Рабочая программа

внеурочной деятельности «Занимательная информатика» (4 класс)

2024-2025 учебный год

Учитель: Безруков Сергей Федорович

2024 г

## 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 поинформатике 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 пред- мет, 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.
1. 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*, у*порядочение* 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 | Количество часов |
|  | план | факт |  |  |
|  |  |  | **1. Информационные процессы** | 5 |
| 1 |  |  | Техника безопасности в кабинете информатики. Правила поведения. Информационные процессы. Сбор информации. | 1 |
| 2 |  |  | Компьютерные сети. Информационная сеть Интернет и веб-ресурсы. Окно браузера | 1 |
| 3 |  |  | Просмотр сайтов в сети Интернет. Способы представления информации. Поиск графической информации в сети Интернет | 1 |
| 4 |  |  | Поиск текстовой информации в сети Интернет Хранение информации. Закладки. | 1 |
| *5* |  |  | *Творческая работа «Поиск информации в**Интернете».* | 1 |
|  |  |  | **2. Алгоритмы и исполнители** | **8** |
| 6 |  |  | Информационная деятельность | 1 |
| 7 |  |  | Действия по командам и правилам. План действий | 1 |
| 8 |  |  | Исполнители и их наборы команд. | 1 |
| 9 |  |  | Набор команд и правил для управления | 1 |
| 10 |  |  | Алгоритм. Способы записи алгоритмов. | 1 |
| 11 |  |  | Этапы решения задачи с помощью алгоритма. | 1 |
| 12 |  |  | Линейный порядок команд в алгоритме. | 1 |
| 13 |  |  | *Творческая работа.* | 1 |
|  |  |  | **3. Мультимедийные возможности компьютера.** | **7** |
| 14 |  |  | Мультимедийные возможности компьютера. Компьютерная презентация. План презентации*.* | 1 |
| 15-18 |  |  | Создание слайдов презентации.* Шаблон, фон презентации
* Вставка рисунка
* Добавление текста
* Эффекты анимации
 | 4 |
| 19-20 |  |  | . Демонстрация презентации. *Творческая работа. Презентация про-**екта.* | 2 |
|  |  |  | **4. Алгоритмы и исполнители** | **14** |
| 21 |  |  | Знакомство и запуск программы «Логомиры» | 1 |
| 22-34 |  |  | Составление алгоритмов в программе «Логомиры» | 13 |

# Перечень учебно-методического обеспечения

* 1. Примерная основная образовательная программа начального общего об- разования. 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-](http://www.edustandart.ru/utverzhdeny-primernye-osnovnye-obrazovatelnye-programmy/) [osnovnye-obrazovatelnye-programmy/](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://metodist.lbz.ru/authors/informatika/5/>
	3. Информатика. УМК для начальной школы: 3-4 классы. Методическое по- собие для учителя:Курис Г. Э. , Цветкова М. С.,2013Информатика: учеб- ник 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 [(h](http://school-collection.edu.ru/%29)t[tp://school-collection.edu.ru/).](http://school-collection.edu.ru/%29)
	6. Информационно-образовательный портал для учителя информатики и ИКТ «Клякса.net»: [http://klyaksa.net](http://klyaksa.net/)
	7. Методическая копилка учителя информатики: http://www.metod- kopilka.ru
	8. Комплект цифровых образовательных ресурсов, помещенный в Единую коллекцию ЦОР [(h](http://school-collection.edu.ru/%29)t[tp://school-collection.edu.ru/).](http://school-collection.edu.ru/%29)
	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. Среда программирования «Логомиры»
3. Интегрированное офисное приложение Мs Office 2013.
4. Мультимедиа проигрыватель.