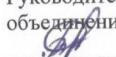
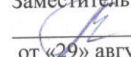


Департамент образования Администрации города Ноябрьска
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа №12»
муниципального образования город Ноябрьск

«Рассмотрено» на заседании
методического объединения
учителей начальных классов
Протокол №1
от «28» августа 2023 года
Руководитель методического
объединения:

 Ситдикова Г. Р.

«Согласовано»:
Заместитель директора
 Глухова М. Н.
от «29» августа 2023 года

«Утверждено»
Приказ №105/3-од
от «31» августа 2023 года

**Рабочая программа
курса внеурочной деятельности
«Основы информатики»**

для 2-4 класса

г. Ноябрьск, 2023 г.

Пояснительная записка

Рабочая программа курса внеурочной деятельности «Основы информатики» составлена в соответствии с требованиями федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, на основе основной образовательной программы начального общего образования МБОУ «СОШ №12», плана внеурочной деятельности МБОУ «СОШ №12», примерной программы курса информатики для 2-4-х классов начальной общеобразовательной школы // Информатика. 2–4 классы: методическое пособие / Н. В. Матвеева, М. С. Цветкова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2019. – 128 с.

Общая характеристика курса внеурочной деятельности

Курс реализуется со 2 по 4 класс.

- 2 класс – 34 часа в год (1 час в неделю);
- 3 класс – 34 часа в год (1 час в неделю);
- 4 класс – 34 часа в год (1 час в неделю).

Общее количество часов составляет 102 часа.

Цель курса: получение первичных представлений об информационной деятельности человека, подготовка к активному использованию учебных информационных ресурсов (фонотек, видеотек, мультимедийных обучающих программ, электронных справочников, энциклопедий) на учебных предметах при выполнении творческих и иных проектных работ.

Задачи курса:

- формирование первичных понятий об информационной деятельности человека;
- формирование первичных понятий об организации общественно значимых информационных ресурсов (библиотек, архивов и пр.);
- формирование первичных понятий о нравственных и этических нормах работы с информацией;
- формирование первичных представлений о компьютере, в том числе подготовка обучающихся к учебной деятельности, связанной с использованием информационных и коммуникационных технологий на учебных предметах.

Промежуточная аттестация проводится в соответствии с «Положением о формах, периодичности и порядке текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации учащихся» в форме, утвержденной планом внеурочной деятельности МБОУ «СОШ №12».

Форма обучения – очная, по необходимости (в период неспокойной эпидемиологической обстановки или в форс-мажорных обстоятельствах) с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий согласно «Положению о реализации общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий МБОУ «СОШ №12»». Основными элементами системы ЭО и ДОТ являются:

- образовательные онлайн-платформы;
- цифровые образовательные ресурсы, размещенные на образовательных сайтах; видеоконференции; вебинары;
- Skype-общение; e-mail;
- облачные сервисы;
- электронные носители мультимедийных приложений к учебникам;
- электронные пособия, разработанные с учетом требований законодательства РФ об образовательной деятельности.

Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности

Личностные результаты

1. Положительное отношение и интерес к изучению информатики.
2. Целостное восприятие окружающего мира.
3. Развитие мотивации учебной деятельности и личностного смысла учения, заинтересованность в приобретении и расширении знаний и способов действий, творческий подход к выполнению заданий.
4. Рефлексивная самооценка, умение анализировать свои действия и управлять ими.
5. Навыки сотрудничества с взрослыми и сверстниками.
6. Установка на здоровый образ жизни, наличие мотивации к творческому труду, к работе на результат.

Метапредметные результаты

1. Способность принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, находить средства и способы её осуществления.
2. Овладение способами выполнения заданий творческого и поискового характера.
3. Умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её выполнения, определять наиболее эффективные способы достижения результата.
4. Овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации по родовидовым признакам, установление аналогий и причинно-следственных связей, построения рассуждений, отнесения к известным понятиям.
5. Умения перерабатывать полученную информацию: сравнивать и группировать объекты.
6. Готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою; излагать своё мнение и аргументировать свою точку зрения.
7. Овладение базовыми предметными и межпредметными понятиями, отражающими существенные связи и отношения между объектами и процессами.

Предметные результаты

1. Умения получать и уточнять предварительные представления о значении некоторых важных терминов информатики на основе активизации личного опыта информационной деятельности, первичные представления об информационной картине мира.
2. Умения видеть определенные объекты информатики (например, источники информации и данных, приемники информации и данных и др.) в разных жизненных ситуациях.
3. Умения приводить примеры использования информации в жизни человека, прежде всего из собственного опыта.
4. Умения активно использовать термины информатики в устной и письменной речи, т. е. научиться применять язык информатики на практике.
5. Умения использовать компьютер на уровне начального пользователя, а именно: правильно сидеть за компьютером, включать и выключать его, понимать смысл и значение экранных объектов (меню, виртуальных кнопок, курсора и пр.), запускать нужные программы, пользоваться мышью для управления экранными объектами, набирать тексты с клавиатуры и т. д..
6. Знание правил безопасного поведения при работе с компьютером.

