

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ  
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
СРЕДНЯЯ ШКОЛА №1 Р.П. КУЗОВАТОВО  
КУЗОВАТОВСКОГО РАЙОНА УЛЬЯНОВСКОЙ ОБЛАСТИ**

УТВЕРЖДАЮ  
Директор МБОУ СШ №1 р.п.Кузоватово  
\_\_\_\_\_ Мартьянова О.Н.  
Приказ № 122 от 30.08.2023

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА  
КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

**«ЮНЫЙ ИНФОРМАТИК»**

**(4 класс)**

Р.п. Кузоватово

2023

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа внеурочной деятельности «Юный информатик» разработана в соответствии с требованиями федеральных государственных образовательных стандартов начального общего образования, федеральных образовательных программ начального образования. Это позволяет обеспечить единство обязательных требований ФГОС во всем пространстве школьного образования в урочной и внеурочной деятельности.

Нормативную правовую основу рабочей программы курса внеурочной деятельности «Юный информатик» составляют следующие документы:

1. Федеральный закон "Об образовании в Российской Федерации" от 29.12.2012 № 273-ФЗ
2. Стратегия национальной безопасности Российской Федерации, Указ Президента Российской Федерации от 2 июля 2021 г. № 400 «О Стратегии национальной безопасности Российской Федерации»
3. Приказ Минобрнауки России от 06.10.2009 № 373 «Об утверждении и введении в действие федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования» (далее – ФГОС НОО второго поколения);
4. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 18.05.2023 № 372 «Об утверждении федеральной образовательной программы начального общего образования» (Зарегистрирован Минюстом России 12.07.2023 № 74229)
5. Устав МБОУ СШ № 1 р.п. Кузоватово
6. Рабочая программа воспитания МБОУ СШ № 1 р.п. Кузоватово на 2023-2025 гг.

### РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

#### Личностные результаты:

- критическое отношение к информации и избирательность её восприятия;
- уважение к информации о частной жизни и информационным результатам других людей;
- осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий с жизненными ситуациями;
- начало профессионального самоопределения, ознакомление с миром профессий, связанных с информационными и коммуникационными технологиями.

#### Метапредметные результаты

##### *Регулятивные:*

- планирование последовательности шагов алгоритма для достижения цели;
- поиск ошибок в плане действий и внесение в него изменений.

##### *Познавательные:*

- анализ объектов с целью выделения признаков (существенных, несущественных);
- синтез – составление целого из частей, в том числе самостоятельное достраивание с восполнением недостающих компонентов;
- выбор оснований и критериев для сравнения, классификации объектов;

- установление причинно-следственных связей;
- построение логической цепи рассуждений.

### *Коммуникативные:*

- аргументирование своей точки зрения на выбор оснований и критериев при выделении признаков, сравнении и классификации объектов;
- выслушивание собеседника и ведение диалога;
- признание возможности существования различных точек зрения и права каждого иметь свою.

## **Предметные результаты**

- «читать» схему и понимание её как отражения элементного состава объекта;
- давать характеристику простым объектам;
- соблюдать нормы информационной избирательности, этики и этикета;
- приводить примеры и обосновывать их выбор;
- 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).

## **СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

**Раздел 1. Виды информации.** Человек и компьютер. Техника безопасности при работе на компьютере. Человек в мире информации. Действия с данными. Объект и его свойства. Отношения между объектами. Компьютер как система. Документ и способы его создания.

**Раздел 2. Понятие, суждение, умозаключение.** Мир понятий. Деление понятия. Обобщение понятий. Отношения между понятиями. Понятия «истина» и «ложь». Суждение. Умозаключение.

**Раздел 3. Мир моделей.** Модель объекта. Правила ТБ. Текстовая и графическая модели. Алгоритм как модель действий. Формы записи алгоритмов. Виды алгоритмов. Исполнитель алгоритма. Компьютер как исполнитель.

**Раздел 4. Информационное управление.** Кто кем и зачем управляет. Управляющий объект и объект управления. Цель управления. Управляющее воздействие. Средство управления. Результат управления. Современные средства коммуникации.

