нормальный, улучшенный. Важнейшие элементы кривых: узлы и траектории. Редактирование формы кривой. Рекомендации по созданию рисунков из кривых.

Раздел 8. Знакомство с программой Adobe Photoshop

Демонстрация возможностей, элементы интерфейса Adobe Photoshop. Структура окна программы. Панели инструментов. Знакомство с палитрами. Основы обработки изображений. Выделение фрагментов изображения. Рисование и раскрашивание. Основные операции с документами. Послойная организация изображения. Понятие слоя. Создание, выделение, изменение, удаление, связывание, объединение слоев. Эффекты слоя Трансформация слоя. Изменение прозрачности слоя. Редактирование фоновых слоев. Создание многослойного изображения. Монтаж фотографий. Знакомство с модулем Photoshop – Image Ready, их отличия, переход в Photoshop и обратно. Создание анимации. Кадры анимации, операции над кадрами (создание, удаление, копирование, перенос, создание промежуточных кадров). Сохранение и загрузка анимации.

Описание форм организации и видов деятельности

При организации работы с обучающимися рекомендуется использовать такие *формы*, как групповые и индивидуальные занятия младших школьников с учителем; самостоятельная индивидуальная работа обучающихся и работа в группах; подготовка проектов. Каждое занятие должно носить практический характер. При взаимодействии с обучающимися в процессе их общеинтеллектуального развития используются следующие *виды деятельности*: игровая, исследовательская, поисковая, предметная, коммуникативная, проектная, конструктивная.

Методы стимулирования и мотивации: познавательные беседы, творческие задания; создание ситуации успеха и эмоционально-нравственных ситуаций.

3. Тематическое планирование

2 класс

№	Тема занятия	Основные виды учебной деятельности обучающихся	
Вводное занятие			
1	ТБ. Компьютер и его устройства. Компьютер и его составляющие. Первое знакомство.	<ul style="list-style-type: none"> • понимать и применять полученную информацию при выполнении заданий; • осознанно строить речевое высказывание в устной форме; • понимать разновидности программ; • знать основные устройства компьютера. 	
2	Виды программ.		
Текстовый редактор Word			
3	Текстовый редактор Word. Первое знакомство. Вызов программы.	<ul style="list-style-type: none"> • знать основные элементы интерфейса программ (палитра и панели инструментов, сцена и рабочая область); • понимать: гладкая и угловая точка, направляющая прямая, манипулятор кривизны, текущий цвет, группа, габаритная рамка; • понимать назначение индикаторов заливки и обводки; градиентную заливку; • уметь выделять группы фигур; • копировать; • точно перемещать; • выполнять группировку, отражение, поворот, создавать отрезок прямой, добавление узлов, изменение формы контура, заливку открытого контура, гладкий узел, замкнутый контур, угловой узел; • уметь работать с автофигурами: создание автофигур, выделение автофигур, удаление автофигур, отмена действий, перемещение, изменение размеров, изменение пропорций, сохранение пропорций при изменении размеров, перемещение планов, выделение группы фигур, группировка, отражение, поворот, перемещение рисунка в другой документ. 	
4	Инструментарий программы. Фигуры.		
5	Основные навыки работы с фигурами. Вставка. Закраска.		
6	Основные навыки работы с фигурами. Группировка.		
7	Основные навыки работы с фигурами. Обтекание.		
8	Основные навыки работы с фигурами. Объем.		
9	Основные навыки работы с фигурами. Поворот.		
10	Основные навыки работы с фигурами. Порядок.		
11	Основные навыки работы с фигурами. Эффект тени.		
12	Составляем поздравительную открытку		
13	Оформление буклетов		
14	Оформление буклетов		
15	Создание компьютерного рисунка.		
16	Создание компьютерного рисунка.		
17	Создание компьютерного рисунка.		
18	Создание брошюры. Оформление		
19	Творческий проект.		
20	Творческий проект.		
Программа Microsoft PowerPoint			
21	Введение в программу MS PowerPoint.		<ul style="list-style-type: none"> • знать назначение и функциональные возможности PowerPoint; • уметь работать с объектами и инструментами PowerPoint; • знать технологию настройки PowerPoint; • уметь запускать приложение PowerPoint; • создавать слайд (создавать фон, текст, вставлять рисунки); • изменять настройки слайда;
22	Основные понятия для работы с программой.		
23	Основные возможности программы		
24	Описание внешнего вида окна программы.		
25	Создание презентации. Представление информации на экране. Ввод и оформление текста		
26	Создание презентации. Представление		

