

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Управление образования администрации

городского округа «Город Йошкар-Ола»

Автономная некоммерческая организация

общеобразовательная организация

Лицей "Инфотех"

УТВЕРЖДЕНА

Педагогическим советом от
04.06.26 (Протокол №6)

Лицей "Инфотех"
Приказ №4.06.2-ОД от
04.06.26 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

«ИНФОРМАЦИОННАЯ КУЛЬТУРА»

(ID 10256632)

для обучающихся 2 и 3 классов

Йошкар-Ола 2026

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

При увеличении объемов информации и скорости ее потоков в современном обществе особенно актуальными становятся умения, связанные с восприятием, обработкой и переработкой информации. Образование должно давать ученику широкий выбор информации и способы работы с ней.

В условиях информатизации современного общества особую актуальность приобретает формирование информационной культуры личности, перед которой открываются широкие перспективы эффективного использования накопленных человечеством информационных ресурсов и, которая является важнейшим фактором успешной профессиональной и непрофессиональной деятельности, а также социальной защищенности личности в информационном обществе.

Под информационной культурой понимается одна из составляющих общей культуры человека, связанная с потреблением и созданием информационных ресурсов и выполнением информационной деятельности; совокупность информационного мировоззрения и системы знаний и умений, обеспечивающих целенаправленную самостоятельную деятельность по оптимальному удовлетворению индивидуальных информационных потребностей с использованием как традиционных, так и новых информационных технологий.

ЦЕЛИ ИЗУЧЕНИЯ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Создание оптимальных условий для формирования информационной культуры младших школьников в рамках внеурочной деятельности.

МЕСТО КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЕ

Курс выступает связующим звеном между традиционными учебными предметами и современными цифровыми инструментами, превращая теоретические знания в практические навыки работы с информацией. Он готовит учащихся к осознанному использованию компьютера как инструмента для обучения, творчества и общения, что является основой для дальнейшего успешного изучения информатики в средней школе.

ФОРМЫ ПРОВЕДЕНИЯ ЗАНЯТИЙ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Практические занятия, проектная работа. На изучение курса планируется 1 час в неделю во 2 классе – 34 часа, 1 час в неделю в 3 классе – 34 часа.

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

2 класс

Модуль 1. Человек и информация. Понятия: информация, информационная культура, виды информации, действия с информацией, объект, модель, данные, виды данных, кодирование и декодирование, носители данных, программное обеспечение, графический редактор, интерфейс пользователя, браузеры. Знакомство с графическим редактором Paint. Интернет и поиск графических данных. Исследовательский проект «Самый важный орган чувств».

Модуль 2. Компьютер и данные. Компьютер и его аппаратное обеспечение. Группы устройств по типам действий с данными. Клавиатуры и группы клавиш. Текстовые редакторы Notepad и WordPad. Абзацы. Списки.

Модуль 3. Повторение и закрепление. Создание плаката для межпредметного творческого проекта.

3 класс

Модуль 1. Человек и информация. Компьютер и данные. Техника безопасности в компьютерном классе. Человек, информация, компьютер. Зачем современному человеку информационная культура? Информация. Виды информации. Данные. Информация по способу восприятия. Как можно представить информацию. Виды информации по способу представления. Действия с информацией. Информация и компьютер. Устройство компьютера. Аппаратное обеспечение компьютера. Изучение названий и назначений основных устройств компьютера. Разделение устройств на группы: ввод, вывод, обработка, хранение. Управление компьютером. Культура клавиатурного письма. Правила набора текста. Интерфейс пользователя. Элементы интерфейса. Программы компьютера.

Модуль 2. Файловая система. Определение. Понятие корневого, вложенных каталогов (папок). Полный адрес файла. Работа с файлами и

папками. Создание, копирование, перемещение каталогов и файлов. Значки и ярлыки в ОС Windows.

Модуль 3. Моделирование инструментами MS PowerPoint.

