

муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Средняя общеобразовательная школа № 5 «Многопрофильная»

**Пункт 2.2. Основной образовательной программы начального общего образования**  
(в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом начального общего образования, утвержденным приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 31 мая 2021 г. № 286 «Об утверждении и введении в действие федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования» **утвержденной приказом от «30» августа 2024 № 415**

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА  
ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

Направление: общеинтеллектуальное

Название: «Информатика»

Класс: 2-4

Составлена в соответствии с федеральной образовательной программой начального общего образования, утвержденной приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 18.05.2023 г. № 372

г. Нефтеюганск 2024

## РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

С учётом специфики интеграции курса в образовательный план конкретизируются цели выбранного курса «Информатика» в рамках той или иной образовательной области для достижения личностных, метапредметных и предметных результатов.

<b>1-я группа требований:</b> <i>личностные результаты</i>	<i>Эти требования достигаются под воздействием применения методики обучения и особых отношений «учитель-ученик»:</i> 1.1) готовность и способность к саморазвитию, сформированность мотивации к обучению и познанию 1.2) ценностно-смысловые установки обучающихся, отражающие их индивидуально-личностные позиции 1.3) социальные компетенции 1.4) личностные качества
<b>2-я группа требований:</b> <i>метапредметные результаты</i>	<i>Эти требования достигаются при освоении теоретического содержания курса, при решении учебных задач в рабочей тетради и на компьютере, при выполнении проектов во внеурочное время:</i> освоение универсальных учебных действий: 2.1) познавательных 2.2) регулятивных 2.3) коммуникативных 2.4) овладение межпредметными понятиями (объект, система, действие, алгоритм и др.)
<b>3-я группа требований:</b> <i>предметные результаты</i>	<i>Эти требования достигаются при освоении теоретического содержания курса, при решении учебных задач в рабочей тетради и на компьютере, при выполнении заданий и проектов во внеурочное время.</i>

Обучение информатике в начальной школе способствует формированию общеучебных умений, что в новом образовательном стандарте конкретизировано термином «универсальные учебные действия» (УУД). Под **универсальными учебными действиями** понимаются обобщенные способы действий, открывающие возможность широкой ориентации учащихся как в различных предметных областях, так и в строении самой учебной деятельности, включая осознание учащимися ее целей, ценностно-смысловых и операциональных характеристик.

Формирование УУД происходит на любом уроке в начальной школе, но особенностью курса «Информатика» является целенаправленность формирования именно этих умений. К общим учебным умениям, навыкам и способам деятельности, которые формируются и развиваются в рамках курса «Информатика», относятся познавательная, организационная и рефлексивная деятельность.

С точки зрения достижения планируемых результатов обучения наиболее ценными являются следующие **компетенции**, отраженные в содержании курса:

1. **Наблюдать за объектами** окружающего мира; *обнаруживать изменения*, происходящие с объектом и по результатам *наблюдений, опытов, работы с информацией* учатся устно и письменно описывать объекты наблюдения.

2. **Соотносить результаты** наблюдения с целью, соотносить результаты проведения опыта с целью, то есть получать ответ на вопрос «Удалось ли достичь поставленной цели?».

3. Письменно **представлять информацию** о наблюдаемом объекте, т.е. создавать текстовую или графическую модель наблюдаемого объекта с помощью компьютера с использованием текстового или графического редактора.

4. **Понимать**, что освоение собственно информационных технологий (текстового и графического редакторов) не является самоцелью, а является **способа деятельности** в

интегративном процессе познания и описания (под описанием понимается создание *информационной модели*: текста, рисунка и пр.).

5. В процессе *информационного моделирования* и *сравнения* объектов **выявлять** отдельные *признаки*, характерные для сопоставляемых предметов; анализировать результаты сравнения (ответ на вопросы «Чем похожи?», «Чем не похожи?»); объединять предметы по *общему признаку* (что лишнее, кто лишний, такие же, как..., такой же, как...), различать *целое и часть*. Создание информационной модели может сопровождаться проведением простейших *измерений* разными способами. В процессе познания свойств изучаемых объектов осуществляется сложная мыслительная деятельность с использованием уже готовых *предметных, знаковых и графических моделей*.

