

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Александровская средняя общеобразовательная школа»  
Кезского района Удмуртской Республики

Рассмотрена и принята

Педагогическим советом школы

Протокол №9 от 30.08.2024

Утверждена

Директор школы *Васильев В.А.* Васильев В.А.

Приказ № 115 от 30.08.2024



**Рабочая программа по курсу  
«Занимательная информатика»  
для обучающихся 4 класса**

## Пояснительная записка.

Рабочая программа курса «Занимательная информатика» для 4 класса составлена на основе авторской программы Горячева «Информатика в играх и задачах» для начала изучения пропедевтического курса «Информатика и ИКТ». Рабочая программа рассчитана на 34 часа в год, 1 час в неделю.

### **Цели** обучения информатике в начальной школе:

формирование общих представлений школьников об информационной картине мира, об информации и информационных процессах как элементах реальной действительности;

знакомство с базовой системой понятий информатики;

получение предметных знаний умений и навыков, таких как умение создавать с помощью компьютера простейшие тексты и рисунки, умение использовать электронные конструкторы, использовать компьютер при тестировании, при организации развивающих игр и эстафет, при поиске информации в электронных справочниках и энциклопедиях и т.д.

обеспечение подготовки младших школьников к решению информационных задач на последующих ступенях общего образования;

воспитание способностей школьника к адаптации в быстро меняющейся информационной среде как одного из важнейших элементов информационной культуры человека, наряду с формированием обще учебных и общекультурных навыков работы с информацией;

### **Задачи:**

научиться осознанно применять общие учебные умения и навыки:

Представлять информацию об изучаемом объекте в виде описания (текста и/или рисунка);

Решать элементарные информационные задачи с помощью компьютера: пользоваться калькулятором, кратко отвечать на вопросы («Да» / «Нет»), задавать вопросы, на которые можно ответить «Да» или «Нет», выполнять тестовые задания путём выбора правильного или наиболее полного ответа и т.д.; осознанно использовать в своей учебной деятельности:

Устную и письменную речь – для общения, передачи и обмена информацией;

Кодирование – как действие по преобразованию формы представления информации;

Компьютер – как универсальный инструмент для создания информационных объектов, их преобразования, хранения и передачи; получить первоначальные знания, которые позволят в дальнейшем получить прочные и глубокие знания по информатике в соответствии с образовательным стандартом;

развивать свои обще учебные умения и коммуникативные навыки;

научиться воспринимать информацию без искажений от учителя, из учебников, обмениваться информацией в общении между собой, пользоваться современными средствами связи (телефон, электронная почта);

научиться описывать объекты реальной действительности, т.е. представлять информацию о них различными способами (в виде чисел, текста, рисунков, таблиц).

### **Планируемые результаты.**

#### **Личностные результаты**

Обучающийся получит возможность для формирования внутренней позиции школьника на уровне положительного отношения к школе, ориентации на содержательные моменты школьной действительности и принятия образца «хорошего ученика», понимания необходимости учения, выраженного в преобладании учебно-познавательных мотивов и предпочтений социального способа оценки знаний

#### **Метапредметные**

#### **Познавательные универсальные действия**

Ученик получит возможность научиться анализировать объекты с выделением существенных и несущественных признаков; сравнивать по заданным критериям два - три объекта, выделяя несколько существенных признаков; самостоятельно выбирать основания и критерии

#### Регулятивные универсальные действия

Ученик получит возможность научиться принимать и сохранять учебную цель и задачи в сотрудничестве с учителем, ставить новые учебные задачи; контролировать свои действия; осуществлять контроль при наличии эталона; планировать и выполнять свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации; оценивать правильность выполнения действия на уровне ретроспективной оценки

#### Коммуникативные универсальные действия

Ученик получит возможность научиться объяснить свой выбор; строить понятные для партнера высказывания при объяснении своего выбора; формулировать и задавать вопросы

#### **Предметные результаты**

Ученик получит возможность использовать УУД при решении задач, их обосновании и проверке найденного решения умений: выделять форму предметов; определять размеры предметов; располагать предметы, объекты, цифры по возрастанию, убыванию; выделять, отображать, сравнивать множества и его элементы; располагать предметы, объекты симметрично; находить лишний предмет в группе однородных; давать название группе однородных предметов; находить предметы с одинаковым значением признака (цвет, форма, размер, число элементов и т.д.); находить закономерности в расположении фигур по значению одного признака; называть последовательность простых знакомых действий; находить пропущенное действие в знакомой последовательности; отличать заведомо ложные фразы; называть противоположные по смыслу слова

### **Содержание программы**

#### **4-й класс (34 ч)**

##### **Раздел 1. Компьютер для начинающих- 14 ч.**

Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности. Как устроен компьютер. Что умеет компьютер. Ввод информации в память компьютера. Клавиатура. Группы клавиш. История латинской раскладки клавиатуры. Основная позиция пальцев на клавиатуре. Состав предметов. Логическое задание «Найди закономерность и раскрась картинку». Работа на компьютере. Работа над творческим проектом «Домик».

