

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
Таволжанская основная школа им. Н.А.Котельникова

Принято на заседании  
педагогического совета  
Протокол № 1 от 30.08.2023г

Согласовано  
Заместитель директора по УВР  
\_\_\_\_\_ Т.В. Иванова  
«30» августа 2023г

Утверждаю  
Директор школы  
\_\_\_\_\_ Е.А. Бурькина  
Приказ № 183 от 30.08.2023

Рабочая программа  
внеурочной деятельности «Занимательная информатика»  
(4 класс)  
2023-2024 учебный год

Учитель: Агафонова Ирина Ивановна

## **Пояснительная записка**

Рабочая программа по внеурочной деятельности «Занимательная информатика» для 4 класса полностью соответствует Федеральному государственному образовательному стандарту начального общего образования» (ФГОС НОО) и составлена на основе учебного плана школы, авторской программы по информатике для начальной школы для 3-4 классов авторов Цветковой М.С., Могилева А.В. и др., а также с учетом основной образовательной программы школы и Федерального перечня учебников.

Курс информатики в начальной школе вносит значимый вклад в формирование и развитие информационного компонента УУД (универсальных учебных действий), формирование которых является одним из приоритетов начального общего образования. Более того, информатика как учебный предмет, на котором целенаправленно формируются умения и навыки работы с информацией, может быть одним из ведущих предметов в формировании УУД.

Федеральный базисный учебный план для образовательных учреждений Российской Федерации отводит 34 часов для изучения учебного предмета из расчета 1 учебный час в неделю.

## ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

При реализации программы используется **модульная технология обучения**. Выстраивание модуля включает в себя не только планирование содержания, но и организацию деятельности, которая направлена на построение, обучение нового материала, контроль и коррекцию умений, проверяемых детьми. Модульная организация базируется на деятельностных принципах. Учебное содержание осознанно усваивается, когда становится предметом активных действий школьников. В рамках модуля легче выстроить разные виды учебной работы: время позволяет организовать поисковую деятельность, использовать творческие работы детей, минипроекты, провести необходимые экскурсии, включить в учебный процесс интеллектуальные игры, использовать видеоматериалы. Опыт показывает, что при такой организации обучения очень часто интерес детей, их познавательная деятельность выходят за рамки урока и находят продолжение во внеклассной деятельности.

Содержание четвертого класса *формирует и развивает понятия о моделировании, модели и процессе управления*. «Мир понятий», «Мир моделей», «Информационные модели» формируют представления учащихся о работе с различными научными понятиями.

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. Дети осваивают понятие управления собой, другими людьми, техническими устройствами (инструментами работы с информацией), ассоциируя себя с управляющим объектом и осознавая, что есть объект управления, осознавая цель и средства управления. Школьники учатся понимать, что средства управления влияют на ожидаемый результат, и что иногда полученный результат не соответствует цели и ожиданиям.

В процессе осознанного управления своей учебной деятельностью и компьютером школьники осваивают соответствующую терминологию, грамотно

выстраивают свою речь. Они учатся узнавать процессы управления в окружающей действительности, описывать их в терминах информатики, приводить примеры из своей жизни.

Школьники учатся видеть и понимать в окружающей действительности не только ее отдельные объекты, но и их связи и отношения между собой, понимать, что управление — это особый, активный способ отношений между объектами. Видеть отношения между объектами системы — это первый активный шаг к системному взгляду на мир. А это, в свою очередь, способствует развитию у учащихся начальной школы *системного мышления*, столь необходимого в современной жизни наряду с *логическим и алгоритмическим*. Логическое и алгоритмическое мышление также являются предметом целенаправленного формирования и развития в 4 классе с помощью соответствующих заданий и упражнений.

## **Планируемые результаты изучения курса «Мир информатики»**

В ходе освоения предметного содержания обеспечиваются условия для достижения обучающимися следующих *личностных, метапредметных и предметных результатов.*

### **Личностные УУД**

Правила поведения в компьютерном классе и этические нормы работы с информацией коллективного пользования и личной информацией обучающегося. Формирование умений соотносить поступки и события с принятыми этическими принципами, выделять нравственный аспект поведения при работе с любой информацией и при использовании компьютерной техники коллективного пользования, создание различных информационных объектов с помощью компьютера. Развитие читательских умений, умения поиска нужной информации в тексте, умения адекватно, подробно, сжато, выборочно передавать содержание текста. Развитие умений работы с разными видами информации: текстом, рисунком, знаком.

