

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

**министерство образования Самарской области**

**Юго-Западное управление**

**ГБОУ ООШ с.Васильевка**

**РАССМОТРЕНО**

**МО ГБОУ ООШ  
с.Васильевка**

**СОГЛАСОВАНО**

**заместитель директора  
по УВР**

**УТВЕРЖДЕНО**

**директор**

---

**Уханова О.М.**  
Протокол №1  
от «30» августа 2024 г.

---

**Уханова О.М.**  
Протокол №1  
от «30» августа 2024 г.

---

**Голованова Л.Н.**  
Приказ № 135  
от «30» августа 2024 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

**внеурочной деятельности**

**«МОЯ ИНФОРМАЦИОННАЯ КУЛЬТУРА»**

**для обучающихся 2 - 4 классов**

**с.Васильевка 2024**

## Пояснительная записка

Рабочая программа внеурочной деятельности «Моя информационная культура» составлена в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом, на основе авторской программы Н.В.Матвеевой «Информатика. Программа для начальной школы: 2-4 классы/ Н.В. Матвеева, М.С. Цветкова.- М.: БИНОМ. Лаборатория знаний (Программы и планирование)». Авторская программа Н.В. Матвеевой адаптирована к преподаванию на занятиях внеурочной деятельности «Моя информационная культура» Рабочая программа рассчитана на 3 года обучения.

Современная информатика представляет собой метадисциплину, в которой сформировался язык, общий для многих научных областей. В информатике формируются многие виды деятельности, которые имеют метапредметный характер, способность к ним образует ИКТ-компетентность. Так как изучение предмета «Информатика» начинается с 7 класса, то возникла необходимость создания курса внеурочной деятельности «Моя информационная культура».

### Цели и задачи.

Важнейшая цель начального образования — создание прочного фундамента для последующего образования» развитие умений самостоятельно управлять своей учебной деятельностью. Это предполагает не только освоение опорных знаний и умений, но и развитие способности к сотрудничеству и рефлексии.

Информатика рассматривается в общеобразовательной школе вообще и в начальной школе в частности в двух аспектах.

Первый заключается в формировании целостного и системного представления о мире информации, об общности информационных процессов в живой природе, обществе, технике. С этой точки зрения, школьники должны получить необходимые первичные представления об информационной деятельности человека.

Второй аспект— освоение методов и средств получения, обработки, передачи, хранения и использования информации, решение задач с помощью компьютера и других средств информационных и коммуникационных технологий. Этот аспект связан, прежде всего, с подготовкой обучающихся начальной школы к продолжению образования, к активному - использованию учебных информационных ресурсов: фонотек, видеотек, мультимедийных обучающих программ, электронных справочников и энциклопедий на других учебных предметах, при выполнении творческих и иных проектных работ.

Курс имеет комплексный характер. В соответствии с первым аспектом осуществляется теоретическая и практическая бескомпьютерная подготовка, к которой относится формирование первичных понятий об информационной деятельности человека, об организации общественно значимых информационных ресурсов (библиотек, архивов и пр.), о нравственных и этических нормах работы с информацией. В соответствии со вторым аспектом осуществляется практическая пользовательская подготовка — формирование первичных представлений о компьютере, в том числе подготовка школьников к учебной деятельности, связанной с использованием информационных и коммуникационных технологий на других предметах.

Таким образом, важнейшим результатом изучения данного курса в школе является развитие таких качеств личности, которые отвечают требованиям информационного,

общества, в частности, приобретение учащимися информационной и коммуникационной компетентности (ИКТ - компетентности).

Задачами курса являются:

- формирование системного, объектно-ориентированного теоретического мышления;
- формирование умения описывать объекты реальной и виртуальной действительности на основе различных способов представления информации;
- овладение приемами и способами информационной деятельности;
- формирование начальных навыков использования компьютерной техники и современных информационных технологий для решения практических задач.

