

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
Министерство образования и науки Удмуртской Республики  
Администрация муниципального образования "Муниципальный округ  
Селтинский район Удмуртской Республики"  
МКОУ Югдонская СОШ



**Рабочая программа внеурочной деятельности**  
**«Учимся, играя»**  
для обучающихся 9-10 лет

Составитель: Скурыгина О.В.  
учитель информатики

2023-2024 уч. год

## **Пояснительная записка**

Рабочая программа внеурочной деятельности «Учимся, играЯ» для 4 класса разработана на основе: Федерального государственного образовательного стандарта НОО, основной образовательной программы начального общего образования; авторской программы по «Информатике» для 2-4 классов начальной школы Н.В. Матвеевой, Е.И. Челак, Н.К. Конопатовой Л.П. Панкратовой, Н.А. Нуровой. Москва, БИНОМ

Целью курса: является формирование универсальных учебных действий, отражающих потребности ученика начальной школы в информационно-учебной деятельности, а также формирование начальных предметных компетентностей в части базовых теоретических понятий начального курса информатики и первичных мотивированных навыков работы на компьютере и в информационной среде, в том числе при изучении других дисциплин.

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.

### **Общая характеристика учебного предмета**

Обучение информатики в начальной школе нацелено на формирование первоначальных представлений о свойствах информации, способах работы с ней, в частности с использованием компьютера. Курс информатики вносит значимый вклад в формирование и развитие информационного компонента УУД, формирование которых является одним из приоритетов начального общего образования. Более того, информатика как учебный предмет, на котором целенаправленно формируются умения и навыки работы с информацией, может быть одним из ведущих предметов в формировании УУД.

Содержательные линии обучения информатике в начальной школе соответствуют содержательным линиям изучения предмета в основной школе, но реализуются на пропедевтическом уровне. По окончании обучения учащиеся должны продемонстрировать сформированные умения и навыки работы с информацией и применять их в практической деятельности и повседневной жизни.

Предлагаемый курс информатики опирается на основополагающие принципы общей дидактики: целостность и непрерывность, научность в сочетании с развивающим обучением. В частности, решения приоритетной задачи начального образования – формирования УУД – формируются умения строить модели решаемой задачи, решать нестандартные задачи. Развитие творческого потенциала каждого ребенка происходит при формировании навыков планирования в ходе решения различных задач.

В 4 классе рассматриваются темы «Мир понятий», и «Мир моделей», формируются представления о работе с различными научными понятиями, также вводится понятие информационной модели, в том числе компьютерной. Рассматриваются понятия исполнителя и алгоритма действий, формы записи алгоритмов. Дети осваивают понятия управления собой, другими людьми, техническими устройствами, ассоциируя себя с управляющим объектом и осознавая, что есть объект управления, осознавая цель и средства управления.

В процессе осознанного управления своей учебной деятельностью и компьютером, школьники осваивают соответствующую терминологию, грамотно выстраивают свою речь. Они учатся узнавать процессы управления в окружающей действительности, описывать их в терминах информатики, приводить примеры из своей жизни.

Логическое и алгоритмическое мышление также являются предметом целенаправленного формирования и развития в четвертом классе.

Занятия по программе курса внеурочной деятельности «Учимся, играя» помогают расширить представления детей об окружающем мире и отношениях в нём, формируют навыки пространственного ориентирования, способствуют психическому саморазвитию и межличностным отношениям, развивать творческие способности учащихся, их самостоятельности на всех этапах познавательного процесса от постановки целей и задач выполнения учебного задания до применения и использования знаний на практике.

Занятия в соответствии с возрастными особенностями учащихся (9-10 лет) – это занятия в форме познавательных и ролевых игр, путешествий, практических занятий, микроисследований, праздников, викторин.

Рабочая программа внеурочной деятельности по информатике рассчитана на 34 учебных часа (1 час в неделю) для 4 класса.