- Самоопределение и смыслообразование

Формирование устойчивой учебно-познавательной мотивации учения, умения находить ответы на вопросы: «Какой смысл имеет для меня учение?» Использование в курсе «Мир информатики» специальных обучающих программ, формирующих отношение к компьютеру как к инструменту, позволяющему учиться самостоятельно.

Система заданий, иллюстрирующих место информационных технологий в современном обществе, профессиональное использование информационных технологий, способствующих осознанию их практической значимости.

### **Регулятивные УУД**

Система заданий, целью которых является формирование у обучающихся умений ставить учебные цели; использовать внешний план для решения поставленной задачи; планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации; осуществлять итоговый и пошаговый контроль; вносить коррективы в действия в случае расхождения результата решения задачи с ранее поставленной целью.

- Планирование и целеполагание

Система заданий, непосредственно связанных с определением последовательности действий при решении задачи или достижении цели, с формированием самостоятельного целеполагания, анализом нескольких разнородных информационных объектов с целью выделения необходимой информации.

- Контроль и коррекция

Система заданий типа «Составь алгоритм и выполни его» как создание информационной среды для составления плана действий формальных исполнителей алгоритмов по переходу из начального состояния в конечное. Сличение способов действия и его результата. Внесение исправлений в алгоритм в случае обнаружения отклонений способа действия и его результата от заданного эталона. Создание информационных объектов как самостоятельное планирование работы на компьютере, сравнение созданных на компьютере информационных объектов с эталоном, внесение изменений в случае необходимости.

- Оценивание

Умение концентрироваться для выполнения самостоятельной деятельности; установление причинно-следственных связей; самоконтроль; выделение и осознание учащимся того, что уже усвоено и что еще подлежит усвоению, осознание качества и уровня усвоения; сжатая информация раздела.

### **Познавательные УУД**

#### Общеучебные универсальные действия

1. Поиск и выделение необходимой информации в справочном разделе учебников (выдержки из справочников, энциклопедий, Интернет-сайтов с указанием источников информации, в том числе адресов сайтов), а также в других источниках информации;
2. Знаково-символическое моделирование:
  - составление знаково-символических моделей, пространственно-графических моделей реальных объектов;
  - использование готовых графических моделей процессов для решения задач;
  - опорные конспекты – знаково-символические модели.
- \* Смысловое чтение:
  - анализ коротких литературных текстов и графических объектов, отбор необходимой текстовой и графической информации;
  - работа с различными справочными информационными источниками.
- \* Выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий: составление алгоритмов формальных исполнителей.
3. Постановка и формулировка проблемы, самостоятельное создание алгоритмов деятельности для решения проблем творческого характера: создание различных информационных объектов с использованием компьютерных программ, поздравительных открыток, презентаций.

### Логические универсальные действия

1. Анализ объектов с целью выделения признаков: выполнение заданий, связанных с развитием смыслового чтения.
2. Выбор оснований и критериев для сравнения, классификации объектов.
3. Создание информационных объектов на компьютере с использованием готовых файлов с рисунками и текстами, а также с добавлением недостающих по замыслу ученика элементов.

### Коммуникативные УУД

1. Выполнение практических заданий, предполагающих работу в парах, лабораторных работ, предполагающих групповую работу.
2. Владение монологической и диалогической формами речи.

К концу обучения в начальной школе будет обеспечена готовность обучающихся к продолжению образования.

#### Обучающиеся могут научиться:

- **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.
- **Соотносить результаты** наблюдения *с целью*, соотносить результаты проведения опыта с целью, то есть получать ответ на вопрос «Удалось ли достичь поставленной цели?».
- Письменно **представлять информацию** о наблюдаемом объекте, т.е. создавать текстовую или графическую модель наблюдаемого объекта с помощью компьютера с использованием текстового или графического редактора.
- **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.).

