

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение  
Самарской области основная общеобразовательная школа № 23  
городского округа Чапаевск Самарской области

Рассмотрено  
на заседании педагогического совета  
Протокол № 1 от 24.08.2020 г.

Проверено  
Ответственная за учебную работу  
 Иншакова С.В.  
28.08.2020 г.

Утверждаю  
Директор ГБОУ ООШ № 23  
г.о. Чапаевск  
 Копылова Ж.В.  
Приказ № 71-од 28.08.2020г.

**Рабочая программа  
внеурочной деятельности  
«Инфознайка»  
1 - 4 класс  
2020 - 2021 учебный год**

**Составитель программы:  
Иншакова С.В., учитель информатики**

2020 г.

Рабочая программа «Инфознайка» разработана в соответствии и на основе авторских программ для общеобразовательных школ:

- Горячев, А. В. Информатика в играх и задачах. 1 класс, издательство М.: Баласс, 2018.
- Н.В. Матвеева, М.С Цветкова Информатика: примерная рабочая программа. 2-4 класс – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, Издательство «Экзамен». Москва. 2017 год

И с учетом требований к результатам освоения ООП НОО, программы формирования УУД в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом основного общего образования.

### **Место внеурочной деятельности в учебном плане**

Рабочая программа внеурочной деятельности общеинтеллектуального развития «Инфознайка» для 1-4 классах рассчитана на 135 учебных часов (1 час в неделю).

Рабочая программа внеурочной деятельности «Инфознайка» для начальной школы разработана в соответствии с требованиями ФГОС начального общего образования и нацелена на обеспечение реализации трех групп образовательных результатов: личностных, метапредметных и предметных.

<b>Класс</b>	<b>Часов в неделю</b>	<b>Часов в год</b>
1 класс	1	33
2 класс	1	34
3 класс	1	34
4 класс	1	34
	<b>Итого</b>	<b>135</b>

## **Результаты освоения курса внеурочной деятельности**

### **1 класс**

#### **Личностные результаты**

- установление учащимися связи между целью учебной деятельности и ее мотивом,
- усваиваемого содержания, исходя из социальных и личностных ценностей.

#### **Метапредметные результаты**

- 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 (далее - ИКТ) для решения коммуникативных и познавательных задач;
- использование различных способов поиска (в справочных источниках и открытом учебном информационном пространстве сети Интернет), сбора, обработки, анализа, организации, передачи и интерпретации информации в соответствии с коммуникативными и познавательными задачами и технологиями учебного предмета;
- умение с достаточной полнотой и точностью выражать свои мысли в соответствии с задачами и условиями коммуникации;
- владение монологической и диалогической формами речи в соответствии с грамматическими и синтаксическими нормами родного языка.

#### **Предметные результаты**

- выделение и называние объекта окружающей действительности называние свойств текста, рисунка,
- сравнение между собой объектов, в том числе абстрактных объектов информатики

- преобразование одной формы представления информации в другую (текста в рисунок);
- создание текстовой, математической и графической моделей объекта окружающего мира;
- создание электронной версии текста, рисунка с ее сохранением на электронном носителе;

## 4 класс

### Предметные результаты:

- тексты и изображения - это информационные объекты;
- назначение основных устройств компьютера для ввода, вывода и обработки информации;
- правила работы с компьютером и технику безопасности;
- представлять в тетради и на экране компьютера одну и ту же информацию об объекте различными способами: в виде текста, рисунка, таблицы, числами;
- приводить примеры совместимых и несовместимых понятий;
- высказывать суждения на основе сравнения их функциональных и эстетических качеств, конструктивных особенностей;
- приводить примеры отношений между понятиями.
- модели объектов могут быть большие и маленькие;
- описания алгоритмов на языке блок-схем
- исполнителем алгоритма могут быть человек и компьютер;
- способ записи алгоритмов при помощи блок-схемы;
- основные структуры алгоритмов;
- описывать объекты реальной действительности, т.е. как представлять информацию о них различными способами (в виде чисел, текста, рисунка, таблицы);
- человек может управлять собой другими живыми и неживыми объектами;

