

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ

НОВОРОПСКАЯ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА

Принята решением  
педагогического совета  
от 28.08.2020 г., протокол №9

Утверждена приказом  
по МБОУ Новоропской СОШ  
от 31.08.2020 г. №53

*Рабочая программа курса  
внеурочной деятельности  
«Информатика»  
(общеинтеллектуальное направление)*

для 4 класса  
на 2020-2021 учебный год

**Учитель: Васечко Ирина Алексеевна**

Пояснительная записка

Рабочая программа курса внеурочной деятельности «Информатика» для 4 класса разработана на основе требований к результатам освоения основной образовательной программы начального общего образования МБОУ Новоропской СОШ с учётом программ, включённых в её структуру, и соответствует календарному учебному графику и расписанию внеурочной деятельности учреждения на 2020-2021 учебный год.

При разработке и реализации рабочей программы используются учебно-методические пособия:

1. Матвеева Н.В., Челак Е.Н. Информатика и ИКТ. 2-4 класс. Программы и планирование. Методическое пособие - М.:БИНОМ. Лаборатория знаний
2. Матвеева Н.В., Челак Е.Н., Конопатова Н.К. Информатика. Учебник для 4 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний

В рамках внеурочной деятельности учащихся 4 класса на курс «Информатика» отводится 17 часов (1 час в неделю во первом полугодии) с целью реализации общеинтеллектуального направления в развитии личности школьников.

В соответствии с календарным учебным графиком и расписанием занятий (на 01.09.2020г.) изучить содержание программы планируется за 16 часов, 1 урок выпадает из – за особенностей каникулярных периодов (04.11.20)

Корректировка Рабочей программы проведена за счёт объединения изучаемых тем, что отражено в тематическом планировании.

На \_\_\_\_\_ за \_\_\_\_\_ часов, т.к \_\_\_\_\_

На \_\_\_\_\_ за \_\_\_\_\_ часов, т.к \_\_\_\_\_

### **Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности «Информатика» учащимися 4 класса**

#### **Личностные :**

- 1) овладение начальными навыками адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся мире;
- 2) развитие мотивов учебной деятельности;
- 3) развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе;
- 4) развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;

#### **Метапредметные:**

- 1) освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;
- 2) формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
- 3) использование знаково-символических средств представления информации для создания моделей изучаемых объектов и процессов, схем решения учебных и практических задач;
- 4) активное использование речевых средств и средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных и познавательных задач;
- 5) 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;
- 6) осознанно строить речевое высказывание в соответствии с задачами коммуникации и составлять тексты в устной и письменной форме;

7) овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации по родовидовым признакам, установления аналогий и причинно-следственных связей, построения рассуждений, отнесения к известным понятиям;

8) 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;

9) готовность конструктивно разрешать конфликты посредством учёта интересов сторон и сотрудничества;

10) овладение начальными сведениями о сущности и особенностях информационных объектов, процессов и явлений действительности;

11) овладение базовыми предметными и межпредметными понятиями, отражающими существенные связи и отношения между объектами и процессами;

### Содержание занятий

В содержательном плане данный курс создавался как основа любого курса информатики, подготовленного в соответствии с минимумом личностных и метапредметных планируемых результатов образовательной области «Информатика».

### Содержание курса строилось на основе трех основных идей:

1. Элементарного изложения содержания курса на уровне формирования предварительных понятий и представлений о компьютере.

2. Разделение в представлении школьника реальной и виртуальной действительности, если под виртуальной действительностью понимать, например, понятия, мышление и компьютерные модели.

3. Формирование и развитие умения целенаправленно и осознанно представлять (кодировать) информацию в виде текста, рисунка, таблицы, схемы, двоичного кода и т. д., т. е. описывать объекты реальной и виртуальной действительности в различных видах и формах на различных носителях информации.

#### **Информация, человек и компьютер, объект (повторение)**

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

#### **Понятие, суждение, умозаключение**

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

#### **Мир моделей**

Модель объекта. Текстовая и графическая модели. Алгоритм как модель действий. Формы записи алгоритмов. Виды алгоритмов. Исполнитель алгоритмов. Компьютер как исполнитель.

#### **Управление**

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

### Формы организации и виды деятельности учащихся в рамках курса «Информатика» в 4 классе

**Формы организации деятельности:** занятия интеллектуально- познавательной направленности.

**Виды деятельности:** практические работы, викторины, познавательные беседы, познавательные игры, кроссворды.

### Тематический план

№	Тема	Количество часов
1	Информация, человек и компьютер (повторение)	4
2	Понятие. Суждение. Умозаключение	5
3	Мир моделей	5
4	Управление	3
	Итого:	17

### Тематическое планирование

№	Дата проведения		Тема занятия	Примечание
	план	факт		
<b>Информация, человек и компьютер, объект (повторение) (4 часа)</b>				
1/1	02.09		Человек в мире информации Действия с данными	Повторение знаний об информации и её видах. Определение роли органов чувств: нос, ухо, язык, глаза, кожа.
2/2	09.09		Объект и его свойства	Формирование понятий о видах информации: звуковой, зрительной, вкусовой, тактильной, обонятельной. Разграничение понятий информация и данные. Усвоение знаний об объектах
3/3	16.09		Компьютер как система	Формирование понятия о компьютере как инструменте для работы с информацией
4/4	23.09		Игра по теме «Информация, человек и компьютер, объект»	Выявление уровня достижения планируемых результатов по изученной теме
<b>Понятие. Суждение. Умозаключение. (5 часов)</b>				
5/1	30.09		Мир понятий	Понятия, виды понятий
6/2	07.10		Деление понятий. Обобщение понятий	Формирование представлений о многообразии понятий
7/3	14.10		Отношения между понятиями Понятия «истина» и «ложь»	Формирование понятий о письменных источниках информации: папирус, свиток, книга, архив Введение понятия «истина и ложь»
8/4	21.10		Суждение. Умозаключение	Формирование понятий о суждениях. Формирование понятий о умозаключениях
9/5	11.11		Викторина по теме «Понятие. Суждение. Умозаключение»	Выявление уровня достижения планируемых результатов по изученной теме
<b>Мир моделей (5 часов)</b>				
10/ 1	18.11		Модель объекта	Введение понятия объект. имя объекта, виды имён
11/ 2	25.11		Текстовая и графическая модели	Формирование понятия текстовой и графической моделях
12/ 3	02.12		Алгоритм как модель действий Формы записи алгоритмов	Формирование понятий алгоритм
13/ 4	09.12		Исполнитель алгоритма Компьютер как исполнитель	Формирование понятий исполнитель Формирование понятий компьютере как одном из формальных исполнителей
14/ 5	16.12		Кроссворд по теме «Мир моделей»	Выявление уровня достижения планируемых результатов по изученной теме
<b>Управление (3 часа)</b>				
15/ 1	23.12		Кто кем и зачем управляет Управляющий объект и объект управления	Формирование понятия о управлении. Введение понятий управляющий объект и объект управления
16/ 2	13.01		Цель управления Управляющее воздействие. Средство управления	Введение понятий цель управления. Формирование понятия о средствах управления
17/ 3			Игра по теме «Современные средства коммуникации»	Выявление уровня достижения планируемых результатов по изученной теме