Программы и файлы. Рабочий стол. Управление компьютером с помощью мыши. Как работает мышь. Главное меню. Запуск программ. Управление компьютером с помощью меню.

##### **Раздел 2. Обработка текстовой информации – 15 ч.**

Текстовый редактор. Правила ввода текста. Слово, предложение, абзац. Приёмы редактирования (вставка, удаление и замена символов). Фрагмент. Перемещение и удаление фрагментов. Буфер обмена. Копирование фрагментов. Проверка правописания, расстановка переносов. Форматирование символов (шрифт, размер, начертание, цвет). Форматирование абзацев (выравнивание, отступ первой строки, междустрочный интервал и др.). Создание и форматирование списков. Вставка в документ таблицы, ее форматирование и заполнение данными. Интерфейс PowerPoint. Копирование и перемещение слайдов.

##### **Раздел 3. Графический редактор Paint – 5 ч.**

Компьютерная графика. Простейший графический редактор. Инструменты графического редактора. Инструменты создания простейших графических объектов. Исправление ошибок и внесение изменений. Работа с фрагментами: удаление, перемещение, копирование. Преобразование фрагментов. Устройства ввода графической информации.

##### **Работа над проектами- 3 ч.**

Электронный лабиринт. Мой любимый герой сказки. Геометрические фигуры. Электронная викторина.

**Экскурсия** в компьютерный класс. Выполнение творческих заданий.

**В результате обучающиеся научатся:**

- находить общее в составных частях и действиях у всех предметов из одного класса (группы однородных предметов);
- называть общие признаки предметов из одного класса (группы однородных предметов) и значения признаков у разных предметов из этого класса;
- понимать построчную запись алгоритмов и запись с помощью блок-схем;

**Обучающиеся получают возможность научиться:**

- выполнять простые алгоритмы и составлять свои по аналогии;
- изображать графы;
- выбирать граф, правильно изображающий предложенную ситуацию;
- находить на рисунке область пересечения двух множеств и называть элементы из этой области.

**Формы организации занятий:** основной формой образовательного процесса является учебное занятие, а так же индивидуальная форма работы, работа в парах, групповая и коллективная деятельность.

**Формы контроля:** наблюдение, тестирование, презентация, мини-конференция, индивидуальная работа, фронтальный опрос.

**Методы обмена информацией:** повествование, объяснение, диалог, доказательство, рассказ, рассуждение, беседа.

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

**Тематический план  
(34 ч, 1 ч в неделю)**

№ п/п	Наименование раздела	Количество часов
1	Компьютер для начинающих	14ч
2	Обработка текстовой информации	15ч
3	Графический редактор Paint	5ч
	<b>Итого:</b>	<b>34 ч</b>

**Тематическое планирование**

№ п/п, дата	Тема	Количество часов	Формы организации и виды деятельности
1	<b>Компьютер для начинающих – 14ч.</b>  Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности	1	Занятие – игра
2	Как устроен компьютер	1	ИКТ
3	Что умеет компьютер	1	Работа в паре
4	Ввод информации в память компьютера.	1	Индивидуальная работа
5	Клавиатура. Группы клавиш.	1	ИКТ
6	История латинской раскладки клавиатуры. Компьютерная игра «Угадай, что в мешочке?»	1	Занятие - игра
7	Основная позиция пальцев на клавиатуре	1	ИКТ
8	Состав предметов. Логическое задание «Найди закономерность и раскрась картинку». Работа на компьютере.	1	Урок - экскурсия
9	Программы и файлы.	1	Практическое занятие