Рабочая программа курса «Моя информационная культура» разработана в соответствии с требованиями. ФГОС начального общего образования и нацелена на обеспечение реализации трех групп образовательных результатов: личностных, метапредметных и предметных.

<p>1-я группа требований: <b>личностные результаты</b></p>	<p>Эти требования достигаются под воздействием применения методики обучения и особых отношений «учитель — ученик»:</p> <p>1.1) готовность и способность к саморазвитию, сформированность мотивации к обучению и познанию;</p> <p>1.2) ценностно-смысловые установки обучающихся, отражающие их индивидуально-личностные позиции;</p> <p>1.3) социальные компетенции;</p> <p>1.4) личностные качества</p>
<p>2-я группа требований: <b>метапредметные результаты</b></p>	<p>Эти требования достигаются при освоении теоретического содержания курса, при решении учебных задач в рабочей тетради и на компьютере, при выполнении проектов во внеурочное время — это освоение УУД:</p> <p>2.1) познавательных;</p> <p>2.2) регулятивных;</p> <p>2.3) коммуникативных;</p> <p>2.4) овладение межпредметными понятиями (объект, система, действие, алгоритм и др.)</p>
<p>3-я группа требований: <b>предметные результаты</b></p>	<p>Эти требования достигаются при освоении теоретического содержания курса, при решении учебных задач в рабочей тетради и на компьютере, при выполнении заданий и проектов во внеурочное время</p>

Рабочая программа курса «Моя информационная культура» предусматривается обучение по следующим содержательным линиям:

- информация, виды информации (по способу восприятия, по способу представления);

- информационные объекты (текст, изображение, аудиозапись, видеозапись);
- источники информации (живая и неживая природа, творения человека);
- работа с информацией (обмен, поиск, преобразование, хранение, использование);
- средства информационных технологий (телефон, компьютер, радио, телевидение, устройства мультимедиа);
- организация информации и данных (оглавление, указатели, каталоги, записные книжки и другое).

Количество учебных часов: первый год обучения - 17 часов, второй год обучения в объёме 17 часов, третий год обучения - 17 часов.

### **Описание используемых в преподавании курса педагогических технологий, форм и методов преподавания**

Преподавание основано на личностном подходе и деятельностном подходе.

Личностная ориентация образовательного процесса выявляет приоритет воспитательных и развивающих целей обучения. Основными ориентирами развития обучающихся как личности выступают укрепление здоровья и физическое совершенствование, развитие познавательных процессов, развитие самосознания и Я-концепции, эмоционально-волевой, мотивационно-потребностной сфер.

Деятельностный подход отражает стратегию современной образовательной политики: необходимость воспитания человека и гражданина, интегрированного в современное ему общество, нацеленного на совершенствование этого общества. Система занятий сориентирована не столько на передачу «готовых знаний», сколько на формирование активной личности, мотивированной к самообразованию, обладающей достаточными навыками и психологическими установками к самостоятельному поиску, отбору, анализу и использованию информации. Это поможет школьнику адаптироваться в мире, где объем информации растет в геометрической прогрессии, где социальная и профессиональная успешность напрямую зависят от позитивного отношения к новациям, самостоятельности мышления и инициативности, от готовности проявлять творческий подход к делу, искать нестандартные способы решения проблем, от готовности к конструктивному взаимодействию с людьми.

Обучение основам информатики в начальной школе способствует формированию общеучебных умений, что в новом образовательном стандарте конкретизировано термином «универсальные учебные действия» (УУД). К общим учебным умениям, навыкам и способам деятельности, которые формируются и развиваются в рамках данного курса, относятся познавательная, организационная и рефлексивная деятельность.

