

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Министерство общего и профессионального образования Ростовской области
Муниципальное учреждение Управление образования Миллеровского района
МБОУ Криворожская СОШ

РАССМОТРЕНО

и рекомендовано к утверждению на
заседании педагогического совета
школы
Председатель педагогического
совета

Л. В. Зоренко
Протокол №1 от «25» 08.2023 г.

УТВЕРЖДЕНО

директор школы

Л. В. Зоренко
Приказ № 220 от «25» августа 2023 г.

Рабочая программа
курса внеурочной деятельности
«Моя информационная культура»
для обучающихся 4 класса
на 2023-2024 учебный год

с. Криворожье
2023 г

Пояснительная записка

Программа внеурочной деятельности в 4 классе «Моя информационная культура» представляет собой пропедевтический развивающий курс. Изучение вопросов информатики в начальной школе вносит значимый вклад в формирование информационного компонента универсальных учебных действий, выработка которых является одним из приоритетов общего образования. В процессе изучения курса у учащихся целенаправленно формируются умения и навыки работы с информацией.

Основная цель изучения курса - это как можно раньше начать формирование молодого поколения, готового жить и творчески работать в современном информационном мире.

Цели изучения курса в 4 классе:

- освоение знаний, составляющих начала представлений об информационной деятельности человека (получение, обработка, хранение, преобразование и передача информации);
- формирование алгоритмического и логического мышления;
- овладение умением использовать компьютерную технику как практический инструмент для работы с информацией в учебной деятельности и повседневной жизни;
- развитие навыков ориентироваться в информационных потоках окружающего мира и применять точную и понятную инструкцию при решении учебных задач и в повседневной жизни;
- воспитание интереса к информационной и коммуникативной деятельности, этическим нормам работы с информацией в сети Интернет.

Задачи обучения, связанные с обучением:

- развитие познавательного интереса к предметной области «Информатика»
- познакомить школьников с основными объектами графического интерфейса
- научить их приемам организации информации
- формирование универсальных учебных действий
- приобретение навыков обработки графической и текстовой информации
- формирование умения применять теоретические знания на практике
- дать школьникам первоначальное представление о компьютере и сферах его применения;

развитием:

- памяти, внимания, наблюдательности
- абстрактного и логического мышления
- творческого и рационального подхода к решению задач;

воспитанием

- настойчивости, собранности, организованности, аккуратности
- умения работать в минигруппе, культуры общения, ведения диалога
- бережного отношения к школьному имуществу,
- навыков здорового образа жизни.

Обучение в ОО осуществляется с учетом потребностей, возможностей личности и в зависимости от объема обязательных занятий педагогического работника с учащимися в очной, очно-заочной или заочной формам обучения, в том числе с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий. Допускается сочетание различных форм получения образования и форм обучения.

Согласно плану внеурочной деятельности МБОУ Криворожской СОШ на 2023-2024 уч. год на изучение курса в 4 классе отводится 34 часа (из расчета 1 час в неделю). Учитывая календарный учебный график школы на 2023-2024 уч. год, данная рабочая программа составлена на 32 часа. В связи с выходными днями 23.02.2024г., 08.03.2024 г. рабочая программа сокращена на 1 час за счет уплотнения тем раздела «Кодирование как способ обработки информации». Содержание рабочей программы реализуется в полном объеме.

Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности

В результате изучения курса в школе у обучающихся 4 класса будут сформированы следующие результаты.

Личностные результаты

Личностные результаты изучения курса характеризуют готовность обучающихся руководствоваться традиционными российскими социокультурными и духовно-нравственными ценностями, принятыми в обществе правилами и нормами поведения и должны отражать приобретение первоначального опыта деятельности обучающихся в части:

Гражданско-патриотического воспитания:

первоначальные представления о человеке как члене общества, о правах и ответственности, уважении и достоинстве человека, о нравственно-этических нормах поведения и правилах межличностных отношений.

