
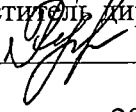


**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**  
**Департамент образования и науки Тюменской области**  
**Отдел образования Ишимского муниципального района**  
**МАОУ Черемшанская СОШ**

**РАССМОТРЕНО**  
На заседании ШМО  
начальных классов  
 Ракитина Е.Н.  
Протокол №1  
от 30 августа 2023г.

**СОГЛАСОВАНО**  
Заместитель директора по УВР  
 Русакова Е.С.  
от 30 августа 2023г.



**Рабочая программа**  
**курса внеурочной деятельности**  
**«Моя информационная культура**  
**для обучающихся 1 – 4 классов**  
**на 2023-2024 учебный год**

Составитель: Ракитина Е.Н.  
учитель начальных классов

с. Черемшанка 2023г.

## 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;
5. Основной образовательной программы МАОУ Черемшанская СОШ».

**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 МАОУ Черемшанская СОШ»: учебный курс предназначен для обучающихся 1–4-х классов; рассчитан на 1 час в неделю/33 часа в год в 1-х классах, 34 часа во 2-4 классах.

### 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).

В **первом** классе дети получают первичные знания о компьютере и современных информационных и коммуникационных технологиях. Знакомятся с устройством компьютера и его основными функциями. Осваивают создание электронного рисунка по средствам работы в графическом редакторе Paint, а так же приобретают первый опыт работы в текстовом редакторе.

Во **втором** классе дети учатся видеть окружающую действительность сточки зрения информационного подхода. В процессе обучения в мышление и речь учеников постепенно вводятся термины информатики (источник/приемник информации, канал связи, данные и пр.). Школьники изучают устройство компьютера, учатся работать с электронными документами.

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, Яндекс Учебник, 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.

### **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.

#### Тематическое планирование курса внеурочной деятельности.

№ п/п	Наименование темы	Кол-во часов	Основное содержание
-------	-------------------	--------------	---------------------

1 класс (33 часа)

1.	Компьютер и его основные устройства.	6	Техника безопасности и организация рабочего места в кабинете информатики. Человек и компьютер. Устройство управления – мышь. Общие сведения. Главная и второстепенная кнопка. Перетаскивание объектов. Стандартные элементы интерфейса. Колесо прокрутки.
2.	Графический редактор Paint.	14	Знакомство с программой Paint. Структура окна программы. Инструменты для рисования. Ластик. Геометрические фигуры редактора. Заливка. Использование инструментов “Линия” “Кривая   линия”. Выделение и копирование фрагментов изображения. Отражение и поворот выделенных фрагментов. Работа с текстом.

3.	Текстовый процессор Open Office Writer .	13	Знакомство с текстовым процессором Open Office Writer. Структура окна. Набор и редактирование текста. Сохранение файла. Форматирование текста. Графические объекты. Создание схем. Создание простых таблиц. Вставка изображений.
<b>2 класс (34 часа)</b>			
4.	Виды информации, человек и компьютер.	8	Человек и информация. Какая бывает информация. Источники информации. Приемники информации. Компьютер и его части.
5.	Кодирование информации.	8	Носители информации. Кодирование информации. Письменные источники информации. Языки людей и языки программирования.
6.	Информация и данные.	9	Текстовые данные. Графические данные. Числовая информация. Десятичное кодирование. Двоичное кодирование. Числовые данные.
7.	Документ и способы его создания.	9	Документ и его создание. Электронный документ и файл. Поиск документа. Создание текстового документа. Создание графического документа.



3 класс (34 часа)

8.	Информация, человек и компьютер.	6	Человек и информация. Источники и приемники информации. Носители информации. Компьютер
9.	Действия с информацией.	9	Получение информации. Представление информации. Кодирование информации. Кодирование и шифрование данных. Хранение информации. Обработка информации.
10.	Мир объектов.	9	Объект, его имя и свойства. Функции объекта. Отношения между объектами. Характеристика объекта. Документ и данные об

			объекте.
11.	Компьютер, системы и сети.	10	Компьютер — это система. Системные программы и операционная система. Файловая система. Компьютерные сети. Информационные системы.
<b>4 класс (34 часа)</b>			
12.	Повторение.	7	Человек в мире информации. Действия с данными. Объект и его свойства. Отношения между объектами. Компьютер как система.
13.	Суждение, умозаключение, понятие.	9	Мир понятий. Деление понятий. Обобщение понятий. Отношения между понятиями. Понятия «истина» и «ложь». Суждение. Умозаключение.
14.	Мир моделей.	8	Модель объекта. Текстовая и графическая модели. Алгоритм как модель действий. Формы записи алгоритмов. Виды алгоритмов. Исполнитель алгоритма. Компьютер как исполнитель.