### **Планируемые результаты освоения обучающимися программы внеурочной деятельности.**

*Личностные результаты:*

- овладение начальными навыками адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся мире;
- развитие мотивов учебной деятельности;

- 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;

*Метапредметные результаты:*

- использование знаково-символических средств представления информации для создания моделей изучаемых объектов и процессов, схем решения учебных и практических 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 вводить текст с помощью клавиатуры;
- умение фиксировать (записывать) в цифровой форме измеряемые величины и анализировать изображения, звуки;
- умение готовить свое выступление и выступать с аудио-, видео- и графическим сопровождением;
- умение соблюдать нормы информационной избирательности, этики и этикета;
- овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации по родовидовым признакам, установлением аналогий и причинно-следственных связей, построением рассуждений, отнесением к известным понятиям;
- умение работать в информационной среде начального общего образования (в том числе с учебными моделями) в соответствии с содержанием конкретного учебного предмета.

*Предметные результаты:*

- овладение основами логического и алгоритмического мышления, наглядного представления данных и процессов, записи и выполнения алгоритмов;
- умение действовать в соответствии с алгоритмом и строить простейшие алгоритмы;
- умение представлять, анализировать и интерпретировать данные;
- умение работать с таблицами, схемами, графиками и диаграммами;
- овладение основами пространственного воображения;
- приобретение первоначальных представлений о компьютерной грамотности.

С точки зрения достижения планируемых результатов обучения наиболее ценными являются следующие компетенции:

1. **наблюдать за объектами** окружающего мира; *обнаруживать изменения*, происходящие с объектом и по результатам *наблюдений, опытов, работы с информацией* учатся устно и письменно описывать объекты наблюдения;
2. **соотносить результаты** наблюдения *с целью*, соотносить результаты проведения опыта с целью, то есть получать ответ на вопрос «Удалось ли достичь поставленной цели?».
3. 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;
4. **понимать**, что освоение собственно информационных технологий (текстового и графического редакторов) не является самоцелью, а является **способа деятельности** в интегративном процессе познания и описания (под описанием понимается создание *информационной модели*: текста, рисунка и пр.);
5. **выявлять** отдельные *признаки*, характерные для сопоставляемых предметов; анализировать результаты сравнения (ответ 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*;
6. **решать творческие задачи** на уровне комбинаций, преобразования, анализа информации: 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;
7. **самостоятельно составлять план** действий, проявлять оригинальность при решении творческой конструкторской задачи, создавать творческие 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;
8. **овладевать первоначальными умениями** *передачи, поиска, преобразования, хранения информации, использования компьютера*; поиском (проверкой) необходимой информации в интерактивном компьютерном *словаре, электронном каталоге библиотеки*. Одновременно происходит овладение различными способами представления информации, в том числе в *табличном виде, упорядочение* информации по алфавиту и числовым параметрам (возрастанию и убыванию);
9. **получать опыт организации своей деятельности**, выполняя специально разработанные для этого интерактивные задания. Это такие задания: 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?»;

10. **получать опыт рефлексивной деятельности**, выполняя особый класс упражнений и интерактивных заданий. Это происходит при определении способов *контроля и оценки собственной деятельности* (ответ на вопросы «Такой ли получен результат?», «Правильно ли я делаю это?»); *нахождение ошибок* в ходе выполнения упражнения и их *исправление*;
11. **приобретать опыт сотрудничества** при выполнении групповых компьютерных проектов: умение договариваться, распределять работу между членами группы, оценивать свой личный вклад и общий результат деятельности.

### Планируемые результаты изучения по темам

#### Первый год обучения

Раздел программы	Выпускник научится	Характеристика деятельности учащихся (универсальные учебные умения и действия)
Виды информации, человек и компьютер (4ч.)	<p><b>Учащиеся должны понимать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- что в зависимости от органов чувств, с помощью которых человек воспринимает информацию, её называют звуковой, зрительной, тактильной, обонятельной и вкусовой;</li> <li>- что человек, природа, книги могут быть источниками информации;</li> <li>- что человек может быть и источником информации, и приёмником информации;</li> </ul> <p>знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- правила работы с компьютером и технику безопасности;</li> </ul> <p><b>уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- пользоваться средствами информационных технологий: радио, телефоном, магнитофоном, компьютером.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-смыслообразование;</li> <li>-установление причинно-следственных связей;</li> <li>-умение осознанно и произвольно строить речевое высказывание;</li> <li>-умение составлять тексты.</li> </ul>
Кодирование информации (4 ч.)	<p><b>Учащиеся должны понимать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- что в зависимости от способа представления информации на бумаге или других носителях информации, её называют</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-умение осознанно и произвольно строить речевое высказывание;</li> <li>-смысловое чтение;</li> </ul>

