

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Гимназия № 25»**

**РАССМОТРЕНО**

на заседании ШМО учителей  
математики и информатики  
Протокол 1 от 29.08.2025

**ПРИНЯТО**

на заседании  
педагогического совета  
Протокол № 1  
от «29» августа 2025 г.

**УТВЕРЖДАЮ:**

Директор МБОУ «Гимназия № 25»  
\_\_\_\_\_ **Саиткина В.И.**  
Приказ № 859  
от «29» августа 2025 г

Рабочая программа курса внеурочной деятельности  
**«Моя информационная культура»**  
(начальное общее образование)

**Составитель:**  
Костина Е.Д.,  
учитель информатики

**Кемерово 2025**

## Содержание

1. Пояснительная записка.....	3
2. Содержание курса внеурочной деятельности».....	7
3. Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности .....	17
4. Тематическое планирование .....	22
5. Список рекомендуемой литературы ....	28

## **1. Пояснительная записка**

Рабочая программа внеурочной деятельности «Моя информационная культура» имеет направленность: «информационная культура» и составлена в соответствии со следующими нормативными документами:

### **Федеральный уровень:**

- Указ Президента Российской Федерации от 21.07.2020 № 474 «О национальных целях развития Российской Федерации до 2030 года»;
- Федеральный закон "Об образовании в Российской Федерации" от 29.12.2012 № 273-ФЗ;
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996-р);
- План мероприятий по реализации Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года в 2021–2025 гг. (Распоряжение Правительства Российской Федерации от 12.11.2020 № 2945-р);
- Федеральный государственный образовательный стандарт (далее—ФГОС) начального общего образования (Приказ Министерства просвещения России от 31.05.2021 № 286);
- Приказ Министерства Просвещения РФ «Об утверждении федеральной образовательной программы начального общего образования» (№ 372 от 18.05.2023);
- Приказ Министерства Просвещения РФ «О внесении изменений в некоторые приказы Министерства Просвещения РФ, касающиеся федеральных образовательных программ начального общего образования, основного общего образования, среднего общего образования» (№ 704 от 09.10.2024);
- Постановление Государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 г. СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Письмо МОиН РФ от 18 августа 2017 года № 09-1672 «О направлении методических рекомендаций по уточнению понятия и содержания внеурочной деятельности в рамках реализации основных образовательных программ, в том числе в части проектной деятельности»;
- Письмо Министерства Просвещения Российской Федерации от 05.07.2022 № 1290/03 «О направлении методических рекомендаций об организации внеурочной деятельности в рамках реализации обновленных ФГОС начального и основного общего образования».

### **Региональный уровень**

- Закон Кемеровской области от 26.12.2018 № 122-ОЗ «Об утверждении Стратегии социально-экономического развития Кемеровской области до 2035 года»;
- Постановление правительства Кемеровской области - Кузбасса от 29.10.2020 № 642 «О внесении изменений в Постановление Коллегии Администрации Кемеровской области от 04.09.2013 № 367 «Об утверждении государственной программы Кемеровской области - Кузбасса «Развитие системы образования

Кузбасса» на 2014-2025 годы»;

- Государственная программа Кемеровской области – Кузбасса «Развитие системы образования Кузбасса на 2014 – 2025 годы» утверждена Постановлением Коллегии Администрации Кемеровской области от 04.09.2013 № 367 (с изменениями на 24.03.2021 № 13);

- Закон Кемеровской области "Об образовании" от 05.07.2013 № 86-ОЗ.

### **Гимназический уровень**

- Положение об организации внеурочной деятельности в МБОУ «Гимназия № 25» ЛНА № -05-03.

**Актуальность программы** В основу программы положен приоритет интеллектуального развития младших школьников перед другими задачами обучения. Программа ориентирована на формирование понятий информации и информационного процесса, представлений об информационной картине мира, о значении информации, информационных технологий в обществе, знакомство с функциональной структурой компьютера и его основными устройствами, основными практическими приемами работы в среде Windows, со стандартными приложениями Windows для вычислений, редактирования текста, создания графических изображений.

**Цель курса** -создание оптимальных условий для продуктивного взаимодействия детей с компьютером, для формирования устойчивого интереса к компьютеру, как помощнику в учебной и во внеурочной деятельности;

### **Задачи:**

- **развивать** понимание принципов устройства и функционирования объектов цифрового окружения, представления об истории и тенденциях развития информатики периода цифровой трансформации современного общества;

- **формировать** знания, умения и навыки грамотной постановки задач, возникающих в практической деятельности, для их решения с помощью информационных технологий, умения и навыки формализованного описания поставленных задач;

- **формировать** знания, умения и навыки эффективного использования основных типов прикладных программ (приложений) общего назначения и информационных систем для решения с их помощью практических задач, владение базовыми нормами информационной этики и права, основами информационной безопасности;

- **формировать** умение грамотно интерпретировать результаты решения практических задач с помощью информационных технологий, применять полученные результаты в практической деятельности.

Программа будет реализована в работе с учащимися 2-4 класса(ов).

Программа курса рассчитана на 102 часа: во 2 классе – 34 часа (1 час в неделю), в

3 классе – 34 часа (1 час в неделю), в 4 классе – 34 часа (1 час в неделю).

в рамках которых предусмотрены такие формы работы, как: беседы, практические занятия за ПК, участие в конкурсах, олимпиадах.

