

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Гимназия №25» города Курска

ПРИНЯТО

решением методического объединения
учителей начальных классов

МБОУ «Гимназия №25»

Протокол от 30.08 2024 года № 1

Руководитель МО

Алифанова И.М. / Алифанова И.М.
подпись Ф.И.О.

СОГЛАСОВАНО

Зам.директора по УВР

30.08 / 2024
подпись

Алифанова И.М. 2024 года

Рабочая программа

внеурочной деятельности «Моя информационная культура»

уровень образования: *НАЧАЛЬНОЕ ОБЩЕЕ ОБРАЗОВАНИЕ, 3-4 КЛАССЫ*

срок реализации - 2 года

количество часов - 68 часов

Составитель: Агаркова О.Г., учитель начальных классов МБОУ «Гимназия №25»

г. Курска

Программа разработана в соответствии с ФГОС НОО

Курск, 2024 г.

1. Пояснительная записка

Рабочая программа данного учебного курса внеурочной деятельности разработана в соответствии с требованиями:

1. Федерального закона от 29.12.2012 № 273 «Об образовании в Российской Федерации»;
2. Приказа Минпросвещения от 31.05.2021 № 286 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования»;
3. Методических рекомендаций по использованию и включению в содержание процесса обучения и воспитания государственных символов Российской Федерации, направленных письмом Минпросвещения от 15.04.2022 № СК-295/06;
4. СанПиН 1.2.3685-21;

Цель курса: в начальной школе планируется пропедевтическое изучение основ информатики, приоритетная цель которого – сформировать у школьников первоначальные навыки использования средств информационных и коммуникационных технологий в познавательной и практической деятельности.

Место курса в плане внеурочной деятельности МБОУ «Гимназия № 25»: учебный курс предназначен для обучающихся 3–4-х классов; рассчитан на 1 час в неделю/34 часа в 3-4 классах.

. Для достижения прочных навыков работы на компьютере учащиеся согласно календарно-тематическому планированию выполняют практические работы с использованием компьютера, с учетом выполнения требований СанПин, а также закрепляют полученные знания и умения с помощью проектной деятельности.

2. Содержание курса внеурочной деятельности.

Курс информатики в начальной школе имеет комплексный характер. В соответствии с первым аспектом информатики осуществляется теоретическая и практическая бескомпьютерная подготовка, к которой относится формирование первичных понятий об информационной деятельности человека, об организации общественно значимых информационных ресурсов

(библиотек, архивов и пр.), о нравственных и этических нормах работы с информацией. В соответствии со вторым аспектом информатики осуществляется практическая пользовательская подготовка — формирование первичных представлений о компьютере, в том числе подготовка школьников к учебной деятельности, связанной с использованием информационных и коммуникационных технологий на других предметах.

Таким образом, важнейшим результатом изучения информатики в школе является развитие таких качеств личности, которые отвечают требованиям информационного общества, в частности, приобретение учащимися информационной и коммуникационной компетентности (ИКТ - компетентности).

Изучение курса в **третьем** классе начинается с темы «Информация, человек и компьютер», при изучении которой внимание ребенка обращается на феномен информации, подчеркивается ее роль в жизни человека. Затем выделяются виды информации по способу восприятия ее человеком, вводятся понятия источника и приемника информации на простых примерах, обсуждается компьютер как инструмент, помогающий человеку работать с информацией.

Содержание второй главы естественно вытекает как «связка» между информацией и компьютером. Глава вторая — о действиях с информацией. Школьники через разговор о действиях с информацией готовятся к пониманию понятия информационного процесса. Кульминационным моментом содержания в третьем классе является понятие объекта. Формируется представление об объекте, как предмете нашего внимания, т.е. под объектом понимаются не только предметы, но и свойства предметов, процессы, события, понятия, суждения, отношения и т. д. Такой подход позволит уже в начальной школе серьезно рассматривать такие объекты, как «алгоритм», «программа», «исполнитель алгоритма», «модель», «управление» и иные абстрактные понятия. Такой методический прием позволяет младшему школьнику рассуждать о свойствах алгоритма, свойствах «исполнителя алгоритма», свойствах процесса управления и так далее, что составляет содержание курса в **четвертом** классе.

Уже в третьем классе начинается серьезный разговор о компьютере, как системе, об информационных системах.