	<p>текстовой, числовой, графической, табличной;</p> <p>- что информацию можно представлять на носителе информации с помощью различных знаков (букв, цифр, знаков препинания и других);</p> <p>знать:</p> <p>- что данные – это закодированная информация;</p> <p>- что одну и ту же информацию можно представить различными способами: текстом, рисунком, таблицей, числами;</p> <p>- как описывать объекты реальной действительности, т.е. как представлять информацию о них различными способами (в виде чисел, текста, рисунка, таблицы);</p> <p><b>уметь:</b></p> <p>- кодировать информацию различными способами и декодировать её, пользуясь кодовой таблицей соответствия.</p>	<p>-анализ описательных примеров;</p> <p>-установление причинно-следственных связей.</p> <p>-умение анализировать, синтезировать, сравнивать, обобщать;</p> <p>-умение структурировать знаний;</p> <p>- умение полно и точно выражать свои мысли.</p>
Информация и данные (4ч.)	<p><b>Учащиеся должны знать:</b></p> <p>- что данные – это закодированная информация;</p> <p>- что информацию можно представить числами, графикой, текстом.</p> <p>- как описывать объекты реальной действительности, т.е. как представлять информацию о них в виде чисел, текста, графики</p> <p><b>уметь:</b></p> <p>- представлять в тетради и на экране компьютера информацию об объекте числами, текстом, графикой;</p> <p>- кодировать информацию</p>	<p>-умение анализировать, синтезировать, сравнивать, обобщать;</p> <p>-умение структурировать знаний;</p> <p>-смысловое чтение;</p> <p>-умение учитывать разные мнения,</p> <p>-умение аргументировать своё мнения.</p>



	<p>числами и декодировать её, пользуясь кодовой таблицей соответствия;</p>	
<p>Документ и способы его создания (4ч.)</p>	<p><b>Учащиеся должны знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- документ – носитель информации, который содержит в себе текстовые, графические, числовые, звуковые данные</li> <li>- что такое электронный документ, файл</li> <li>- что такое поиск документа, какие технологии поиска документа бывают</li> <li>- как создать текстовый электронный документ с помощью текстового редактора</li> <li>- графический документ можно создать с помощью фотоаппарата, сканера, графического планшета и графического редактора</li> </ul> <p><b>Учащиеся должны уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- использовать различные документы для получения информации;</li> <li>- описывать достоинства и недостатки электронных документов с точки зрения их хранения и передачи;</li> <li>- находить нужный документ в архиве, библиотеке или в Интернете по ключевому слову;</li> <li>- создавать электронный документ и освоить приемы работы с текстом;</li> <li>- создавать электронный графический документ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-умением анализировать, синтезировать, сравнивать, обобщать,</li> <li>-умение структурировать знаний.</li> <li>- построение речевого высказывания в устной и письменной форме;</li> <li>-построение логической цепи рассуждений.</li> </ul>
<p>Повторение (1 час).</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>умение анализировать, синтезировать, сравнивать, обобщать;</li> <li>умение структурировать знаний.</li> </ul>

