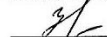


Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение
«Ершовская средняя общеобразовательная школа»

СОГЛАСОВАНО:

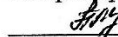
Заместитель директора
по учебно-
воспитательной работе

 Е.В.Зайцева

СОГЛАСОВАНО:

Протокол педагогического Совета
№ 1 от 28.08. 2024 г.

Секретарь педагогического Совета

 Е.В.Печура

УТВЕРЖДЕНО:

Приказ № 45/10 от 28.08. 2024 г.

Директор МКОУ «Ершовская

СОШ»

 И.С.Голубева



Рабочая программа внеурочного курса «Мир информатики». ФГОС
для 4 класса на 2024-2025 учебный год

Составитель: Зайцева Людмила Владимировна,
учитель информатики

с. Ершово 2024 г.

Рабочая программа курса «Мир информатики» разработана на основе требований ФГОС к результатам освоения основной образовательной программы начального общего образования МКОУ «Ершовская СОШ».

Программа рассчитана на 1 час в неделю, всего 34 часа

Планируемые результаты освоения курса «Мир информатики»

С учетом специфики интеграции учебного предмета в образовательный план конкретизируются цели выбранного курса «Мир информатики» в рамках той или иной образовательной области для достижения личностных, метапредметных и предметных результатов.

Личностные результаты — это сформировавшаяся в образовательном процессе система ценностных отношений учащихся к себе, другим участникам образовательного процесса, самому образовательному процессу, объектам познания, результатам образовательной деятельности. Основными личностными результатами, формируемыми при изучении информатики в 4 классе, являются:

- овладение начальными навыками адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся мире;
- развитие мотивов учебной деятельности;
- развитие интереса к информатике и ИКТ, стремления использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;
- формирование способности увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом и личными смыслами, понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества;
- развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе;
- развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;
- формирование способности и готовности к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

Метапредметные результаты — освоенные обучающимися на базе одного, нескольких или всех учебных предметов способы деятельности, применимые как в рамках образовательного процесса, так и в других жизненных ситуациях. Основными метапредметными результатами, формируемыми при изучении информатики в 4 классе, являются:

- освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;
- формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
- использование знаково-символических средств представления информации для создания моделей изучаемых объектов и процессов, схем решения учебных и практических задач;
- активное использование речевых средств и средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных и познавательных задач;
- использование различных способов поиска (в справочных источниках и открытом учебном информационном пространстве Интернета), сбора, обработки, анализа, организации, передачи и интерпретации информации в соответствии с коммуникативными и познавательными задачами и технологиями учебного предмета, в том числе умение вводить текст с помощью клавиатуры, фиксировать (записывать) в цифровой форме измеряемые величины и анализировать

изображения, звуки, готовить своё выступление и выступать с аудио-, видео- и графическим сопровождением;

- осознанно строить речевое высказывание в соответствии с задачами коммуникации и составлять тексты в устной и письменной форме;
- овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации по родовидовым признакам, установления аналогий и причинно- следственных связей, построения рассуждений, отнесения к известным понятиям;
- готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою; излагать своё мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий;
- овладение начальными сведениями о сущности и особенностях информационных объектов, процессов и явлений действительности;
- овладение базовыми предметными и межпредметными понятиями, отражающими существенные связи и отношения между объектами и процессами;
- владение основными универсальными умениями информационного характера: постановка и формулирование проблемы; поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска; структурирование и визуализация информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий; самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера;

Предметные результаты включают: освоенные обучающимися в ходе изучения учебного предмета умения, специфические для данной предметной области, виды деятельности по получению нового знания в рамках учебного предмета, его преобразованию и применению в учебных, учебно-проектных и социально-проектных ситуациях, формирование научного типа мышления, научных представлений о ключевых теориях, типах и видах отношений, владение научной терминологией, ключевыми понятиями, методами и приемами. В соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом общего образования основные предметные результаты изучения информатики в 4 классе заключаются в следующем:

- понимать и правильно применять на бытовом уровне понятия «информация», «информационный объект»;
- различать виды информации по способам её восприятия человеком, по формам представления на материальных носителях;
- приводить простые жизненные примеры передачи, хранения и обработки информации в деятельности человека, в живой природе, обществе, технике;
- приводить примеры информационных носителей;
- иметь представление о способах кодирования информации;
- уметь кодировать и декодировать простейшее сообщение;
- определять устройства компьютера, моделирующие основные компоненты информационных функций человека;
- различать программное и аппаратное обеспечение компьютера;
- запускать программы из меню Пуск;
- уметь изменять размеры и перемещать окна, реагировать на диалоговые окна;
- вводить информацию в компьютер с помощью клавиатуры и мыши;
- уметь применять текстовый редактор для набора, редактирования и форматирования простейших текстов;
- уметь применять простейший графический редактор для создания и редактирования рисунков;
- уметь выполнять вычисления с помощью приложения Калькулятор;

- знать о требованиях к организации компьютерного рабочего места, соблюдать требования безопасности и гигиены в работе со средствами ИКТ.