Духовно-нравственного воспитания:

проявление культуры общения, уважительного отношения к людям, их взглядам, признанию их индивидуальности;

принятие существующих в обществе нравственно-этических норм поведения и правил межличностных отношений, которые строятся на проявлении гуманизма, сопереживания, уважения и доброжелательности.

Эстетического воспитания:

использование полученных знаний в продуктивной и преобразующей деятельности, в разных видах художественной деятельности.

Физического воспитания, формирования культуры здоровья и эмоционального благополучия:

соблюдение правил организации здорового и безопасного (для себя и других людей) образа жизни; выполнение правил безопасного поведения в окружающей среде (в том числе информационной);

бережное отношение к физическому и психическому здоровью.

Трудового воспитания:

осознание ценности трудовой деятельности в жизни человека и общества, ответственное потребление и бережное отношение к результатам труда, навыки участия в различных видах трудовой деятельности, интерес к различным профессиям.

Экологического воспитания:

проявление бережного отношения к природе;

неприятие действий, приносящих вред природе.

Ценности научного познания:

формирование первоначальных представлений о научной картине мира;

осознание ценности познания, проявление познавательного интереса, активности, инициативности, любознательности и самостоятельности в обогащении своих знаний, в том числе с использованием различных информационных средств.

Метапредметные результаты

Универсальные познавательные учебные действия:

базовые логические действия:

сравнивать объекты, устанавливать основания для сравнения, устанавливать аналогии;

объединять части объекта (объекты) по определённом признаку;

определять существенный признак для классификации, классифицировать предложенные объекты;

находить закономерности и противоречия в рассматриваемых фактах, данных и наблюдениях на основе предложенного педагогическим работником алгоритма;

выявлять недостаток информации для решения учебной (практической) задачи на основе

предложенного алгоритма;
устанавливать причинно-следственные связи в ситуациях, поддающихся непосредственному наблюдению или знакомых по опыту, делать выводы;
базовые исследовательские действия:
определять разрыв между реальным и желательным состоянием объекта (ситуации) на основе предложенных педагогическим работником вопросов;
с помощью педагогического работника формулировать цель, планировать изменения объекта, ситуации;
сравнивать несколько вариантов решения задачи, выбирать наиболее подходящий (на основе предложенных критериев);
проводить по предложенному плану опыт, несложное исследование по установлению особенностей объекта изучения и связей между объектами (часть — целое, причина — следствие);
формулировать выводы и подкреплять их доказательствами на основе результатов проведённого наблюдения (опыта, измерения, классификации, сравнения, исследования);
прогнозировать возможное развитие процессов, событий и их последствия в аналогичных или сходных ситуациях;
работа с информацией:
выбирать источник получения информации;
согласно заданному алгоритму находить в предложенном источнике информацию, представленную в явном виде;
распознавать достоверную и недостоверную информацию самостоятельно или на основании предложенного педагогическим работником способа её проверки;
соблюдать с помощью взрослых (педагогических работников, родителей (законных представителей) несовершеннолетних обучающихся) правила информационной безопасности при поиске информации в сети Интернет;
анализировать и создавать текстовую, видео-, графическую, звуковую информацию в соответствии с учебной задачей;
самостоятельно создавать схемы, таблицы для представления информации.

Универсальные коммуникативные учебные действия:

общение:
воспринимать и формулировать суждения, выражать эмоции в соответствии с целями и условиями общения в знакомой среде;
проявлять уважительное отношение к собеседнику, соблюдать правила ведения диалога и дискуссии;
признавать возможность существования разных точек зрения;
корректно и аргументированно высказывать своё мнение;
строить речевое высказывание в соответствии с поставленной задачей;
создавать устные и письменные тексты (описание, рассуждение, повествование);
готовить небольшие публичные выступления;
подбирать иллюстративный материал (рисунки, фото, плакаты) к тексту выступления;
совместная деятельность:
формулировать краткосрочные и долгосрочные цели (индивидуальные с учётом участия в коллективных задачах) в стандартной (типовой) ситуации на основе предложенного формата планирования, распределения промежуточных шагов и сроков;
оценивать свой вклад в общий результат.