Раздел программы	Выпускник научится	Характеристика деятельности учащихся (универсальные учебные умения и действия)
Глава 1. Информация, человек и компьютер (3 ч.)	<p><b>Учащиеся должны знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- что живые существа получают информацию из окружающего мира с помощью органов чувств;</li> <li>- что бывают источники и приемники информации;</li> <li>- что такое носитель информации;</li> <li>- что компьютер предназначен для обработки различных видов информации с помощью программ;</li> <li>- правила работы с компьютером и технику безопасности;</li> </ul> <p><b>уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- называть органы чувств и различать виды информации;</li> <li>- различать источники и приемники информации;</li> <li>- называть древние и современные носители информации;</li> <li>- представлять в тетради и на экране компьютера одну и ту же информацию об объекте различными способами с помощью программ;</li> <li>- использовать компьютер для решения учебных и простейших практических задач разных учебных дисциплин.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- смыслообразование;</li> <li>- установление причинно-следственных связей;</li> <li>- умение осознанно и произвольно строить речевое высказывание;</li> <li>- умение составлять тексты.</li> </ul>
Глава 2. Действия с информацией (5 ч.)	<p><b>Учащиеся должны понимать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- что информацию можно представлять на носителе информации с помощью различных знаков (букв, цифр, знаков препинания и других);</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- умение осознанно и произвольно строить речевое высказывание;</li> <li>- смысловое чтение;</li> <li>- анализ</li> </ul>

	<p>- что информацию можно хранить, обрабатывать и передавать на большие расстояния в закодированном виде;</p> <p><b>знать:</b></p> <p>- что данные - это закодированная информация;</p> <p><b>уметь:</b></p> <p>- кодировать информацию различными способами и декодировать её, пользуясь кодовой таблицей соответствия;</p> <p>- получать необходимую информацию об объекте деятельности, используя рисунки, схемы, эскизы, чертежи (на бумажных и электронных носителях);</p> <p>- использовать компьютер для решения учебных и простейших практических задач.</p>	<p>описательных примеров;</p> <p>-установление причинно-следственных связей.</p> <p>-умение анализировать, синтезировать, сравнивать, обобщать;</p> <p>-умение структурировать знаний;</p> <p>- умение полно и точно выражать свои мысли.</p>
<p>Глава 3. Мир объектов (4ч.)</p>	<p><b>Учащиеся должны знать:</b></p> <p>- понимать и знать определение объекта;</p> <p>- что каждый объект обладает именем, свойствами и функциями;</p> <p>- что каждому объекту можно дать характеристику;</p> <p>- что документы - это информационные объекты, содержащие данные об объектах;</p> <p><b>уметь:</b></p> <p>- называть виды имен объектов;</p> <p>- различать функции объектов: назначение, элементный состав, действия;</p> <p>- давать характеристику объекту;</p> <p>- представлять в тетради и на экране компьютера одну и ту же</p>	<p>-умение анализировать, синтезировать, сравнивать, обобщать;</p> <p>-умение структурировать знаний;</p> <p>-смысловое чтение;</p> <p>-умение учитывать разные мнения,</p> <p>-умение аргументировать своё мнения.</p>

	<p>информацию об объекте различными способами;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- работать с текстами и изображениями (информационными объектами) на экране компьютера.</li> </ul>	
<p>Глава 4. Компьютер, системы и сети (3 ч.)</p>	<p><b>Учащиеся должны знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- что компьютер - это система, состоящая из оборудования, программ и данных;</li> <li>- назначение и виды различных программ: системных, прикладных, инструментальных;</li> <li>- что электронный документ – это файл с именем;</li> <li>- что существует определенный порядок хранения файлов – файловая система;</li> <li>- что такое компьютерная сеть: локальная и глобальная;</li> <li>- что такое информационная система и из чего она состоит;</li> </ul> <p><b>уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- называть части компьютера, программы и виды данных;</li> <li>- уметь различать системные, прикладные и инструментальные программы;</li> <li>- уметь находить файл в файловой системе;</li> <li>- использовать информационные системы: библиотеку, медиатеку, Интернет;</li> <li>- использовать компьютер для решения учебных и простейших практических задач.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- умением анализировать, синтезировать, сравнивать, обобщать,</li> <li>- умение структурировать знаний.</li> <li>- построение речевого высказывания в устной и письменной форме;</li> <li>- построение логической цепи рассуждений.</li> </ul>
<p>Повторение. (2 часа)</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>-умением анализировать, синтезировать, сравнивать, обобщать.</li> </ul>