Технология мультимедиа. Компьютерные презентации. MS PowerPoint. Работа с макетом. Инструменты вкладки Формат. Работа с графическими объектами. Анимация в MS PowerPoint. Проект “Лето”. Проект “Зима”. Проект “Весна”. Проект “Осень”. Проект “Времена года”.

Модуль 4. Мультипликация. Основы проектной деятельности. Отрисовка героев мультфильма. Внутрикадровый монтаж мультфильма. Межкадровый монтаж. Анимация. Озвучка мультфильма. Презентация проекта мультфильма.

ПЛАНИРУЕМЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

1. Формирование целостного взгляда на мир в его органическом единстве и разнообразии природы, народов, культур и религий изучение всеобщей системности мира.

2. Овладение начальными навыками адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся мире:

- осознание противоречивости мира;
- понимание диалектического единства противоположностей, перехода
- свойств из разряда «плохих» в разряд «хороших» и обратно в зависимости от ситуации;
- понимание невозможности абсолютного превосходства одной из
- альтернативных систем над всеми остальными;
- понимание обязательного наличия недостатков у любой системы,
- невозможности исправить все недостатки, необходимости «платить» за их исправление, умения оценить сравнительную значимость недостатков.

3. Развитие самостоятельности личной ответственности за свои поступки.

МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

1. Овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиск средств ее осуществления:

- умение выполнить алгоритм, приводящий к решению задачи;
- умение сформулировать задачу, определить необходимые для решения
- данные, разделить их на имеющиеся и недостающие, провести поиск недостающих данных.

2. Формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата, формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха:

- освоение понятия «алгоритм»; выполнение алгоритмов;
- понимание наличия в любой системе противоречий;
- понимание диалектического единства противоположностей, перехода свойств из разряда «плохих» в разряд «хороших» и обратно в зависимости от ситуации;
- понимание невозможности абсолютного превосходства одной из альтернативных систем над всеми остальными;
- понимание обязательного наличия недостатков у любой системы, невозможности исправить все недостатки, необходимости «платить» за их исправление, умения оценить сравнительную значимость недостатков;
- умение представить информацию в наиболее удобном виде.

3. Освоение начальных форм познавательной и личностной рефлексии.

4. Использование знаково-символических средств представления информации для создания моделей изучаемых объектов и процессов, схем решения учебных и практических задач:

- изучение понятия «кодирование»; понимание соотношения между смыслом и сигналом для передачи этого смысла;
- умение преобразовать текст в таблицу.

5. Активное использование средств ИКТ для решения коммуникативных и познавательных задач:

- поиск информации на компьютере;
- поиск информации в Интернете.

6. Использование различных способов поиска (в справочных источниках и открытом учебном информационном пространстве сети Интернет), сбора, обработки, анализа, организации, передачи и интерпретации информации в соответствии с коммуникативными и познавательными задачами и технологиями учебного предмета; в том числе умение вводить текст с помощью клавиатуры:

- поиск информации на компьютере;
- поиск информации в Интернете;
- быстрый поиск в словаре;
- поиск в книге с использованием предметно-именных указателей;
- знакомство и получение первичных навыков работы с текстовым и графическим редакторами, с построением презентаций.

7. Овладение логическими действиями сравнения, анализа, установления аналогий и причинно-следственных связей, построения рассуждений:

- изучение элементов классической логики (суждения, противоположные

- суждения, логические операции, таблицы истинности, использование таблиц решений, характеристических таблиц);
- изучение элементов диалектической логики (понятие противоречия);
- построение цепочек причинно-следственных связей;
- сравнение объектов друг с другом;
- проведение рассуждений, связанных с противоречиями.

8. Готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою; излагать свое мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий.

9. Умение работать в информационной учебной среде:

- умение строить и читать таблицы;
- умение быстро искать информацию в словаре;
- умение искать информацию на компьютере;
- умение искать информацию в Интернете.

ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Основные предметные результаты изучения отражают:

1. Формирование информационной и алгоритмической культуры.
2. Формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации.
3. Развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств.
4. Формирование представления об основных изучаемых понятиях, таких как
5. информация, алгоритм, модель, и их свойства.
6. Освоение структуры хранения информации на компьютере (понятия «файл», «каталог», «иерархия каталогов»).
7. Знакомство с правилами поиска информации на компьютере.