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

- **наблюдать за объектами** окружающего мира; обнаруживать изменения, происходящие с объектом, и учиться устно и письменно описывать объекты по результатам наблюдений, опытов, работы с информацией;
- **соотнести** результаты наблюдения с целью, соотнести результаты проведения опыта с целью, т. е. получать ответ на вопрос «Удалось ли достичь поставленной цели?»;
- устно и 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) является не самоцелью, а способом деятельности в интегративном процессе познания и описания (под описанием понимается создание информационной модели текста, рисунка и др.);
- **выявлять** отдельные признаки, характерные для сопоставляемых объектов; в процессе информационного моделирования и сравнения объектов анализировать результаты сравнения (ответы 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;
- **решать творческие задачи** на уровне комбинаций, преобразования, анализа информации при выполнении упражнений на компьютере и компьютерных проектов;
- **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 давать элементарное обоснование высказанного суждения;
- **овладевать первоначальными умениями** передачи, поиска, преобразования, хранения информации, использования компьютера; при выполнении интерактивных компьютерных заданий и развивающих упражнений — поиском (проверкой) необходимой информации в интерактивном компьютерном словаре, электронном каталоге библиотеки. Одновременно происходит овладение различными способами представления информации, в том числе в табличном виде, упорядочения информации по алфавиту и числовым параметрам (возрастанию и убыванию);
- **получать опыт организации своей деятельности**, выполняя специально разработанные для этого интерактивные задания. Это задания, предусматривающие 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 (ответы на вопросы «Такой ли получен результат?», «Правильно ли я делаю это?»), нахождении ошибок в ходе выполнения упражнения и их исправлении;
- **приобретать опыт сотрудничества** при выполнении групповых компьютерных проектов: уметь договариваться, распределять работу между членами группы, оценивать свой личный вклад и общий результат деятельности.

Требования к уровню подготовки выпускника начальной школы
В результате изучения курса «Мир информатики» на начальном уровне ученик

должен: знать/понимать

- основные источники информации;
- назначение основных устройств компьютера;
- правила безопасного поведения и гигиены при работе инструментами, бытовой техникой (в том числе с компьютером);

уметь

- кратко рассказывать о себе, своей семье, друге - составлять устную текстовую модель;
 - составлять небольшие письменные описания предмета, картинки (о природе, школе) по образцу с помощью текстового редактора;
 - составлять алгоритм решения текстовых задач (не более 2-3 действий);
 - распознавать изученные геометрические фигуры и изображать их на экране компьютера;
 - сравнивать различные объекты реальной действительности по размерам, взаимному расположению в пространстве и выражать эти отношения с помощью схем;
 - определять признаки различных объектов природы (цвет, форму) и строить простые графические модели в виде схемы, эскиза, рисунка;
 - различать объекты природы и изделия; объекты живой и неживой природы;
 - различать части предметов и отображать их в рисунке (схеме);
 - выполнять инструкции (алгоритмы) при решении учебных задач;
 - определять цель своей деятельности, осуществлять выбор варианта деятельности, осуществлять организацию в соответствии с составленным планом (алгоритмом) собственной трудовой деятельности, и уметь отвечать на вопросы «Что я делаю?», «Как я делаю?» и осуществлять самоконтроль за ее ходом и результатами;
 - получать необходимую информацию об объекте деятельности, используя рисунки, схемы, эскизы, чертежи (на бумажных и электронных носителях);
 - создавать модели несложных объектов из деталей конструктора и различных материалов, используя знания и умения, приобретенные в учебной деятельности и повседневной жизни;
 - использовать телефон, радиотелефон, магнитофон и другие аудио, видео и мультимедийные средства коммуникации;
 - работать с разными источниками информации (словарями, справочниками, в том числе на электронных носителях).
 - сравнивать и упорядочивать (классифицировать) объекты по разным признакам: длине, площади, массе, вместимости и пр.;
 - обогащать жизненный опыт, удовлетворять свои познавательные интересы, осуществлять поиск дополнительной информации о родном крае, родной стране, нашей планете с помощью непосредственного наблюдения, измерения, сравнения и используя мультимедийные средства обучения;
 - самостоятельно использовать всевозможные игры и электронные конструкторы, тренажеры;
 - осуществлять сотрудничество в процессе совместной работы над компьютерными проектами и презентациями;
 - решать учебные и практические задачи с применением возможностей компьютера;
 - осуществлять поиск информации с использованием простейших запросов;
- изменять и создавать простые информационные объекты на компьютере.