Третий год обучения

Раздел программы	Выпускник научится	Характеристика деятельности учащихся (универсальные учебные умения и действия)
Глава 1. Повторение (4 ч.)	<p><b>Учащиеся должны знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- что живые существа получают информацию из окружающего мира с помощью органов чувств;</li> <li>- какие виды информации бывают по способу её восприятия;</li> <li>- какие способы хранения информации существуют;</li> <li>- что такое носитель информации;</li> <li>- что компьютер предназначен для обработки различных видов информации с помощью программ;</li> <li>- что из одной и той же ситуации каждый человек извлекает информацию в зависимости от её потребления;</li> <li>- какие действия с информацией можно производить;</li> <li>- какие способы организации данных существуют;</li> <li>- определение объекта;</li> <li>- что каждый объект обладает именем, свойствами и функциями;</li> <li>- что каждому объекту можно дать характеристику;</li> <li>- виды отношений между объектами;</li> <li>- устройства компьютера;</li> <li>- что такое данные;</li> <li>- правила работы с компьютером и технику безопасности;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- смыслообразование;</li> <li>- установление причинно-следственных связей;</li> <li>- умение осознанно и произвольно строить речевое высказывание;</li> <li>- умение составлять тексты.</li> </ul>

	<p><b>уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- называть органы чувств и различать виды информации;</li> <li>- различать источники и приемники информации;</li> <li>- называть древние и современные носители информации;</li> <li>- представлять в тетради и на экране компьютера одну и ту же информацию об объекте различными способами с помощью программ;</li> <li>- использовать компьютер для решения учебных и простейших практических задач разных учебных дисциплин.</li> </ul>	
<p>Глава 2. Суждение, умозаключение, понятие (4 ч.)</p>	<p><b>Учащиеся должны понимать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- что называется суждением;</li> <li>- что называется умозаключением;</li> <li>- что называется понятием</li> </ul> <p><b>знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- что термин - это объект из области науки, техники, искусства;</li> <li>- какие действия с понятиями можно производить;</li> <li>- какие отношения между понятиями существуют</li> </ul> <p><b>уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- определять суждение, умозаключение, понятие</li> <li>- выполнять действие с понятиями;</li> <li>- определять отношения между понятиями;</li> <li>- использовать компьютер для решения учебных и простейших практических задач.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- умение осознанно и произвольно строить речевое высказывание;</li> <li>- смысловое чтение;</li> <li>- анализ описательных примеров;</li> <li>- установление причинно-следственных связей.</li> <li>- умение анализировать, синтезировать, сравнивать, обобщать;</li> <li>- умение структурировать знаний;</li> <li>- умение полно и точно выражать свои мысли.</li> </ul>
<p>Глава 3. Мир моделей (4 ч.)</p>	<p><b>Учащиеся должны знать:</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- умение анализировать, синтезировать,</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- понимать и знать определение модели;</li> <li>- цели создания модели;</li> <li>- что такое алгоритм;</li> <li>- что и кто называется исполнителем алгоритмов;</li> <li>- что такое система команд исполнителя;</li> <li>- компьютер – исполнитель алгоритма, написанного на языке программирования</li> </ul> <p><b>уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- называть объект и его модель;</li> <li>- различать модель и реальный объект</li> <li>- создавать простейшие алгоритмы;</li> <li>- исполнять алгоритмы;</li> <li>- работать с текстами и изображениями (информационными объектами) на экране компьютера.</li> </ul>	<p>сравнивать, обобщать;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- умение структурировать знаний;</li> <li>- смысловое чтение;</li> <li>- умение учитывать разные мнения,</li> <li>- умение аргументировать своё мнения.</li> </ul>
<p>Глава 4. Управление (4 ч.)</p>	<p><b>Учащиеся должны знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- что люди в любой момент могут управлять собой, людьми, машинами и устройствами;</li> <li>- цели, средства управления;</li> <li>- схемы управления( с обратной связью, без обратной связи).</li> </ul> <p><b>уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- различать цели и средства управления;</li> <li>- определять управляющий объект и объект управления;</li> <li>- строить схему управления объектом;</li> <li>- уметь находить файл в файловой системе;</li> <li>- называть современные средства коммуникации;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-умением анализировать, синтезировать, сравнивать, обобщать,</li> <li>- умение структурировать знаний.</li> <li>- построение речевого высказывания в устной и письменной форме;</li> <li>- построение логической цепи рассуждений.</li> </ul>

