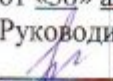



МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЁННОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
«БОЛЬШЕОКИНСКАЯ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА»

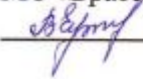
**РАССМОТРЕНО**

Заседание ШМО учителей  
естественно-математического  
цикла МКОУ  
«Большеокинская СОШ»  
Протокол № 1  
от «30» августа 2018 г.  
Руководитель МО  
 /Н.Ю.Исупова/

**СОГЛАСОВАНО**

Заседание МС  
МКОУ  
«Большеокинская СОШ»  
Протокол № 1  
от «31» августа 2018 г.  
Зам. директора по УВР  
 /Е.В.Ахметова /

**УТВЕРЖДАЮ**

Приказ № 42  
от «03» сентября 2018 г.  
Директор МКОУ  
«Большеокинская СОШ»  
МО «Братский район»  
 / В.М. Чучупал /



## Рабочая программа внеурочной деятельности «Информатика»

для обучающихся 2-4 классов  
на 2018-2019 учебный год

Разработал:  
Исупова Н.Ю.,  
учитель математики  
и информатики

с. Большеокинское

2018 год

Данная рабочая программа внеурочной деятельности «Информатика» для обучающихся 2-4 классов разработана на основе требований к результатам освоения ООП НОО МКОУ «Большеокинская СОШ» в соответствии с ФГОС НОО.  
Срок реализации программы 3 года.

## **Планируемые результаты освоения учебного предмета**

### **ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

- 1) формирование основ российской гражданской идентичности, чувства гордости за свою Родину, российский народ и историю России,;
- 2) формирование уважительного отношения к иному мнению, истории и культуре других народов;
- 3) овладение начальными навыками адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся мире;
- 4) принятие и освоение социальной роли обучающегося, развитие мотивов учебной деятельности и формирование личностного смысла учения;
- 5) развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки;
- 6) формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств;
- 7) развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;
- 8) 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;
- 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;
- 6) использование знаково-символических средств представления информации для создания моделей изучаемых объектов и процессов, схем решения учебных и практических задач;
- 7) 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;
- 8) 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;
- 9) определение общей цели и путей ее достижения; умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности;
- 10) готовность конструктивно разрешать конфликты посредством учета интересов сторон и сотрудничества;
- 11) овладение базовыми предметными и межпредметными понятиями, отражающими существенные связи и отношения между объектами и процессами;
- 12) формирование начального уровня культуры пользования словарями в системе универсальных учебных действий.

## Содержание программы

### 2 класс

#### **Виды информации. Человек и компьютер.**

Правила поведения в кабинете информатики. Человек и информация. Какая бывает информация. Источники информации. Приёмники информации. Компьютер и его части.

#### **Кодирование информации.**

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

#### **Информация и данные.**

Текст. Текстовые данные. Графические данные. Число, числовая информация, десятичное кодирование, двоичное кодирование, числовые данные.

#### **Документ и способы его создания.**

Документ, электронный документ. Поиск документа. Создание текстового и графического документа.

#### **Форма организации учебных занятий:** урок, практическая и проектная деятельность.

#### **Виды учебной деятельности**

Выполнять задания творческого характера; собирать и анализировать информацию; работать индивидуально, в парах, в группах; объяснять и обосновывать свой выбор; контролировать и оценивать свою работу и работу своих одноклассников.

### 3 класс

#### **Информация, человек и компьютер.**

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

#### **Действия с информацией.**

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

#### **Мир объектов.**

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

#### **Компьютер, системы и сети.**

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

#### **Итоговое повторение**

### 4 класс

#### **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.

#### **Итоговое повторение.**

## Тематическое планирование

### 2 класс

№ урока	Тема урока	Кол-во часов
	<b>Глава 1. Виды информации. Человек и компьютер – 8 часов</b>	
1	Техника безопасности при работе на компьютере. Человек и информация.	1
2	Какая бывает информация.	1
3	Источники информации.	1
4	Приёмники информации.	1
5	Компьютер и его части.	1
6	Повторение по теме «Виды информации. Человек и компьютер».	1
7	Контрольная работа по теме «Виды информации. Человек и компьютер».	1
8	Анализ контрольной работы по теме «Виды информации. Человек и компьютер».	1
	<b>Глава 2. Кодирование информации – 8 часов</b>	
9	Носители информации.	1
10	Кодирование информации.	1
11	Кодирование информации.	1
12	Письменные источники информации.	1
13	Языки людей и языки программирования.	1
14	Повторение по теме «Кодирование информации».	1
15	Выполнение проекта по теме «Кодирование информации».	1
16	Защита проекта по теме «Кодирование информации».	1
	<b>Глава 3. Информация и данные – 7 часов</b>	
17	Текстовые данные.	1
18	Графические данные.	1
19	Числовая информация.	1
20	Десятичное кодирование. Двоичное кодирование.	1
21	Числовые данные.	1
22	Выполнение проектов по теме «Информация и данные».	1
23	Защита проектов по теме «Информация и данные».	1
	<b>Глава 4. Документ и способы его создания – 11 часов</b>	
24	Документ и его создание.	1
25	Электронный документ и файл.	1
26	Поиск документа.	1
27	Создание текстового документа.	1
28	Создание графического документа.	1
29	Повторение по теме «Документ и способы его создания».	1
30	Повторение и обобщение за курс 2 класса.	1
31	Итоговая контрольная работа за курс 2 класса.	1
32	Анализ итоговой контрольной работы за курс 2 класса.	1
33	Выполнение проекта по теме «Человек и компьютер».	1
34	Защита проекта по теме «Человек и компьютер».	1