### **Взаимосвязь с федеральной рабочей программой воспитания**

Программа составлена на основе «Требований к результатам освоения основной образовательной программы», представленных в Федеральном государственном образовательном стандарте начального общего образования и основного общего образования, а также на основе характеристики планируемых результатов духовно-нравственного развития, воспитания и социализации обучающихся, представленной в Примерной программе воспитания (одобрено решением ФУМО от 02.06.2020 г.), нацелена на достижение всех основных групп образовательных результатов – личностных, метапредметных, предметных.

Программа реализуется по основным направлениям воспитания в соответствии с ФГОС НОО:

#### **Патриотическое воспитание:**

- ценностное отношение к отечественному культурному, историческому и научному наследию;
- понимание значения информатики как науки в жизни современного общества;
- заинтересованность в научных знаниях о цифровой трансформации современного общества.

#### **Духовно-нравственное воспитание:**

- ориентация на моральные ценности и нормы в ситуациях нравственного выбора;
- готовность оценивать своё поведение и поступки, а также поведение и поступки других людей с позиции нравственных и правовых норм с учётом осознания последствий поступков;
- активное неприятие асоциальных поступков, в том числе в сети Интернет

#### **Гражданское воспитание:**

- представление о социальных нормах и правилах межличностных отношений в коллективе, в том числе в социальных сообществах; соблюдение правил безопасности, в том числе навыков безопасного поведения в интернет-среде;
- ориентация на совместную деятельность при выполнении учебных, познавательных задач, создании учебных проектов;
- стремление к взаимопониманию и взаимопомощи в процессе этой учебной деятельности;
- стремление оценивать своё поведение и поступки своих товарищей с позиции нравственных и правовых норм с учётом осознания последствий поступков.

#### **Ценности научного познания:**

- наличие представлений об информации, информационных процессах и информационных технологиях, соответствующих современному уровню развития науки и общественной практики; интерес к обучению и познанию; любознательность; стремление к самообразованию;
- овладение начальными навыками исследовательской деятельности, установка на осмысление опыта, наблюдений, поступков и стремление совершенствовать пути достижения индивидуального и коллективного благополучия;
- наличие базовых навыков самостоятельной работы с учебными текстами, справочной литературой, разнообразными средствами информационных технологий, а также умения самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности

#### **Формирование культуры здоровья:**

- установка на здоровый образ жизни, в том числе и за счёт освоения и соблюдения требований безопасной эксплуатации средств ИКТ;
- соблюдение временных норм работы с компьютером. Трудовое воспитание:
- интерес к практическому изучению профессий в сферах профессиональной деятельности, связанных с информатикой, программированием и информационными технологиями, основанных на достижениях науки информатики и научно-технического прогресса.

#### **Экологическое воспитание:**

- наличие представлений о глобальном характере экологических проблем и путей их решения, в том числе с учётом возможностей ИКТ.

#### **Адаптация обучающегося к изменяющимся условиям социальной среды:**

- освоение обучающимися социального опыта, основных социальных ролей, соответствующих ведущей деятельности возраста, норм и правил общественного поведения, форм социальной жизни в группах и сообществах, в том числе в виртуальном пространстве

## **2. Содержание курса внеурочной деятельности «Моя информационная культура»**

### **1. Содержание курса внеурочной деятельности с указанием форм организации и видов деятельности**

<b>Раздел, содержание</b>	<b>Форма организации</b>	<b>Виды деятельности</b>
<b>2 класс</b> <b>Вводное занятие</b> Правила техники	Коллективная работа	<b>Познавательная деятельность</b> Беседа по теме «Техника безопасности в кабинете

безопасности. Правила гигиены.		информатики»
<b>Виды информации, человек и компьютер</b> Классификация видов информации по способам восприятия и представления. Основные устройства компьютера и технические средства, с помощью которых может быть реализован ввод информации (текста, звука, изображения) в компьютер.	Индивидуальная работа, групповая работа	<b>Познавательная деятельность</b> Презентация на тему «Виды информации»  Беседа по теме «Виды информации»
<b>Способы получения информации</b> Вид информации по способу восприятия ее человеком. Органы чувств. Источники, приёмники информации.	Коллективная работа Индивидуальная работа	<b>Познавательная деятельность</b> <b>Беседа по теме «Способы получения информации. Органы чувств»</b> <b>Презентация на тему</b> <b>Игровая деятельность</b> Игра «Что ты слышишь, видишь, чувствуешь и ощущаешь».
<b>Источники информации</b> Что такое источники информации, что может быть источником информации и с помощью чего можно получить информацию.	Индивидуальная работа, групповая работа	<b>Познавательная деятельность</b> Презентация по теме «Источники информации» Упражнение «Продолжи фразу» Практическое задание «Источники информации»
<b>Приемники информации.</b> Что такое приёмник информации, кто это или что? Приёмником, какой информации являешься ты?	Групповая работа	<b>Познавательная деятельность.</b> Обсуждение, приемников различных видах информации. Игра «Мини исследование».
<b>Компьютер и его части.</b> Использовать компьютер на уровне начального пользователя, а именно: правильно сидеть за компьютером, включать и	Индивидуальная работа.	<b>Игровая деятельность.</b> Практическая работа «Управление мышью» в онлайн тренажёре.

