

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Министерство образования Кузбасса
Управление образования КГО
ШКОЛА 30 Киселевского ГО

РАССМОТРЕНО

Педагогический совет

Протокол №1 от
29.08.2024г.

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора по
УВР

Шматова Т.А.

02.09.2024г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор школы

Ячменева Л.В.

02.09.2024г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

курса внеурочной деятельности «Информатика»

для 2-4 классов начального общего образования

2024-2025 учебный год

Киселевский городской округ , 2024

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Министерство образования Кузбасса

Управление образования КГО

ШКОЛА 30 Киселевского ГО

РАССМОТРЕНО

Педагогический совет

Протокол №1 от
29.08.2024г.

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора по
УВР

Шматова Т.А.

02.09.2024г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор школы

Ячменева Л.В.

02.09.2024г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

курса внеурочной деятельности «Информатика»

для 2-4 классов начального общего образования

2024-2025 учебный год

Киселевский городской округ , 2024

Содержание

1. Результаты освоения курса внеурочной деятельности	3
2. Содержание курса внеурочной деятельности с указанием форм организации и видов деятельности	5
3. Тематическое планирование	9

Результаты освоения курса внеурочной деятельности

Личностные результаты:

1) формирование основ российской гражданской идентичности, чувства гордости за свою Родину, российский народ и историю России, осознание своей этнической и национальной принадлежности; формирование ценностей многонационального российского общества; становление гуманистических и демократических ценностных ориентаций;

2) формирование целостного, социально ориентированного взгляда на мир в его органичном единстве и разнообразии природы, народов, культур и религий;

3) формирование уважительного отношения к иному мнению, истории и культуре других народов;

4) овладение начальными навыками адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся мире;

5) принятие и освоение социальной роли обучающегося, развитие мотивов учебной деятельности и формирование личностного смысла учения;

6) развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе;

7) формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств;

8) развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей;

9) развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;

10) формирование установки на безопасный, здоровый образ жизни, наличие мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям.

Метапредметные результаты:

1) овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств ее осуществления;

2) освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;

3) формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата;

4) формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха;

5) освоение начальных форм познавательной и личностной рефлексии;

б) использование знаково-символических средств представления информации для создания моделей изучаемых объектов и процессов, схем решения учебных и практических задач;

7) активное использование речевых средств и средств информационных и коммуникационных технологий (далее - ИКТ) для решения коммуникативных и познавательных задач;

8) использование различных способов поиска (в справочных источниках и открытом учебном информационном пространстве сети Интернет), сбора,

9) 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 свое выступление и выступать с аудио-, видео- и графическим сопровождением; соблюдать нормы информационной избирательности, этики и этикета;

10) овладение навыками смыслового чтения текстов различных стилей и жанров в соответствии с целями и задачами; осознанно строить речевое высказывание в соответствии с задачами коммуникации и составлять тексты в устной и письменной формах;

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

12) готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою; излагать свое мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий;

13) определение общей цели и путей ее достижения; умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности; осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих;

14) готовность конструктивно разрешать конфликты посредством учета интересов сторон и сотрудничества;

15) овладение начальными сведениями о сущности и особенностях объектов, процессов и явлений действительности (природных, социальных, культурных, технических и др.) в соответствии с содержанием конкретного учебного предмета;

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

17) умение работать в материальной и информационной среде начального общего образования (в том числе с учебными моделями) в соответствии с содержанием конкретного учебного предмета; формирование начального уровня культуры пользования словарями в системе универсальных учебных действий.

