

Утверждаю  
директор КГУ  
«Общеобразовательная школа  
села Сандыктау»  
Абдуова Е.К.



План работы  
кружка по информатике  
«Юный программист»

Руководитель:

Попов А.Д.

2024 год

**Увлекательный мир информатики**  
**Календарно - тематическое планирование по внеурочной деятельности 3-4 класс – 34 часа**

№ п/п	Тема занятия	Кол-во часов	Элементы содержания	Требования к уровню подготовки обучающихся (к предметным и метапредметным результатам)	Дата проведения
1	Что изучает информатика. Техника безопасности и организация рабочего места.	1	Введение. Клавиатурный тренажер в режиме ввода букв. Человек и информация.	Соблюдение безопасных приёмов труда при работе на компьютере, бережное отношение к техническим устройствам.	
2	Информационные технологии и техника безопасности.	1	Материальные технологии. Информационные технологии. Источники и приёмники информации.	Научиться определять: назначение компьютеров, область применения и примеры их использования; использовать: правила безопасного поведения и гигиены при работе с компьютером.	
3	Компьютеры вокруг нас. Носители информации.	1	Компьютеры вокруг нас. Новые профессии. Клавиатурный тренажер в режиме ввода букв. Носители информации.	Научиться определять: назначение компьютеров, область применения и примеры их использования; извлекать информацию; ориентироваться в системе знаний, осознавая необходимость новых; использовать: правила безопасного поведения и гигиены при работе с компьютером.	
4	Компьютеры в школе. Получение информации.	1	Клавиатурный тренажер в режиме ввода букв. Компьютеры в школе. Получение информации.	Научиться: извлекать необходимую информацию по теме урока. перерабатывать информацию (анализировать, обобщать, классифицировать, сравнивать, выделять причины и следствия) для получения необходимого результата для создания нового продукта; -Приобретение первоначальных представлений о компьютерной грамотности.	
5	Правила поведения в компьютерном классе.	1	Клавиатурный тренажер в режиме ввода букв. Правила поведения в компьютерном классе.	Знать и выполнять: основные правила поведения в компьютерном классе; Научиться: доносить свою позицию до других, владея приёмами речи.	
6,7	Основные устройства компьютера.	2	Назначение основных устройств компьютера для ввода, вывода, обработки информации. Включение и выключение компьютера и подключаемых к нему устройств.	Научиться владеть информацией: назначение основных устройств компьютера для ввода, вывода, обработки информации. Научиться умению: включать и выключать компьютер.	
8	Компьютерные программы. Действия с информацией.	1	Клавиатурный тренажер в режиме ввода букв. Представление информации.	Овладеть новыми понятиями и терминами по теме, иметь первоначальные представления о компьютерной грамотности.	
9	Основные устройства компьютера. Рабочий стол на экране компьютера.	1	Рабочий стол на экране компьютера. Значки, фон. Тренажёр мыши.	Научиться: извлекать необходимую информацию по теме урока. Уметь: включать и выключать компьютер.	



10.	Основные устройства компьютера. Компьютерная мышь.	1	Компьютерная мышь. Тренажёр мыши.	Научится умению: пользоваться мышью и клавиатурой; запускать компьютерные программы, завершать их выполнение; включать и выключать компьютер.	
11	Основные устройства компьютера. Клавиатура.	1	Клавиатурный тренажер в режиме ввода предложений.	Научится умению: пользоваться мышью и клавиатурой; запускать компьютерные программы, завершать их выполнение; включать и выключать компьютер.	
12	Включение и выключение компьютера. Кодирование информации.	1	Клавиатурный тренажер в режиме ввода предложений. Включение и выключение компьютера и подключаемых к нему устройств.	Научится умению: пользоваться мышью и клавиатурой; запускать компьютерные программы, завершать их выполнение; включать и выключать компьютер.	
13	Компьютерные программы. Запуск программы.	1	Клавиатурный тренажер в режиме ввода предложений. Запуск программы.	Научиться: запускать компьютерные программы, завершать их выполнение.	
14	Завершение выполнения программы. Хранение информации.	1	Клавиатурный тренажер в режиме ввода предложений. Запуск, завершение выполнения программы. Хранение информации	Научиться: запускать компьютерные программы, завершать их выполнение.	
15	Запуск и завершение программ.	1	Тренажер мыши. Значки некоторых программ.	Научиться: запускать стандартные программы с рабочего стола, из меню, выполнять действия в них, завершать их работу.	
16	Игровое итоговое занятие по теме «Знакомство с компьютером».	1	Итоговая практическая работа. Викторина: «Как я знаю компьютер».	Проверка умения запускать стандартные программы с рабочего стола, из меню, выполнять действия в них, завершать их работу.	