### Метапредметные результаты:

- термины «понятие», «суждение», «умозаключение»;
- приводить примеры алгоритмов;
- выполнять инструкции, несложные алгоритмы при решении учебных задач;
- работать с простейшими компьютерными программами;
- осуществлять поиск, простейшие преобразования, хранение, использование и передачу информации и данных, используя оглавление, указатели, каталоги, справочники, записные книжки, Интернет;

### Личностные результаты:

- развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе;
  - формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств;
  - развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей;
  - развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе;
  - формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств;
- развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей;

- развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе;
  - формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств;
  - развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей;
  - развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе;
  - формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств;
- развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей

### Планируемые результаты обучения

- наблюдать за объектами окружающего мира; *обнаруживать изменения*, происходящие с объектом, и учиться устно и письменно описывать объекты по результатам *наблюдений у опытов, работы с информацией*;
- соотносить результаты наблюдения с целью, соотносить 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
- овладевать первоначальными умениями передачи, поиска, преобразования, хранения информации, использования компьютера; при выполнении интерактивных компьютерных заданий и развивающих упражнений — путем поиска (проверкой) необходимой информации в интерактивном компьютерном словаре, электронном каталоге библиотеки.
- 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.

## **Содержание программы**

### **1 класс**

**Модуль «Знакомство с компьютером».** Компьютеры вокруг нас. Новые профессии. Компьютеры в школе. Правила поведения в компьютерном классе. Основные устройства компьютера. Компьютерные программы. Операционная система. Рабочий стол. Компьютерная мышь. Клавиатура. Включение и выключение компьютера. Запуск программы. Завершение выполнения программы.

**Модуль «Создание рисунков».** Компьютерная графика. Примеры графических редакторов. Панель инструментов графического редактора. Основные операции при рисовании: рисование и стирание точек, линий, фигур. Заливка цветом. Другие операции.

**Модуль «Создание текстов».** Компьютерное письмо. Клавиатурные тренажёры. Текстовые редакторы. Примеры клавиатурных тренажеров и текстовых редакторов. Правила клавиатурного письма. Основные операции при создании текстов: набор текста, перемещение курсора, ввод прописных букв, ввод букв латинского алфавита, сохранение текстового документа, открытие документа, создание нового документа, выделение текста, вырезание, копирование и вставка текста. Оформление текста. Выбор шрифта, размера, цвета и начертания символов. Организация текста. Заголовок, подзаголовок, основной текст. Выравнивание абзацев.

**Модуль «Поиск информации».** Источники информации для компьютерного поиска: компакт-диски CD («си-ди») или DVD («ди-ви-ди»), сеть Интернет, постоянная память компьютера. Способы компьютерного поиска информации: просмотр подобранной по теме информации, поиск файлов с помощью файловых менеджеров, использование средств поиска в электронных изданиях, использование специальных поисковых систем. Поисковые системы. Примеры программ для локального поиска. Поисковые системы в сети Интернет. Поисковые запросы. Уточнение запросов на поиск информации. Сохранение результатов поиска. Поиск изображений. Сохранение найденных изображений.

### **2. Логико-алгоритмический компонент**

**План действий и его описание.** Последовательность действий. Последовательность состояний в природе. Выполнение последовательности действий. Составление линейных планов действий. Поиск ошибок в последовательности действий.

**Отличительные признаки и составные части предметов.** Выделение признаков

предметов, узнавание предметов по заданным признакам. Сравнение двух или более предметов. Разбиение предметов на группы по заданным признакам.

**Логические рассуждения.** Истинность и ложность высказываний. Логические рассуждения и выводы. Поиск путей на простейших графах, подсчет вариантов. Высказывания и множества. Построение отрицания простых высказываний.

## **2 класс**

### **1. Виды информации, человек и компьютер (8 часов)**

Информация и её виды по способу восприятия. Органы чувств человека, с помощью которых он получает информацию. Источники информации. Приёмники информации.

Устройство компьютера: процессор, память, монитор, клавиатура, мышь. Техника безопасности и организация рабочего места.