	информации на экране. Ввод и оформление текста	<ul style="list-style-type: none"> • создавать анимацию текста, рисунка.
27	Создание презентации. Представление информации на экране. Ввод и оформление текста	
28	Вставка объектов мультимедиа в MS PowerPoint: анимация, использование звуковых эффектов	
29	Вставка объектов мультимедиа в MS PowerPoint: анимация, использование звуковых эффектов	
30	Вставка объектов мультимедиа в MS PowerPoint: анимация, использование звуковых эффектов	
31	Создание творческой работы – мини проекта.	
32	Создание творческой работы – мини проекта.	
33	Итоговое занятие	
34	Итоговое занятие	

3 класс			
№	Тема занятия	Основные виды учебной деятельности обучающихся	
Организационное занятие.			
Теоретические сведения об изобразительном искусстве - компьютерной мультипликации.			
1	Техника безопасности. Знакомимся с жанрами изобразительного искусства	<ul style="list-style-type: none"> • понимать и применять полученную информацию при выполнении заданий; • осознанно строить речевое высказывание в устной форме; • проявлять индивидуальные творческие способности при выполнении задания; • исследовать собственные нестандартные способы решения; сопоставлять характеристики объектов по одному (нескольким) признакам; • преобразовывать информацию по заданным правилам и путём рассуждений. 	
2	Знакомимся со стилями изобразительного искусства		
Стандартная программа MS Paint.			
3	Первые шаги в рисовании. Графический редактор MS Paint.	<ul style="list-style-type: none"> • выбирать и запускать нужную программу; • работать с основными элементами пользовательского интерфейса: использовать меню, обращаться за справкой, работать с окнами (изменять размеры и перемещать окна, реагировать на диалоговые окна); • вводить информацию в компьютер с помощью клавиатуры, мыши и других технических средств; • создавать, переименовывать, перемещать, копировать и удалять файлы; • соблюдать требования к организации компьютерного рабочего места, требования безопасности и гигиены при работе со средствами ИКТ. 	
4	Инструменты программы MS Paint.карандаш и палитра		
5	Инструменты программы MS Paint.Рисование прямоугольников.		
6	Инструменты программы MS Paint.Рисуем робота.		
7	Инструменты программы MS Paint.Рисование овалов.		
8	Инструменты программы MS Paint.Рисуем лица.		
9	Инструменты программы MS Paint.Рисуем елку.		
10	Инструменты программы MS Paint.Рисуем машины.		
11	Рисуем вазу с цветами.		
12	Инструменты программы Tux Paint.		
13	Инструменты программы Tux Paint.		
Практическое знакомство с программным обеспечением.			
Основы работы с программой Gif Animator.			
14	Знакомимся с видами анимации, мультимедиа.	<ul style="list-style-type: none"> • научиться создавать простейшие анимации; • редактировать готовые анимации; • создавать простейшие анимированные gif-файлы из подготовленных изображений; • научиться презентовать свой проект. • производить изменение формы, цвета и положения объекта или его частей во времени и в пространстве; • создавать надписи, титры, применять к тексту эффекты; • получать конечный продукт в виде либо GIF-анимации. 	
15	Графическая анимация от зарождения до эпохи Диснея.		
16	Выразительные средства и жанры анимации.		
17	Первые шаги в компьютерной анимации. Gif Animator.		
18	Создание анимации «Колобок»		
19	Создание анимации «Колобок»		
20	Создание анимации «Винни-пух»		
21	Создание анимации «Винни-пух»		
22	Создание анимации «Винни-пух»		
23	Создание компьютерной сказки «Змейка»		
24	Создание компьютерной сказки «Змейка»		
25	Создание компьютерной сказки «Змейка»		
26	Создание компьютерной сказки «Змейка»		
27	Создание компьютерной сказки «Змейка»		

