

МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЕННОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
«КАРДОЙСКАЯ ОСНОВНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ»

ПРИНЯТО  
РЕШЕНИЕМ  
ПЕДАГОГИЧЕСКОГО  
СОВЕТА ШКОЛЫ  
Протокол №8  
от “28.08.2024”

СОГЛАСОВАНО  
ЗАМЕСТИТЕЛЬ  
ДИРЕКТОРА ПО УВР  
ЗУЕВА М.В.  
Протокол №8  
от “28.08.2024”

УТВЕРЖДЕНО  
ДИРЕКТОР  
ЗУЕВА Т.Н.  
Приказ №. 494-О  
от “28.08.2024”



Рабочая программа  
внеурочной деятельности  
«Занимательная информатика»

для учащихся 4 класса  
на 2024-2025 учебный год

**Образовательная область: «Математика и информатика»**

Разработала:  
Олейникова А.В.,

д. Кардой  
2024г

## Содержание учебного предмета:

### Глава 1. Повторение. (7 часов)

Человек в мире информации. Действия с данными. Объект и его свойства. Отношения между объектами. Компьютер как система. Контрольная работа (тестирование).

### Глава 2. Понятие, суждение, умозаключение (9 часов).

Мир понятий. Деление понятий. Обобщение понятий. Отношения между понятиями. Понятия «истина» и «ложь». Суждение. Умозаключение.

### Глава 3. Мир моделей (8 часов)

Модель объекта. Текстовая и графическая модели. Алгоритм как модель действий. Формы записи алгоритмов. Виды алгоритмов. Исполнитель алгоритмов. Компьютер как исполнитель.

### Глава 4. Управление (6 часов)

Кто кем и зачем управляет. Управляющий объект и объект управления. Цель управления. Управляющее воздействие. Средства управления. Результат управления. Современные средства коммуникации.

## Планируемые результаты учебного предмета

### Личностные результаты

#### У выпускника будут сформированы:

- критическое отношение к информации и избирательность её восприятия;
- уважение к информации о частной жизни и информационным результатам других людей;
- осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий с жизненными ситуациями;

#### Выпускник получит возможность для формирования:

- профессионального самоопределения, ознакомление с миром профессий, связанных с информационными и коммуникационными технологиями.

### Метапредметные результаты

#### Учащиеся научатся:

- использовать знаково-символических средств представления информации для создания моделей изучаемых объектов и процессов, схем решения учебных и практических задач;
- активно использовать речевые средства и средства информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных и познавательных задач;
- осознанно строить речевое высказывание в соответствии с задачами коммуникации и составлять тексты в устной и письменной форме;
- овладеть начальными сведениями о сущности и особенностях информационных объектов, процессов и явлений действительности;
- планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
- владеть базовыми предметными и межпредметными понятиями, отражающими существенные связи и отношения между объектами и процессами;
- уметь слушать собеседника и вести диалог; признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою; излагать своё мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий;

- овладеть логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации по родовидовым признакам, установления аналогий и причинно-следственных связей, построения рассуждений, отнесения к известным понятиям

#### **Учащиеся получают возможность научиться:**

- освоить способы решения проблем творческого и поискового характера;
- использовать различные способы поиска (в справочных источниках и открытом учебном информационном пространстве Интернета), сбора, обработки, анализа, организации, передачи и интерпретации информации в соответствии с коммуникативными и познавательными задачами и технологиями учебного предмета, в том числе умения вводить текст с помощью клавиатуры, фиксировать (записывать) в цифровой форме измеряемые величины и анализировать изображения, звуки, готовить своё выступление и выступать с аудио-, видео- и графическим сопровождением;
- конструктивно разрешать конфликты посредством учёта интересов сторон и сотрудничества;

### **Предметные результаты**

#### **Глава 1. Повторение. (7 часов)**

##### **Учащиеся научатся понимать:**

- классификацию информации по способу воспроизведения (звуковая, зрительная, тактильная, обонятельная, вкусовая);
- классификацию по способу представления (текстовая, числовая, графическая, табличная);
- что человек обрабатывает информацию, а компьютер обрабатывает закодированные данные;
- что любые события, явления или предметы окружающей действительности называют объектами;
- что существует взаимосвязь между объектами окружающего мира в виде отношений;
- что объекты одного класса образуют систему;
- что компьютер можно рассматривать как единую систему взаимосвязанных устройств.
- правила работы с компьютером и технику безопасности;
- основные источники получения информации;
- что одну и ту же информацию можно представить разными способами: текстом, рисунком, таблицей, символами
- получать необходимую информацию об объекте из имеющегося источника;
- находить и называть отношения между объектами;
- классифицировать объекты по общему признаку;

##### **Учащиеся получают возможность научиться:**

- пользоваться электронными средствами обучения для достижения цели решения задачи.

