

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Министерство образования молодежной политики Свердловской области
Управление образования Артёмовского муниципального округа
МБОУ "СОШ № 14"

СОГЛАСОВАНО
Заместитель директора по ВР

Пепелева Е.Е.
Протокол № 1
от «27» августа 2025 г.

УТВЕРЖДЕНО
Директор МБОУ «СОШ 14»

Тряпочкина А.Н.
Приказ 46/о
от «28» августа 2025 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
(ID 8759175)

«Хочу все знать»
для обучающихся 4 классов

п. Красногвардейский, 2025

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

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

- примерной программы начального общего образования по внеурочной деятельности;
- требований к результатам освоения основной образовательной программы;
- программы формирования универсальных учебных действий;
- основной образовательной программы начального общего образования МБОУ «Средняя общеобразовательная школа №14»
- учебного плана МБОУ «Средняя общеобразовательная школа №14» на 2025 – 2026 учебный год;
- положения о рабочей программе МБОУ «Средняя общеобразовательная школа №14».

Курс построен таким образом, чтобы помочь учащимся заинтересоваться информатикой вообще и найти ответы на вопросы, с которыми им приходится сталкиваться в повседневной жизни при работе с большим объемом информации; научиться общаться с компьютером, который ничего не умеет делать, если не умеет человек.

ЦЕЛЬ ИЗУЧЕНИЯ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ "ХОЧУ ВСЕ ЗНАТЬ"

способствовать формированию у школьников информационной и функциональной компетентности, развитие алгоритмического мышления;

формирование универсальных учебных действий, отражающих потребности ученика начальной школы в информационно-учебной деятельности, первичных мотивированных навыков работы на компьютере и в информационной среде, в том числе при изучении других дисциплин.

ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ:

- 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.

МЕСТО КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ "ХОЧУ ВСЕ ЗНАТЬ" В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЕ

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

ФОРМЫ ПРОВЕДЕНИЯ ЗАНЯТИЙ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

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

Основные методы обучения: беседа, игра: познавательная, развивающая; проектная работа; практическая работа, работа в тренажерах.

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ "ХОЧУ ВСЕ ЗНАТЬ"

4 КЛАСС

Компьютер в жизни человека (14 часов)

Введение в курс. Техника безопасности при работе с компьютером.

Организация рабочего места.

Группы клавиш. Правила работы с клавиатурой. Работа на тренажёре. Набор текстов.

История счёта. Вычислительные машины. ЭВМ. Появление компьютеров.

Использование компьютеров в экономике, быту.

Виды принтеров. Сканеры. Цифровые фото – и видеокамеры.

Виды компьютерных программ.

Ярлыки программ на рабочем столе. Поиск данной программы.

Виды программ. Обучающие и игровые программы.

Вирусы. Антивирусные программы. Защита программ и данных.

Интернет (7 часов)

Сеть Интернет, web – страница, её составляющие, гиперссылка.

Последовательность работы с гиперссылкой.

Электронная почта, электронные письма. Преимущества электронной почты.

Информационные процессы (4 часа)

Процесс получения информации. Создание, передача, принятие, обработка информации.

Процесс передачи информации. Сигналы передачи информации. Группы сигналов.

Кодирование. Ключ. Расшифровка информации.

Игра «Инопланетное сообщение», «Цифровой код»

Логика (3 часа)

Истинные и ложные суждения. Простые и сложные суждения.

Игры на логику.

Отношение подмножества. Пересечение множеств. Объединение множеств.

Составление и решение задач с множествами. Виды моделирования.

Практика: Игры. Загадки

Алгоритмы (6 часов)

Алгоритм. Три типа алгоритма, цикл в алгоритме. Типы алгоритмов.

Компьютерные игры, задачи

ПЛАНИРУЕМЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

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 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 корректизы 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; скатая информация раздела.

Познавательные УУД

Общеучебные универсальные действия

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;

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.

Выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий: составление алгоритмов формальных исполнителей.

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

Анализ объектов с целью выделения признаков: выполнение заданий, связанных с развитием смыслового чтения.

Выбор оснований и критериев для сравнения, классификации объектов.

Создание информационных объектов на компьютере с использованием готовых файлов с рисунками и текстами, а также с добавлением недостающих по замыслу ученика элементов.

Коммуникативные УУД

Выполнение практических заданий, предполагающих работу в парах, лабораторных работ, предполагающих групповую работу.

Владение монологической и диалогической формами речи.

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, 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), создавая простейшие мультимедийные объекты и презентации, применять простейшие логические

выражения типа: «...и/или...», «если..., то...» 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.

Воспитательные результаты любого из видов деятельности школьников распределяются по трем уровням.

Первый уровень результатов – приобретение школьником социальных знаний; первичного понимания социальной реальности и повседневной жизни. Для достижения данного уровня результатов особое значение имеет взаимодействие ученика со своими педагогами как значимыми для него носителями положительного социального знания и повседневного опыта.