#### **Деятельность**

- представлять в тетради и на экране компьютера одну и ту же информацию об объекте различными способами;
- передавать информацию об объекте различными способами;
- использовать компьютер для решения учебных и простейших практических задач, для этого: запускать программы, тренажёры и тесты. уметь изменять размеры и перемещать окна, реагировать на диалоговые окна;
- вводить информацию в компьютер с помощью клавиатуры и мыши.

### **2. Кодирование информации (7 часов)**

Носители информации, их использование для хранения информации. Древние и современные носители информации.

Кодирование информации. Звуковое кодирование информации – устная речь. Письменное кодирование информации – запись сообщения на бумаге или другом носителе знаками: рисунками, буквами, цифрами, нотами и другими знаками.

Письменные источники информации. Язык – средство общения людей, служит для передачи информации. Естественные и искусственные языки. Языки программирования.

#### **Деятельность:**

- одировать информацию различными способами и декодировать её, пользуясь кодовой таблицей соответствия;
- получать необходимую информацию об объекте деятельности, используя рисунки, схемы, эскизы, чертежи (на бумажных и электронных носителях);
- использовать компьютер для решения учебных и простейших практических задач;
- уметь составить алгоритм для исполнителя с заданным набором систем команд исполнителя (СКИ) и записать его в заданной форме.

### **3. Информация и данные (11 часов)**

Текст – представление информации с помощью знаков. Текстовые данные – это информация, представленная в виде текста. Текст не обладает наглядностью.

Изображение в виде рисунка, фотографии, картины, схемы, диаграммы – это графические данные. Числовая информация. Число и кодирование информации.

Код из двух знаков. Помощники человека при счете.

Память компьютера. Передача данных. Компьютер и обработка данных.

#### **Деятельность:**

- использовать компьютер для решения задач обработки текстовой, графической, числовой информации.

### **4. Документ и его создание (12 часов)**

Документ – это носитель информации, на котором оставлены записи или рисунки. Документ

может содержать в себе текстовые, графические, числовые и звуковые данные.

Электронные документы – документы, созданные с помощью компьютера и хранящиеся в его памяти. Программы для создания электронных документов. Способы создания электронного документа.

Редактирование и форматирование текста.

### **Деятельность обучающихся**

- создавать, хранить и обрабатывать электронные документы;
  - использовать компьютер для поиска информации, в том числе и в сети Интернет;
  - применять различные технические устройства для работы с графической информацией
- беседы, интегрированные уроки, практикумы, работа в группах, организационно-деятельностные игры.

## **3 класс**

### **Глава 1. Информация, человек и компьютер. (6 часов).**

Человек и информация. Источники и приемники информации. Носители информации.

Что мы знаем о компьютере.

Контрольная работа (тестирование)

Содержание второй главы естественно вытекает как «связка» между информацией и компьютером. Глава вторая — о действиях с информацией. Школьники через разговор о действиях с информацией готовятся к пониманию понятия информационного процесса.

#### **Деятельность:**

- представлять в тетради и на экране компьютера одну и ту же информацию об объекте различными способами;
- использовать компьютер для решения учебных и простейших практических задач, для этого: запускать тренажёры и тесты.

### **Глава 2. Действия с информацией (9 часов).**

Немного истории о действиях с информацией. Сбор информации. Представление информации. Кодирование информации. Декодирование информации. Хранение информации. Обработка информации.

Контрольная работа (тестирование) по теме «Действия с информацией»

#### **Деятельность:**

- кодировать информацию различными способами и декодировать её, пользуясь кодовой таблицей соответствия;
- получать необходимую информацию об объекте деятельности, используя рисунки, схемы, эскизы, чертежи (на бумажных и электронных носителях);
- использовать компьютер для решения учебных и простейших практических задач

### **Глава 3. Мир объектов (9 часов).**

Объект. Имя объекта. Свойства объекта. Общие и отличительные свойства. Существенные свойства и принятие решения. Элементный состав объекта. Действия объекта. Отношения между объектами.