#### **Глава 2. Понятие, суждение, умозаключение (9 часов).**

##### **Учащиеся научатся понимать:**

- о существовании 2 миров: мире объектов реальной действительности и мире понятий об этих объектах (виртуальный мир);
- что понятие – объект внутреннего виртуального мира;
- что такое суждение и умозаключение;
- что с понятиями можно совершать различные действия: деление, обобщение;
- что понятие всегда находится в определенных отношениях между собой;
- что существуют симметричные и не симметричные понятия;
- для чего используют диаграмму Эйлера;

- какимибывают отношения между понятиями (равнозначность, пересечение, подчинение);
- что существуют понятия «истина» и «ложь»;
- формулировать понятие;
- определять принадлежат ли термины к понятиям;
- обобщать понятия, делить понятия;

**Учащиеся получают возможность научиться:**

- оценивать истинность высказывания.
- приводить примеры ложных суждений;
- приводить примеры отношений между понятиями;
- приводить примеры истинных суждений;
- приводить примеры понятий;

### **Глава 3. Мир моделей (8 часов)**

**Учащиеся научатся понимать:**

- о понятии модели объектов, о возможных разновидностях моделей, о понятии знаковой модели; о целях создания модели;
- о понятиях «текстовая» и «графическая» модель;
- о понятиях «алгоритм» и «исполнитель алгоритмов»;
- о компьютере как исполнителе;
- о видах алгоритмов: линейных, с ветвлением, о способах записи алгоритмов: текстовом и графическом;
- чем отличается исполнитель-человек от исполнителя – компьютера;
- о системе команд конкретного исполнителя;
- что такое компьютерная программа.
- искать информации в имеющемся источнике;
- приводить примеры моделей;
- приводить примеры алгоритмов, выяснять, является ли последовательность действий алгоритмом;
- приводить примеры способов описания решения задачи; определять вид алгоритма;
- приводить примеры исполнителей;
- составлять простейшие алгоритмы в текстовой и графической форме;

**Учащиеся получают возможность научиться:**

- использовать электронные образовательные ресурсы для решения поставленной задачи

### **Глава 4. Управление (6 часов)**

**Учащиеся научатся понимать:**

- о понятиях «управление», «управляющий объект», «объект управления»;
- что управление объектами зависит от цели;
- что управление может происходить с помощью управляющих воздействий (словесных, знаковых, световых, звуковых и т.д.);
- что управление может осуществляться не только непосредственно, но и с помощью современных средств коммуникации.
- узнавать ситуации, связанные с управлением объектами;
- называть цель управления для конкретного случая;
- приводить примеры управляющих воздействий и управляющих сигналов;
- приводить примеры современных средств коммуникации;

**Учащиеся получают возможность научиться:**

- пользоваться электронными образовательными ресурсами для решения поставленной задачи.

## Тематическое планирование

№ урока	Тема урока
<b>Глава 1. Повторение (7 часов)</b>	
1	Человек в мире информации
2	Действия с данными
3	Объект и его свойства
4	Отношения между объектами
5	Компьютер как система
6	Работа со словарем. Подготовка к контрольной работе
7	Контрольная работа по теме: «Компьютер как система»
<b>Глава 2. Понятие. Суждение. Умозаключение.(9 часов)</b>	
8	Мир понятий
9	Деление понятий
10	Обобщение понятий
11	Отношения между понятиями
12	Понятия «истина» и «ложь»
13	Суждение
14	Умозаключение
15	Работа со словарем, подготовка к контрольной работе
16	Контрольная работа, по теме: «Понятие. Суждение. Умозаключение»
<b>Глава 3. Мир моделей (8 часов)</b>	
17	Модель объекта
18	Текстовая и графическая модели
19	Алгоритм как модель действий
20	Формы записи алгоритмов
21	Исполнитель алгоритма
22	Компьютер как исполнитель
23	Работа со словарем. Подготовка к контрольной работе.
24	Контрольная работа, по теме: «Мир моделей»
<b>Глава 4. Управление (6 часов)</b>	
25	Кто кем и зачем управляет
26	Управляющий объект и объект управления
27	Цель управления
28	Управляющее воздействие
29	Средство управления
30	Современные средства коммуникации
<b>Итоговое повторение( 4 часа)</b>	
31	Повторение пройденного за год
32	Контрольная работа по теме: «Управление»
33	Тестирование за курс 4 класса
34	Работа над ошибками