В четвертом классе рассматривается «Мир понятий» и действий с ними. Изучается «Мир моделей», вводится понятие информационной модели, в том числе компьютерной. Рассматриваются понятия исполнителя и алгоритма действий; формы записи алгоритмов. Дети осваивают понятие управления: собой, другими людьми, техническими устройствами (инструментами работы с информацией), ассоциируя себя с управляющим объектом и осознавая, что есть объект управления, осознавая цель и средства управления. Школьники учатся понимать, что средства управления влияют на ожидаемый результат и что часто результат не соответствует цели и ожиданиям.

В процессе осознанного управления своей учебной деятельностью и компьютером, школьники осваивают термины управления. Тема управления является важнейшей с точки зрения ФГОС второго поколения, поскольку в начальной школе необходимо научить детей управлять не только компьютером и своим временем, но и собой.

Они учатся узнавать процессы управления в окружающей действительности, описывать их в терминах информатики, приводить примеры из своей жизни. Школьники учатся видеть и понимать в окружающей действительности не только ее отдельные объекты, но и их связи и отношения между собой, понимать, что управление – это особый, активный способ отношений между объектами. Видеть отношения – значит учиться «видеть» системы. А это, в свою очередь, способствует развитию у учащихся начальной школы системного мышления, столь необходимого в современной жизни наряду с логическим и алгоритмическим. Логическое и алгоритмическое мышление также являются предметом целенаправленного формирования и развития в четвертом классе с помощью соответствующих заданий и упражнений.

Кроме того, программой курса предусматривается работа обучающихся на образовательных платформах: Учи.ру, ЯндексУчебник, РЭШ, Сириус, Инфоурок. Все платформы в целом имеют хорошую образовательную базу, которая способствует улучшению результатов обучения. При этом разработчики заданий постоянно вносят коррективы и усовершенствования в процесс прохождения. Стоит отметить, что цифровизация обучения неизбежна, но использование указанных ресурсов способствует развитию ИКТ- компетенций и углублению результатов образования обучающихся.

3. Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности.

Личностные результаты.

Эти требования достигаются под воздействием применения методики обучения и особых отношений «учитель — ученик»:

- готовность и способность к саморазвитию, сформированность мотивации к обучению и познанию;

- ценностно-смысловые установки обучающихся, отражающие их индивидуально-личностные позиции;
- социальные компетенции;
- личностные качества.

Метапредметные результаты.

Эти требования достигаются при освоении теоретического содержания курса, при решении учебных задач в рабочей тетради и на компьютере, при выполнении проектов во внеурочное время — это освоение УУД:

- познавательных;
- регулятивных;
- коммуникативных;
- овладение межпредметными понятиями (объект, система, действие, алгоритм и др.).

Предметные результаты.

Эти требования достигаются при освоении теоретического содержания курса, при решении учебных задач в рабочей тетради и на компьютере, при выполнении заданий и проектов во внеурочное время.

- овладение простейшими способами представления и статистических данных; формирование представлений о статистических закономерностях в реальном мире и о различных способах их изучения, о простейших вероятностных моделях; развитие умений извлекать информацию, представленную в таблицах, на диаграммах, графиках, описывать и анализировать массивы числовых данных с помощью подходящих статистических характеристик, использовать понимание вероятностных свойств окружающих явлений при принятии решений;
- развитие умений применять изученные понятия, результаты, методы для решения задач практического характера и задач из смежных дисциплин с использованием при необходимости справочных материалов, компьютера, пользоваться оценкой и прикидкой при практических расчётах;
- развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе; развитие умений составить и записать алгоритм для конкретного исполнителя; формирование знаний об алгоритмических конструкциях, логических значениях и операциях; знакомство с одним из языков программирования и основными алгоритмическими структурами—линейной, условной и циклической;
- формирование умений формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей – таблицы, схемы, графики, диаграммы, с использованием соответствующих программных средств обработки данных;
- формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права.

С точки зрения достижения планируемых результатов обучения наиболее ценными являются следующие **компетенции**, отраженные в содержании курса:

— **наблюдать за объектами** окружающего мира; обнаруживать изменения, происходящие с объектом, и учиться устно и письменно описывать объекты по результатам наблюдений, опытов, работы с информацией;

— **соотносить результаты** наблюдения с целью, соотносить результаты проведения опыта с целью, т. е. получать ответ на вопрос «Удалось ли достичь поставленной цели?»;

— устно и письменно **представлять информацию** о наблюдаемом объекте, т. е. создавать текстовую или графическую модель наблюдаемого объекта с помощью компьютера с использованием текстового или графического редактора;

— **понимать**, что освоение собственно информационных технологий (текстового и графического редакторов) является не самоцелью, а **способом деятельности** в интегративном процессе познания и описания (под описанием понимается создание информационной модели текста, рисунка и др.);

