

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» 08.2025 г.

УТВЕРЖДЕНО

директор школы

Л. В. Зоренко
Приказ № 190 от «25» 08. 2025 г.

Рабочая программа
курса внеурочной деятельности
«Моя информационная культура»
для учащихся 2 класса
на 2025-2026 учебный год

с. Криворожье
2025 г

Пояснительная записка

Программа внеурочной деятельности во 2 классе 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 «Моя информационная культура» 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 во 2 классе:

- освоение знаний, составляющих начала представлений об информационной картине мира и информационных процессах, способствующих восприятию основных теоретических понятий в базовом курсе информатики и формированию алгоритмического и логического мышления;
- овладение умением использовать компьютерную технику как практический инструмент для работы с информацией в учебной деятельности и повседневной жизни;
- развитие первоначальных способностей 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; воспитание бережного отношения к техническим устройствам.

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 плана внеурочной деятельности МБОУ Криворожской СОШ на 2025-2026 уч. год на изучение курса во 2 классе отводится 34 часа (из расчета 1 час в неделю). Учитывая календарный учебный график школы на 2025-2026 уч. год, данная рабочая программа составлена на 32 часа. Содержание рабочей программы реализуется в полном объеме.

Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности

В результате изучения курса в школе у обучающихся 2 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 определённому 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;
- Знать основные сферы применения компьютерной техники;
- Знать назначение основных и дополнительных устройств компьютера, их разновидности;
- Знать правила работы за компьютером;
- Знать назначение Рабочего стола и его основные объекты;
- Знать назначение основных и служебных клавиш на клавиатуре;
- Уметь проводить анализ при решении логических задач;
- Уметь приводить примеры множеств предметов и располагать их в порядке расширения или в порядке сужения объема понятий;
- Уметь находить общий признак для группы предметов;
- Уметь выделять существенный признак предмета и группы предметов;
- Уметь выявлять закономерности в расположении предметов и продолжать последовательности с учетом выявленных закономерностей;
- Уметь предлагать несколько вариантов “лишнего предмета” в группе однородных предметов;
- Уметь конструировать фигуру из ее частей по представлению;
- Уметь разделять фигуру на заданные части по представлению;
- Уметь использовать повороты при решении логических задач и при работе с прикладными программами;
- Уметь управлять объектами на экране монитора.
- Знать назначение и возможности графического редактора;
- Знать виды компьютерной графики;
- Знать назначение объектов окна графического редактора.
- Уметь рисовать в графическом редакторе *Paint*.
- Уметь настраивать панели Инструменты и Палитра;
- Уметь создавать простейшие рисунки с помощью инструментов.
- Знать понятие фрагмента рисунка;
- Уметь выделять и перемещать фрагмент рисунка;
- Уметь создавать графический объект из типовых фрагментов;
- Уметь использовать при построении геометрических фигур клавишу Shift.

Содержание курса внеурочной деятельности

№	Содержание	Формы организации	Виды деятельности
1.	<p>Правила поведения и техника безопасности в компьютерном классе. Учимся работать на компьютере. (8 ч.)</p> <p>Правила поведения в кабинете информатики. Компьютер. Демонстрация возможностей персональных компьютеров. Основные и дополнительные устройства компьютера, их разновидности. Правила работы за компьютером. Рабочий стол. Назначение объектов компьютерного Рабочего стола. Понятие пиктограммы. Объекты и ярлыки. Основные приемы работы с мышью. Компьютерное меню. Виды компьютерного меню. Назначение и функции Главного меню. Технология запуска программы и завершения работы программы разными способами. Освоение клавиатуры. Назначение служебных клавиш. Малая цифровая клавиатура.</p>	<p><i>Фронтальные:</i> беседа, рассказ, игра. <i>Индивидуальные:</i> практикум, создание творческих проектов. <i>Групповые:</i> занятия в творческих группах, создание творческих проектов, практикум.</p>	<p>Игровая Познавательная Проблемно-ценностное общение</p>
2.	<p>Информация. Введение в логику (8 ч.)</p> <p>Решение задач на развитие внимания. Понятие множества. Общий признак для группы предметов. Поиск “лишнего” предмета в группе предметов. Выделение существенного признака предмета. Выделение существенного признака группы предметов. Выявление закономерностей в расположении предметов. Решение логических задач. Суждение: истинное или ложное. Сопоставление. Логика и конструирование. План и правила.</p>	<p><i>Фронтальные:</i> беседа, рассказ, игра. <i>Индивидуальные:</i> практикум, решение логических задач, создание творческих проектов, индивидуальные исследования <i>Групповые:</i> занятия в творческих группах, практикум, групповые исследования.</p>	<p>Игровая Познавательная Проблемно-ценностное общение</p>
3.	<p>Компьютерная графика. (13 ч.)</p> <p>Виды компьютерной графики. Возможности графического редактора Paint по созданию и редактированию графических объектов. Окно графического редактора и его основные объекты.</p>	<p><i>Фронтальные:</i> беседа, рассказ, игра, соревнование. <i>Индивидуальные:</i> практикум, решение логических задач,</p>	<p>Познавательная Игровая</p>