10	Рабочий стол.	1	Проектно – исследовательская деятельность
11	Главное меню. Запуск программ.	1	Самостоятельная работа
12	Управление компьютером с помощью меню.	1	Занятие - турнир
13	Проект «Сложи домик»	1	Занятие - театрализация
14	Анализ проектных работ	1	Занятие с применением компьютера
15	<b>Обработка текстовой информации– 15</b> Текстовый редактор	1	Соревнование
16	Правила ввода текста.	1	Работа в паре
17	Слово, предложение, абзац.	1	Занятие- экскурсия
18	<i>Проект.</i> «Электронный лабиринт» Приёмы редактирования (вставка, удаление и замена символов).	1	Работа в группе
19	Фрагмент. Перемещение и удаление фрагментов.	1	Работа с компьютерной программой
20	Буфер обмена. Копирование фрагментов.	1	Практическое занятие
21	Проверка правописания, расстановка переносов.	1	Занятие на развитие логического мышления
22	Форматирование символов. (шрифт, размер, начертание, цвет).	1	Соревнование
23	Форматирование абзацев (выравнивание, отступ первой строки, междустрочный интервал и др.).	1	Практическое занятие
24	Создание и форматирование списков.	1	ИКТ
25	Вставка в документ таблицы. Заполнение её данными.	1	Самостоятельная работа
26	Копирование и перемещение слайдов	1	Занятие – турнир
27	Мультимедиа: анимация <i>Проект</i> «Мой любимый герой сказки»	1	Занятие - театрализация
28	Анализ проектной работы	1	Парная работа
29	Головоломка «Сложи головоломку» Контрольная работа	1	ИКТ
30	<b>Графический редактор Point -5ч.</b> Компьютерная графика.	1	Занятие - практикум
31	Простейший графический редактор.	1	Занятие с применением компьютера
32	Инструменты графического редактора.	1	ИКТ
33	Инструменты создания простейших графических объектов.	1	Занятие на развитие логического мышления
34	Исправление ошибок и внесение изменений.	1	Конкурс

**Литература и дополнительные источники.**

1. Босова Л.Л., Босова А.Ю., Коломенская Ю.Г. Занимательные задачи по информатике. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2006.
2. Горячев, А. В. Информатика в играх и задачах. 2 класс. Ч. 1, 2. – М.: Баласс, 2012.
3. Интернет-ресурс: <http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/3/>
4. <http://metodist.lbz.ru/konkursy/files/konkmr/5-2011.pdf> <http://metodist.lbz.ru/content/videocourse/info.php>
5. Цифровые образовательные ресурсы: <http://school-collection.edu.ru>
6. Интернет портал ПРОШколу. ru <http://www.proshkolu.ru/>

**Время выполнения:** один урок (45 минут).

**Структура тестовой работы:** тестовая работа состоит из двух равноценных вариантов, каждый из которых включает в себя 20 тестовых заданий двух уровней сложности. (20 баллов)

Первый уровень – 1 - 16 задания – базовый.

Второй уровень – 17 -20 задание – повышенный.

Задания базового уровня проверяют, как усвоены требования программы.

**Оценка тестовой работы:**

За каждое верно выполненное задание базового уровня ученик получает 1 балл.

За каждое верно выполненное задание повышенного уровня ученик получает 2 балла, за частично выполненное задание – 1 балл, если задание не выполнено или ученик не приступил к выполнению задания – 0 баллов.

**Оценка качества выполнения работы:**

19 –20 баллов – «5»

18-15баллов – «4»

14 – 11 баллов - «3»

менее 11 баллов –«2»

**Вариант №1**

**Задание 1**

Какой общий признак у предметов? Выберите один из 3 вариантов ответа:



- 1) геометрические фигуры
- 2) многоугольники
- 3) круглые предметы

**Задание 2**

Какой предмет можно включить в группу, сохранив общий

признак группы?



Выберите один из 3 вариантов ответа:

- 1) доска
- 2) тумбочка
- 3) холодильник

**Задание 3**



На какие два множества можно разделить эти предметы?

Выберите один из 3 вариантов ответа:

- 1) множество домов и множество троллейбусов

2) множество домов и множество тракторов

3) множество домов и множество машин

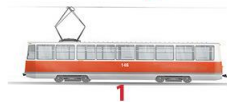
**Задание 4**

Какой предмет лишний?



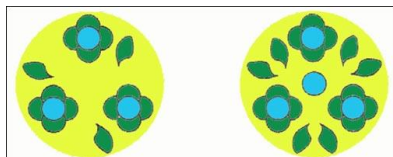
Выберите один из 4 вариантов ответа:

- 1) 1
- 2) 2
- 3) 3
- 4) 4



**Задание 5**

Какие элементы нужно добавить, чтобы рисунки на тарелках были одинаковыми?