выключать его, запускать нужные программы, пользоваться мышью.		
<b>Кодирование информации.</b> <b>Носители информации.</b> Что или кто может быть носителем информации, примеры с записками, берестяной грамотой, камнем, следами на снегу.	Индивидуальная работа, групповая работа	<b>Познавательная деятельность.</b> Презентация по теме «Носители информации» Обсуждение, какими носителями информации ты пользуешься.
<b>Кодирование информации.</b> Знакомство с понятиями «код», «кодирование», «декодирование». Понятие «анаграмма», способы разгадывания анаграмм. Правила кодирования и декодирования слов и текста. Кодирование информации с помощью букв русского и английского алфавитов. Правила ввода букв и слов, удаления символов, форматирования и редактирования текста в MS Word.	Индивидуальная работа, групповая работа	<b>Игровая деятельность.</b> Практическая работа «азбука Морзе», Практическая работа «Код Цезаря. азбука пляшущих человечков»
<b>Письменные источники информации.</b> <b>Языки людей и языки программирования.</b> Выделение в тексте строчных и заглавных букв, исследование символов русского текста. Создание и оформление таблиц для решения задач в MS Office Word. Интерфейс MS Office Excel.	Индивидуальная работа.	<b>Познавательная деятельность. Игровая деятельность.</b> Презентация по теме «Письменные источники»  Практическая работа «Искусственные языки»
<b>Информация и данные.</b> <b>Текстовые данные.</b> Создание текста на	Индивидуальная работа.	<b>Познавательная деятельность.</b> Презентация по теме



заданную тему, представление текста в печатном виде. Продолжение знакомства с возможностями текстового редактора.		«Текстовые данные» Практическая работа «Текстовые данные»
<b>Графические данные.</b> Создать набор иллюстраций для инсценирования сказки. Научиться рисовать в графическом редакторе Paint.	Индивидуальная работа.	<b>Познавательная деятельность</b> Практическая работа «Раскрашивание компьютерных рисунков», Создание компьютерного рисунка с помощью инструментов карандаш, кисть, распылитель.
<b>Числовая информация.</b> Знакомство с дата, календарь, время, номер телефона, цена, количество предметов. Число несёт в себе информацию о размере предметов, о расстоянии, о времени; с помощью чисел можно закодировать текстовую информацию и т.д.	Индивидуальная работа	<b>Игровая деятельность</b> Презентация по теме «Числовая информация» Разгадывание кроссворда, разгадывание загадок, рисование рисунка «Числовая информация»
<b>Двоичное кодирование.</b> Звуковое кодирование, буквенное кодирование и иероглифы. Абука Морзе, флажковая (семафорная) азбука, Код Цезаря. азбука пляшущих человечков.	Индивидуальная работа.	<b>Познавательная деятельность.</b> Разгадывание ребуса, кодирование звуковое сообщение с помощью знаков на бумаге. Практическая работа «Десятичное кодирование»
<b>Числовые данные.</b> Вычисление значений арифметических выражений с помощью программы Калькулятор.	Индивидуальная работа	<b>Игровая деятельность</b> Практическое задание, задумайте любое трёхзначное число. С помощью Калькулятора выполните следующую цепочку преобразований: Умножьте задуманное число на 3; К ответу прибавьте 9; К ответу прибавьте 15;

		Из ответа вычитите 3; Разделите ответ на 3; Из ответа вычитите задуманное число. У вас должно получиться число
<b>Документ и способы его создания.</b> Документ и его создание. Какие бывают документы и как они создаются. Научится использовать различные документы для получения информации.	Индивидуальная работа	<b>Игровая деятельность.</b> Игра «Клавиатурный тренажер в режиме ввода слогов» Практическая работа «Набор текста, содержащего заглавные и строчные русские и латинские буквы, цифры и специальные символы».
<b>Электронный документ и файл.</b> Работа в текстовом редакторе. Описать достоинства и недостатки эл. документов с точки зрения их хранения и передачи.	Индивидуальная работа	<b>Познавательная деятельность.</b> Практическая работа. «Создать текстовый документ, который содержит описание рисунка. Сохранить документ под именем «Электронный документ»»
<b>Поиск документа.</b> Примеры со словами, с которыми учащиеся могли познакомиться на уроках русского языка, чтения.	Индивидуальная работа.	<b>Познавательная деятельность.</b> Поиск данных в сети Интернет по ключевому слову.
<b>Создание текстового документа.</b> Компьютерный, электронный текст. Создать электронный документ и освоить приёмы работы с текстом.	Индивидуальная работа.	<b>Познавательная деятельность.</b> Придумать короткий рассказ о компьютере. Ввести текст в память компьютера с помощью клавиатуры. Создать три копии набранного текста. Каждую из них выделить цветом: красным, синим, зеленым. Вторую копию выделить полужирным.
<b>Создание графического документа.</b> Знакомство с возможностями графического редактора. Рисование. Цвета. Графические примитивы.	Индивидуальная работа.	<b>Игровая деятельность.</b> Практическая работа «Создание компьютерного рисунка с помощью инструмента Многоугольник» «Создание компьютерного рисунка с помощью инструмента Кривая»