### 3 класс

№ урока	Тема урока	Кол-во часов
	<b>Глава 1. Информация, человек и компьютер – 6 часов</b>	
1	Техника безопасности и правила поведения в компьютерном классе. Человек и информация	1
2	Источники и приемники информации	1
3	Носители информации	1

4	Компьютер	1
5	Подготовка к контрольной работе № 1 по теме «Информация, человек и компьютер»	1
6	Контрольная работа № 1 по теме «Информация, человек и компьютер»	1
<b>Глава 2. Действия с информацией – 9 часов</b>		
7	Анализ контрольной работы по теме «Информация, человек и компьютер». Получение информации	1
8	Представление информации	1
9	Кодирование информации	1
10	Кодирование и шифрование данных	1
11	Хранение информации	1
12	Обработка информации	1
13	Обработка информации	1
14	Выполнение проектов по теме «Действия с информацией»	1
15	Защита проектов по теме «Действия с информацией»	1
<b>Глава 3. Мир объектов – 9 часов</b>		
16	Объект и его имя	1
17	Объект и его свойства	1
18-19	Функции объекта	2
20	Отношения между объектами	1
21	Характеристика объекта	1
22	Документ и данные об объекте	1
23	Выполнение проектов по теме «Мир объектов»	1
24	Защита проектов по теме «Мир объектов»	1
<b>Глава 4. Компьютер, системы и сети – 5 часов</b>		
25	Анализ контрольной работы по теме «Мир объектов». Компьютер – это система	1
26	Системные программы и операционная система	1
27	Файловая система	1
28	Компьютерные сети. Информационные системы	1
29	Повторение и обобщение по теме «Компьютер, системы и сети»	1
<b>Итоговое повторение – 5 часов</b>		
30	Повторение и обобщение за курс 3 класса	1
31	Итоговая контрольная работа за курс 3 класса	
32	Анализ итоговой контрольной работы за курс 3 класса	1
33	Выполнение проекта по теме «В мире информации»	1
34	Защита проекта по теме «В мире информации»	1

#### 4 класс

№ урока	Тема урока	Кол-во часов
<b>Глава 1. Повторение - 7 часов</b>		
1	Техника безопасности в кабинете информатики. Человек в мире информации	1
2	Действия с данными	1
3	Объект и его свойства	1
4	Отношения между объектами	1
5	Компьютер как система	1
6	Подготовка к контрольной работе № 1 по теме «Повторение материала, изученного в 3 классе»	1
7	Контрольная работа № 1 по теме «Повторение материала, изученного в 3 классе»	1

	<b>Глава 2. Понятие, суждение, умозаключение - 9 часов</b>	
8	Анализ контрольной работы по теме «Повторение материала, изученного в 3 классе». Мир понятий.	1
9	Деление понятий.	1
10	Обобщение понятий.	1
11	Отношения между понятиями.	1
12	Понятия «истина» и «ложь».	1
13	Суждение. Умозаключение.	1
14	Выполнение проекта по теме «Понятие, суждение, умозаключение»	1
15	За по теме «Понятие, суждение, умозаключение»	1
16	Анализ контрольной работы по теме « Понятие, суждение, умозаключение»	1
	<b>Глава 3. Мир моделей - 8 часов</b>	
17	Модель объекта	1
18	Текстовая и графическая модель	1
19	Алгоритм как модель действий	1
20	Формы записи алгоритмов. Виды алгоритмов	1
21	Исполнитель алгоритма	1
22	Компьютер как исполнитель	1
23	Выполнение проекта по теме «Мир моделей»	1
24	Защита проекта по теме «Мир моделей»	1
	<b>Глава 4. Управление - 6 часов</b>	
25	Анализ контрольной работы по теме «Мир моделей». Кто кем и зачем управляет.	1
26	Управляющий объект и объект управления	1
27	Цель управления. Управляющее воздействие	1
28	Средство управления. Результат управления	1
29	Современные средства коммуникации	1
30	Повторение и обобщение по теме «Управление»	1
	<b>Итоговое повторение – 4 часа</b>	
31	Обобщение и повторение за курс 4 класса	1
32	Итоговая контрольная работа за курс 4 класса	1
33	Выполнение проекта по теме «В мире информатики»	1
34	Защита проекта по теме «В мире информатики»	1