Содержание курса внеурочной деятельности с указанием форм организации и видов деятельности
2 класс

№ п/п	Содержание	Формы организации	Виды деятельности
1.	<p>Правила игры. <i>Понятие о правилах игры.</i> Правила работы с учебником (листами определений и задачами) и рабочей тетрадью, а также тетрадью проектов. Техника безопасности и гигиена при работе с компьютером.</p> <p><i>Базисные объекты и их свойства.</i></p> <p><i>Допустимые действия.</i> Основные объекты курса: фигурки, бусины, буквы и цифры. Свойства основных объектов: цвет, форма, ориентация на листе. Одинаковые и разные объекты (одинаковость и различие для каждого вида объектов: фигурок, букв и цифр, бусин). Сравнение фигурок наложением.</p> <p>Допустимые действия с основными объектами в бумажном учебнике: раскрась, обведи, соедини, нарисуй в окне, вырежи и наклеи в окно, пометь галочкой.</p>	<p>Познавательная беседа Презентация</p>	<p>Познавательная Практическая</p>
2.	<p>Области. Понятие области. Выделение и раскрашивание областей картинки. Подсчёт областей в картинке.</p>	<p>Познавательная беседа Презентация</p>	<p>Познавательная Практическая Проблемно-ценностное общение</p>
3.	<p>Цепочка. Понятие о цепочке как о конечной последовательности элементов. Одинаковые и разные цепочки. Общий порядок элементов в цепочке — понятия: <i>первый, второй, третий</i> и т. п., <i>последний, предпоследний</i>. Частичный порядок элементов цепочки — понятия: <i>следующий</i> и <i>предыдущий</i>. Понятие о числовом ряде (числовой линейке) как о цепочке, в которой числа стоят в порядке предметного счёта. Понятия, связанные с порядком элементов от конца цепочки: <i>первый с конца, второй с конца, третий с конца</i> и т. д. Понятия <i>раньше /позже</i> для элементов цепочки. Понятия, связанные с отсчётом элементов от любого элемента цепочки:</p>	<p>Игровая Познавательная</p>	<p>Познавательная Практическая Проблемно-ценностное общение</p>

	<p><i>второй после, третий после, первый перед, четвёртый перед</i> и т. д. Цепочки в окружающем мире: цепочка дней недели, цепочка месяцев. Календарь как цепочка дней года. Понятия <i>перед каждым</i> и <i>после каждого</i> для элементов цепочки. Длина цепочки как число объектов в ней. Цепочка цепочек — цепочка, состоящая из цепочек. Цепочка слов, цепочка чисел. Операция склеивания цепочек. Шифрование как замена каждого элемента цепочки на другой элемент или цепочку из нескольких элементов.</p>		
4.	<p>Мешок. Понятие <i>мешка</i> как неупорядоченного конечного мультимножества. Пустой мешок. Одинаковые и разные мешки. Классификация объектов мешка по одному и по двум признакам. Мешок бусин цепочки. Операция склеивания мешков цепочек.</p>	Игровая Познавательная	Познавательная Практическая
5.	<p>Основы логики высказываний. Понятия <i>все/каждый</i> для элементов цепочки и мешка. Полный перебор элементов при поиске всех объектов, удовлетворяющих условию. Понятия <i>есть/нет</i> для элементов цепочки и мешка. Понятие <i>все разные</i>. Истинные и ложные утверждения. Утверждения, истинность которых невозможно определить для данного объекта. Утверждения, которые для данного объекта не имеют смысла.</p>	Игровая Познавательная	Познавательная Практическая
6.	<p>Язык. Латинские буквы. Алфавитная цепочка (русский и латинский алфавиты), алфавитная линейка. Слово как цепочка букв. Именованное, имя как цепочка букв и цифр. Буквы и знаки в русском тексте: прописные и строчные буквы, дефис и апостроф, знаки препинания. Словарный порядок слов. Поиск слов в учебном словаре и в настоящих словарях. Толковый словарь. Понятие толкования слова. Полное, неполное и избыточное толкования. Решение лингвистических задач.</p>	Игровая Познавательная	Познавательная Практическая Проблемно-ценностное общение