Раздел, содержание	Форма организации	Виды деятельности
<p><b>3 класс</b>  <b><u>Правила поведения в компьютерном классе</u></b>  Следовать рекомендациям по безопасной работе в классе с вычислительной техникой, в том числе с компьютером.  Следовать гигиеническим рекомендациям.</p>	<p>Коллективная работа</p>	<p><b>Познавательная деятельность.</b>  Беседа по теме «Техника безопасности в кабинете информатики»</p>
<p><b>Повторение: информация, человек и компьютер. Человек и информация.</b>  Повторить понятия «источник информации», «приёмник информации», «естественный источник информации», «искусственный источник информации». Сбор информации. Многообразие носителей информации. Правила работы с носителями информации.</p>	<p>Индивидуальная работа, групповая работа</p>	<p><b>Проблемно-ценностное общение.</b>  Обсуждение чем отличаются искусственные источники информации от естественных источников.  Составить короткий рассказ о том, как люди получают информацию от источника, и записать его в рабочую тетрадь.</p>
<p><b>Компьютер.</b>  Назвать части компьютера, анализировать и сравнить их между собой, использовать для этого диаграммы, схемы и таблицы.</p>	<p>Индивидуальная работа, групповая работа</p>	<p><b>Игровая деятельность.</b>  Презентация по теме «Компьютер»  Игра «Что ты знаешь о компьютерах»  Разгадывание кроссворда «Компьютер»</p>
<p><b>Кодирование информации. Хранение информации.</b>  Кодировать и декодировать информацию. Правила кодирования и декодирования слов и текста. Способы и виды представления информации в различных формах.</p>	<p>Индивидуальная работа, групповая работа</p>	<p><b>Игровая деятельность.</b>  Игра, преобразование одной формы представления информации, в другую (текста в схему, текста в числовое выражение, таблицы в текст или схему и т. д.);</p>

<p><b>Обработка информации и данных.</b> Построение каждым ребенком фрагмента генеалогического дерева своей семьи. Знакомство ребят с применением деревьев для решения различных прикладных и практических задач, в частности, описания структуры родственных отношений в семье.</p>	<p>Индивидуальная работа, групповая работа</p>	<p><b>Познавательная деятельность.</b> Презентация по теме «Обработка информации и данных» Практическая работа «Дерево поколений»</p>
<p><b>Мир объектов. Объект, его имя и свойства. Функции объекта.</b> Называть виды имен объектов; различать функции объектов: назначение, элементный состав, действия; давать характеристику объекту; Описывать предмет (существо, явление), называя его составные части и действия;</p>	<p>Индивидуальная работа.</p>	<p><b>Познавательная деятельность.</b> Представить в тетради и на экране компьютера одну и ту же информацию об объекте различными способами.  Практическая работа «Характеристика компьютера»</p>
<p><b>Компьютер, системы и сети.</b> Программы поиска информации, панели инструментов, открытие окна, завершение работы в программе. Копирование текста, рисунка, сохранение и редактирование информации. Защита компьютера. Вирусы и антивирусы.</p>	<p>Индивидуальная работа, групповая работа</p>	<p><b>Познавательная деятельность.</b>  Обсуждение что произойдет, к системной шине подсоединить новое устройство, например телескоп. Потребуется ли новая программа, которая будет обслуживать это устройство?  Практическая работа « Прикладные программы»</p>

<p><b>Системные программы и операционная система.</b> Понимать, что такое документ, какие документы бывают и как они создаются. Уметь работать с разными видами информации: текстом, рисунком, знаком, опорной информацией в рамке с восклицательным знаком, фотографией, схемой; - формирование понятия «Изобразим это в виде схемы...»</p>	Групповая работа	<p><b>Игровая деятельность.</b>  Презентация по теме «Системные программы и операционные системы»  Обсудить и проанализировать, какие файлы и папки представлены в файловой системе на компьютере в классе.  Игра «Системные программы»  Практическое задание «Составление схемы»</p>
<p><b>Компьютерные сети. Информационные системы.</b> Назвать части компьютера, программы и виды данных; составлять сравнительную характеристику локальной и глобальной сетей, компьютера и сервера.</p>	Индивидуальная работа.	<p><b>Игровая деятельность.</b>  Презентация по теме «Компьютерные сети» Игра « Браузер» Практическая работа «Словарь»</p>

Раздел, содержание	Форма организации	Виды деятельности
<p><b>4 класс</b> <b><u>Правила поведения в компьютерном классе</u></b> Следовать рекомендациям по безопасной работе в классе с вычислительной техникой, в том числе с компьютером.</p>	Коллективная работа	<p><b>Познавательная деятельность.</b> Беседа по теме «Техника безопасности в кабинете информатики»</p>
<p><b><u>Интернет и его возможности</u></b> <b>Интернет и его роль в жизни человека.</b> Поиск информации через интернет. Работа с информацией, полученной через интернет.</p>	Групповая работа	<p><b>Познавательная деятельность.</b> Презентация по теме «Интернет и его возможности» Интерпретация информации: объяснение, сравнение и обобщение данных,</p>

Как защитить компьютер при работе в сети Интернет. Безопасный интернет		формулирование выводов и прогнозов.
<b>Создание презентации.</b> Окно программы MS PowerPoint Мультимедиа технологии. разработка презентации. Окно программы MS PowerPoint. Назначение панели инструментов. Электронные презентации. MS PowerPoint. возможности. Объекты MS PowerPoint	Индивидуальная работа	<b>Познавательная деятельность.</b>  Практическая работа: Создание новой презентации на основе предлагаемой структуры.  Создание презентаций из нескольких слайдов. Работа с пустой презентацией.
<b>Дизайн презентации.</b> Создание фона. Создание текста. вставка рисунков. Настройка анимации текста и рисунков. Запуск и наладка презентации. Добавление эффектов мультимедиа	Индивидуальная работа	<b>Познавательная деятельность.</b> Работа со слайдами. Операции со слайдами Использование шаблонов дизайна для придания презентации единого стиля. Создание собственного шаблона. Оригинальные цветовые решения. Создание цветовой схемы.
<b>Интерактивная презентация.</b> Контекстное меню. Действия с презентациями Основные элементы интерфейса программы PowerPoint. Панели инструментов: стандартная, форматирование, рисование.	Индивидуальная работа	<b>Игровая деятельность.</b> Вставка графических объектов Вставка автофигур в презентацию. Вставка картинок, вставка диаграмм, создание диаграмм. Работа с объектами. Выделение или снятие выделения объекта
<b>Проектная деятельность.</b> Создание презентации, состоящей из нескольких слайдов. Презентация собственных мини-проектов	Индивидуальная работа	<b>Познавательная деятельность.</b> Подготовка собственных мини-проектов к презентации и защите. Презентация собственных мини-проектов.