	- использовать компьютер для решения учебных и простейших практических задач.	
Повторение. (1 час)		-умением анализировать, синтезировать, сравнивать, обобщать,

### **Формы контроля**

Проверка овладения знаниями, умениями и навыками проходит разными способами. Так, требования «понимать» и «знать» определяются обычно в ходе устного опроса. Требования «уметь» — посредством выполнения упражнений в рабочей тетради и их электронном варианте. В процессе компьютерного практикума вырабатываются навыки владения компьютером, умение выполнять простейшие операции с файлами и данными. Итоговый контроль проводится в форме учебных проектов.

## **СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ**

### **Первый год обучения**

#### **Виды информации. Человек и компьютер. (4 часа)**

Человек и информация. Какая бывает информация. Источники информации. Приемники информации. Компьютер и его части.

#### **Кодирование информации. (4 часа)**

Носители информации. Кодирование информации. Письменные источники информации. Языки людей и языки программирования.

#### **Информация и данные. (4 часа)**

Текстовые данные Графические данные. Числовая информация. Десятичное кодирование. Двоичное кодирование. Числовые данные.

#### **Документ и способы его создания. (4 часа)**

Документ и его создание. Электронный документ и файл. Поиск документа. Создание текстового документа. Создание графического документа.

#### **Повторение. (1 час)**

### **Второй год обучения**

#### **Глава 1. Информация, человек и компьютер. (3 часа).**

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

#### **Глава 2. Действия с информацией (5 часов).**

Получение информации. Представление информации. Кодирование информации. Кодирование информации и шифрование данных. Хранение информации. Обработка информации и данных.

#### **Глава 3. Мир объектов (4 часа).**



Объект, его имя и свойства. Функции объекта. Отношения между объектами. Характеристика объекта. Документ и данные об объекте.

#### **Глава 4. Компьютер, системы и сети (3 часа).**

Компьютер – это система. Системные программы и операционная система. Файловая система. Компьютерные сети. Информационные системы.

**Повторение (2 часа).**

### **Третий год обучения**

#### **Глава 1. Повторение. (4 часа)**

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

#### **Глава 2. Суждение, умозаключение, понятие. (4 часа)**

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

#### **Глава 3. Мир моделей (4 часа)**

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

#### **Глава 4. Управление. (4 часа)**

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

**Повторение. (1 час)**

### **Медиаресурсы**

- ЭОР Единой коллекции к учебнику Н.В. Матвеева и др. «Информатика», 2 класс(<http://school-collection.edu.ru/>)
- ЭОР Единой коллекции «Виртуальные лаборатории»([http://school-collection.edu.ru/catalog/rubr/473cf27f-18e7-469d-a53e-08d72f0ec961/?interface=pupil&class\[\]=45&subject\[\]=19](http://school-collection.edu.ru/catalog/rubr/473cf27f-18e7-469d-a53e-08d72f0ec961/?interface=pupil&class[]=45&subject[]=19))
- Авторская мастерская Н.В. Матвеевой(<http://methodist.lbz.ru/authors/informatika/4/>)
- Лекторий «ИКТ в начальной школе» ( <http://methodist.lbz.ru/lections/8/>)

### **Аппаратные средства:**

- мультимедийные ПК;
- мультимедиапроектор;
- принтер;
- сканер;
- экран.

### **Программные средства:**

- операционная система Windows;
- полный пакт офисных приложений Microsoft Office;
- растровые и векторные графические редакторы