

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ

«ШКОЛА № 2» ГОРОДА ЖДАНОВКА

РАССМОТРЕНО

На заседании школьного
методического объединения
учителей математики и
информатики
Протокол № 1

_____Корнюшкина Л. И.
от « » августа 2023

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора

_____И.А.Острякова

от « » _____2023

УТВЕРЖДЕНО

И.о.директора
МБОУ «Школа №2»

_____Н.Н.Толстопятко

от « » августа 2023

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧИТЕЛЯ

внеурочной деятельности

«Информатика»

Уровень начального общего образования

3 - 4 класс

на 2023-2024 учебный год

Составитель программы:

Малакеева Е.А.

ЖДАНОВКА

2023

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа внеурочной деятельности курса «Информатика» для 3- 4 классов начальной общеобразовательной школы составлена на основе программы «Информатика» для 3–4 классов авторов А. В. Могилева, В. Н. Могилевой, М. С. Цветковой. Программа курса информатики для начальной школы разработана в соответствии с требованиями ФГОС начального общего образования.

Рабочая программа учителя по учебному предмету «Информатика» на уровне основного общего образования составлена на основании следующих документов:

1. Основная образовательная программа начального общего образования на 2023-2028 гг. (Приказ № 123 от 24 .08.2023)
2. Учебный план МБОУ «Школа № 2» г.Ждановка (Приказ № 123 от 24.08.2023)
3. Положение о рабочих программах учебных предметов, учебных курсов (в том числе внеурочная деятельность), учебных модулей в соответствии с требованиями ФГОС и ФООП начального, основного общего и среднего общего образования. (Приказ от 23.08.2023 №121)

Согласно рабочему учебному плану МБОУ «Школа № 2» 2023-2024 уч.год состоит из 34 недель. На изучение информатики отводится: в 3 классе – 34 часа (1 час в неделю), в 4 классе – 34 часа (1 час в неделю). В 3-4 классах вводится 1 час информатики по выбору обучающихся и их родителей (законных представителей), за счет части, формируемой участниками образовательных отношений.

Основная форма обучения: урок.

Методы обучения: объяснительно-иллюстративные, игровые, репродуктивные, словесные, демонстрация, организация самостоятельного поиска, организация тренировки, метод проектов, контроль результатов, самоконтроль результатов.

СОДЕРЖАНИЕ ОБУЧЕНИЯ

3 класс

Информация. Виды информации. Кодирование информации
Начальные навыки работы с компьютером. Устройство компьютера
Работа с рисунками. Раскрашивание. Области и бусины
Истинные и ложные утверждения Понятие алгоритма. Цепочки
Информационные модели. Мешок. Таблицы для мешка
Организация информации. Поиск информации в Интернете
Проектная работа

4 класс

Устройство компьютера. Основные принципы работы. Файлы и папки. Окна, меню операционной системы
Работа с текстовой информацией. Цепочки. Мешки. Таблицы
Технология работы с графической информацией. Деревья.
Высказывания. Алгоритмы. Программа Робик.
Игра. Дерево игры. Выигрышные стратегии
Работа с презентациями.
Компьютерные сети. Безопасность детей в Интернет

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ ПО ИНФОРМАТИКЕ:

Предметные результаты освоения обязательного предметного содержания, установленного данной примерной рабочей программой, отражают сформированность у обучающихся умений:

- пояснять на примерах смысл понятий «информация», «информационный процесс», «обработка информации», «хранение информации», «передача информации»;
- кодировать и декодировать сообщения по заданным правилам,
- приводить примеры передачи информации в живой и неживой природе; средств общения используемые при передаче информации; виды информации по форме представления; способы представления информации;
- типы кодирования информации (цифровое, символьное, пиктографическое). современных устройств хранения и передачи информации,
- соблюдать требования безопасной эксплуатации технических средств ИКТ; соблюдать сетевой этикет, базовые нормы информационной этики и права при работе с приложениями на любых устройствах и в сети Интернет, выбирать безопасные стратегии поведения в сети;
- иметь представление о влиянии использования средств ИКТ на здоровье пользователя и уметь применять методы профилактики.

умение определять, к какому виду относится информация по способу восприятия; называть способы представления информации; определять органы чувств, воспринимающие зрительную, звуковую;

- выделять основные информационные процессы (сбор, хранение, обработка, передача) в реальных ситуациях;
- определять тип кодирования информации (цифровое, символьное, пиктографическое);
- кодировать/декодировать информацию по предложенному правилу.