<b>Мир моделей</b> <b>Модель объекта</b> Научиться называть цель создания и использования модели, определять, чем модель отличается от объекта-оригинала, использовать для этого рисунки, диаграммы, схемы, таблицы.	Индивидуальная работа, групповая работа	<b>Познавательная деятельность.</b> Презентация по теме «Мир моделей» Практическая работа, рисование рисунка Модель жилого дома.
<b>Текстовая и графическая модель.</b> Создавать текстовые и графические модели.	Индивидуальная работа	<b>Познавательная деятельность.</b> Практическая работа «Модель отношений»
<b>Алгоритм как модель действий.</b> Отличать алгоритм от плана действий, составление алгоритмов.	Индивидуальная работа	<b>Игровая деятельность.</b> Составление алгоритмов «Посади дерево», «Завари чай», «Купи хлеб».
<b>Формы записи алгоритмов.</b> Знакомство со средой КУМИР. Изучение интерфейса программы.	Индивидуальная работа	<b>Игровая деятельность.</b> Изучение СКИ исполнителя Робот
<b>Исполнитель алгоритма.</b> Составить список команд, которые может выполнять данный исполнитель.	Индивидуальная работа.	<b>Игровая деятельность.</b> Изучение СКИ исполнителя Черепаха.
<b>Компьютер как исполнитель.</b> Составление алгоритмов для учебных исполнителей среды программирования КуМир.	Индивидуальная работа, групповая работа	<b>Игровая деятельность.</b> Игра «Путешествие по стране Информатике»

### **3. Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности**

**Личностные результаты** освоения рабочей программы курса внеурочной деятельности «Инфознайка» достигаются в единстве учебной и воспитательной деятельности в соответствии с традиционными российскими социокультурными и духовно-нравственными ценностями, принятыми в обществе правилами и нормами поведения, и способствуют процессам самопознания, самовоспитания и саморазвития, формирования внутренней позиции личности.

Личностные результаты освоения данной программы отражают готовность обучающихся руководствоваться системой позитивных ценностных ориентаций и расширение опыта деятельности на ее основе и в процессе реализации основных направлений воспитательной деятельности, в том числе в части:

**Личностные результаты** данной программы достигаются в единстве учебной и воспитательной деятельности в соответствии с традиционными российскими социокультурными и духовно-нравственными ценностями, принятыми в обществе



правилами и нормами поведения и способствуют процессам самопознания, самовоспитания и саморазвития, формирования внутренней позиции личности.

Личностные результаты отражают готовность обучающихся руководствоваться ценностями и приобретение первоначального опыта деятельности на их основе, в том числе в части:

**Ценности научного познания:**

первоначальные представления о научной картине мира;

познавательные интересы, активность, инициативность, любознательность и самостоятельность в познании.

**Метапредметные результаты освоения данной программы:**

Овладение универсальными учебными познавательными действиями:

1) базовые логические действия:

сравнивать объекты, устанавливать основания для сравнения, устанавливать аналогии;

объединять части объекта (объекты) по определенному признаку;

определять существенный признак для классификации, классифицировать предложенные объекты;

находить закономерности и противоречия в рассматриваемых фактах, данных и наблюдениях на основе предложенного педагогическим работником алгоритма;

выявлять недостаток информации для решения учебной (практической) задачи на основе предложенного алгоритма;

2) базовые исследовательские действия:

определять разрыв между реальным и желательным состоянием объекта (ситуации) на основе предложенных педагогическим работником вопросов;

сравнивать несколько вариантов решения задачи, выбирать наиболее подходящий (на основе предложенных критериев);

3) работа с информацией:

выбирать источник получения информации;

согласно заданному алгоритму находить в предложенном источнике информацию, представленную в явном виде;

распознавать достоверную и недостоверную информацию самостоятельно или на основании предложенного педагогическим работником способа ее проверки;

соблюдать с помощью взрослых (педагогических работников, родителей (законных представителей) несовершеннолетних обучающихся) правила информационной безопасности при поиске информации в сети Интернет;

анализировать и создавать текстовую, видео, графическую, звуковую, информацию в соответствии с учебной задачей;

самостоятельно создавать схемы, таблицы для представления информации.