6. При выполнении упражнений на компьютере и компьютерных проектов **решать творческие задачи** на уровне комбинаций, преобразования, анализа информации: самостоятельно составлять *план действий* (замысел), проявлять оригинальность при решении творческой конструкторской задачи, создавать творческие работы (сообщения, небольшие сочинения, графические работы), разыгрывать воображаемые ситуации, создавая простейшие мультимедийные объекты и презентации, применять простейшие *логические выражения* типа: «...и/или...», «если..., то...», «не только, но и...» и элементарное обоснование высказанного суждения.

7. При выполнении интерактивных компьютерных заданий и развивающих упражнений **овладевать первоначальными умениями передачи, поиска, преобразования, хранения информации, использования компьютера**; поиском (проверкой) необходимой информации в интерактивном компьютерном словаре, электронном каталоге библиотеки. Одновременно происходит овладение различными способами представления информации, в том числе в *табличном виде*, упорядочение информации по алфавиту и числовым параметрам (возрастанию и убыванию).

8. **Получать опыт организации своей деятельности**, выполняя специально разработанные для этого интерактивные задания. Это такие задания: выполнение инструкций, точное следование образцу и простейшим *алгоритмам*, самостоятельное установление последовательности действий при выполнении интерактивной учебной задачи, когда требуется ответ на вопрос «В какой последовательности следует это делать, чтобы достичь цели?».

9. **Получать опыт рефлексивной деятельности**, выполняя особый класс упражнений и интерактивных заданий. Это происходит при определении способов *контроля и оценки собственной деятельности* (ответ на вопросы «Такой ли получен результат?», «Правильно ли я делаю это?»); *нахождение ошибок* в ходе выполнения упражнения и их *исправление*.

10. **Приобретать опыт сотрудничества** при выполнении групповых компьютерных проектов: умение договариваться, распределять работу между членами группы, оценивать свой личный вклад и общий результат деятельности.

## **СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ С УКАЗАНИЕМ ФОРМ ОРГАНИЗАЦИИ И ВИДОВ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

Изучение курса информатики во втором классе начинается с темы «Человек и информация», при изучении которой внимание ребенка обращается на феномен информации, подчеркивается ее роль в жизни человека. Затем выделяются виды информации по способу восприятия ее человеком, вводятся понятия источника и приемника информации на простых примерах, обсуждается компьютер как инструмент, помогающий человеку работать с информацией.

Содержание второй главы естественно вытекает как «связка» между информацией и компьютером.

Содержание третьей главы формирует понимание и представления школьников о том, что компьютер обрабатывает не информацию (информацию обрабатывает человек), а данные, т. е. закодированную информацию. Дается представление о видах данных (закодированной информации), что очень важно для того, чтобы младшие школьники поняли, почему

существуют разные прикладные программы: текстовые и графические редакторы, электронные таблицы и др. — для обработки разных типов данных требуются соответствующие программы. В этой главе начинается серьезный разговор о двоичном кодировании.

Содержание четвертой главы направлено на формирование и развитие понятия документа, на способы его создания, поскольку понимание того, что такое данные, для второклассника еще не очень актуально. А вот понятие документа — актуально во всех смыслах, так как дети уже постоянно имеют дело с разными бумажными и электронными документами (со свидетельством о рождении, заявлениями, справками, файлами и пр.).

В третьем классе происходит повторение и развитие учебного материала, пройденного во втором классе. Глава вторая — о действиях с информацией. Школьники через разговор о действиях с информацией готовятся к пониманию понятия информационного процесса. Кульминационным моментом содержания в третьем классе является понятие объекта. Формируется представление об объекте как предмете нашего внимания, т. е. под объектом понимаются не только предметы, но и свойства предметов, процессы, события, понятия, суждения, отношения и т. д. Такой подход позволит уже в начальной школе серьезно рассматривать такие объекты, как «алгоритм», «программа», «исполнитель алгоритма», «модель», «управление» и иные абстрактные понятия. Такой методический прием позволяет младшему школьнику рассуждать о свойствах алгоритма, свойствах «исполнителя алгоритма», свойствах процесса управления и так далее, что составляет содержание курса в четвертом классе. Уже в третьем классе начинается серьезный разговор о компьютере как системе, об информационных системах.

