

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

**Министерство образования по Иркутской области.**

**МОУ ИРМО «Усть – Бaleyская НОШ»**

СОГЛАСОВАНО

Заседание  
Педагогического совета

Протокол № 1  
от «31» августа 2023 г.

УТВЕРЖДЕНО  
Директор

\_\_\_\_\_  
Артеменко Ю.Ю

Приказ № \_\_\_\_  
от «31» августа 2023 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА  
УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА  
«В мире информатики»  
2 КЛАСС**

Срок освоения рабочей программы – 1 учебный год

2023 г.

## Пояснительная записка

Рабочая программа внеурочной деятельности «Мир информатики» составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования (ФГОС НОО).

Программа рассчитана на 34 учебных часа в год (1 час в неделю).

**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.

**Программа предусматривает**

**Формы организации обучения:**

- Коллективная и индивидуальная работа;
- работа в парах;
- практическая работа за компьютером.

**Основные методы обучения:** беседа, игра: познавательная, развивающая; проектная работа; практическая работа; наглядный.

**Содержание тем учебного курса  
«Мир информатики»**

<b>Название разделов и тем</b>	<b>Количество часов для изучения</b>	<b>Содержание учебного материала и практические работы, самостоятельная работа учащихся</b>	<b>Формы контроля</b>
<i>Тема №1 Виды информации, человек и компьютер</i>	8 часов	Человек и информация. Какая бывает информация. Источники информации. Приемники информации. Компьютер и его части.	тест
<i>Тема №2 Кодирование информации</i>	8 часов	Носители информации. Кодирование информации. Письменные источники информации. Разговорный и компьютерный языки. Текстовая и графическая информация.	тест
<i>Тема №3 Числовая информация и компьютера</i>	8 часов	Текстовые данные. Графические данные. Числовая информация. Десятичное кодирование. Двоичное кодирование. Числовые данные.	тест
<i>Тема №4 Данные</i>	7 часов	Данные. Текстовые данные. Передача данных. Работа с данными. Компьютер и обработка данных.	Итоговое тестирование
<i>Итоговое занятие</i>	1 час	Повторение основных понятий курса.	

**Тематическое планирование**

<b>№ п/п</b>	<b>Название темы</b>	<b>Количество часов</b>	<b>Резерв</b>
1	<i>Виды информации, человек и компьютер</i>	8	
2	<i>Кодирование информации</i>	8	
3	<i>Числовая информация и компьютер</i>	8	
4	<i>Данные</i>	9	
	<i>Итоговое занятие</i>	1	
<b>Итого</b>		34	

### Календарно-тематическое планирование учебного материала

№ п/п	Тема учебного занятия	Количество во часов	Дата
1	Техника безопасности при работе на компьютере. Человек и информация	1	
2	Какая бывает информация	1	
3	Источники информации	1	
4	Приемники информации	1	
5	Что мы знаем о компьютере	1	
6	Компьютер как инструмент	1	
7	Основные устройства компьютера	1	
8	Повторение изученного	1	
9	Носители информации	1	
10	Кодирование информации	1	
11	Информация и знаковые системы	1	
12	Английский алфавит и славянская азбука	1	
13	Письменные источники информации	1	
14	Разговорный и компьютерный языки	1	
15	Текстовая и графическая информация	1	
16	Повторение изученного	1	
<b>Числовая информация и компьютер (8 часов)</b>			
17	Числовая информация	1	
18	Время и числовая информация	1	
19	Число и кодирование информации	1	
20	Способы кодирования информации	1	
21	Двоичное кодирование	1	
22	Код из двух знаков	1	
23	Помощники человека при счете	1	
24	Повторение изученного	1	
25	Данные	1	
26	Текстовые данные	1	
27	Передача данных	1	
28	Компьютер и обработка данных	1	
29	Компьютер и обработка данных	1	
30	Текст и текстовый редактор	1	
31	Изображение и графический редактор	1	
32	Таблица и электронные таблицы	1	
33	Повторение изученного	1	
34	Итоговое занятие	1	

## Планируемые результаты изучения курса «Мир информатики»

В ходе освоения предметного содержания обеспечиваются условия для достижения обучающимися следующих *личностных, метапредметных и предметных результатов.*

### Личностные УУД

Правила поведения в компьютерном классе и этические нормы работы с информацией коллективного пользования и личной информацией обучающегося. Формирование умений соотносить поступки и события с принятыми этическими принципами, выделять нравственный аспект поведения при работе с любой информацией и при использовании компьютерной техники коллективного пользования, создание различных информационных объектов с помощью компьютера. Развитие читательских умений, умения поиска нужной информации в тексте, умения адекватно, подробно, сжато, выборочно передавать содержание текста. Развитие умений работы с разными видами информации: текстом, рисунком, знаком.

- Самоопределение и смыслообразование

Формирование устойчивой учебно-познавательной мотивации учения, умения находить ответы на вопросы: «Какой смысл имеет для меня учение?» Использование в курсе «Мир информатики» специальных обучающих программ, формирующих отношение к компьютеру как к инструменту, позволяющему учиться самостоятельно.

Система заданий, иллюстрирующих место информационных технологий в современном обществе, профессиональное использование информационных технологий, способствующих осознанию их практической значимости.

### Регулятивные УУД

Система заданий, целью которых является формирование у обучающихся умений ставить учебные цели; использовать внешний план для решения поставленной задачи; планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации; осуществлять итоговый и пошаговый контроль; вносить коррективы в действия в случае расхождения результата решения задачи с ранее поставленной целью.

- Планирование и целеполагание

Система заданий, непосредственно связанных с определением последовательности действий при решении задачи или достижении цели, с формированием самостоятельного целеполагания, анализом нескольких разнородных информационных объектов с целью выделения необходимой информации.