Овладение универсальными учебными коммуникативными действиями:

1) общение: воспринимать и формулировать суждения, выражать эмоции в соответствии с целями и условиями общения в знакомой среде;  
проявлять уважительное отношение к собеседнику, соблюдать правила ведения диалога и дискуссии;

признавать возможность существования разных точек зрения;

корректно и аргументированно высказывать свое мнение;

строить речевое высказывание в соответствии с поставленной задачей;

создавать устные и письменные тексты (описание, рассуждение, повествование);

готовить небольшие публичные выступления;

подбирать иллюстративный материал (рисунки, фото, плакаты) к тексту выступления;

2) совместная деятельность:

формулировать краткосрочные и долгосрочные цели (индивидуальные с учетом участия в коллективных задачах) в стандартной (типовой) ситуации на основе предложенного формата планирования, распределения промежуточных шагов и сроков;

принимать цель совместной деятельности, коллективно строить действия по ее достижению: распределять роли, договариваться, обсуждать процесс и результат совместной работы;

проявлять готовность руководить, выполнять поручения, подчиняться;

ответственно выполнять свою часть работы;

оценивать свой вклад в общий результат;

выполнять совместные проектные задания с опорой на предложенные образцы.

Овладение универсальными учебными регулятивными действиями:

1) самоорганизация:

планировать действия по решению учебной задачи для получения результата;  
выстраивать последовательность выбранных действий;

2) самоконтроль:

устанавливать причины успеха/неудач учебной деятельности;

корректировать свои учебные действия для преодоления ошибок.

### **Предметные результаты**

#### первый год обучения

К концу обучения обучающиеся должны знать:

- правила техники безопасности;
- правила работы за компьютером;
- назначение и работу стандартных программ «Блокнот» и «Калькулятор»;
- возможности текстового редактора WORD;

должны уметь:

- соблюдать требования безопасности труда и пожарной безопасности;
- включить, выключить компьютер;

- работать с устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь);
- печатать информацию на клавиатуре;
- работать со стандартными приложениями Windows;
- запустить нужную программу, выбирать пункты меню, правильно закрыть программу;
- работать с программами Клавиатурный тренажер, WORD, Блокнот, Калькулятор;
- осуществлять обработку и фотомонтаж изображений в программе GIMP.

## **второй год обучения**

К концу обучения обучающиеся должны знать:

правила техники безопасности и правила работы за компьютером;  
устройство персонального компьютера, основные блоки;  
устройства ввода и вывода информации;  
основные блоки клавиш;  
понятие информации, свойства информации, информационные процессы;  
назначение и работу графического редактора PAINT;  
назначение и работу конструктора мультфильмов Мульти-Пульти;  
назначение и работу конструктора игр Незнайка на Луне;  
виды программ для моделирования трехмерных объектов.

должны уметь:

соблюдать требования безопасности труда и пожарной безопасности; включить, выключить компьютер;  
работать с устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, дисководы);  
запустить нужную программу, выбирать пункты меню, правильно закрыть программу.  
работать со стандартными приложениями Windows;  
пошагово выполнять алгоритм практического задания;  
осуществлять поиск информации на компьютере;  
работать с программами GIMP, «Пиктомир», Sweet Home 3D, Незнайка на Луне;  
находить сходства и отличия реальных объектов и их моделей.

## **третий год обучения**

К концу обучения обучающиеся должны знать:

правила техники безопасности и правила работы за компьютером;  
понятие информации, свойства информации;  
основные операционные системы и их отличия;  
определение файла и файловой системы;  
правила печати текстовой информации;  
устройство персонального компьютера, основные блоки;  
устройства ввода и вывода информации;  
классификации вирусов;  
способы защиты информации;  
понятие алгоритм, свойства алгоритмов;  
компьютерные сети;

определение файла и файловой системы;  
назначение и работу программ PowerPoint  
назначение и принцип работы среды программирования Scratch 2.

должны уметь:

соблюдать требования безопасности труда и пожарной безопасности;  
работать с устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, принтер);  
работать с основными блоками компьютера, и подключать их;  
набирать информацию на русском регистре;

запустить нужную программу, выбрать пункты меню, правильно закрыть программу;

работать с программой Scratch 2;  
работать с разными видами информации;  
программировать различные события;  
распознавать некоторые вирусы;  
составлять и реализовывать алгоритмы;  
решать задачи с использованием блок-схем;  
работать с разными видами информации;  
осуществлять отбор нужной информации;

осуществлять поиск информации в интернете, выделять из общего списка  
нужные

фрагменты;

пользоваться антивирусными программами;  
осуществлять ручной поиск вредоносных программ;  
создавать презентации в программе PowerPoint

**4. Тематическое планирование**  
**2 класс (34 недели, 1 час в неделю, 34 часа)**

№ п/п	Раздел, тема	Количество часов			Форма контроля	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы <sup>1</sup>
		Всего	Теория	Практика		
	I. Виды информации, человек и компьютер. ( 9ч.)					
1	Правила техники безопасности	1	1		Беседа	<a href="http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/3/files/eor5/presentations/5-2-1-kompjuter-universalnaja-mahina-dlja-raboty-s-informaciej.ppt">http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/3/files/eor5/presentations/5-2-1-kompjuter-universalnaja-mahina-dlja-raboty-s-informaciej.ppt</a>
1	Виды информации, человек и компьютер	1	1			<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/vWindows5.zip">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/vWindows5.zip</a>
2	Способы получения информации	2	1	1		<a href="http://school-collection.edu.ru/catalog/res/f94504de-9f7f-4c2c-8ae2-2155adee914c/?interfae=catalog">http://school-collection.edu.ru/catalog/res/f94504de-9f7f-4c2c-8ae2-2155adee914c/?interfae=catalog</a> <a href="http://school-collection.edu.ru/catalog/res/5d9a3e71-9364-4549-9547-6c2606387971/?interfacecatalog">http://school-collection.edu.ru/catalog/res/5d9a3e71-9364-4549-9547-6c2606387971/?interfacecatalog</a>
3	Источники информации.	2	1	1	Упражнение	<a href="http://school-collection.edu.ru/catalog/res/5d9a3e71-9364-4549-9547-6c2606387971/?interface=catalog">http://school-collection.edu.ru/catalog/res/5d9a3e71-9364-4549-9547-6c2606387971/?interface=catalog</a>
4	Приемники информации.	2	2		Обсуждение	<a href="http://www.lbz.r/files/5814/">http://www.lbz.r/files/5814/</a>
5	Компьютер и его части.	2	2			<a href="http://www.lbz.ru/files/5814/">http://www.lbz.ru/files/5814/</a>

