

РАССМОТРЕНО

на МО учителей  
начальных классов цикла  
«30» августа 2023 г.

Протокол № 1  
Руководитель МО  
Мартынюк Е.И. Мартынюк Е.И.

СОГЛАСОВАНО

на методическом совете школы  
«30» августа 2023 г.

Протокол № 1  
зам. директора по УВР:  
Кирш Н.Г. Кирш Н.Г.

УТВЕРЖДАЮ

Директор МБОУ «ООШ № 8 г.  
Кировска»



**Рабочая программа  
курса внеурочной деятельности  
«Моя информационная культура»**

1-4 класс

Автор: Нифакина Е.А.

2023 г.

Программа курса внеурочной деятельности «Моя информационная культура» является направлением внеурочной деятельности «Информационная культура».

### **Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности:**

#### **1. Личностные:**

- критическое отношение к информации и избирательность её восприятия;
- уважение к информации о частной жизни и информационным результатам других людей;
- осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий с жизненными ситуациями;
- начало профессионального самоопределения, ознакомление с миром профессий, связанных с информационными и коммуникационными технологиями.

#### **2. Метапредметные:**

##### **2.1. Регулятивные универсальные учебные действия (далее – УУД):**

Обучающийся научится:

- освоение способов решения проблем творческого характера в жизненных ситуациях;
- формирование умений ставить цель – создание творческой работы, планировать достижение этой цели, создавать вспомогательные эскизы в процессе работы;
- оценивание получающегося творческого продукта и соотнесение его с изначальным замыслом, выполнение по необходимости коррекции либо продукта, либо замысла.

##### **2.2. Коммуникативные УУД:**

Обучающийся научится:

- создавать гипермедиа сообщения, включающих текст, набираемый на клавиатуре, цифровые данные, неподвижные и движущиеся, записанные и созданные изображения и звуки, ссылки между элементами сообщения; подготовке выступления с аудиовизуальной поддержкой.

##### **2.3. Познавательные УУД:**

Обучающийся научится:

- поиску информации в индивидуальных информационных архивах учащегося, информационной среде образовательного учреждения, в федеральных хранилищах информационных образовательных ресурсов;
- использованию средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных, познавательных и творческих задач.

#### **3. Предметные:**

- формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права;
- формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации; развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;
- формирование умений формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей с использованием соответствующих программных средств обработки данных.

**Целевая группа реализации программы** – обучающиеся 3-4 классов.

**Формы и методы обучения:** фронтальный – одновременная работа со всеми учащимися; индивидуально-фронтальный – чередование индивидуальных и фронтальных форм работы; групповой – организация работы в группах; индивидуальный – индивидуальное выполнение заданий, решение проблем. объяснительно-иллюстративный, репродуктивный – учащиеся воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности; частично-поисковый – участие детей в коллективном поиске, решение поставленной задачи совместно с педагогом.

**Срок реализации программы:** 2 года, 68 часов: 1 год обучения -34 ч (1 ч в неделю), 2 год обучения- 34 ч (1 ч в неделю).

### **Содержание программы**

#### **Правила поведения в компьютерном классе.**

Правила поведения в компьютерном классе. Охрана труда обучающихся.

#### **Информация, человек и компьютер.**

Информация и человек. Для чего нужен компьютер человеку? Компьютерные программы paint, “Scratch”/ «КуМир». Работа с программой paint, “Scratch”/ «КуМир». Учимся создавать мультфильмы.

### Создание рисунков.

Графический редактор. Шаг 1. Графический редактор “Scratch”. Шаг 2. Выбери или нарисуй фон. Пиксель. Работа с программой “Scratch” рисование с помощью геометрических фигур. Защита проекта «Я художник».

**Объекты. Свойства и действия объектов.** Объект и его свойства. Объект и его свойства. Размер. Шаг 3. Добавление декораций и героев. Действия объектов. Действия объектов. Шаг 4. Покажи актёрам, что нужно делать. Работа со звуком. Шаг 5. Добавь звуки и музыку. Шаги 6 и 7. Напиши титры и добавь событие – начало показа мультфильма. Работа с программой “Scratch”-создаем мультфильм. Защита проекта «Я мультипликатор».

**Алгоритмизация и программирование.** Алгоритмы. Свойства алгоритма. Способы записи алгоритмов. Среда программы “Scratch”/ «КуМир». Линейный алгоритм. Лестница. Циклический алгоритм. Анимация. Разветвляющийся алгоритм. Практикум. Решение задач «Виртуальной лаборатории».

**Множества и операции.** Множество. Равные множества. Пересечение и объединение множеств. Высказывания. Истинность высказываний. Истинность сложных высказываний. Понятие информационной модели. Информационные модели.

**Компьютер: устройство и программы.** Как выглядит современный компьютер? Устройства компьютера. Компьютерные программы. Организация хранения информации в компьютере. Файлы. Папки. Работа с файлами и папками. Практическое освоение компьютера- «Создай свои файлы и папки».

**Информационная деятельность человека. Компьютерные сети.** Информационная деятельность человек. Поиск информации в библиотеке, в компьютере. Компьютерные сети. Общение и Интернет. Компьютерные вирусы. Антивирусные программ. Информационная безопасность личности.

Практическое освоение поисковых систем ЯНДЕКС, GOOGL,MAIL. Технология работы с текстовой информацией.

**Технология работы с текстовой информацией.** Работа с текстовой информацией на компьютере . Программа Word. Текстовый редактор. Ввод данных. Работа с документом. Редактирование. Форматирование. Форматирование абзацев. Добавление изображений в текстовый документ. Проект.