Универсальные регулятивные учебные действия:

самоорганизация:
планировать действия по решению учебной задачи для получения результата;
выстраивать последовательность выбранных действий;
самоконтроль:
устанавливать причины успеха/неудач учебной деятельности;

корректировать свои учебные действия для преодоления ошибок.

Предметные

- знать правила поведения в компьютерном классе и уметь рассказывать их по картинкам;
- знать основные устройства компьютера;
- уметь работать с дисками и другими носителями информации;
- уметь управлять компьютерной мышью;
- уметь работать с клавиатурой;
- знать назначение основных клавиш клавиатуры;
- уметь определять тип файла, создавать папки, осуществлять действия с файлами и папками;
- уметь запускать программы, открывать файлы, осуществлять выход из них различными способами;
- знать правила обеспечения антивирусной защиты программ и данных;
- знать историю развития компьютерной техники;
- знать принцип хранения информации на компьютере;
- уметь определять истинность и ложность высказываний;
- уметь решать логические задачи;
- уметь складывать мозаики, головоломки;
- уметь выделять признак, обобщать и систематизировать предметы по признакам;
- уметь определять отношения между множествами, составлять множества из соответствующих элементов;
- знать понятие «гиперссылка», осуществлять поиск информации в сети Интернет;
- знать понятие «электронная почта»;
- знать, что такое информационный процесс, схему передачи информации;
- иметь понятие о кодировании, как способе обработки информации.

№	Содержание	Формы организации	Виды деятельности
1.	Правила поведения в кабинете информатики. Теория: Введение в курс. Техника безопасности при работе с компьютером. Практика: Организация рабочего места. Игра «Выбирай».	<i>Фронтальные:</i> беседа, рассказ, игра. <i>Индивидуальные:</i> практикум, игра. <i>Групповые:</i> практикум.	Познавательная Проблемно-ценностное общение
2.	Клавиатура. Работа на клавиатуре. Теория: Правила работы с клавиатурой. Практика: Работа на тренажёре. Набор текстов.	<i>Фронтальные:</i> беседа, рассказ, игра. <i>Индивидуальные:</i> практикум. <i>Групповые:</i> практикум.	Игровая Познавательная Проблемно-ценностное общение
3.	История развития компьютерной техники. Теория: История счёта. Вычислительные машины. ЭВМ. Появление компьютеров. Практика: Решение простых арифметических задач на счётах, с калькулятором.	<i>Фронтальные:</i> беседа, рассказ, игра. <i>Индивидуальные:</i> практикум, решение логических задач. <i>Групповые:</i> практикум, групповые исследования.	Познавательная Игровая Проблемно-ценностное общение
4.	Компьютер в жизни общества. Теория: Использование компьютеров в экономике, быту. Практика: Экскурсия по школе.	<i>Фронтальные:</i> беседа, рассказ, игра, экскурсия. <i>Индивидуальные:</i> практикум. <i>Групповые:</i> занятия в творческих группах, практикум.	Игровая Познавательная Проблемно-ценностное общение
5.	Принтеры, сканеры, цифровые фото – и видеокамеры. Теория: Виды принтеров. Сканеры. Цифровые фото – и видеокамеры. Практика: Работа с принтером.	<i>Фронтальные:</i> беседа, рассказ. <i>Индивидуальные:</i> практикум. <i>Групповые:</i> занятия в творческих группах, практикум.	Игровая Познавательная Проблемно-ценностное общение
6.	Работа с компьютерными программами. Теория: Виды компьютерных программ. Практика: Ярлыки программ на рабочем столе. Поиск данной программы.	<i>Фронтальные:</i> беседа, рассказ, игра. <i>Индивидуальные:</i> практикум. <i>Групповые:</i> практикум, групповые исследования.	Познавательная Проблемно-ценностное общение
7.	Обучающие и игровые программы. Теория: Виды программ. Обучающие и игровые программы. Практика: Обучающие и игровые программы.	<i>Фронтальные:</i> беседа, рассказ, игра. <i>Индивидуальные:</i> практикум. <i>Групповые:</i> практикум, групповые исследования.	Игровая Познавательная Проблемно-ценностное общение
8.	Антивирусные программы.	<i>Фронтальные:</i> беседа,	Игровая