— **выявлять** отдельные признаки, характерные для сопоставляемых объектов; в процессе информационного моделирования и сравнения объектов анализировать результаты сравнения (ответы на вопросы «Чем похожи?», «Чем не похожи?»); объединять предметы по общему признаку (что лишнее, кто лишний, такие же, как..., такой же, как...), различать целое и часть. Создание информационной модели может сопровождаться проведением простейших измерений разными способами. В процессе познания свойств изучаемых объектов осуществляется сложная мыслительная деятельность с использованием уже готовых предметных, знаковых и графических моделей;

— **решать творческие задачи** на уровне комбинаций, преобразования, анализа информации при выполнении упражнений на компьютере и компьютерных проектов;

— **самостоятельно составлять** план действий (замысел), проявлять оригинальность при решении творческой конструкторской задачи, создавать творческие работы (сообщения, небольшие сочинения, графические работы), разыгрывать воображаемые ситуации, создавая простейшие мультимедийные объекты и презентации, применять простейшие логические выражения типа: «...и/или...», «если... то...», «не только, но и...» и давать элементарное обоснование высказанного суждения;

— **овладевать первоначальными умениями** передачи, поиска, преобразования, хранения информации, использования компьютера; при выполнении интерактивных компьютерных заданий и развивающих упражнений — поиском (проверкой) необходимой информации в интерактивном компьютерном словаре, электронном каталоге библиотеки. Одновременно происходит овладение различными способами представления

информации, в том числе в табличном виде, упорядочения информации по алфавиту и числовым параметрам (возрастанию и убыванию);

— **получать опыт организации своей деятельности**, выполняя специально разработанные для этого интерактивные задания. Это задания, предусматривающие выполнение инструкций, точное следование образцу и простейшим алгоритмам, самостоятельное установление последовательности действий при выполнении интерактивной учебной задачи, когда требуется ответ на вопрос «В какой последовательности следует это делать, чтобы достичь цели? »;

— **получать опыт рефлексивной деятельности**, выполняя особый класс упражнений и интерактивных заданий. Это происходит при определении способов контроля и оценки собственной деятельности (ответы на вопросы «Такой ли получен результат?», «Правильно ли я делаю это?»), нахождении ошибок в ходе выполнения упражнения и их исправлении;

— **приобретать опыт сотрудничества** при выполнении групповых компьютерных проектов: уметь договариваться, распределять работу между членами группы, оценивать свой личный вклад и общий результат деятельности.

4. Тематическое планирование курса внеурочной деятельности.

№ п/п	Наименование темы	Кол-во часов	Содержание занятий
3 класс (34 часа)			
1.	Информация, человек и компьютер.	6	Человек и информация. Источники приемники информации. Носители информации. Компьютер
2.	Действия информацией.	9	Получение информации. Представление информации. Кодирование информации. Кодирование и шифрование данных. Хранение информации. Обработка информации.
3.	Мир объектов.	9	Объект, его имя и свойства. Функции объекта. Отношения между объектами. Характеристика объекта. Документ и данные об объекте.
4.	Компьютер, системы и сети.	10	Компьютер — это система. Системные программы и операционная система. Файловая система. Компьютерные сети. Информационные системы.

4 класс (34 часа)			
1.	Повторение.	7	Человек в мире информации. Действия с данными. Объект и его свойства. Отношения между объектами. Компьютер как система.
2.	Суждение, умозаключение, понятие.	9	Мир понятий. Деление понятий. Обобщение понятий. Отношения между понятиями. Понятия «истина» и «ложь». Суждение. Умозаключение.
3.	Мир моделей.	8	Модель объекта. Текстовая и графическая модели. Алгоритм как модель действий. Формы записи алгоритмов. Виды алгоритмов. Исполнитель алгоритма. Компьютер как исполнитель.
4.	Управление.	10	Кто кем и зачем управляет. Управляющий объект и объект управления. Цель управления. Управляющее воздействие. Средство управления. Результат управления. Современные средства коммуникации.