Технология работы с числовой информацией. Практическое освоение программы Word (создание документа).

**Технология работы с графической информацией.** Графические редакторы. Power point. Создание изображений. Добавление текста к рисунку.

Отражение изображений. Создание слайд-шоу. Подготовка проекта. Защита проекта «Мой класс».

### Тематическое планирование

1год

№ п/п	Название раздела	Количество часов			Форма контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Правила поведения в компьютерном классе	1	1		Устный опрос
1	Информация, человек и компьютер	7	3	4	Устный опрос
2	Создание рисунков	4	1	3	Проверка самостоятельной работы.
3	Объекты. Свойства и действия объектов	9	3	6	Защита проектов.
4	Алгоритмизация и программирование	8	3	5	Защита проектов.
5	Множества и операции	5	2	3	Комбинированный опрос.
6	Резерв	1		1	Игра.
	<b>Всего</b>	<b>34</b>	<b>12</b>	<b>22</b>	

2год

№ п/п	Название раздела	Количество часов			Форма контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Правила поведения в компьютерном классе	1	1		Устный опрос
2	Компьютер: устройство и программы	7	3	4	Проверка самостоятельной работы.
3	Информационная деятельность человека. Компьютерные сети	8	3	5	Защита проектов.
4	Технология работы с текстовой информацией.	9	4	5	Защита проектов.
5	Технология работы с графической информацией	7	3	4	Комбинированный опрос.
6	Резерв	2		2	Игра,викторина.

	<b>Всего</b>	<b>34</b>	<b>14</b>	<b>20</b>	
--	--------------	-----------	-----------	-----------	--

**Учебно- тематическое планирование, 1 год обучения - 34 ч.**

№ п/п	Тема
<b>Правила поведения в компьютерном классе-1ч</b>	
1	Правила поведения в компьютерном классе. Охрана труда обучающихся.
<b>Информация, человек и компьютер-7ч</b>	
2	Информация и человек.
3	Для чего нужен компьютер человеку?
4	Компьютерные программы paint, “Scratch”/ «КуМир».
5	Работа с программой paint.
6	Работа с программой paint. Практикум.
7	Учимся создавать мультфильмы.
<b>Создание рисунков-4ч</b>	
8	Шаг 1.Графический редактор “Scratch”.
9	Шаг 2. Выбери или нарисуй фон. Пиксель.
10	Работа с программой “Scratch” рисование с помощью геометрических фигур.
11	Защита проекта «Я художник».
<b>Объекты. Свойства и действия объектов-9ч</b>	
12	Объект и его свойства.
13	Объект и его свойства. Размер. Шаг 3. Добавление декораций и героев.
14	Действия объектов.
15	Действия объектов. Шаг 4. Покажи актёрам, что нужно делать.
16	Работа со звуком.
17	Шаг 5. Добавь звуки и музыку.
18	Шаги 6 и 7. Напиши титры и добавь событие – начало показа мультфильма.
19	Работа с программой “Scratch”-создаем мультфильм.
20	Защита проекта «Я мультипликатор».
<b>Алгоритмизация и программирование-8ч</b>	
21	Алгоритмы.
22	Свойства алгоритма.
23	Способы записи алгоритмов.
24	Среда программы “Scratch”/ «КуМир».
25	Линейный алгоритм. Лестница.
26	Циклический алгоритм. Анимация.
27	Разветвляющийся алгоритм.
28	Практикум. Решение задач «Виртуальной лаборатории».
<b>Множества и операции-5ч</b>	
29	Множество. Равные множества.
30	Пересечение и объединение множеств.
31	Высказывания. Истинность высказываний.
32	Истинность сложных высказываний.
33	Понятие информационной модели. Информационные модели.
<b>Резерв-1ч</b>	

**Учебно- тематическое планирование, 2 год обучения - 34 ч.**

№ п/п	Тема
<b>Правила поведения в компьютерном классе-1ч</b>	
1	Правила поведения в компьютерном классе. Охрана труда обучающихся.
<b>Компьютер: устройство и программы-7ч</b>	
2	Как выглядит современный компьютер?
3	Устройства компьютера.
4	Компьютерные программы.
5	Организация хранения информации в компьютере. Файлы.
6	Организация хранения информации в компьютере. Папки.
7	Работа с файлами и папками.
8	Практическое освоение компьютера - «Создай свои файлы и папки».
<b>Информационная деятельность человека. Компьютерные сети-8ч</b>	
9	Информационная деятельность человек.
10	Поиск информации. Библиотека.
11	Поиск информации. Компьютер.
12	Компьютерные сети.
13	Общение и Интернет.
14	Компьютерные вирусы. Антивирусные программ.
15	Информационная безопасность личности.
16	Практическое освоение поисковых систем ЯНДЕКС, GOOGL, MAIL.
<b>Технология работы с текстовой информацией-9ч</b>	
17	Работа с текстовой информацией на компьютере. Программа Word.
18	Текстовый редактор. Ввод данных. Работа с документом.
19	Редактирование.
20	Форматирование.
21	Форматирование абзацев.
22	Добавление изображений в текстовый документ.
23	Проект.
24	Технология работы с числовой информацией.
25	Практическое освоение программы Word (создание документа).
<b>Технология работы с графической информацией-7ч</b>	
26	Графические редакторы. Power point.
27	Создание изображений.
28	Добавление текста к рисунку.
29	Отражение изображений.
30	Создание слайд-шоу.
31	Подготовка проекта.
32	Защита проекта «Мой класс».
<b>Резерв- 2ч</b>	
33	Фестиваль проектов.