	Теория: Вирусы. Антивирусные программы. Защита программ и данных. Практика: Работа с антивирусной программой.	рассказ, игра, соревнование. <i>Индивидуальные:</i> практикум, решение логических задач, индивидуальные исследования <i>Групповые:</i> занятия в творческих группах, практикум, групповые исследования.	Познавательная Проблемно-ценностное общение
9.	Просмотр web – страниц. Теория: Сеть Интернет, web – страница, её составляющие, гиперссылка. Последовательность работы с гиперссылкой. Практика: Работа в Интернете. Просмотр web – страниц.	<i>Фронтальные:</i> беседа, рассказ, игра, соревнование. <i>Индивидуальные:</i> практикум. <i>Групповые:</i> занятия в творческих группах, практикум.	Игровая Познавательная Проблемно-ценностное общение
10.	Электронная почта. Теория: Из истории почты. Электронная почта, электронные письма. Практика: Открытие электронного ящика. Создание и отправка электронных писем.	<i>Фронтальные:</i> беседа, рассказ, игра, соревнование. <i>Индивидуальные:</i> практикум, решение логических задач, индивидуальные исследования <i>Групповые:</i> занятия в творческих группах, практикум, групповые исследования.	Игровая Познавательная Проблемно-ценностное общение Художественное творчество
11.	Информационные процессы. Теория: Процесс получения информации. Создание, передача, принятие, обработка информации. Практика: Решение информационных задач.	<i>Фронтальные:</i> беседа, рассказ, игра, соревнование. <i>Индивидуальные:</i> практикум, решение логических задач, индивидуальные исследования. <i>Групповые:</i> занятия в творческих группах, практикум, групповые исследования.	Игровая Познавательная Проблемно-ценностное общение
12.	Передача информации. Теория: Процесс передачи информации. Сигналы передачи информации. Группы сигналов. Практика: Создание сигналов передачи информации.	<i>Фронтальные:</i> беседа, рассказ, игра, соревнование. <i>Индивидуальные:</i> практикум, решение логических задач, индивидуальные исследования <i>Групповые:</i> занятия в творческих группах, практикум,	Игровая Познавательная Проблемно-ценностное общение Художественное творчество

		групповые исследования.	
13.	Кодирование как способ обработки информации. Теория: Кодирование. Ключ. Расшифровка информации. Практика: Игра «Мистер Холмс», «Морской алфавит», «Инопланетное сообщение», «Цифровой код».	<i>Фронтальные:</i> беседа, рассказ, игра, соревнование. <i>Индивидуальные:</i> практикум, решение логических задач, индивидуальные исследования <i>Групповые:</i> занятия в творческих группах, практикум, групповые исследования.	Игровая Познавательная Проблемно-ценностное общение Художественное творчество
14.	Суждения и логические операции. Теория: Истинные и ложные суждения. Простые и сложные суждения. Практика: Игры на логику.	<i>Фронтальные:</i> беседа, рассказ, игра, соревнование. <i>Индивидуальные:</i> практикум, решение логических задач, индивидуальные исследования <i>Групповые:</i> занятия в творческих группах, практикум, групповые исследования.	Игровая Познавательная Проблемно-ценностное общение
15.	Операции над множествами. Теория: Отношение подмножества. Пересечение множеств. Объединение множеств. Практика: Составление и решение задач с множествами.	<i>Фронтальные:</i> беседа, рассказ, игра, соревнование. <i>Индивидуальные:</i> практикум, решение логических задач, индивидуальные исследования <i>Групповые:</i> занятия в творческих группах, практикум, групповые исследования.	Игровая Познавательная Проблемно-ценностное общение Художественное творчество
16.	Информационное моделирование. Теория: Виды моделирования. Практика: Игры «Описание птицы», «Описание растения», «Описание предмета». Загадки.	<i>Фронтальные:</i> беседа, рассказ, игра, соревнование. <i>Индивидуальные:</i> практикум, решение логических задач, индивидуальные исследования <i>Групповые:</i> занятия в творческих группах, практикум, групповые исследования.	Игровая Познавательная Проблемно-ценностное общение Художественное творчество
17.	Решение задач с использованием компьютеров. Теория: Этапы решения задач. Практика: Компьютерные игры, задачи.	<i>Фронтальные:</i> беседа, рассказ, игра, соревнование. <i>Индивидуальные:</i> практикум, решение	Игровая Познавательная Проблемно-ценностное общение