- Контроль и коррекция

Система заданий типа «Составь алгоритм и выполни его» как создание информационной среды для составления плана действий формальных исполнителей алгоритмов по переходу из начального состояния в конечное. Сличение способов действия и его результата. Внесение исправлений в алгоритм в случае обнаружения отклонений способа действия и его результата от заданного эталона. Создание информационных объектов как самостоятельное планирование работы на компьютере, сравнение созданных на компьютере информационных объектов с эталоном, внесение изменений в случае необходимости.

- Оценивание

Умение концентрироваться для выполнения самостоятельной деятельности; установление причинно-следственных связей; самоконтроль; выделение и осознание учащимся того, что уже усвоено и что еще подлежит усвоению, осознание качества и уровня усвоения; сжатая информация раздела.

## **Познавательные УУД**

### Общеучебные универсальные действия

1. Поиск и выделение необходимой информации в справочном разделе учебников (выдержки из справочников, энциклопедий, Интернет-сайтов с указанием источников информации, в том числе адресов сайтов), а также в других источниках информации;
2. Знаково-символическое моделирование:
  - составление знаково-символических моделей, пространственно-графических моделей реальных объектов;
  - использование готовых графических моделей процессов для решения задач;
  - опорные конспекты – знаково-символические модели.
- \* Смысловое чтение:
  - анализ коротких литературных текстов и графических объектов, отбор необходимой текстовой и графической информации;
  - работа с различными справочными информационными источниками.
- \* Выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий: составление алгоритмов формальных исполнителей.
3. Постановка и формулировка проблемы, самостоятельное создание алгоритмов деятельности для решения проблем творческого характера: создание различных информационных объектов с использованием компьютерных программ, поздравительных открыток, презентаций.

## Логические универсальные действия

1. Анализ объектов с целью выделения признаков: выполнение заданий, связанных с развитием смыслового чтения.
2. Выбор оснований и критериев для сравнения, классификации объектов.
3. Создание информационных объектов на компьютере с использованием готовых файлов с рисунками и текстами, а также с добавлением недостающих по замыслу ученика элементов.

## Коммуникативные УУД

1. Выполнение практических заданий, предполагающих работу в парах, лабораторных работ, предполагающих групповую работу.
2. Владение монологической и диалогической формами речи.

К концу обучения в начальной школе будет обеспечена готовность обучающихся к продолжению образования.

## Обучающиеся могут научиться:

- **Наблюдать за объектами** окружающего мира; *обнаруживать изменения*, происходящие с объектом и по результатам *наблюдений, опытов, работы с информацией* учатся устно и письменно описывать объекты наблюдения.
- **Соотносить результаты** наблюдения *с целью*, соотносить результаты проведения опыта с целью, то есть получать ответ на вопрос «Удалось ли достичь поставленной цели?».
- Письменно **представлять информацию** о наблюдаемом объекте, т.е. создавать текстовую или графическую модель наблюдаемого объекта с помощью компьютера с использованием текстового или графического редактора.
- **Понимать**, что освоение собственно информационных технологий (текстового и графического редакторов) не является самоцелью, а является **способа деятельности** в интегративном процессе познания и описания (под описанием понимается создание *информационной модели*: текста, рисунка и пр.).
- В процессе *информационного моделирования и сравнения* объектов **выявлять** отдельные *признаки*, характерные для сопоставляемых предметов; анализировать результаты сравнения (ответ на вопросы «Чем похожи?», «Чем не похожи?»); объединять предметы по *общему признаку* (что лишнее, кто лишний, такие же, как..., такой же, как...), различать *целое и часть*. Создание информационной модели может сопровождаться проведением простейших *измерений* разными способами. В процессе познания свойств изучаемых объектов осуществляется сложная

мыслительная деятельность с использованием уже готовых *предметных, знаковых и графических моделей*.

- При выполнении упражнений на компьютере и компьютерных проектов **решать творческие задачи** на уровне комбинаций, преобразования, анализа информации: самостоятельно составлять *план действий* (замысел), проявлять оригинальность при решении творческой конструкторской задачи, создавать творческие работы (сообщения, небольшие сочинения, графические работы), разыгрывать воображаемые ситуации, создавая простейшие мультимедийные объекты и презентации, применять простейшие *логические выражения* типа: «...и/или...», «если..., то...», «не только, но и...» и элементарное обоснование высказанного *суждения*.
- При выполнении интерактивных компьютерных заданий и развивающих упражнений **овладевать первоначальными умениями передачи, поиска, преобразования, хранения информации, использования компьютера**; поиском (проверкой) необходимой информации в интерактивном компьютерном *словаре, электронном каталоге библиотеки*. Одновременно происходит овладение различными способами представления информации, в том числе в *табличном виде, упорядочение* информации по алфавиту и числовым параметрам (возрастанию и убыванию).
- **Получать опыт организации своей деятельности**, выполняя специально разработанные для этого интерактивные задания. Это такие задания: выполнение инструкций, точное следование образцу и простейшим *алгоритмам*, самостоятельное установление последовательности действий при выполнении интерактивной учебной задачи, когда требуется ответ на вопрос «В какой последовательности следует это делать, чтобы достичь цели?».
- **Получать опыт рефлексивной деятельности**, выполняя особый класс упражнений и интерактивных заданий. Это происходит при определении способов *контроля и оценки собственной деятельности* (ответ на вопросы «Такой ли получен результат?», «Правильно ли я делаю это?»); *нахождение ошибок* в ходе выполнения упражнения и их *исправление*.
- **Приобретать опыт сотрудничества** при выполнении групповых компьютерных проектов: умение договариваться, распределять работу между членами группы, оценивать свой личный вклад и общий результат деятельности.