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

### Календарно - тематическое планирование

№п/ п	Дата		Название раздела, тема урока	Количес тво часов
	план	факт		
			<b>1. Информационные процессы</b>	
1	5.09		Техника безопасности в кабинете информатики. Правила поведения.	
2	12.09		Информационные процессы. Сбор информации.	
3	19.09		Компьютерные сети.	
4	26.09		Информационная сеть Интернет и веб-ресурсы. Окно браузера.	
5	3.10		Просмотр сайтов в сети Интернет. Способы представления информации	
6	17.10		Поиск графической информации в сети Интернет	
7	24.10		Поиск текстовой информации в сети Интернет	
8	31.10		Хранение информации. Закладки.	
9	7.11		<i>Творческая работа «Поиск информации в Интернете».</i>	
			<b>2. Алгоритмы и исполнители</b>	
10	14.11		Информационная деятельность	
11	28.11		Действия по командам и правилам. План действий	
12	5.12		Исполнители и их наборы команд.	
13	12.12		Набор команд и правил для управления	
14	19.12		Алгоритм. Способы записи алгоритмов.	
15	26.12		Этапы решения задачи с помощью алгоритма.	
16	9.01		Линейный порядок команд в алгоритме.	
17	16.01		<i>Творческая работа.</i>	
			<b>3. Мультимедийные возможности компьютера.</b>	
18	23.01		Мультимедийные возможности компьютера.	
19	30.01		Компьютерная презентация. План презентации.	
20- 23	6.02 13.02 27.02 5.03		Создание слайдов презентации. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Шаблон, фон презентации</li> <li>• Вставка рисунка</li> <li>• Добавление текста</li> <li>• Эффекты анимации</li> </ul>	4
24- 25	12.03 19.03		. Демонстрация презентации. <i>Творческая работа. Презентация проекта.</i>	2
			<b>4. Алгоритмы и исполнители</b>	
26	26.03		Алгоритм с ветвлением. Условия ветвления.	
27- 28	2.04 16.04		Высказывания. Связки «НЕ», «И», «ИЛИ».	2
29- 30	23.04 7.05		Циклический алгоритм. Условие окончания цикла «ПОКА». <i>Реше-</i>	2

			<i>ние задач</i>	
31	14.05		Циклический алгоритм. Условие организации цикла «ДЛЯ». <i>Решение задач</i>	2
32	21.05		<i>Урок – состязание в алгоритмической среде «Виртуальные лаборатории по информатике»</i>	







## Перечень учебно-методического обеспечения

1. Примерная основная образовательная программа начального общего образования. Предмет «Информатика» (одобрена решением федерального учебно-методического объединения по общему образованию (протокол от 08.04.2015 г. №1/15) (<http://www.edustandart.ru/utverzhdeny-primernye-osnovnye-obrazovatelnye-programmy/> )
2. Программа по информатике. Начальная школа: 3-4 классы (УМК авт.: Могилев А.В., Цветкова М.С.; сост.: Цветкова М.С., Могилев А.В., Курис Г.Э.). Детальная информация на сайте: <http://methodist.lbz.ru/authors/informatika/5/>
3. Информатика. УМК для начальной школы: 3-4 классы. Методическое пособие для учителя: Курис Г. Э. , Цветкова М. С., 2013 Информатика: учебник для 4 класса : в 2 ч. Ч. 1: Могилев А. В., Могилева В. Н., Цветкова М.С, 2013
4. Информатика: рабочая тетрадь для 4 класса : в 2 ч. Ч. 1: Могилев А. В., Могилева В. Н., Цветкова М. С. , 2014
5. Ресурсы Единой коллекции цифровых образовательных ресурсов (<http://school-collection.edu.ru/>).
6. Информационно-образовательный портал для учителя информатики и ИКТ «Клякса.net»: <http://klyaksa.net>
7. Методическая копилка учителя информатики: <http://www.metod-kopilka.ru>
8. Комплект цифровых образовательных ресурсов, помещенный в Единую коллекцию ЦОР (<http://school-collection.edu.ru/>).
9. Электронное приложение «Мир информатики»

### Технические средства обучения

1. Компьютер

2. Принтер
3. Устройства вывода звуковой информации –колонки.

**Программные средства.**

1. Операционная система Windows .
2. Язык программирования Python
3. Интегрированное офисное приложение Ms Office 2013.
4. Мультимедиа проигрыватель.