Второй уровень результатов – получение школьником опыта переживания и позитивного отношения к базовым ценностям общества, формирование ценностного отношения к социальной реальности в целом. Для достижения данного уровня результатов особое значение имеет взаимодействие школьников между собой на уровне класса, школы, т.е. в защищенной, дружественной среде.

Третий уровень результатов – получение школьником опыта самостоятельного общественного действия. Только в самостоятельном общественном действии юный человек действительно становится социальным деятелем. Для достижения данного уровня результатов особое значение имеет взаимодействие школьника с социальными субъектами за пределами школы, в открытой общественной среде.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ 4 КЛАСС

Название разделов и тем	Количество часов для изучения	Содержание учебного материала и практические работы, самостоятельная работа учащихся
Компьютер в жизни человека	14 часов	Введение в курс. Техника безопасности при работе с компьютером. Организация рабочего места.

		Группы клавиш. Правила работы с клавиатурой. Работа на тренажёре. Набор текстов. История счёта. Вычислительные машины. ЭВМ. Появление компьютеров. Использование компьютеров в экономике, быту. Виды принтеров. Сканеры. Цифровые фото – и видеокамеры. Виды компьютерных программ. Ярлыки программ на рабочем столе. Поиск данной программы. Виды программ. Обучающие и игровые программы. Вирусы. Антивирусные программы. Защита программ и данных
<i>Интернет</i>	7 часов	Сеть Интернет, web – страница, её составляющие, гиперссылка. Последовательность работы с гиперссылкой. Электронная почта, электронные письма. Преимущества электронной почты.
<i>Информационные процессы</i>	4 часа	Процесс получения информации. Создание, передача, принятие, обработка информации. Процесс передачи информации. Сигналы передачи информации. Группы сигналов. Кодирование. Ключ. Расшифровка информации. Игра «Инопланетное сообщение», «Цифровой код»
<i>Логика</i>	3 часа	Истинные и ложные суждения. Простые и сложные суждения. Игры на логику. Отношение подмножества. Пересечение множеств. Объединение множеств. Составление и решение задач с множествами. Виды моделирования. Практика: Игры. Загадки
<i>Алгоритмы</i>	6 часов	Алгоритм. Три типа алгоритма, цикл в алгоритме. Типы алгоритмов. Компьютерные игры, задачи

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ п/ п	Тема учебного занятия	Количе- ство часов	Дата по плану	Виды и формы контроля
Компьютер в жизни общества (14 часов)				
1	Техника безопасности при работе на компьютере	1	03.09	Лекция
2	Рабочий стол реальный и виртуальный	1	10.09	Дискуссия
3	Меню – возможность выбора	1	17.09	Дискуссия
4	Клавиатура. Работа на клавиатуре.	1	24.09	Практ работы
5	История счета	1	01.10	Лекция
6	История развития компьютерной техники	1	08.10	Лекция
7	Компьютер в жизни общества	1	15.10	Устный опрос
8	Основные и периферийные устройства	1	22.10	Практ работы
9	Принтеры, сканеры, цифровые фото – и видеокамеры	1	29.10	Работа с карточками
10	Программное обеспечение ПК	1	12.11	Лекция
11	Работа с компьютерными программами	1	19.11	Дискуссия
12	Обучающие и игровые программы	1	26.11	Практ работы
13	Компьютерные вирусы	1	03.12	Лекция
13	Антивирусные программы	1	10.12	Практ работы
14	Защита личных данных		12.12	Устный опрос
Интернет (7 часов)				
15	Всемирная сеть Интернет	1	17.12	Лекция
16	Просмотр web – страниц	1	24.12	Практ работы
17	Образовательные платформы	1	14.01	Дискуссия
18	Искусственный интеллект	1	21.01	Практ работы
19	Электронная почта	1	28.01	Лекция
20	Правила оформления письма	1	04.02	Практ работы
21	Сетевой этикет	1	11.02	Устный опрос
Информационные процессы (4 часа)				
22	Информационные процессы	1	18.02	Лекция
23	Передача информации	1	25.02	Устный опрос
24	Кодирование как способ обработки информации	1	04.03	Работа с карточками
25	Код Цезаря		11.03	Практ работы
Логика (3 часа)				
26	Суждения и логические операции	1	18.03	Лекция
27	Операции над множествами	1	25.03	Практ работы
28	Логические задачи	1	08.04	Работа с карточками
Алгоритмы (6 часов)				

29	Решение задач с использованием компьютеров	1	15.04	Дискуссия
30	Типы алгоритмов.	1	22.04	Лекция
31	Циклические алгоритмы	1	29.04	Практ работа
32	Программа ЛогоМирры. Исполнитель Черепашка	1	06.05	Практ работа
33	Система команд исполнителя	1	13.05	Практ работа
34	Работа в программе	1	20.05	Практ работа