## Содержание учебного предмета

Содержание курса внеурочной деятельности «Учимся, играя» для 4 класса общеобразовательных школ в соответствии с существующей структурой школьного курса информатики представлено следующими укрупненными модулями:

### **Повторение (7 часов).**

Человек и информация. Действия с информацией. Объект и его свойства. Отношения и поведение объектов. Информационный объект и компьютер

### **Понятие, суждение, умозаключение (9 часов).**

Понятие. Деление и обобщение понятий. Отношения между понятиями. Совместимые и несовместимые понятия. Понятия "истина" и "ложь" Суждение. Умозаключения.

- «Тренировка ввода текстовой и числовой информации с помощью клавиатуры»
- «Редактирование изображений в растровом редакторе Paint»
- «Создание изображения в растровом редакторе Paint с использованием текста и элементов коллажа»
- «Создание комбинированного документа в текстовом процессоре Word»

### **Модель и моделирование (8 часов).**

Модель объекта. Модель отношений между объектами Алгоритм. Какие бывают алгоритмы Исполнитель алгоритма. Алгоритм и компьютерная программа.

- «Графический исполнитель Стрелочка: рисование простых геометрических фигур».
- «Графический исполнитель Стрелочка: рисование букв и цифр».
- «Рисование в векторном графическом редакторе, встроенном в Word, трехмерных изображений».

### **Информационное управление (9 часов).**

Цели и основа управления. Управление собой и другими людьми. Управление неживыми объектами. Схема управления. Управление компьютером.

- «Графический исполнитель Стрелочка: рисование замкнутых контуров».
- «Графический исполнитель Стрелочка: рисование сложных геометрических рисунков».
- «Рисунок на свободную тему»

## **Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения учебного предмета**

### **Личностные результаты**

Эти требования достигаются под воздействием применения методики обучения и особых отношений «учитель-ученик»:

- интерес к предметно-исследовательской деятельности;
- ориентация на понимание предложений и оценок учителей и товарищей, на самоанализ и самоконтроль результата;
- выражение положительного отношения к процессу познания: проявлять внимание, удивление, желание больше узнать;
- принятие и освоение социальной роли обучающегося,
- внутренняя позиция школьника на уровне положительного отношения к урокам информатики;
- понимание роли математических действий в жизни человека;
- освоение личностного смысла учения, желания учиться;
- актуализация примеров и сведений из личного жизненного опыта.

### **Метапредметные результаты**

Эти требования достигаются при освоении теоретического содержания курса, при решении учебных задач на компьютере, при выполнении проектов во внеурочное время – освоение УУД:

#### ***Регулятивные УУД***

- самостоятельно находить несколько вариантов решения учебной задачи;
- самостоятельно организовывать свое рабочее место,
- принимать и сохранять учебную задачу,
- соотносить выполненное задание с образцом, предложенным учителем,
- принимать установленные правила в планировании и контроле способа решения;
- учитывать выделенные учителем ориентиры действия в учебном материале.

#### ***Познавательные УУД:***

- поиск и выделение необходимой информации; применение методов информационного поиска, в том числе с помощью компьютерных средств;
- кодировать информацию в знаково-символической или графической форме;
- на основе кодирования информации самостоятельно строить модели понятий;
- сравнивать различные объекты: выделять из множества один или несколько объектов, имеющих общие свойства;
- анализировать объекты с целью выделения признаков (существенных, несущественных);
- моделировать – преобразовывать объекты из чувственной формы в модель, где выделены существенные характеристики объекта (пространственно-графическая или знаково-символическая);

- отвечать на простые и сложные вопросы учителя, самим задавать вопросы, находить нужную информацию в учебнике,
- проводить сравнение (по одному или нескольким основаниям, наглядное и по представлению, сопоставление и противопоставление), понимать выводы, сделанные на основе сравнения,
- наблюдать и делать самостоятельные простые выводы,
- использовать рисуночные и символические варианты математической записи

#### ***Коммуникативные УУД:***

- принимать участие в работе парами и группами, используя речевые и другие коммуникативные средства, строить монологические высказывания;
- контролировать свои действия в коллективной работе;
- допускать существование различных точек зрения, учитывать позицию партнера в общении.
- выполнять различные роли в группе, сотрудничать в совместном решении проблемы (задачи)
- оформлять свои мысли в устной и письменной речи с учетом своих учебных и жизненных речевых ситуаций,
- участвовать в диалоге;
- слушать и понимать других, высказывать свою точку зрения на события, поступки,
- понимать содержание вопросов и воспроизводить вопросы.

