

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 3 класса
на 2025-2026 учебный год

с. Криворожье
2025 г

Пояснительная записка

Программа внеурочной деятельности в 3 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 «Моя информационная культура» - это как можно раньше начать формирование молодого поколения, готового жить и творчески работать в современном информационном мире.

Цели изучения курса в 3 классе:

- пропедевтика применения персонального компьютера как инструмента практической деятельности;
- расширение знаний об информационной картине мира и информационных процессах;
- формирование и развитие логического мышления и пространственного воображения;
- формирование алгоритмического подхода к решению задач;
- формирование навыков работы с различными исполнителями;
- расширение кругозора, развитие памяти, внимания, творческого воображения, математического и образного мышления.

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 формах 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 2025-2026 уч. год на изучение курса в 3 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 33 часа за счет сокращения часов на изучение темы «Координаты» в связи с выходным днем 01.05.2026 г. Содержание рабочей программы реализуется в полном объеме.

Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности

В результате изучения курса в школе у обучающихся 3 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

В результате обучения учащиеся должны:

- знать правила поведения в компьютерном классе;
- знать назначение основных устройств компьютера и основные области применения компьютеров;
- знать смысл понятия «информационный носитель»;
- знать способы хранения информации и способы организации хранения информации;
- знать смысл понятия «пиктограмма»;
- уметь открывать и закрывать компьютерные программы;
- уметь играть в компьютерные обучающие игры;
- знать формы получения информации;
- знать источники получения и передачи информации;
- знать о словах-кванторах;
- знать отношение между множествами и уметь объединять их;
- знать виды моделей и уметь моделировать фигуры из частей;
- знать свойства и виды алгоритмов;
- знать, что такое координаты;
- уметь составлять разветвлённый алгоритм.

Содержание курса внеурочной деятельности

№	Содержание	Формы организации	Виды деятельности
1.	<p>Правила поведения на уроке информатики.</p> <p>Теория: Введение в курс. Правила поведения в компьютерном классе. Практика: Организация рабочего места. Передвижение в классе.</p>	<p><i>Фронтальные:</i> беседа, рассказ. <i>Индивидуальные:</i> практикум. <i>Групповые:</i> практикум.</p>	<p>Познавательная Проблемно-ценностное общение</p>
2.	<p>Компьютер и его основные устройства.</p> <p>Теория: Виды компьютеров. Их назначение. Суперкомпьютеры. Игровые компьютеры. Микрокомпьютеры. Настольные персональные компьютеры. Процессор. Оперативная память. Жесткий магнитный диск. Видеоплата, звуковая плата, дисководы. Оперативная и долговременная память. Практика: Основные части компьютера. Работа с дисками, дискетами. Принтер.</p>	<p><i>Фронтальные:</i> беседа, рассказ, игра. <i>Индивидуальные:</i> практикум. <i>Групповые:</i> практикум, групповые исследования.</p>	<p>Игровая Познавательная Проблемно-ценностное общение</p>
3.	<p>Системный блок.</p> <p>Теория: Процессор. Дисковод. Дискеты. Компакт-диски. Модели. Видеокарта. Сканер. Практика: Включение компьютера. Вставление и изъятие дискеты. Работа с компакт-диском.</p>	<p><i>Фронтальные:</i> беседа, рассказ, игра. <i>Индивидуальные:</i> практикум. <i>Групповые:</i> практикум, групповые исследования.</p>	<p>Познавательная Игровая Проблемно-ценностное общение</p>
4.	<p>Работа с мышью.</p> <p>Теория: Щелчок мышью. Курсор. Указатель мыши. Движение мыши по коврику. Практика: Работа на тренажёре. Игры «Мишень», «Яблоки», «Баскетбол».</p>	<p><i>Фронтальные:</i> беседа, рассказ, игра, соревнование. <i>Индивидуальные:</i> практикум. <i>Групповые:</i> занятия в творческих группах, практикум.</p>	<p>Игровая Познавательная Проблемно-ценностное общение</p>
5.	<p>Работа на клавиатуре.</p> <p>Теория: Правила работы с клавиатурой. Практика: Работа на тренажёре. Ввод текста. Набор текстов.</p>	<p><i>Фронтальные:</i> беседа, рассказ, игра, соревнование. <i>Индивидуальные:</i> практикум. <i>Групповые:</i> занятия в творческих группах, практикум.</p>	<p>Игровая Познавательная Проблемно-ценностное общение</p>
6.	<p>Хранение информации на компьютере.</p>	<p><i>Фронтальные:</i> беседа, рассказ, игра.</p>	<p>Познавательная Проблемно-</p>

	Теория: Диски и дисководы. Файлы. Папки. Правила использования и хранения дискеты. Винчестер. Практика: Работа с дисками.	<i>Индивидуальные:</i> практикум. <i>Групповые:</i> практикум, групповые исследования.	ценностное общение
7.	Файлы и папки. Теория: Файл. Имя файла. Расширение файла. Папка. Пиктограмма. Практика: Составление файлов, папок. Удаление. Копирование. Перемещение. Переименование.	<i>Фронтальные:</i> беседа, рассказ, игра. <i>Индивидуальные:</i> практикум. <i>Групповые:</i> практикум, групповые исследования.	Игровая Познавательная Проблемно- ценностное общение
8.	Пиктограмма. Теория: Рабочий стол. Пояснительные надписи для пиктограмм. Практика: Игры «Перетащи пиктограмму в нужные места».	<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
9.	Компьютерные программы. Теория: Запуск программ, открытие файлов с помощью пиктограммы на Рабочем столе. Выход из программы. Практика: Запуск программ, выход из них (Word, Excel, Paint).	<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.	Обучающие и игровые программы. Теория: Виды компьютерных игр. Практика: Обучающие игры.	<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.	Информация и органы чувств. Теория: Виды информации. Каналы получения информации. Взаимосвязь между каналами получения информации, видами информации и органами чувств.	<i>Фронтальные:</i> беседа, рассказ, игра, соревнование. <i>Индивидуальные:</i> практикум, решение логических задач,	Игровая Познавательная Проблемно- ценностное общение