пояснять на примерах смысл понятий: изображение, пиксели, графический редактор; основные инструменты графического редактора.

- умение определять назначение основных инструментов графического редактора;
- создавать изображение в графическом редакторе по образцу и самостоятельно; задавать и менять цвет фигуры и цвет фона; создавать надпись к рисунку; сохранять созданное изображение;
- выделение, построение и доработка по системе условий: цепочки, дерева, мешка;
- проведение полного перебора объектов;
- определение значения истинности утверждений для данного объекта; понимание описания объекта с помощью истинных и ложных утверждений, в том числе включающих понятия: все/каждый, есть/нет, всего, не;
- использование имён для указания нужных объектов;
- использование справочного материала для поиска нужной информации, в том числе словарей (учебных, толковых и др.) и энциклопедий;
- сортировка и упорядочивание объектов по некоторому признаку, в том числе расположение слов в словарном порядке;
- выполнение инструкций и алгоритмов для решения некоторой практической или учебной задачи;
- доработка, построение и выполнение программ для исполнителя, в том числе включающих конструкцию повторения;
- использование дерева для перебора, в том числе всех вариантов партий игры, классификации, описания структуры;
- построение выигрышной стратегии на примере игры «Камешки»;
- построение и использование одномерных и двумерных таблиц, в том числе для представления информации;
- построение и использование круговых и столбчатых диаграмм, в том числе для представления информации;
- использование метода разбиения задачи на подзадачи в задачах большого объёма;
- иметь представление о назначении и возможностях, предоставляемых редактором презентаций;

умения: запускать редактор презентаций; открывать файл с готовой презентацией; добавлять элементы анимации к объекту слайда; удалять анимационные эффекты и редактировать анимацию объекта; создавать презентацию по шаблону; знать пункты главного меню мастера презентаций; демонстрировать созданную презентацию.

- владение базовыми знаниями: правила поиска данных в Интернете; правила безопасного пользования Интернетом во время поиска информации; основные поисковые системы; основные способы защиты компьютера от вирусов;
- овладение практически значимыми информационными умениями и навыками: осуществлять поиск информации, используя различные поисковые системы; пользоваться программой-браузером, ключевыми словами поиска; проверять компьютер на наличие вирусов.

Календарно-тематическое планирование курса «Информатика» для 3 Бкласса

№ П/П	№ в теме	Тема урока	Дата		ЭОР/ЦОР	Примеч
			План	Факт		
Тема 1. Информация. Виды информации Кодирование информации (4 ч)						
1	1	Информация вокруг нас. Виды информации по способу восприятия. Информационные процессы. Действия с информацией. Способы представления информации.				
2	2	Носители информации. Языки, алфавиты. Кодирование информации. Способы кодирования информации.				
3	3	Сбор и представление информации, связанной со счетом (пересчетом), измерением величин; фиксирование, анализ полученной информации.				
4	4	Чтение и заполнение таблицы. Интерпретация данных таблицы. Чтение столбчатой диаграммы. Создание простейшей информационной модели (схема, таблица, цепочка).				
Тема 2. Начальные навыки работы с компьютером. Устройство компьютера (4 ч)						
5	1.	Знакомство с компьютером. Подготовка компьютера к работе. Правила поведения в компьютерном классе				
6	2.	Назначение основных устройств компьютера для ввода, вывода, обработки информации				
7	3.	Клавиатура, общее представление о правилах клавиатурного письма, пользование мышью, использование простейших средств текстового редактора.				
8	4.	Основные Окна. Объекты окна (ряд заголовка, кнопки управления, рабочая область). Рабочий стол. Разные способы запуска программ на выполнение.				
9	1	Создание рисунков. Выбери или нарисуй фон. Пиксель. Сохранение рисунков и открытие созданных ранее.				
10	2	Создание графических примитивов.				
11	3	Добавление текста в графический рисунок Понятие анимации.				
12	4	Правило раскрашивания. Цвет. Области.				
13	5	Бусины. Одинаковые и разные.				
14	6	Вырежи и наклейте. Все, каждый. Буквы и цифры.				
15	1	Истинные и ложные утверждения. Отсчитываем бусины от конца цепочки. Раньше – позже. Если бусины нет. Если бусина не одна.				
16	2	Понятие команды, алгоритма. Алгоритмы и исполнители. Свойства алгоритма.				
17	3	Способы записи алгоритмов. Исполнение алгоритмов. Алгоритмы в обучении				
18	4	Алгоритмы в нашей жизни. Составление линейных алгоритмов Составление алгоритмов решения				

