

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 4 класса
на 2025-2026 учебный год

с. Криворожье
2025 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 2025-2026 уч. год на изучение курса в 4 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 34 часа. 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 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 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 курса внеурочной деятельности

| № | 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. Теория: Вирусы. Антивирусные программы. Защита программ и данных. Практика: Работа с антивирусной программой. | <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. | 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, | Игровая Познавательная Проблемно-ценностное общение Художественное творчество |

| | | | |
|------------|---|---|--|
| | | практикум, 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> | Игровая Познавательная Проблемно-ценностное |

| | | | |
|------------|---|---|--|
| | | практикум, решение логических задач, индивидуальные исследования <i>Групповые:</i> занятия в творческих группах, практикум, групповые исследования. | общение |
| 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 | 04.09 | | https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor4.phpm |
| 2-4. | Клавиатура. | практикум | 3 | 11.09 18.09 25.09 | | 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 | 02.10 9.10 | | https://smallgames.ws/9509-mir-informatiki-3-4-god-obucheniya.html |
| 7. | Компьютер в жизни общества. | беседа, рассказ, игра | 1 | 16.10 | | |
| 8-9. | Принтеры, сканеры, цифровые фото – и видеокамеры. | беседа, работа в творческих группах | 2 | 23.10 06.11 | | |
| 10. | Работа с компьютерными программами. | практикум | 1 | 13.11 | | |
| 11-12. | Обучающие и игровые программы. | конкурс | 2 | 20.11 27.11 | | |
| 13. | Антивирусные программы. | беседа, игра | 1 | 04.12 | | |
| 14-16. | Просмотр web – страниц. | практикум, работа в творческих группах | 3 | 11.12 18.12 25.12 | | |
| 17-19. | Электронная почта. | беседа, игра | 3 | 15.01 22.01 29.01 | | |
| 20. | Информационные процессы. | беседа, игра | 1 | 05.02 | | |
| 21. | Передача информации. | работа в | 1 | 12.02 | | |

| | | | | | | |
|--------|---|------------------------------|---|----------------|--|---|
| | | творческих группах | | | | collection.edu.ru/catalog/rubr/?subject[0]=19 |
| 22-23. | Кодирование как способ обработки информации. | практикум | 2 | 19.02 26.02 | | |
| 24-25. | Суждения и логические операции. | решение логических задач | 2 | 05.03 12.03 | | https://smallgames.ws/9509-mir-informatiki-3-4-god-obucheniya.html |
| 26. | Операции над множествами. | практикум | 1 | 19.03 | | |
| 27. | Информационное моделирование. | создание творческих проектов | 1 | 26.03 | | |
| 28. | Решение задач с использованием компьютеров. | решение логических задач | 1 | 09.04 | | |
| 29-30. | Типы алгоритмов. Циклические алгоритмы. | работа в творческих группах | 2 | 16.04 23.04 | | |
| 31. | Составление циклических алгоритмов. | создание творческих проектов | 1 | 30.04 | | |
| 32-33 | Составление циклических алгоритмов. | создание творческих проектов | 1 | 07.05 14.05 | | |
| 34. | Повторение по теме «Компьютер и его основные устройства». | конкурс | 1 | 21.05 | | |