

Приложение  
к основной образовательной программе  
начального общего образования

Муниципальное образовательное бюджетное учреждение  
«Средняя общеобразовательная школа №6 с углублённым  
изучением отдельных предметов» г. Всеволожска

**Рабочая программа**  
**по внеурочной деятельности**  
**(направление: информационная культура)**

**«Мой друг – компьютер»**

2 «а» класс

2023 – 2024 уч.г.

Составлена  
учителем начальных классов  
Ерёменко Е.Р.

г. Всеволожск

## Пояснительная записка

Рабочая программа внеурочной деятельности направления информационной культуры развития личности «Мой друг – компьютер» в начальной школе составлена в соответствии с требованиями федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, авторской программы «Информатика и ИКТ (информационные и коммуникационные технологии)» (для четырёхлетней начальной школы) А.В. Горячева.

## Планируемые результаты

В результате обучения по данной программе, в контексте требований Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, у младших школьников будут сформированы:

- **личностные результаты** — готовность и способность обучающихся к саморазвитию, сформированность мотивации к учению и познанию, ценностно-смысловые установки обучающихся, отражающие их индивидуально-личностные позиции, социальные компетентности, личностные качества.
- **метапредметные результаты** — освоенные обучающимися универсальные учебные действия (познавательные, регулятивные и коммуникативные);
- **предметные результаты** — освоенный обучающимися в ходе изучения опыт специфической для каждой предметной области деятельности по получению нового знания, его преобразованию и применению, а также система основополагающих элементов научного знания, лежащая в основе современной научной картины мира.

Личностными результатами программы внеурочной деятельности по направлению информационная культура является формирование следующих умений: Определять и высказывать под руководством учителя самые простые и общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы);

в предложенных ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, делать выбор, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.

Метапредметными результатами программы внеурочной деятельности по направлению информационная культура - является формирование следующих универсальных учебных действий (УУД):

1. *Регулятивные УУД*: определять и формулировать цель деятельности с помощью руководителя; уметь высказывать своё предположение, уметь работать по предложенному плану, учиться совместно с руководителем и другими учениками давать эмоциональную оценку деятельности.

2. *Познавательные УУД*: делать предварительный отбор источников информации, добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя учебник, свой жизненный опыт и информацию, полученную на уроке, перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всего класса.

3. *Коммуникативные УУД*: умение донести свою позицию до других: оформлять свою мысль в устной и письменной речи, слушать и понимать речь других.

Первостепенным результатом реализации программы внеурочной деятельности будет приобретение первоначальных знаний работы на компьютере.

### **Содержание курса**

Программа внеурочной деятельности по информационной культуре «Мой друг - компьютер» предназначена для обучающихся 2 класса. Содержание отражает социальную, психологическую и соматическую характеристику обучающегося. Реализация данной программы в рамках внеурочной деятельности соответствует предельно допустимой нагрузке обучающихся начальной школы.

Данная программа составлена в соответствии с возрастными особенностями обучающихся и рассчитана на 34 часа (1 час в неделю).

Весь материал разделён на четыре блока: «Компьютерная грамотность», «Логика и информация», «Алгоритмы и исполнители», «Повторение».

«*Компьютерная грамотность*» - этот блок рассматривает: что такое компьютер, основные понятия, значения, интерфейсы.

«*Логика и информация*» - данный раздел посвящён способам передачи и получения информации.

«*Алгоритмы и исполнители*» - практическая работа с компьютером.

«*Повторение*» - закрепление пройденного материала, обобщение.

## Тематическое планирование

2 класс

№ п/п	Тема	Количество часов
1.	Компьютерная грамотность	12
2.	Логика и информация	10
3.	Алгоритмы и исполнители	10
4.	Повторение	2
<b>Итого:</b>		<b>34</b>

### Формы проведения занятия и виды деятельности:

- Беседы
- Игры
- Соревнования
- Викторины

## Календарно – тематическое планирование

2 класс

№	Тема	Кол-во часов	Основные виды/форма деятельности	Дата	Примечания
<b>Компьютерная грамотность – 12 часов</b>					
1	Правила ТБ. Краткая история создания ПК. Назначение и принципы работы.	1	<i>Беседа. Фронтальная, групповая.</i>		
2 - 3	Удобства графического интерфейса. Рабочий стол. Панель задач.	2	<i>Беседа. Дискуссия. Фронтальная, групповая.</i>		
4 - 5	Окно — как основное понятие. Режим работы окна.	2	<i>Просмотр видео-ролика. Обсуждение. Фронтальная.</i>		
6 - 7	Представление о файловой системе. Каталоги. Папки.	2	<i>Беседа. Дискуссия. Фронтальная, групповая.</i>		
8 - 10	Поиск, копирование, перемещение, удаление файлов и папок.	3	<i>Занятие-практикум. Игры. Фронтальная, групповая.</i>		
11 - 12	Буфер обмена. Работа с группой объектов.	2	<i>Занятие-практикум. Игры. Фронтальная, групповая.</i>		
<b>Логика и информация – 10 часов</b>					
13 - 14	Что такое информация? Виды информации	2	<i>Беседа. Дискуссия. Фронтальная, групповая.</i>		
15	Способы передачи и получения информации	1	<i>Просмотр видео-ролика. Обсуждение. Фронтальная.</i>		
16 - 17	Кодирование и декодирование информации	2	<i>Занятие-практикум. Игры. Фронтальная, групповая.</i>		
18 -	Логические концовки	2	<i>Занятие-практикум. Игры.</i>		

19			<i>Фронтальная, групповая.</i>		
20 - 22	Истинные и ложные высказывания, выводы из пары посылок; простейшие логические выражения с использованием связок "и", "или", "не", "найдется", "для всех"	3	<i>Занятие-практикум. Игры. Фронтальная, групповая.</i>		
<b>Алгоритмы и исполнители – 11 часов</b>					
23 - 24	Понятие алгоритма и исполнителя. Примеры алгоритмов	2	<i>Беседа. Дискуссия. Фронтальная, групповая.</i>		
25 - 26	Алгоритмы в математике и русском языке	2	<i>Просмотр видео-ролика. Обсуждение. Фронтальная.</i>		
27 - 28	Способы записи алгоритмов	2	<i>Занятие-практикум. Игры. Фронтальная, групповая.</i>		
29 - 32	Работа в алгоритмической среде	4	<i>Занятие-практикум. Игры. Фронтальная, групповая.</i>		
<b>Повторение – 2 часа</b>					
33 - 34	Что узнали? Чему научились?	2	<i>Беседа. Дискуссия. Фронтальная, групповая.</i>		