8. Знакомство и получение первичных навыков работы с построением презентаций;
9. знакомство с локальными компьютерными сетями и сетью интернет.
10. Знакомство с браузерами; знакомство с поиском информации в интернете.
11. Формирование представлений о закономерной связи и познаваемости явлений природы, об объективности научного знания; о системообразующей роли физики для развития других естественных наук, техники и технологий.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ п/ п	Наименование разделов и тем программы	Количес тво часов
2 класс		
Модуль 1. Человек и информация		16
1.	Человек и информация	1
2.	Действия с информацией	1
3.	Данные	1
4.	Графический редактор Paint	1
5.	Графическая модель «Дом»	1
6.	Графическая модель «Дом»	1
7.	Графическая модель «Флот»	1
8.	Графическая модель «Открытка маме»	1
9.	Носители данных	1
10.	Интернет. Поиск и сохранение данных	1
11.	Проект «Самый важный орган чувств»	1
12.	Проект «Самый важный орган чувств»	1
13.	Проект «Самый важный орган чувств»	1
14.	Мини-проект «Новогодняя открытка»	1
15.	Мини-проект «Новогодняя открытка»	1
16.	Чему я научился	1
Модуль 2. Компьютер и данные		12
17.	Компьютер и его устройства	1
18.	Клавиатура	1
19.	Клавиатура	1
20.	Текстовый редактор Notepad	1
21.	Текстовый редактор Wordpad	1
22.	Редактирование и форматирование текста	1
23.	Форматирование текста. Абзац	1
24.	Форматирование текста. Списки	1
25.	Проверь свои знания	1
26.	Практическая работа «Пословицы и поговорки»	1
27.	Команды групп Вставка и Правка	1

28.	Поиск текстовых данных в сети Интернет	1
Модуль 3. Повторение и закрепление		6
29.	Игра «Детективное агентство»	1
30.	Подведение итогов	1
31.	Межпредметный творческий проект	1
32.	Плакат для проекта	1
33.	Резервный урок	2
	ВСЕГО за 2 класс	34
3 класс		
Модуль 1. Человек и информация. Компьютер и данные		8
1.	Человек и информационная культура	1
2.	Информация. Данные	1
3.	Основной принцип работы компьютера	1
4.	Устройство компьютера	1
5.	Культура клавиатурного письма. Клавиши	1
6.	Интерфейс пользователя	1
7.	Элементы интерфейса пользователя	1
8.	Программы компьютера	1
Модуль 2. Файловая система		8
9.	Файловая система. Файлы и папки	1
10.	Файловая система. Файл. Расширение файла	1
11.	Адрес файла	1
12.	Работа с файлами и папками. Поиск файла	1
13.	Работа с файлами и папками. Практическая работа	1
14.	Работа с файлами и папками. Практическая работа	1
15.	Значки и ярлыки в операционной системе Windows	1
16.	Значки и ярлыки в ОС Windows. Практическая работа	1
Модуль 3. Моделирование инструментами MS PowerPoint		9
17.	Технология мультимедиа	1
18.	Компьютерные презентации	1
19.	Работа с макетами	1
20.	Работа с графическими объектами. Моделирование эмблемы	1
21.	Модель «Путешествие к озеру»	1
22.	Модель «Путешествие в горы»	1
23.	Модель «Путешествие по морю»	1

24.	Работа с текстом в MS PowerPoint	1
25.	Звук в MS PowerPoint	1
Модуль 4. Мультипликация		9
26.	Основы проектной деятельности	1
27.	Отрисовка героев мультфильма	1
28.	Отрисовка героев мультфильма	1
29.	Сбор кадров мультфильма	1
30.	Настройка анимации	1
31.	Озвучка мультфильма	1
32.	Презентация проекта мультфильма	1
33.	Резервный урок	2
	ВСЕГО за 3 класс	34
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		68