Выберите один из 4 вариантов ответа:

- 1) 
- 2) 
- 3) 

**Задание 6**

Какие общие части у этих предметов?



Выберите несколько из 4 вариантов ответа:

- 1) сиденье
- 2) спинка
- 3) ножки
- 4) подлокотники

### Задание 7

Отметьте верное высказывание.

1. Верблюд живет в лесу, питается верблюжьей колючкой, его называют кораблем пустыни.
2. Верблюд живет в пустыне, питается верблюжьей колючкой, его называют кораблем пустыни.
3. Верблюд живет в поле, питается мелким грызунами, его называют кораблем пустыни.

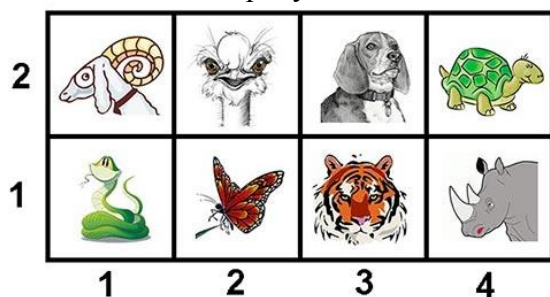
Выберите один из 3 вариантов ответа:

- 1) 1
- 2) 2
- 3) 3

### Задание 8

Кто живет по адресу (4, 2)?

Обведи объект на рисунке.



### Задание 9

Какая пословица записана?

- (2, 2)    (4, 1)    (5, 3)    (3, 1)    (2, 3)

3	в	науки	у	не	нет
2	страха	без	один	глаза	очень
1	воин	велики	и	муки	поле
	1	2	3	4	5

- 1) У страха глаза велики
- 2) Один в поле не воин
- 3) Без муки нет и науки

### Задание 10

Определи ложные признаки или действия по отношению к профессии.

Шофер - это человек, который... .

Выберите один из 3 вариантов ответа:

- 1) перевозит пассажиров
- 2) водит машины
- 3) красит машины

### Задание 11

Возьми только первые слоги из данных слов и узнай зашифрованное слово?

КОЛОС, МЕБЕЛЬ, ТАРАКАН

1. клетка
2. комета
3. слово

### Задание 12

Переставь буквы в слове ОСЕЛ так, чтобы получилось слово

ответ:

### Задание 13

Для чего служит клавиатура?

- 1) Для хранения информации; 2) Для обработки информации;



3) Для вывода информации 4) Для ввода информации

**Задание 14**

Выбери лишнее.

- 1) зрительная информация; 2) языковая информация;  
3) тактильная информация; 4) вкусовая информация.

**Задание 15**

Отметь лишнее

- 1) лист бумаги; 2) лист папируса; 3) лист клёна

**Задание 16**

Сколько ячеек оперативной памяти необходимо для записи слова «СТОЛ»?

- 1) 1    2) 4    3) 8

**Задание 17**

Оцените высказывание: код информации в оперативной памяти имеют значение 0 и 1.

- 1) Истина                    2) Ложь

**Задание 18**

Что общего между всеми носителями информации?

- 1) хранят информацию    2) имеют общую форму    3) имеют один и тот же цвет

**Задание 19**

В нём хранится и обрабатывается всё, с чем мы работаем на компьютере.

- 1) монитор    2) системный блок    3) Процессор

**Задание 20**

С её помощью можно указывать и передвигать предметы, изображённые на экране монитора.

- 1) Мышь    2) Клавиатура    3) Сканер

**Вариант №2**

**Задание 1**



Какой общий признак у предметов?

Выберите один из 3 вариантов ответа:

- 1) Бытовая техника  
2) Круглые предметы  
3) Звери

**Задание 2**

Какой предмет можно включить в группу, сохранив общий признак группы?



Выберите один из 3 вариантов ответа:

- 1) Самолёт  
2) Велосипед  
3) Троллейбус

**Задание 3**

На какие два множества можно разделить эти предметы?

Выберите один из 3



цветов

вариантов ответа:

- 1) множество учебных принадлежностей и множество  
2) множество учебных

принадлежностей и множество растений

3) множество учебных принадлежностей и множество деревьев

**Задание 4**

Какой предмет "лишний"?