Содержание четвертого класса — это то, ради чего информатика должна изучаться в школе, и, в частности, в начальной школе: ради формирования и развития понятий о моделировании, модели и процессе управления. Тема управления является важнейшей с точки зрения ФГОС второго поколения, поскольку в начальной школе необходимо научить детей управлять не только компьютером и своим временем, но и собой.

### **Формы организации:**

игровой тренинг  
марафон  
практическая работа  
олимпиада

### **Виды деятельности:**

Познавательная деятельность  
Игровая деятельность  
Частично-поисковая деятельность  
Творческая деятельность

## ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ.

«Информатика» 2 класс, 34 часа (1 час/нед.)

№ пп	Тема раздела	Тема урока	Виды деятельности	Формы организации
1.	Виды информации. Человек и компьютер	Человек и информация	Определять вид информации: звуковая, зрительная, обонятельная, осязательная, вкусовая. Называть части компьютера и их назначение (функции), описывать их. Начинают осваивать компьютерную грамотность. Анализировать свойства предметов.	Познавательные беседы; практические работы; интеллектуальный марафон; игровой тренинг.
2.		Какая бывает информация		
3.		Источники информации		
4.		Приемники информации		
5.		Компьютер и его части		
6.		Работа со словарем и повторение		
7.		Игра «Что? Где? Когда?»		
8.	Кодирование информации	Носители информации	Работать с носителями информации. Кодировать информацию разными способами. Пользоваться письменными источниками информации. Продолжают осваивать компьютерную грамотность.	Познавательные беседы; практические работы; интеллектуальный марафон; игровой тренинг.
9.		Кодирование информации		
10.		Единый урок безопасности в интернете		
11.		Письменные источники информации		
12.		Языки людей и языки программирования		
13.		Работа со словарем и повторение		
14.		Всероссийская акция «Час кода»		
15.	Информация и данные	Текстовые данные	Отличать данные разных видов друг от друга и сравнивать их между собой. Сравнивать десятичное и двоичное кодирование числовой информации. Продолжают осваивать компьютерную грамотность.	Познавательные беседы; практические работы; олимпиады; интеллектуальный марафон; игровой тренинг.
16.		Графические данные		
17.		Числовая информация		
18.		Десятичное кодирование		
19.		Двоичное кодирование		
20.		Числовые данные		
21.		Работа со словарем и повторение		
22.		Игра «Что? Где? Когда?»		
23.	Документ и способы его создания	Документ и его создание	Различать какие документы бывают. Создавать электронные документы (текстовые и графические) с помощью пакета офисных программ. Поиск нужных документов в	Познавательные беседы; практические работы; олимпиады; интеллектуальный марафон;
24.		Электронный документ и файл		
25.		Поиск документа		
26.		Создание текстового документа		
27.		Создание текстового документа		

28.		Создание графического документа	различных источниках.	игровой тренинг.
29.		Создание графического документа		
30.		Работа со словарем и повторение		
31.		Игра «Что? Где? Когда?»		
32.		Повторение изученного		
33.		Повторение изученного		
34.		Повторение изученного		

«Информатика» 3 класс, 34 часа (1 час/нед.)

№ пп	Тема раздела	Тема урока	Виды деятельности	Формы организации
1.	Повторение: информация, человек и компьютер	Человек и информация	Определять вид информации: звуковая, зрительная, обонятельная, осязательная, вкусовая. Называть части компьютера и их назначение (функции), описывать их. Начинают осваивать компьютерную грамотность. Использовать компьютер для работы с документами.	Познавательные беседы; практические работы; интеллектуальный марафон; игровой тренинг.
2.		Источники и приемники информации		
3.		Носители информации		
4.		Компьютер		
5.		Работа со словарем и повторение		
6.		Игра «Что? Где? Когда?»		
7.	Действия с информацией	Получение информации	Работать с носителями информации. Кодировать информацию разными способами. Пользоваться письменными источниками информации. Использовать компьютер для обработки числовой, текстовой и графической информации.	Познавательные беседы; практические работы; интеллектуальный марафон; игровой тренинг.
8.		Представление информации		
9.		Единый урок безопасности в интернете		
10.		Кодирование и шифрование данных		
11.		Хранение информации		
12.		Обработка информации и данных		
13.		Всероссийская акция «Час кода»		
14.		Игра «Что? Где? Когда?»		
15.	Мир объектов	Объект, его имя и свойства	Узнавать объект по совокупности его свойств. Находить и называть отличительные и общие свойства при сравнении объектов. Анализировать объект с целью выделения его свойства.	Познавательные беседы; практические работы; олимпиады; интеллектуальный марафон; игровой тренинг.
16.		Функции объекта		
17.		Отношения между объектами		
18.		Характеристика объекта		
19.		Документ и данные об объекте		
20.		Работа со словарем и повторение		
21.		Игра «Что? Где? Когда?»		
22.	Компьютер, системы и сети	Компьютер — это система	Выделять и называть составные части компьютера. Строить различные схемы компьютера в	Познавательные беседы; практические работы; олимпиады;
23.		Системные программы и операционная система		
24.		Файловая система		