		логических задач, индивидуальные исследования <i>Групповые:</i> занятия в творческих группах, практикум, групповые исследования.	
18.	Типы алгоритмов. Циклический алгоритм. Теория: Алгоритм. Три типа алгоритма, цикл в алгоритме. Практика: Решение циклических алгоритмов.	<i>Фронтальные:</i> беседа, рассказ, игра, соревнование. <i>Индивидуальные:</i> практикум, решение логических задач. <i>Групповые:</i> занятия в творческих группах, практикум, групповые исследования.	Игровая Познавательная Проблемно-ценностное общение Художественное творчество
19.	Составление циклических алгоритмов. Теория: Типы алгоритмов. Практика: Игра «Транспортёр». Компьютерные игры, задачи.	<i>Фронтальные:</i> беседа, рассказ, игра, соревнование. <i>Индивидуальные:</i> практикум, решение логических задач. <i>Групповые:</i> занятия в творческих группах, практикум.	Игровая Познавательная Проблемно-ценностное общение Художественное творчество

Тематическое планирование

№	Наименование тем	Форма проведения занятия	Общее количество часов	Сроки изучения		Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
				по плану	фактически	
1.	Правила поведения в кабинете информатики.	беседа, рассказ, игра	1	01.09		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor4.php
2-4.	Клавиатура.	практикум	3	08.09 15.09 22.09		https://smallgames.ws/9509-mir-informatiki-3-4-god-obucheniya.html https://lbz.ru/files/5798/
5-6.	История развития компьютерной техники.	работа в творческих группах	2	29.10 06.10		https://smallgames.ws/9509-mir-informatiki-3-4-god-obucheniya.html
7.	Компьютер в жизни общества.	беседа, рассказ, игра	1	13.10		
8-9.	Принтеры, сканеры, цифровые фото – и видеокамеры.	беседа, работа в творческих группах	2	20.10 27.10		
10.	Работа с компьютерными программами.	практикум	1	10.11		
11-12.	Обучающие и игровые программы.	конкурс	2	17.11 24.11		
13.	Антивирусные программы.	беседа, игра	1	01.12		
14-16.	Просмотр web – страниц.	практикум, работа в творческих группах	3	08.12 15.12 22.12		
17-19.	Электронная почта.	беседа, игра	3	29.12 12.01 19.01		
20.	Информационные процессы.	беседа, игра	1	26.01		
21.	Передача информации.	работа в	1	02.02		

		творческих группах				collection.edu.ru/catalog/rubr/?subject[0]=19
22-23.	Кодирование как способ обработки информации.	практикум	2	09.02 16.02		
24-25.	Суждения и логические операции.	решение логических задач	2	01.03 15.03		https://smallgames.ws/9509-mir-informatiki-3-4-god-obucheniya.html
26.	Операции над множествами.	практикум	1	22.03		
27.	Информационное моделирование.	создание творческих проектов	1	05.04		
28.	Решение задач с использованием компьютеров.	решение логических задач	1	12.04		
29-30.	Типы алгоритмов. Циклические алгоритмы.	работа в творческих группах	2	19.04 26.04		
31.	Составление циклических алгоритмов.	создание творческих проектов	1	17.05		
32.	Повторение по теме «Компьютер и его основные устройства».	конкурс	1	24.05		