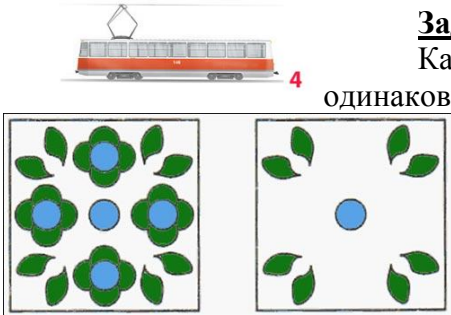


Выберите один из 4 вариантов ответа:

- 1) 1
- 2) 2
- 3) 3
- 4) 4

**Задание 5**

Какие элементы нужно добавить, чтобы рисунки на платке были одинаковыми?



Выберите один из 3 вариантов ответа:

- 1)
- 2)
- 3)

**Задание 6**

Какие общие части у этих предметов?

Выберите один из 4 вариантов ответа:



**Задание 7**

Отметьте верное высказывание.

- 1. Дельфин — это рыба, живёт на суше и в море, умеет плавать и нырять, питается мальками.
- 2. Дельфин — это млекопитающее, живёт в море, умеет плавать и нырять, питается рыбой.
- 3. Дельфин — это млекопитающее, живёт в море, умеет ходить, питается бананами, ананасами.

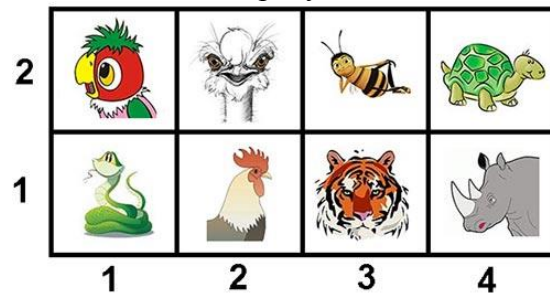
Выберите один из 3 вариантов ответа:

- 1) 1
- 2) 2
- 3) 3

**Задание 8**

Кто живет по адресу (1, 2)?

Обведи объект на рисунке.



**Задание 9**

Какая пословица записана?

(1, 2)    (2, 3)    (5, 2)    (4, 1)    (3, 1)

3	сидят	обеда	за	глядят	не
2	без	а	врозь	гонится	не
1	герой	славой	беседа	красна	вместе
	1	2	3	4	5

- 1) Герой за славой не гонится
- 2) Без обеда не красна беседа
- 3) Сидят вместе, а глядят врозь

#### **Задание 10**

Определи ложные признаки или действия по отношению к профессии.

Пилот - это человек, который... .

*Выберите один из 3 вариантов ответа:*

- 1) водит самолеты
- 2) перевозит людей и грузы
- 3) плавает по морям

#### **Задание 11**

Возьми только первые слоги из данных слов и узнай зашифрованное слово?

КОЛОС, МЕБЕЛЬ, ТАРАКАН

1. клетка
2. комета
3. слово

#### **Задание 12**

Переставь в слове НАСОС буквы так, чтобы получилось новое слово

*ответ:*

#### **Задание 13**

Для чего служит клавиатура?

- 1) Для хранения информации; 2) Для обработки информации;
- 3) Для вывода информации 4) Для ввода информации

#### **Задание 14**

Носом мы воспринимаем:

- 1) обонятельную информацию; 2) тактильную информацию;
- 3) вкусовую информацию; 4) обаятельную информацию.

#### **Задание 15**

Отметь носитель информации для компьютерной игры

- 1) диск; 2) бумага; 3) папирус.

#### **Задание 16**

Сколько ячеек оперативной памяти необходимо для записи слова «ЭКРАН»?

- 1) 1    2) 5    3) 10

#### **Задание 17**

Оцените высказывание: в компьютере информация хранится в процессоре.

- 1) Истина                      2) Ложь

#### **Задание 18**

С его помощью тексты и изображения можно напечатать на бумаге.

- 1) Сканер    2) Принтер    3) Проектор

#### **Задание 19**

В нём хранится и обрабатывается всё, с чем мы работаем на компьютере.

- 1) монитор    2) системный блок    3) Процессор

#### **Задание 20**

С её помощью можно указывать и передвигать предметы, изображённые на экране монитора.

1) Мышь 2) Клавиатура 3) Сканер

**ОТВЕТЫ к итоговой тестовой контрольной работе по занимательной информатике  
4 класса**

	<b>1 вариант</b>	<b>2 вариант</b>
	1	2
	2	3
	3	2
	4	1
	2	3
	1,2	1,2
	2	2
	Черепаша	Попугай
	3	2
0	2	1
1	2	2
2	Село	Сосна
3	4	4
4	2	1
5	3	1
6	2	2
7	1	2
8	1	2
9	3	3
0	1	1