25.		Компьютерные сети	зависимости от цели построения схемы. Различать и называть виды системных программ. Пользоваться файловой системой – работать с файлами и папками. Осуществлять поиск информации (документов) в информационной системе (библиотеке, компьютерной сети).	интеллектуальный марафон; игровой тренинг.
26.		Информационные сети		
27.		Работа со словарем и повторение		
28.		Игра «Что? Где? Когда?»		
29.		Повторение изученного		
30.		Повторение изученного		
31.		Повторение изученного		
32.		Повторение изученного		
33.		Повторение изученного		
34.		Повторение изученного		



«Информатика» 4 класс, 34 часа (1 час/нед.)

№ пп	Тема раздела	Тема урока	Виды деятельности	Формы организации
1.	Повторение	Человек в мире информации	Выделять объект исследования; называть объект, давать ему характеристику; выделять существенные свойства объекта; видеть и называть отношения между объектами; выполнять разные действия с данными с помощью компьютера.	Познавательные беседы; практические работы; интеллектуальный марафон; игровой тренинг.
2.		Действия с данными		
3.		Объект и его свойства		
4.		Отношения между объектами		
5.		Компьютер как система		
6.		Работа со словарем и повторение		
7.		Игра «Что? Где? Когда?»		
8.	Понятие, суждение, умозаключение	Мир понятий	Определять отношения между понятиями; наглядно представлять отношения между понятиями в виде кругов Эйлера; высказывать свое суждение в виде повествовательного предложения, в котором что-либо утверждается или отрицается; делать заключение на основании мысленного анализа одной или нескольких посылок.	Познавательные беседы; практические работы; интеллектуальный марафон; игровой тренинг.
9.		Деление понятия		
10.		Обобщение понятий		
11.		Понятия «истина» и «ложь»		
12.		Суждение		
13.		Умозаключение		
14.		Умозаключение		
15.		Работа со словарем и повторение		
16.	Игра «Что? Где? Когда?»			
17.	Мир моделей	Модель объекта	Составлять линейные алгоритмы и алгоритмы с ветвлением для решения простых задач; определять и называть формы записи алгоритма; представлять алгоритмы в текстовой и графической формах; отличать линейные алгоритмы от алгоритмов с ветвлением; составлять список	Познавательные беседы; практические работы; олимпиады; интеллектуальный марафон; игровой тренинг.
18.		Текстовая и графическая модели		
19.		Алгоритм как модель действий		
20.		Формы записи алгоритмов. Виды алгоритмов		
21.		Исполнитель алгоритма		
22.		Компьютер как исполнитель		
23.		Работа со словарем и повторение		
24.		Игра «Что? Где? Когда?»		

			команд для конкретного исполнителя.	
25.	Управление	Кто, кем и зачем управляет	Видеть в разных ситуациях: управляющий и управляемый объекты; управляющее воздействие (сигнал); средство управления; результат управления. Управлять работой компьютера с помощью меню, клавиатуры, мыши или с помощью других манипуляторов.	Познавательные беседы; практические работы; олимпиады; интеллектуальный марафон; игровой тренинг.
26.		Управляющий объект и объект управления		
27.		Цель управления		
28.		Управляющее воздействие		
29.		Средство управления		
30.		Результат управления		
31.		Современные системы коммуникации		
32.		Работа со словарем и повторение		
33.		Игра «Что? Где? Когда?»		
34.	Повторение изученного			