	Практика: Составление и обработка информации.	индивидуальные исследования <i>Групповые:</i> занятия в творческих группах, практикум, групповые исследования.	
12.	Виды информации. Теория: Процесс получения текстовой информации, графической, числовой. Практика: Составление текстовой, графической и числовой 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, групповые исследования.	Игровая Познавательная Проблемно-ценностное общение Художественное творчество
13.	Общение как информационный процесс. Теория: Устное общение. Диалог. Монолог. Мимика. Жесты. Письменное общение. Практика: Составление диалогов, монологов. Постановка сценок. Письма, поздравления, приглашения.	<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.	Слова – кванторы. Теория: Суждения и высказывания. Ложные и истинные суждения. Слова – кванторы. Практика: Логические игры « Помоги ёжику добраться до гриба», « Все или не все», «Задачки».	<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.	Отношения между множествами. Объединение множеств. Теория: Общие свойства и признаки предметов. Определение множества. Бесконечные множества. Подмножество. Пересечение множеств. Практика: Составление множеств из соответствующих	<i>Фронтальные:</i> беседа, рассказ, игра, соревнование. <i>Индивидуальные:</i> практикум, решение логических задач, индивидуальные исследования	Игровая Познавательная Проблемно-ценностное общение Художественное творчество

	элементов. Графические задачи на составление множеств.	<i>Групповые:</i> занятия в творческих группах, практикум, групповые исследования.	
16.	Модель и её виды. Теория: Модель. Материальная и информационная модель объекта. Виды информационной модели. Практика: Создание материальных, графических, словесных моделей. Работа в Paint.	<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.	Алгоритм. Свойства алгоритмов. Теория: Алгоритм в информатике. Линейный алгоритм. Команда – шаг линейного алгоритма. Результативность алгоритма. Пошаговость алгоритма. Определённость алгоритма. Понятность алгоритма. Массовость алгоритма. Практика: Составление алгоритмов (приказ, план, рецепт, инструкция).	<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
18.	Способы представления алгоритмов. Теория: Словесное. Графическое. Команды алгоритма. Блок алгоритма. Программа. Отличия линейного и разветвлённого алгоритмов. Запись блок – схем. Составление линейного и разветвленного алгоритма. Практика: Составление словесного, графического алгоритмов. Игра «Транспортёр».	<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.	Координаты. Теория: Географические, астрономические, математические координаты. Практика: Игры «Собери фигуры, используя заданные координаты».	<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 на уроке информатики.	беседа, практикум	1	05.09		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor3.phpm
2.	Компьютер – помощник человека.	беседа, практикум	1	12.09		
3.	Компьютер и его основные устройства.	беседа, рассказ, игра	1	19.09		https://smallgames.ws/9509-mir-informatiki-3-4-god-obucheniya.html https://lbz.ru/files/5798/
4.	Системный блок.	беседа, практикум	1	26.09		
5.	Работа с мышью.	практикум	1	03.10		
6-8	Работа на клавиатуре.	беседа, рассказ, игра	3	10.10 17.10 24.10		
9.	Хранение информации на компьютере.	практикум	1	07.11		
10.	Файлы и папки.	практикум	1	14.11		
11.	Пиктограмма.	практикум	1	21.11		
12.	Компьютерные программы.	групповые исследования	1	28.11		
13.	Обучающие и игровые программы.	групповые исследования	1	05.12		
14.	Информация и органы чувств.	беседа, практикум	1	12.12		
15.	Виды информации.	решение логических задач	1	19.12		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor3.phpm
16.	Общение как информационный процесс.	беседа, рассказ, игра	1	26.12		
17-18.	Элементы логики. Слова-кванторы.	беседа, рассказ, конкурс	2	16.01 23.01		
19-20.	Отношения между множествами.	решение	2	30.01		

		логических задач		06.02		
21.	Модель и её виды.	беседа, рассказ, игра	1	13.02		http://school-collection.edu.ru/catalog/rubr/?subject[0]=19 https://smallgames.ws/9509-mir-informatiki-3-4-god-obucheniya.html
22-23.	Моделирование.	создание творческих проектов	2	20.02 27.02		
24-25.	Алгоритм.	беседа, практикум	2	06.03 13.03		
26.	Способы представления алгоритмов.	практикум	1	20.03		
27.	Свойства алгоритмов.	практикум	1	27.04		
28.	Линейный и разветвленный алгоритм.	занятие в творческих группах	1	10.04		
29.	Составление линейных алгоритмов	занятие в творческих группах	1	17.04		
30-31.	Составление разветвленных алгоритмов.	занятие в творческих группах	2	24.04 08.05		
32-33.	Координаты.	конкурс	2	15.05 22.05		