3 класс

№ п/п	Содержание	Формы организации	Виды деятельности
1.	Деревья. Понятие <i>дерево</i> . Структура дерева: следующие и предыдущие бусины, листья, корневые бусины. Уровни дерева. Путь дерева, мешок всех путей дерева. Дерево раскрытия цепочки мешков.	Познавательная беседа Презентация	Познавательная Практическая
2.	Мешок. Двумерная таблица для мешка. Цепочка мешков, операция раскрытия цепочки мешков	Познавательная беседа Презентация	Познавательная Практическая Проблемно- ценностное общение
3.	Цепочки. Длина цепочки, цепочка цепочек. Операция склеивания цепочки цепочек.	Игровая Познавательная	Познавательная Практическая Проблемно- ценностное общение
4.	Исполнитель Робик. Поле и команды Робота. Программа для Робота. Конструкция повторения.	Игровая Познавательная	Познавательная Практическая
5.	Язык. Буквы и знаки в русском тексте: прописные и строчные буквы, знаки препинания, дефис, апостроф. Словарный (лексикографический) порядок. Расстановка слов в словарном порядке. Толковый словарь. Смысл текста. Полное и избыточное толкование. Лингвистические задачи.	Игровая Познавательная	Познавательная Практическая
6.	Проекты. «Одинаковые мешки» — поиск одинаковых мешков в ситуации большого количества объектов и мешков. «Лексикографический (словарный) порядок» — работа с большими словарями, поиск слов. «Генеалогическое дерево» — построение генеалогического дерева своей семьи. «Сортировка слиянием» — сортировка большого массива слов с использованием метода сортировки слиянием. «Турниры и соревнования» — изучение способов проведения спортивных соревнований, записи результатов и выявления победителя.	Игровая Познавательная	Познавательная Практическая Проблемно- ценностное общение

4 класс

№ п/п	Содержание	Формы организации	Виды деятельности
1.	<p>Игры с полной информацией. Турниры и соревнования – правила кругового и кубкового турнира. Игры с полной информацией. Понятия: правила игры, ход и позиция игры. Цепочка позиций игры. Примеры игр с полной информацией: <i>Крестики-нолики, Камешки, Ползунок, Сим.</i> Выигрышные и проигрышные позиции в игре. Существование, построение и использование выигрышных стратегий в реальной игре. Дерево игры, ветка из дерева игры.</p>	<p>Познавательная беседа Презентация</p>	<p>Познавательная Практическая</p>
2.	<p>Цепочка. Шифрование как замена каждого элемента цепочки на другой элемент или цепочку из нескольких.</p>	<p>Познавательная беседа Презентация</p>	<p>Познавательная Практическая Проблемно-ценностное общение</p>
3.	<p>Дерево. Дерево всех вариантов (дерево перебора). Дерево вычисления арифметического выражения.</p>	<p>Игровая Познавательная</p>	<p>Познавательная Практическая Проблемно-ценностное общение</p>
4.	<p>Язык. Решение лингвистических задач.</p>	<p>Игровая Познавательная</p>	<p>Познавательная Практическая</p>
5.	<p>Основы теории алгоритмов. Цепочка выполнения программы Робиком. Дерево выполнения программ Робиком.</p>	<p>Игровая Познавательная</p>	<p>Познавательная Практическая</p>
6.	<p>Математическое представление информации. Сбор и представление информации, связанной со счетом (пересчётом), измерением величин (температуры); фиксирование результатов. Чтение таблицы, столбчатой и круговой диаграммы, заполнение таблицы, построение диаграмм.</p>	<p>Игровая Познавательная</p>	<p>Познавательная Практическая Проблемно-ценностное общение</p>
7	<p>Решение практических задач. Сбор информации о погоде за месяц, представление информации о погоде в виде таблиц, а также круговых и столбчатых диаграмм (проект «Дневник наблюдения за погодой»).</p>	<p>Игровая Познавательная</p>	