17	Создание рисунков. Задания в ситуациях. Обработка информации и данных.	1	Задания в ситуациях. Рисование на бумаге. Обработка информации и данных.	Познакомиться с примерами ситуаций, в которых может потребоваться умение создавать рисунки с помощью компьютера.	
18	Компьютерная графика. Обработка информации и данных.	1	Растровая графика. Векторная графика. Рисование одного и того же рисунка на чистом листе и на бумаге в клетку.	Овладеть знаниями: для чего используется компьютерная графика. Научиться приемам обработки информации.	
19	Графические редакторы. Игра: «Открытие видов информации».	1	Знакомство с Paint. Примеры программ со встроенными графическими редакторами. Игра: «Открытие видов информации».	Овладеть знаниями: для чего используется компьютерная графика; название графических редакторов; основные инструменты и операции при работе в графическом редакторе.	



20, 21	Основные операции при рисовании. Мир объектов.	2	Знакомство с Paint. Основные операции при рисовании. Объект, его имя и свойства.	Научиться: выбирать различные инструменты в редакторе; создавать изображение, выполнять его модификацию; сохранять изображение.	
22, 23	Создание и сохранение рисунка. Инструменты графического редактора.	2	Рисование и стирание точек, линий, фигур. Работа в Paint. Функция объекта, отношения между объектами.	Знать: для чего используется компьютерная графика; название графических редакторов; основные инструменты и операции при работе в графическом редакторе.	
24, 25	Инструменты графического редактора. Преобразование рисунка. Заливка цветом.	2	Работа с простыми информационными объектами (рисунок): преобразование, создание, сохранение, удаление, заливка цветом. Работа в Paint.	Научиться: выбирать различные инструменты в редакторе; создавать изображение, выполнять его модификацию; сохранять изображение.	
26	Итоговая практическая работа по теме «Создание рисунков».	1	Итоговое занятие по теме «Создание рисунков». Организация выставки компьютерных рисунков. Участие в районном конкурсе компьютерных рисунков.	Проверка умения выполнять различные действия с графическим изображением. Научиться: применять полученные умения на практике при самостоятельной работе.	
27	Создание мультфильмов (анимации). Ситуации.	1	Задания в ситуациях. Анимация к предложенным картинкам. Показ на практике выбранных ситуаций.	Познакомиться с примерами ситуаций, в которых может потребоваться умение создавать движущиеся изображения с помощью компьютера.	
28	Компьютерная анимация.	1	Работа с программой создания мультфильмов и анимационных объектов. Понятие «компьютерная анимация». Выбор объектов для анимации.	Овладение знаниями: понятие «компьютерная анимация»; названия программ, позволяющих создавать анимацию; основные этапы по созданию анимированного изображения.	
29	Программы для создания анимации. Системные программы.	1	Работа в PowerPoint. Системные программы и операционная система.	Научиться: выполнять основные операции при создании анимированного изображения; сохранять и просматривать созданное анимированное изображение; извлекать информацию; ориентироваться в системе знаний, осознавая необходимость новых.	
30	Создание покадровой рисованной анимации.	1	Работа в PowerPoint. Основные операции покадровой анимации.	Научиться: выполнять основные операции при создании анимированного изображения; сохранять и просматривать созданное анимированное изображение.	
31	Создание покадровой рисованной анимации.	1	Работа в PowerPoint. Программирование анимации.	Иметь возможность научиться: выполнять основные операции при создании анимированного изображения; сохранять и просматривать созданное анимированное изображение.	

32	Создание покадровой рисованной анимации	1	Конструирование анимации. Создание кадров по выбранной тематике, выбор анимации.	Научиться: выполнять основные операции при создании движущихся изображений с помощью одной из программ.	
33	Создание покадровой рисованной анимации. Компьютерные сети.	1	Создание сюжета. Создание сценария. Компьютерные сети. Информационные системы.	Научиться: создавать сюжеты и сценарии, сохранять движущиеся изображения и вносить в них изменения; извлекать информацию; ориентироваться в системе знаний, осознавая необходимость новых.	
34	Итоговое занятие – конкурсная программа: «Юные информатики»	1	Творческая работа по выбранной ситуации по созданию анимации. Конкурсная программа: «Юные информатики».	Научиться: выполнять основные операции при создании компьютерной анимации с помощью одной из программ; соотносить результат своей деятельности с целью и оценивать его; договариваться с одноклассниками, согласуя с ними свои интересы и взгляды.	