#### **Предметные результаты**

Эти требования достигаются при освоении теоретического содержания курса, при решении учебных задач в рабочей тетради и на компьютере, при выполнении проектов во внеурочное время:

- приобретение первоначальных представлений о компьютерной грамотности;
- умение представлять, анализировать и интерпретировать данные;
- использование знаково-символических средств представления информации для создания моделей изучаемых объектов, схем решения учебных и практических задач;
- умение вводить текст с помощью клавиатуры.
- выделять свойства объекта, определять, какие из них существенны для решения поставленной задачи (достижения цели);
- представлять одну и ту же информацию об объекте различными способами: в виде текста, рисунка, таблицы, диаграммы, числами;
- кодировать и декодировать сообщения по предложенным правилам;
- соблюдать правила техники безопасности при работе с компьютером;
- при работе с программами выделять смысловые зоны экрана (окна);
- определять назначение пиктограмм в программах;
- набирать текст и исправлять ошибки в пределах строки (например, делать подписи под рисунком, заполнять клетки кроссворда и т.).

- создавать изображения с использованием графических примитивов и редактировать их.

### Тематическое планирование

№ п/п	Название раздела	Кол-во часов
1.	Повторение. Человек и информация	7
2.	Понятие, суждение, умозаключение	9
3.	Модель и моделирование	8
4.	Информационное управление	9
5.	Резерв	1
ИТОГО		34 часа

**Календарно-тематическое планирование внеурочной деятельности  
«Учимся, играя» 4 класс 2023-2024 учебный год**

№ п/п	Тема занятия	Кол-во часов
	<b>Человек в мире информации (7 ч.)</b>	
1.	Техника безопасности.	1
2	Действия с данными	1
3.	Объект и его свойства	1
4.	Отношения между объектами	1
5.	Компьютер как система	1
6.	Повторение по разделу	1
7.	Повторение по разделу	1
	<b>Глава 2. Понятие, суждение, умозаключение. (9 часов)</b>	
8.	Мир понятий	1
9.	Деление понятий	1
10.	Обобщение понятий	1
11.	Отношения между понятиями	1
12.	Понятия «истина» и «ложь»	1
13	Суждение	
14.	Умозаключение	1
15.	Повторение по теме «Понятие, суждение, умозаключение».	1
16.	Повторение «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.	Повторение по разделу «Мир моделей».	1
24	Повторение по разделу «Мир моделей».	1
	<b>Глава 4. Управление (9 часов)</b>	
25	Кто кем и зачем управляет?	1
26.	Управляющий объект и объект управления	1
27.	Цель управления	1
28.	Управляющее воздействие	1
29.	Управляющее воздействие	1
30.	Результат управления	1
31.	Современные средства коммуникации Интернет	1
32	Современные средства коммуникации Интернет	1
33	Повторение по всем разделам за год	1



34	Повторение по всем разделам за год	1
	Всего часов:	34 часа

### **Учебно-методическое обеспечение образовательного процесса**

#### **Методические материалы для учителя**

- учебник «Информатика» (ч. 1, ч. 2), 4 класс; Н.В. Матвеева, Е.Н. Челак, Н.К., Конопатова и др. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2019.
- Можаров М.С., Сликишина И.В. Теория и методика обучения информатике. Учебное пособие. – Новокузнецк: изд-во КузГПА, 2010. – 152 с.

#### **Цифровые образовательные ресурсы и ресурсы сети интернет**

- ЭОР Единой коллекции к учебнику Н.В. Матвеевой и др. «Информатика», (<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://metodist.lbz.ru/authors/informatika/4/>)
- Лекторий «ИКТ в начальной школе» (<http://metodist.lbz.ru/lections/8/>)