Содержание курса внеурочной деятельности

2 класс – 34 часа

Раздел 1. Виды информации. Человек и компьютер (8 часов).

Правила поведения в кабинете информатики. Человек и информация. Какая бывает информация. Источники информации. Приёмники информации. Компьютер как инструмент.

Решение логических задач. Проект «Роль информации в жизни человека».

Раздел 2. Кодирование информации (8 часов).

Носители информации. Кодирование информации. Алфавит и кодирование информации. Письменные источники информации. Языки людей и языки программирования.

Решение логических задач. Проект «Тайны кода».

Раздел 3. Информация и данные (8 часов).

Текст. Текстовые данные. Графические данные. Число, числовая информация, десятичное кодирование, двоичное кодирование, числовые данные. Решение логических задач. Проект «Способы кодирования».

Раздел 4. Документ и способы его создания (10 часов).

Документ, электронный документ. Поиск документа. Создание текстового и графического документа.

Решение логических задач. Проект «Возможности текстовых редакторов». Проект «Возможности графических редакторов».

3 класс – 34 часа

Тема 1. Информация, человек и компьютер. (6 часов).

Человек и информация. Источники и приемники информации. Носители информации. Компьютер.

Тема 2. Действия с информацией (10 часов).

Получение информации. Представление информации. Кодирование информации. Кодирование информации и шифрование данных. Хранение информации. Обработка информации. Проект «Способы кодирования». Проект «Способы шифрования».

Тема 3. Мир объектов (9 часов).

Объект, его имя и свойства. Функции объекта. Элементный состав объекта. Отношения между объектами. Характеристика объекта. Документ и данные об объекте.

Тема 4. Компьютер, системы и сети (9 часов).

Компьютер – это система. Системные программы и операционная система. Файловая система. Компьютерные сети. Информационные системы. Проект «Мой друг – компьютер».

4 класс – 34 часа

Тема 1. Информация, человек и компьютер. (7 часов).

Человек в мире информации. Действия с данными. Объект и его свойства. Отношения между объектами. Компьютер как система.

Тема 2. Понятие, суждение, умозаключение (9 часов).

Мир понятий. Деление понятия. Обобщение понятий. Отношения между понятиями. Понятия «истина» и «ложь». Суждение. Умозаключение.

Тема 3. Мир моделей (8 часов).

Модель объекта. Текстовая и графическая модели. Алгоритм как модель действий. Формы записи алгоритмов. Виды алгоритмов. Исполнитель алгоритма. Компьютер как исполнитель.

Тема 4. Управление (10 часов).

Кто, кем и зачем управляет. Управляющий объект и объект управления. Цель управления. Управляющее воздействие. Средство управления. Результат управления. Современные средства коммуникации.

Воспитательные задачи

- Установление доверительных отношений между учителем и его учениками, способствующих позитивному восприятию учащимися требований и просьб учителя, привлечению их внимания к обсуждаемой на уроке информации, активизации их познавательной деятельности.
- Использование воспитательных возможностей содержания учебного предмета, подбор соответствующих текстов для чтения.
- Применение на уроке интерактивных форм работы учащихся: интеллектуальных игр, групповой работы или работы в парах, которые учат школьников командной работе и взаимодействию с другими детьми.

Тематическое планирование

2 класс

№ п/п	Изучаемый раздел, тема	Количество часов	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
1.	Виды информации. Человек и компьютер.	8	Интерактивная образовательная онлайн-платформа Учи.РУ
2.	Кодирование информации	8	
3.	Информация и данные.	8	
4.	Документ и способы его создания.	10	
	Итого	34	

3 класс

№ п/п	Изучаемый раздел, тема	Количество часов	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
1.	Информация, человек и компьютер.	6	Интерактивная образовательная онлайн-платформа Учи.РУ
2.	Действия с информацией.	10	
3.	Мир объектов.	9	
4.	Компьютер, системы и сети.	9	
	Итого	34	

4 класс

№ п/п	Изучаемый раздел, тема	Количество часов	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
1.	Информация, человек и компьютер.	6	Интерактивная образовательная онлайн-платформа Учи.РУ
2.	Понятие, суждение, умозаключение.	10	
3.	Мир моделей.	9	
4.	Управление.	9	
	Итого	34	