**Календарно-тематическое планирование
3 класс.**

№ п/п	Тема занятия	Форма проведения занятия	Кол-во часов	ЦОР/ЭОР
1.	ТБ и правила поведения в компьютерном классе. Человек и информация.	Знакомство	1	https://uchi.ru https://resh.edu.ru/
2.	Источники и приемники информации.	Беседа.	1	https://education.yan
3.	Носители информации.	Беседа.	1	dex.ru/
4.	Компьютер.	Беседа.	1	https://infourok.ru/
5.	Итоговый урок по главе 1.	Игра.	1	https://siriusolymp.ru
6.	Получение информации.	Беседа	1	/ http://school-
7.	Получение информации.	Практическая работа.	1	collection.edu.ru/
8.	Представление информации.	Практическая работа.	1	
9.	Кодирование информации.	Работа с текстовым редактором.	1	
10.	Кодирование и шифрование данных.	Работа с текстовым редактором.	1	
11.	Хранение информации.	Практическая работа.	1	
12.	Обработка числовой информации.	Работа с текстовым редактором.	1	
13.	Обработка текстовой и графической информации.	Работа с текстовым и графическим редактором.	1	
14.	Итоговый урок по главе 2.	Игра.	1	
15.	ТБ и правила поведения в компьютерном классе. Объект и его имя.	Беседа	1	
16.	Объект и его свойства.	Работа с текстовым редактором.	1	
17.	Объект и его свойства.	Работа с текстовым редактором.	1	
18.	Функции объекта (Часть 1).	Работа с графическим редактором	1	

19.	Функции объекта (Часть 2).	Проект.	1
20.	Отношения между объектами.	Работа с текстовым редактором.	1
21.	Характеристика объекта.	Работа с текстовым редактором.	1
22.	Документ и данные об объекте.	Работа с текстовым и графическим редактором.	1
23.	Итоговый урок по главе 3.	Игра.	1
24.	Компьютер — это система.	Практическая работа.	1
25.	Компьютер — это система.	Практическая работа.	1
26.	Системные программы операционная система.	Практическая работа.	1
27.	Файловая система.	Практическая работа	1
28.	Компьютерные сети.	Практическая работа.	1
29.	Компьютерные сети.	Практическая работа.	1
30.	Информационные системы.	Игра.	1
31.	Информационные системы.	Творческая работа.	1
32.	Итоговый урок по главе 4.	Творческая работа.	1
33.	Защита проекта.	Проект.	1
34.	Итоговое повторение за курс 3 класса.	Творческая работа.	1

**Календарно-тематическое планирование
4 класс**

№ п/п	Тема занятия	Форма проведения занятия	Кол-во часов	ЦОР/ЭОР
1.	Человек в мире информации.	Знакомство поведения.	1	https://uchi.ru https://resh.edu.ru/
2.	Действия с данными.	Практическая работа.	1	https://education.yan
3.	Объект и его свойства.	Практическая работа.	1	dex.ru/
4.	Отношения между объектами.	Практическая работа.	1	https://infourok.ru/ https://siriusolymp.ru
5.	Компьютер как система.	Практическая работа.	1	/ http://school-
6.	Повторение, компьютерный практикум.	Практическая работа.	1	collection.edu.ru/
7.	Работа со словарем и контроль.	Практическая работа.	1	
8.	Мир понятий.	Практическая работа.	1	
9.	Деление понятий.	Практическая работа.	1	
10.	Обобщение понятий.	Практическая работа.	1	
11.	Отношения между понятиями.	Практическа я работа.	1	
12.	Понятия «истина» и «ложь».	Практическая работа	1	
13.	Суждение.	Практическая работа.	1	
14.	Умозаключение.	Практическая работа.	1	
15.	Повторение, компьютерный практикум.	Практическая работа.	1	
16.	Работа со словарем и контроль.	Практическая работа.	1	
17.	Модель объекта.	Практическая работа.	1	
18.	Текстовая и графическая модели.	Практическая работа.	1	
19.	Алгоритм как модель действий.	Практическая работа.	1	

20.	Формы записи алгоритмов. Виды алгоритмов.	Практическая работа.	1
21.	Исполнитель алгоритма.	Практическая работа.	1
22.	Компьютер как исполнитель.	Практическая работа.	1
23.	Повторение, работа со словарем.	Практическая работа.	1
24.	Работа со словарем, контрольное тестирование.	Практическая работа.	1
25.	Кто кем и зачем управляет.	Практическая работа.	1
26.	Управляющий объект и управления.	Практическая работа.	1
27.	Цель управления.	Практическая работа.	1
28.	Управляющее воздействие.	Практическая работа.	1
29.	Средство управления.	Практическая работа.	1
30.	Результат управления.	Практическая работа.	1
31.	Современные средства коммуникации.	Практическая работа.	1
32.	Современные средства коммуникации.	Практическая работа.	1
33.	Работа со словарем, тестирование.	Тестирование	1
34.	Обобщение изученного материала в 4 классе.	Творческая работа.	