28	Анимация в презентации. Создание композиций.	
29	Анимация в презентации. Создание композиций.	
30	Анимация в презентации. Создание композиций.	
31	Итоговое повторение	
32	Итоговое повторение	
33	Итоговое повторение	

4 класс		
№	Тема занятия	Основные виды учебной деятельности обучающихся
Теоретические сведения		
1	Техника безопасности. Знакомство с живописью, графикой и мультимедийными энциклопедиями	<ul style="list-style-type: none"> • понимать и применять полученную информацию при выполнении заданий; • осознанно строить речевое высказывание в устной форме; • проявлять индивидуальные творческие способности при выполнении задания; • исследовать собственные нестандартные способы решения; сопоставлять характеристики объектов по одному (нескольким) признакам; <p>преобразовывать информацию по заданным правилам и путём рассуждений.</p>
Введение в программу CorelDraw.		
2	Первые шаги в рисовании. Введение в программу CorelDraw.	<ul style="list-style-type: none"> • создавать рисунки из простых объектов (линий, дуг, окружностей...); • выполнять основные операции над объектами (удаление, перемещение, масштабирование, вращение, зеркальное отражение и др.); • формировать собственные цветовые оттенки в различных цветовых моделях; • закрашивать рисунки, используя различные виды заливок; • работать с контурами объектов; • создавать рисунки из кривых; • создавать иллюстрации с использованием методов упорядочения и объединения объектов; • получать объемные изображения; • применять различные графические эффекты (объем, перетекание, фигурная подрезка и т.д.), создавать надписи, заголовки.
3	Векторный редактор CorelDraw. Основы работы с объектами.	
4	Векторный редактор CorelDraw. Закраска рисунков.	
5	Векторный редактор CorelDraw. Создание рисунков из кривых.	
6	Векторный редактор CorelDraw. Методы упорядочения и объединение объектов.	
7	Векторный редактор CorelDraw. Эффект объема.	
8	Векторный редактор CorelDraw. Эффект перетекания.	
9	Векторный редактор CorelDraw. Работа с текстом.	
10	Векторный редактор CorelDraw. Сохранения и загрузка изображения.	
Знакомство с программой Adobe Photoshop		
11	Повышаем мастерство. Знакомимся с Adobe Photoshop.	<ul style="list-style-type: none"> • знать назначение графического редактора Photoshop; • знать возможности графического редактора Adobe Photoshop; • понимать структуру растровых изображений; • знать основные элементы интерфейса программы. • уметь запускать и закрывать программу; • открывать и сохранять файлы в программе Adobe PhotoShop; • строить выделения с помощью различных
12	Обрабатываем изображения в программе Adobe Photoshop.	
13	Обрабатываем изображения в программе Adobe Photoshop.	
14	Создаем коллаж в Adobe Photoshop.	
15	Создаем коллаж в Adobe Photoshop.	
16	Вспоминаем работу с программой Power Point.	
17	Анимация в презентациях.	
18	Анимация в презентациях.	
19	Правила демонстрации в презентации.	
20	Использование встроенной графики.	

21	Программы для создания анимации.	инструментов; <ul style="list-style-type: none"> • рисовать кистью; • использовать различные режимы наложения; • применять различные виды заливки; • создавать градиентные заливки; • работать с палитрой слоев; • создавать, удалять, дублировать слой; • создавать различные эффекты слоя; • создавать фигурный и простой текст различных направлений; • изменять текст; • уметь применять различные эффекты к текстовому слою; • применять различные виды фильтров к изображению.
22	Программы для создания анимации.	
23	Разработка сюжета презентации.	
24	Практическая работа по созданию презентации.	
25	Практическая работа по созданию презентации.	
26	Демонстрации презентации.	
27	Знакомимся с жанрами музыкального искусства.	
28	Мультимедийные энциклопедии.	
29	Мультимедийные энциклопедии.	
30	Вокальная музыка.	
31	Запись звука.	
32	Инструментальная музыка.	
33	Итоговое занятие.	