Контрольная работа (тестирование) по теме «Объект и его характеристика»

#### **Деятельность:**

- представлять в тетради и на экране компьютера одну и ту же информацию об объекте различными способами;
- работать с текстами и изображениями (информационными объектами) на экране компьютера.

### **Глава 4. Компьютер, системы и сети (7 часов).**

Информационный объект и смысл. Документ как информационный объект. Электронный документ и файл. Текст и текстовый редактор. Изображение и графический редактор. Схема и карта. Число и электронные таблицы.

Контрольная работа (тестирование) по теме «Информационный объект и компьютер»

**Деятельность:**

- представлять в тетради и на экране компьютера одну и ту же информацию об объекте различными способами: в виде текста, рисунка, таблицы, числами;
- работать с текстами и изображениями (информационными объектами) на экране компьютера;
- использовать компьютер для решения учебных и простейших практических задач, для этого: иметь начальные навыки использования компьютерной техники, уметь осуществлять простейшие операции с файлами (создание, сохранение, поиск, запуск);
- запускать простейшие широко используемые прикладные программы: текстовый и графический редактор; электронные таблицы.

## 4класс

### Глава 1 Повторение

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

Повторение. Компьютерный практикум. Работа со словарем. Контрольная работа по теме «Повторение»

**Деятельность:** представлять в тетради и на экране компьютера одну и ту же информацию об объекте различными способами: в виде текста, рисунка, таблицы, числами.

### Глава 2 Понятие, суждение, умозаключение.

Мир понятий. Деление понятий. Обобщение понятий. Отношения между понятиями. Понятия «истина» и «ложь». Суждение. Умозаключение. Повторение. Компьютерный практикум. Работа со словарем. Контрольная работа по теме «Понятие, суждение, умозаключение»

**Деятельность:**

- приводить примеры совместимых и несовместимых понятий;
- высказывать суждения на основе сравнения их функциональных и эстетических качеств, конструктивных особенностей;
- приводить примеры отношений между понятиями.

### Глава 3. Мир моделей.

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

Повторение, работа со словарем. Контрольная работа по теме «Модель и моделирование»

**Деятельность:**

- приводить примеры алгоритмов;
- выполнять инструкции, несложные алгоритмы при решении учебных задач;
- работать с простейшими компьютерными программами.

### Управление.

Кто кем и зачем управляет. Управляющий объект и объект управления. Цель управления.. Управляющее воздействие. Средство управления. Результат управления. Современные средства коммуникации. Работа со словарем. Контрольная работа по теме «Информационное управление Итоговая контрольная».

**Деятельность:**

- осуществлять поиск, простейшие преобразования, хранение, использование и передачу информации и данных, используя оглавление, указатели, каталоги, справочники, записные книжки, Интернет;
- создавать элементарные проекты и презентации с использованием компьютера .

### Тематическое планирование

№ п/п	Наименование раздела	Всего часов	Теория	Практика
<b>1 класс</b>				
1	План действий и его описание	11	6	5
2	Отличительные признаки и составные части предметов	11	6	5
3	Логические рассуждения	11	6	4
	<b>Итого</b>	<b>33</b>	<b>18</b>	<b>15</b>
<b>2 класс</b>				
1	Виды информации. Человек и компьютер	7	3	4
2	Кодирование информации	7	3	4
3	Информация и данные	10	5	5
4	Документ и его создание	10	5	5
	<b>Итого</b>	<b>34</b>	<b>16</b>	<b>18</b>
<b>3 класс</b>				
1	Информация, человек и компьютер	7	3	4
2	Действия с информацией	9	4	5
3	Мир объектов	9	4	5
4	Компьютер, системы и сети	9	4	5
	<b>Итого</b>	<b>34</b>	<b>15</b>	<b>19</b>
<b>4 класс</b>				
1	Повторение материала 3 класса	7	3	4
2	Суждение, умозаключение, понятие	9	4	5
3	Мир моделей	8	4	4
4	Управление	10	5	5
	<b>Итого</b>	<b>34</b>	<b>16</b>	<b>18</b>
	<b>Всего</b>	<b>135</b>	<b>65</b>	<b>70</b>