	<p>Панель Инструменты. Настройка инструментов.</p> <p>Панель Палитра. Добавление цветов.</p> <p>Создание рисунков. Редактирование рисунков.</p> <p>Фрагмент рисунка. Действия с фрагментом рисунка.</p> <p>Создание графического объекта.</p> <p>Редактирование графического объекта.</p> <p>Практикум по созданию и редактированию графических объектов.</p> <p>Построение геометрических фигур. Их свойства. Использование клавиши Shift при построении.</p>	<p>индивидуальные исследования</p> <p><i>Групповые:</i> занятия в творческих группах, практикум, групповые исследования.</p>	
4.	<p>Исполнитель. (4 ч.)</p> <p>Исполнитель.</p> <p>Примеры исполнителей из окружающей жизни. Исполнитель «Транспортер».</p>	<p><i>Фронтальные:</i> беседа, рассказ, игра, соревнование.</p> <p><i>Индивидуальные:</i> практикум, создание творческих проектов.</p> <p><i>Групповые:</i> занятия в творческих группах, практикум.</p>	<p>Игровая</p> <p>Познавательная</p> <p>Проблемно-ценностное общение</p> <p>Художественное творчество</p>

Тематическое планирование

№ п/п	Наименование разделов и тем	Форма проведения занятия	К-во часов	Сроки изучения		Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
				по плану	факти- чески	
Правила поведения и техника безопасности в компьютерном классе. Учимся работать на компьютере. (8 ч.)						
1/1	Правила поведения и техника безопасности в кабинете информатики.	беседа, рассказ, практикум	1	01.09		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor2.phpm https://smallgames.ws/9509-mir-informatiki-1-2-god-obucheniya.html https://lbz.ru/files/5798/
2/2	Компьютер и его основные устройства.	практикум	1	08.09		
3/3	Пиктограммы. Работа с мышью.	практикум	1	15.09		
4/4	Клавиатура.	практикум	1	22.09		
5/5	Назначение служебных клавиш.	беседа, практикум	1	29.09		
6/6	Рабочий стол.	работа в парах	1	06.10		
7/7	Компьютерное меню.	беседа, практикум	1	13.10		
8/8	Обобщение по теме «Учимся работать на компьютере».	игра	1	20.10		
Информация. Введение в логику (8 ч.)						
1/9	Представление и передача информации.	беседа, игра	1	10.11		https://smallgames.ws/9509-mir-informatiki-1-2-god-obucheniya.html
2/10	Суждение: истинное и ложное.	беседа, практикум	1	17.11		
3/11	Сопоставление.	беседа, практикум	1	24.11		
4/12	Множества.	конкурс	1	01.12		
5/13	Выделение существенного признака предмета. План и правила.	работа в парах	1	08.12		
6-7/ 14-15	Конструирование.	создание творческих проектов	2	15.12 22.12		
8/16	Обобщение по теме «Информация. Введение в логику».	игра	1	29.12		

Компьютерная графика. (13 ч.)						
1/17	Компьютерная графика.	беседа, практикум	1	12.01		http://school-collection.edu.ru/catalog/rubr/?subject[0]=19
12-3/ 18-19	Раскрашивание компьютерных рисунков.	конкурс	2	19.01 26.01		https://smallgames.ws/9509-mir-informatiki-1-2-god-obucheniya.html
4/20	Интерфейс графического редактора Paint.	практикум	1	02.02		
5/21	Панель Инструменты. Палитра.	практикум	1	09.02		
6/22	Создание рисунков с помощью инструментов.	практикум	1	16.02		
7/23	Фрагмент рисунка.	конкурс	1	02.03		
8-9/ 24-25	Построения с помощью клавиши Shift.	групповые исследования	2	16.03 23.03		
10/26	Построение геометрических фигур.	создание творческих проектов	1	06.04		
11/27	Создание и редактирование графических объектов.	создание творческих проектов	1	13.04		
12-13/ 28-29	Рисование в графическом редакторе <i>Paint</i> .	игра	2	20.04 27.04		
Исполнитель. (4 ч.)						
1/30	Понятие «Исполнитель».	беседа, практикум	1	04.05		https://smallgames.ws/9509-mir-informatiki-1-2-god-obucheniya.html https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor2.phpm
2/31	Исполнитель «Транспортер».	конкурс	1	18.05		
3/32	Повторение изученного материала по теме «Исполнитель».	игра	1	25.05		