**Тематическое планирование
2 класс**

№ п/п	Название темы	Кол-во часов
1	Техника безопасности и правила поведения в кабинете. Раскрась, как хочешь.	1
2	Правило раскрашивания. Цвет.	1
3	Проект «Моё имя»	1
4	Области.	1
5	Одинаковые (такая же), разные.	1
6	Обведи. Соедини.	1
7	Бусины. Одинаковые бусины, разные бусины.	1
8	Проект «Разделяй и властвуй»	1
9	Нарисуй в окне. Вырежи и наклей в окно.	1
10	Все, каждый. Буквы и цифры.	1
11	Цепочка: бусины в цепочке.	1
12	Сколько всего областей.	1
13	Истинные и ложные утверждения.	1
14	Есть – нет.	1
15	Одинаковые цепочки. Разные цепочки.	1
16	Бусины в цепочке.	1
17	Выравнивание, решение необязательных и трудных задач.	1
18	Алфавитная цепочка. Слово.	1
19	Раньше – позже.	1
20	Имена. Если бусина не одна. Если бусины нет.	1
21	Проект «Буквы и знаки в русском тексте».	1
22	Словарь.	1
23	Бусины в цепочке.	1
24	Бусины в цепочке.	1
25	Проект «Записная книжка»	1
26	Мешок.	1
27	Одинаковые и разные мешки.	1
28	Мешок бусин цепочки.	1
29	Мешок бусин цепочки.	1
30-31	Таблица для мешка (одномерная).	2
32-33	Решение задач.	2
34	Выравнивание, решение необязательных и трудных задач.	1
	ИТОГО	34

3 класс

№ п\п	Название темы	Количество часов
1.	ТБ и правила поведения в кабинете информатики. Длина цепочки.	1
2.	Цепочка цепочек.	1
3.	Проект «Мой лучший друг/Мой любимец»	1
4.	Таблица для мешка (по двум признакам)	1
5.	Проект «Одинаковые мешки»	1
6.	Словарный порядок. Дефис и апостроф.	1
7.	Проект «Лексикографический порядок».	1
8.	Тест 1.	1
9.	Выравнивание, решение необязательных и трудных задач.	1
10.	Дерево. Следующие вершины, листья. Предыдущие вершины.	1
11.	Уровень вершины дерева.	1
12.	Робик. Команды для Робика. Программа для Робика.	1
13.	Перед каждой бусиной. После каждой бусины.	1
14.	Склеивание цепочек.	1
15.	Тест 2.	1
16.	Выравнивание, решение дополнительных и трудных задач.	1
17.	Проект «Определение дерева по веточкам и почкам».	1
18.	Путь дерева.	1
19.	Все пути дерева.	1
20.	Деревья потомков.	1
21.	Проект «Сортировка слиянием»	1
22.	Робик. Конструкция повторения.	1
23.	Склеивание мешков цепочек.	1
24.	Таблица для склеивания мешков.	1
25-26	Проект «Турниры и соревнования», 1 часть.	2
27	Тест 3.	1
28-30	Выравнивание, решение необязательных и трудных задач.	2
31-32	Проект «Живая картина».	2
33-34	Повторение изученного	2
	ИТОГО	34

4 класс

№ п/п	Название темы	Кол-во часов
1	ТБ. Ветвление «если - то».	1
2	Ветвление «если – то - иначе». Работа с мышью.	1
3	Цикл в построчной записи алгоритма. Клавиатура.	1
4	Алгоритм с параметрами.	1
5	Пошаговая запись результатов выполнения алгоритма.	1
6	Алгоритмы.	1
7	Создание и редактирование изображений.	1
8	Алгоритмы с ветвлениями, циклами и параметрами.	1
9	Свойства и признаков группы объектов. Рисуем паровозик	1
10	Схема состава объекта. Адрес составной части.	1
11	Массив объектов на схеме состава. Рисуем лес.	1
12	Признаки и действия составных частей объекта.	1
13-14	Группы объектов.	2
15	Рисуем натюрморт.	1
16	Многоуровневая схема состава.	1
17	Множество. Электронная почта.	1
18	Истинность высказываний. Передача сообщений по электронной почте.	1
19	Графы. Прикрепление файлов по электронной почте.	1
20	Пути в графах.	1
21	Высказывания и подграфы.	1
22	Правило «Если – то».	1
23	Схема рассуждений.	1
24	Построение графов.	1
25	Логические рассуждения.	1
26	Решение задач с помощью графов.	1
27-28	Объекты с необычным составом. Создание и передача по электронной почте изображений.	2
29	Объекты с необычными действиями.	1
30	Объекты с необычными признаками. Создание текстового сообщения с элементами изображений.	1
31	Объекты, выполняющие обратные действия.	1
32	Алгоритм обратного действия.	1
33-34	Применение моделей для решения задач.	2
	ИТОГО	34