Уроки развития логического и алгоритмического мышления школьников:

- 1) не требуют обязательного наличия компьютеров, проводятся по учебникам - тетрадям;
- 2) проводятся преимущественно учителем начальной школы или учителем информатики, что создаёт предпосылки для переноса освоенных умственных действий на изучение других предметов, а в последующем помогает реализации принципа преемственности и последовательности изучения курса.

Логико-алгоритмический компонент в начальной школе предназначен:

- 1) для развития логического, алгоритмического и системного мышления;
- 2) создания предпосылок успешного освоения учащимися инвариантных фундаментальных знаний и умений в областях, связанных с информатикой, которые вследствие непрерывного обновления и изменения в аппаратных и программных средствах выходят на первое место в формировании научного информационно-технологического потенциала общества.

Цели изучения логико-алгоритмических основ информатики в начальной школе:

- 1) развитие у школьников навыков решения задач с применением таких подходов к решению, которые наиболее типичны и распространены в областях деятельности, традиционно относящихся к информатике;
- 2) расширение кругозора в областях знаний, тесно связанных с информатикой: знакомство с графами, комбинаторными задачами, логическими играми с выигрышной стратегией («начинают и выигрывают»);
- 3) обучение решению простейших типовых задач, включаемых в контрольный материал;
- 4) создание у учеников навыков решения логических задач и ознакомление с общими приёмами решения задач – «как решать задачу, которую раньше не решали» – с ориентацией на проблемы формализации и создания моделей (поиск закономерностей, рассуждения по аналогии, по индукции, правдоподобные догадки, развитие творческого воображения и др.).

**Формы организации видов деятельности:** беседа, игра, встреча, практика, экскурсия, проект, презентация проекта и т.д.

## ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№	Тема	Форма	Количество
---	------	-------	------------

п/п		проведения занятия	во часов
	<b>Виды информации. Человек и компьютер</b>		<b>8</b>
1	Техника безопасности при работе на компьютере. Человек в мире информации	Беседа	1
2	Действия с данными	Практика	1
3	Объект и его свойства	Игра	1
4	Отношения между объектами	Игра	1
5	Компьютер как система	Практика	1
6	Документ и способы его создания	Практика	1
7	Повторение «Виды информации. Человек и компьютер»	Игра	1
8	Проверочная работа по теме «Виды информации. Человек и компьютер»	Экскурсия	1
	<b>Суждение, умозаключение, понятие</b>		<b>9</b>
9	Мир понятий. Деление понятия	Беседа	1
11	Обобщение понятий	Беседа	1
12	Отношения между понятиями	Игра	2
13	Понятия «истина» и «ложь»	Игра	1
14	Суждение	Практика	1
15	Умозаключение	Практика	1
16	Повторение по теме «Суждение, умозаключение, понятие»	Игра	1
17	Проверочная работа по теме «Суждение, умозаключение, понятие»	Игра	1
	<b>Мир моделей</b>		<b>8</b>
18	Модель объекта. Правила ТБ	Беседа	1
19	Текстовая и графическая модели	Игра	1
20	Алгоритм как модель действий	Игра	1
21	Формы записи алгоритмов. Виды алгоритмов	Практика	1
22	Исполнитель алгоритма	Беседа	1
23	Компьютер как исполнитель	Встреча	1
24	Повторение по теме «Мир моделей»	Игра	1
25	Проверочная работа по теме «Мир моделей»	Практика	1
	<b>Управление</b>		<b>9</b>
26	Кто, кем и зачем управляет?	Игра	1
27	Управляющий объект и объект управления	Беседа	1

28	Цель управления	Беседа	1
29	Управляющее воздействие	Практика	1
30	Средство управления	Практика	1
31	Результат управления	Игра	1
32	Современные средства коммуникации	Экскурсия	1
33	Повторение по теме «Управление»	Игра	1
34	Проверочная работа по теме «Управление»	Практика	1
	<b>Итого</b>		<b>34 ч</b>