<sup>1</sup> Электронные (цифровые) образовательные ресурсы – это активные ссылки на электронные учебники, мультимедийные программы, электронные библиотеки, коллекции цифровых образовательных ресурсов (например, Учи.ру, РЭШ и т.п.); допустимо указывать ссылки на образовательные материалы из [rutube.ru](http://rutube.ru). Надо подобрать ресурс к каждому уроку!

<i>II. Кодирование информации. ( 7 ч.)</i>						
6	Носители информации.	1	1		Обсуждение	<a href="http://school-collection.edu.ru/catalog/res/9af50ad7-d6a7-4782-a92d-6bd4de9be3a7/?interface=catalog">http://school-collection.edu.ru/catalog/res/9af50ad7-d6a7-4782-a92d-6bd4de9be3a7/?interface=catalog</a>
7	Кодирование информации.	2	1	1	игра	<a href="http://www.lbz.ru/files/5814/">http://www.lbz.ru/files/5814/</a>
8	Письменные источники информации.	2	1	1	Практическая работа	<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/vWindows5">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/vWindows5</a>
9	Языки людей и языки программирования.	2	1	1	Практическая работа	<a href="http://www.lbz.ru/files/5814/">http://www.lbz.ru/files/5814/</a>
<i>III. Информация и данные. (11 ч.)</i>						
10	Текстовые данные.	2	1	1	Практическая работа	<a href="http://www.lbz.ru/files/5814/">http://www.lbz.ru/files/5814/</a>
11	Графические данные.	2	1	1	творческое дело	<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/vWindows5.zip">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/vWindows5.zip</a>
12	Числовая информация.	2	1	1	игра	<a href="http://school-collection.edu.ru/catalog/res/e9e28a73-377f-0000-e01c-9c38718a1a2f/?interface=catalog">http://school-collection.edu.ru/catalog/res/e9e28a73-377f-0000-e01c-9c38718a1a2f/?interface=catalog</a>
13	Десятичное кодирование.	2	1	1	игра	<a href="http://www.lz.ru/files/5814/">http://www.lz.ru/files/5814/</a>
14	Двоичное кодирование.	2	1	1	Практическая работа	<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/vWindows5.zip">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/vWindows5.zip</a>
15	Числовые данные	1		1	викторина	<a href="http://school-collection.edu.ru/catalog/res/e9e28a73-377f-0000-e01c-9c38718a1a2f/?interface=catalog">http://school-collection.edu.ru/catalog/res/e9e28a73-377f-0000-e01c-9c38718a1a2f/?interface=catalog</a>

	<i>IV. Документ и способы его создания.( 7ч.)</i>					
16	Документ и его создание.	1		1	Практическая работа	<a href="http://www.lb.ru/files/5814/">http://www.lb.ru/files/5814/</a>
17	Электронный документ и файл.	2	1	1	Практическая работа	<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/vWindows5.zip">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/vWindows5.zip</a>
18	Поиск документа.	1		1	Поисковая работа	<a href="http://school-collection.edu.ru/catalog/res/ef01b828-5322-45cf-9f15-0c62e4852cae/?interface=catalog">http://school-collection.edu.ru/catalog/res/ef01b828-5322-45cf-9f15-0c62e4852cae/?interface=catalog</a>
19	Создание текстового документа.	1		1	Практическая работа	<a href="http://www.ru/files/5814/">http://www.ru/files/5814/</a>
20	Создание графического документа.	2	1	1	Практическая работа	<a href="http://school-collection.edu.ru/catalog/res/e9e28a73-377f-0000-e01c-9c38718a1a2f/?interface=catalog">http://school-collection.edu.ru/catalog/res/e9e28a73-377f-0000-e01c-9c38718a1a2f/?interface=catalog</a>

**3 класс (34 недели, 1 час в неделю, 34 часа)**

№ п/п	Раздел, тема	Количество часов			Форма контроля	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы <sup>1</sup>
		Всего	Теория	Практика		
	<i>I. Повторение: информация, человек и компьютер. (9 ч.)</i>					
1	Правила поведения в компьютерном классе	1	1		беседа	<a href="http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/3/files/eor5/presentations/5-2-1-kompjuter-universalnaja-mahina-dlja-raboty-s-informaciej.ppt">http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/3/files/eor5/presentations/5-2-1-kompjuter-universalnaja-mahina-dlja-raboty-s-informaciej.ppt</a>
2	Человек и информация.	3	2	1	Обсуждение	<a href="http://school-collection.edu.ru/catalog/res/225c4a0a-6945-4882-92b2-fdf0cbb391b5/?interface=catalog">http://school-collection.edu.ru/catalog/res/225c4a0a-6945-4882-92b2-fdf0cbb391b5/?interface=catalog</a>