		логических задач.					
19	5	Составление конечной последовательности (цепочки) предметов, чисел, геометрических фигур и др. по правилу					
20	6	Составление, запись и выполнение простого алгоритма, плана поиска информации					
21	1.	Информационные модели.					
22	2.	Мешок. Одинаковые и разные мешки.					
23	3	Мешок бусин цепочки. Таблица для мешка (одномерная).					
24	4	Решение задач. Цепочка цепочек					
25	5	Разбиение мешка на части.					
26	6	Таблица для мешка (по двум признакам).					
	Тема 6. Организация информации. Поиск информации в Интернете (4 часа)						
27	1	Схемы, диаграммы, таблицы.					
28	2	Списки. Чтение и заполнение таблицы. Интерпретация данных таблицы. Чтение столбчатой диаграммы.					
29	3	Компьютерные сети. Понятия Интернет, гиперссылки, веб-страницы. Знакомство с WWW.					
30	4	Путешествие по Интернету. Поиск в Интернете. Безопасность в Интернете.					
31	1	Понятие проекта. Этапы работы над учебным проектом (рисунок, текст). Работа над созданием проекта.					
32	2	Ищем интересные факты. Исследуем проект. Знакомство с презентациями.					
33	3	Защита групповых проектов – учебных презентаций. Проект «Мой лучший друг/ Мой любимец». Проект «Наши рецепты».					
34	1	<i>Резерв часа (1 час)</i>					

4 Б класса

№	№ в теме	Тема урока	Дата		ЭОР/ЦОР	Примеч
			План	Факт		
1	1.	Правила поведения в компьютерном классе. Компьютер, устройство и программы. Устройства компьютера				
2	2.	Компьютерные программы				
3	3.	Организация хранения информации в компьютере. Файлы				
4	4.	Работа с файлами и папками				
5	1	Технология работы с текстовой информацией. Текстовый редактор. Ввод данных. Работа с документом				
6	2	Редактирование текстовой информации				
7	3	Форматирование текстовой информации. Форматирование абзаца				
8	4	Добавление изображений в текстовый документ. Оформление текстового документа. Добавление надписей в текстовый документ				
9	5	Длина цепочки Цепочка цепочек. Таблица для мешка (по двум признакам)				
10	6	Словарный порядок. Дефис и апостроф				
11	1	Графические редакторы и их назначение. Основные инструменты графического редактора				
12	2	Создание рисунков. Выбери или нарисуй фон. Пиксель. Сохранение рисунков и открытие созданных ранее.				
13	3	Создание графических примитивов. Добавление текста в графический рисунок Создание простых графических объектов.				
14	4	Создание графических объектов.				
15	5	Дерево. Следующие и предыдущие вершины, листья. Уровень вершины дерева.				
16	1	Высказывания. Истинные и ложные высказывания. Логические структуры «если- то- иначе».				
17	2	Алгоритмы и исполнители. Свойства алгоритма. Способы записи алгоритмов.				
18	3	Алгоритмы с ветвлением. Создание и исполнение алгоритмов с ветвлением в определенной среде				

№	№ в теме	Тема урока	Дата		ЭОР/ ЦОР	При меч
			План	Факт		
		программирования.				
19	4	Алгоритмическая структура повторения.				
20	5	Создание и выполнение алгоритмов с повторением. Склеивание цепочек. Робик. Команды для Робика				
21	6	Программа для Робика. Конструкция повторения.				
22	1	Игра крестики-нолики Правила игры.				
23	2	Цепочка позиций.				
24	3	Игра камешки Игра ползунок Игра сим.				
25	4	Выигрышная стратегия. Выигрышные и проигрышные позиции.				
26	5	Выигрышные стратегии в игре камешки. Дерево игры. Исследуем позиции на дереве игры. Проект «Стратегия победы».				
27	1	Понятие презентации и слайдов. Сохранение презентации.				
28	2	Технология работы с графической информацией в мастере презентаций. Работа с объектами на слайдах презентации.				
29	3	Анимационные эффекты в компьютерной презентации. Создание слайд-шоу.				
30	4	Работа над созданием проекта – учебной презентации. Защита групповых проектов – учебных презентаций				
31	1	Приемы поиска информации: по ключевым словам, каталогам. Общение и Интернете.				
32	2	Правила безопасного пользования Интернетом во время поиска информации. Веб страницы для детей. Детские библиотеки				
33	3	Учимся онлайн. Рисуем онлайн. Проектная работа. Создание тематических проектов				
34		Резерв часа (1 час)				