15.	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	План	Факт
1.	ТБ и правила поведения в компьютерном классе. Человек и информация. Проект «Моя малая родина».	Знакомство с правилами поведения.	1	<a href="https://uchi.ru">https://uchi.ru</a> <a href="https://resh.edu.ru/">https://resh.edu.ru/</a> <a href="https://education.yandex.ru/">https://education.yandex.ru/</a> <a href="https://infourok.ru/">https://infourok.ru/</a>	04.09	
2.	Источники и приемники информации. Проект «Моя малая родина».	Проект.	1	<a href="https://siriusolymp.ru/">https://siriusolymp.ru/</a> <a href="http://school-collection.edu.ru/">http://school-collection.edu.ru/</a>	11.09	
3.	Носители информации. Проект «Моя малая родина».	Проект.	1		18.09	
4.	Компьютер. Проект «Моя малая родина».	Проект.	1		25.09	
5.	Итоговый урок по главе 1.	Игра.	1		02.10	
6.	Защита проекта «Моя малая родина».	Проект.	1		09.10	
7.	Получение информации.	Практическая работа.	1	<a href="https://nsportal.ru/shkola/administrativanie-shkoly/library/2015/12/09/prezentatsiya-shkolnoy-biblioteki">https://nsportal.ru/shkola/administrativanie-shkoly/library/2015/12/09/prezentatsiya-shkolnoy-biblioteki</a>	16.10	
8.	Представление информации.	Практическая работа.	1		23.10	
9.	Кодирование информации.	Работа с текстовым редактором.	1		13.11	
10.	Кодирование и шифрование данных.	Работа с текстовым редактором.	1		20.11	
11.	Хранение информации.	Практическая работа.	1		27.11	

12.	Обработка числовой информации.	Работа с текстовым редактором.	1	<a href="https://www.infouroki.net/vidy-informacii-po-sposobu-vo-sprivatiya-zritel'naya-2542.html">https://www.infouroki.net/vidy-informacii-po-sposobu-vo-sprivatiya-zritel'naya-2542.html</a>	04.12		
13.	Обработка текстовой и графической.	Работа с текстовым и графическим редактором.	1		11.12		
14.	Итоговый урок по главе 2.	Игра.	1		18.12		
15.	Защита проекта.	Проект.	1		25.12		
16.	ТБ и правила поведения в компьютерном классе. Объект и его имя.	Проект.	1		15.01		
17.	Объект и его свойства.	Работа с текстовым редактором.	1		<a href="https://nsportal.ru/shkola/administrirvanie-shkoly/library/2015/12/09/prezentatsiya-shkolnoy-biblioteki">https://nsportal.ru/shkola/administrirvanie-shkoly/library/2015/12/09/prezentatsiya-shkolnoy-biblioteki</a>	22.01	
18.	Функции объекта (Часть 1).	Работа с графическим редактором.	1			29.01	
19.	Функции объекта (Часть 2).	Проект.	1			05.02	
20.	Отношения между объектами.	Работа с текстовым редактором.	1			12.02	
21.	Характеристика объекта.	Работа с текстовым редактором.	1			19.02	
22.	Документ и данные об объекте.	Работа с текстовым и графическим редактором.	1	26.02			
23.	Итоговый урок по главе 3.	Игра.	1	04.03			
24.	Защита проекта.	Практическая работа.	1	11.03			
25.	Компьютер — это система.	Практическая работа.	1	18.03			
26.	Системные программы и операционная система.	Практическая работа.	1	01.04			

27.	Файловая система.	Практическая	1		
28.	Компьютерные сети.	Практическая работа.	1		08.04
29.	Информационные системы.	Практическая работа.	1		15.04
30.	Итоговый урок по главе 4.	Игра.	1		22.04
31.	Защита проекта.	Проект.	1		06.05
32.	Итоговое повторение за курс 3 класса.	Творческая работа.	1		13.05
33.	Резерв.	Творческая работа.	1		20.05
34.	Резерв.	Творческая работа.			+20.05

## УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

---

- 1) Гендина, Н.И., Косолапова, Е.В. Основы информационной культуры школьника: учебно-методический комплекс для учащихся 3-4-х классов общеобразовательных учебных организаций [текст] / Н.И.Гендина, Е.В.Косолапова - М.: РШБА, 2021. - 344 с. + эл. опт. диск.
- 2) Соколова Т.Е. Информационная культура младшего школьника. Учебно-методическое пособие. Выпуск 1, Самара: Учебная литература, Федоров, 2008.
- 3) Фарафуллина В. Х. Развитие информационной культуры младших школьников.
- 4) С.Н.Тур, Т.П.Бокучава «Первые шаги в мире информатики». Методическое пособие для учителей 1-4 классов. Санкт-Петербург, 2002 год
- 5) Варламова, Т.Н. Формирование информационной культуры личности в условиях современной библиотеки [Текст] / Т.Н. Варламова // "Культура как предмет междисциплинарных исследований": материалы конференции (2008; Томск) / под общ. ред. Ю.В. Петрова. - Томск, 2009. - С.477 - 483.

### ЦИФРОВЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ И РЕСУРСЫ СЕТИ ИНТЕРНЕТ

- 1) <https://urok.1sept.ru/>
- 2) <https://infopedia.su/>
- 3) <https://infourok.ru/>
- 4) <https://resh.edu.ru/>
- 5) <http://900igr.net/>
- 6) <https://znanio.ru/>
- 7) <https://interneturok.ru/>
- 8) <https://ped-kopilka.ru/>

### МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

- компьютеры, с подключением к сети Интернет;
- проектор;
- экран.

### УЧЕБНОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

- терминологический словарь по курсу;
- презентация Power Point для каждого занятия;
- раздаточные материалы;

памятки по информационной безопасности при работе в Интернете