5	Компьютер.	5	1	4	игра	<a href="http://school-collection.edu.ru">http://school-collection.edu.ru</a>
<i>I. Действия с информацией. (8 ч.)</i>						
10	Кодирование информации. Хранение информации	3	2	1	игра	<a href="http://www.lbz.ru/files/5814/">http://www.lbz.ru/files/5814/</a>
13	Обработка информации и данных.	5	2	3		<a href="http://school-collection.edu.ru/catalog/res/225c4a0a-6945-4882-92b2-fdf0cbb391b5/?interface=catalog">http://school-collection.edu.ru/catalog/res/225c4a0a-6945-4882-92b2-fdf0cbb391b5/?interface=catalog</a>
<i>II. Мир объектов. (4 ч.)</i>						
13	Объект, его имя и свойства. Функции объекта.	4	2	2		<a href="http://school-collection.edu.ru">http://school-collection.edu.ru</a>
<i>III. Компьютер, системы и сети. (13 ч.)</i>						
18	Компьютер, системы и сети	5	2	3	Практическая работа	<a href="http://www.lbz.ru/files/5814/">http://www.lbz.ru/files/5814/</a>
19	Системные программы и операционная система	3	3		Обсуждение	<a href="http://school-collection.edu.ru/catalog/res/9af50ad7-d6a7-4782-a92d-6bd4de9be3a7/?interface=catalog">http://school-collection.edu.ru/catalog/res/9af50ad7-d6a7-4782-a92d-6bd4de9be3a7/?interface=catalog</a>
	Компьютерные сети информационные сети	5	1	4	игра	<a href="http://school-collection.edu.ru/catalog/res/225c4a0a-6945-4882-92b2-fdf0cbb391b5/?interface=catalog">http://school-collection.edu.ru/catalog/res/225c4a0a-6945-4882-92b2-fdf0cbb391b5/?interface=catalog</a>

**4 класс (34 недели, 1 час в неделю, 34 часа)**

№ п/ п	Раздел, тема	Количество часов			Форма контроля	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы <sup>1</sup>
		Всего	Теория	Практика		
	I. Интернет и его возможности (1 ч.)					



1	Правила поведения компьютерном классе	1	1		Беседа	<a href="http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/3/files/eor5/presentations/5-2-1-kompjuter-universalnaja-mahina-dlja-raboty-s-informaciej.ppt">http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/3/files/eor5/presentations/5-2-1-kompjuter-universalnaja-mahina-dlja-raboty-s-informaciej.ppt</a>
<i>Интернет и его возможности( 23 ч.)</i>						
2	Интернет и его роль в жизни человека	2	1	1		<a href="http://school-collection.edu.ru/catalog/res/d1d68">http://school-collection.edu.ru/catalog/res/d1d68</a>
3	Создание презентации	7	1	6	Практическая работа	<a href="http://school-collection.edu.ru/catalog/res/225c4a0a-6945-4882-92b2-fdf0cbb391b5/?interface=catalog">http://school-collection.edu.ru/catalog/res/225c4a0a-6945-4882-92b2-fdf0cbb391b5/?interface=catalog</a>
4	Дизайн презентации	6	1	5	Творческое дело	<a href="http://school-collection.edu.ru">http://school-collection.edu.ru</a>
5	Интерактивная презентация	5	1	4	игра	<a href="http://school-collection.edu.ru/catalog">http://school-collection.edu.ru/catalog</a>
6	Проектная деятельность	3	3		Практическая работа	<a href="http://www.lbz.ru/files/5814/">http://www.lbz.ru/files/5814/</a>
<i>Мир моделей(10 ч.)</i>						
7	Модель объекта	2	1	1	творческое дело	
8	Текстовая и графическая модель	3	1	2		<a href="http://school-collection.edu.ru/catalog/res/225c4a0a-6945-4882-92b2-fdf0cbb391b5/?interface=catalog">http://school-collection.edu.ru/catalog/res/225c4a0a-6945-4882-92b2-fdf0cbb391b5/?interface=catalog</a>
9	Алгоритм как модель действий	2	1			<a href="http://school-collection.edu.ru/catalog/res/9af50ad7-">http://school-collection.edu.ru/catalog/res/9af50ad7-</a>
10	Формы записи алгоритмов	1	1		Практическая работа	<a href="http://school-collection.edu.ru/catalog/res/225c4a0a-6945-4882-92b2-fdf0cbb391b5/?interface=catalog">http://school-collection.edu.ru/catalog/res/225c4a0a-6945-4882-92b2-fdf0cbb391b5/?interface=catalog</a>
11	Исполнитель	1	1			

	алгоритма					
12	Компьютер как исполнитель	1	1		Практическая работа	<a href="http://www.lbz.ru/files/5814/">http://www.lbz.ru/files/5814/</a>

## СПИСОК РЕКОМЕНДУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Учебник «Информатика» (ч. 1, ч. 2), 2 класс; Н.В. Матвеева, Е.Н. Челак, Н.К., Конопатова и др. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2018-2020.
2. Учебник «Информатика» (ч. 1, ч. 2), 3 класс; Н.В. Матвеева, Е.Н. Челак, Н.К., Конопатова и др. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2020.
3. Учебник «Информатика» (ч. 1, ч. 2), 4 класс; Н.В. Матвеева, Е.Н. Челак, Н.К., Конопатова и др. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2020.

### **Интернет-ресурсы:**

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