Применительно к разделам курса:

Глава 1. Человек в мире информации (6 часов).

Учащиеся должны знать:

- что человек воспринимает информацию помощью органов чувств;

- что человек осознает сигналы окружающего мира, которые соответствуют его потребностям и интересам в данный момент;
- что человек может выполнять разные действия с информацией и данными: получать, представлять, хранить, передавать, обрабатывать, использовать;
- что компьютер предназначен для обработки различных видов информации с помощью программ;
- правила работы с компьютером и технику безопасности;

уметь:

- выделять своим вниманием 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:
 - S вводить данные в память компьютера; •S обрабатывать текстовые и графические данные;
- использовать компьютер для решения учебных и простейших практических задач разных учебных дисциплин;

Глава 2. Понятие, суждение, умозаключение (8 часов).

Учащиеся должны знать:

- что понятие не может быть получено человеком в готовом виде, оно возникает в результате взаимодействия человека с объектами реальной действительности;
- что термин - это слово или устойчивое словосочетание;
- что понятие имеет содержание.
- что понятия можно делить и обобщать
- что обобщение - это мысленное объединение нескольких видовых понятий в одном родовом.
- что деление понятия - это выделение видовых понятий из родового.
- что суждение - это повествовательное предложение, в котором что-либо утверждается или отрицается.
- что умозаключение - это умственное действие. Оно состоит из посылок и заключения.

уметь:

- 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 мыслительного анализа одной или нескольких посылок;
- использовать компьютер для решения учебных и простейших практических задач.

Глава 3. Мир моделей (7 часов).

Учащиеся должны знать:

- что модель - это заменитель объекта-оригинала (объект-оригинал - это объект реальной действительности);
- что модель может быть похожа на объект-оригинал (игрушка, скульптура, картина, фотография) и может быть совсем не похожа на него (текст, схема, число);
- что цели создания модели заключаются в изучении объекта, сохранении информации о наблюдаемом объекте, передаче ее другим людям, а также в том, чтобы показать как будет выглядеть объект, которого еще нет;
- что модель должна отражать существенные с точки зрения цели моделирования свойства объекта;
- что алгоритм - это последовательность команд, описывающая решение задачи, алгоритм - это модель решения задачи;
- что объект, выполняющий алгоритм, - это исполнитель алгоритма.

уметь:

- 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 команд для конкретного исполнителя;
- рассказывать о компьютере как универсальном формальном исполнителе, используя термины информатики;
- работать с текстами и схемами (информационными моделями) на экране компьютера;
- использовать компьютер для решения учебных и простейших практических задач. **Глава**

4. Управление (8 часов).**Учащиеся должны знать:**

- что в каждый момент времени люди управляют собой, другими людьми и техническими устройствами;
- что люди управляют собой и другими объектами с целью обеспечить свою жизнедеятельность и безопасность, добыть продукты питания, защититься от непогоды и т. д.;
- что управление всегда связано с выбором, а выбор происходит на основе полученной информации и имеющихся знаний;

уметь:

- видеть в разных ситуациях:
 - S управляющий и управляемый объекты; •S управляющее воздействие (сигнал); •S средство управления; •S результат управления;
- управлять работой компьютера с помощью меню, клавиатуры, мыши или с помощью других манипуляторов;
- использовать компьютер для решения учебных и простейших практических задач.

Содержание программы**Глава 1. Человек в мире информации (7 часов).**

Человек в мире информации. Действия с информацией. Объект и его свойства. Отношения между объектами. Компьютер как система.

Глава 2. Понятие, суждение, умозаключение (9 часов).

Понятия. Мир понятий. Деление понятий. Обобщение понятий. Отношения между понятиями. Понятия «истина» и «ложь». Суждение. Умозаключение.

Глава 3. Мир моделей (8 часов).

Модель объекта. Текстовая и графическая модели. Алгоритм как модель действий. Формы записи алгоритмов. Виды алгоритмов. Исполнитель алгоритма. Компьютер как исполнитель. Контрольная работа (тестирование) по теме «Мир моделей»

Глава 4. Управление (9 часов).

Кто, кем и зачем управляет. Управляющий объект и объект управления. Цель управления. Управляющее воздействие. Средство управления. Результат управления. Современные средства коммуникации.

Повторение изученного за год. 1 час

Тематическое планирование

№ п/п	Название темы	Количество часов
1	Человек в мире информации	7
2	Понятие, суждение, умозаключение	9
3	Мир моделей	8
4	Управление	9
5	Итоговое повторение	1
	<i>Итого:</i>	34