

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
Министерство образования и науки Республики Татарстан

Исполнительный комитет Черемшанского муниципального района

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Аккиреевская средняя общеобразовательная школа»

«Рассмотрено» Руководитель ШМО учителей начальных классов: Мензелина А.Г. Протокол №1 от « 26 » августа 2023 г.	«Согласовано» Заместитель директора по ВР Маланчева О.Н. « 28 » августа 2023 г.	«Утверждаю» Директор МБОУ «Аккиреевская средняя общеобразовательная школа» Калмыкова Л.А. Приказ №119 от «29» августа 2023 г.
--	--	--

Рабочая программа курса  
Инфознайка для 2 класса  
Составитель программы: учитель начальных классов  
МБОУ «Аккиреевская средняя общеобразовательная школа»  
Трофимова Людмила Михайловна

Рассмотрено на заседании  
педагогического совета МБОУ  
«Аккиреевская средняя  
общеобразовательная школа»  
Протокол №1 от «29» августа 2023 г.

2023-2024 учебный год

## **Пояснительная записка.**

Рабочая программа курса внеурочной деятельности «Инфознайка» составлена на основе Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования (Приказ Минобрнауки России № 286 от 31.05.2021г. «Об утверждении и введении в действие федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования» и примерной рабочей программы курса внеурочной деятельности «Основы логики и алгоритмики» (одобрена решением федерального учебно-методического объединения по общему образованию, протокол №5/22 от 25.08.2022г.).

### **Содержание курса внеурочной деятельности «Инфознайка» 1 год обучения**

#### **1. Цифровая грамотность**

Экскурсия в кабинет информатики. Правила поведения в кабинете информатики. Немного из истории. Компьютер и его основные устройства. Как включать и выключать компьютер.

#### **1. Теоретические основы информатики**

Что такое информация. Информация вокруг нас. Как мы получаем информацию. Источники и приемники информации. Элементы математической логики. Развиваем логику. Игры на развитие логического мышления. Закономерности. Их поиск, разбитие на группы. Выделение свойств предметов. Отличия. Части и целое. Выявление причинно-следственных связей. Решение логических задач. Кодирование и декодирование информации. Развивающие компьютерные игры.

#### **2. Информационные технологии**

Знакомство с устройством ввода информации «Мышь». Игры для развития движений мышью: «Интерактивные раскраски». Игры для развития движений мышью:

«Лабиринт». Путешествие по клавиатуре: буквенный ряд. Игры на изучение функций клавиатуры: «Руки солиста». Игры головоломки: головоломка «Танграмм». Носители информации. Учимся создавать папки и работать с ними.

Знакомство с компьютерной графикой. Знакомство с графическим редактором. Рисование с помощью мыши. Игры-головоломки: «Собери рисунок». Инструменты

«Карандаш», «Кисть», «Ластик». Палитра. Инструменты «Заливка», «Распылитель». Компьютерный рисунок «Снеговик». Геометрические фигуры. Рисунок «Коврик для мышки». Моя первая игра. Создаем компьютерную игру.

### 3. Теоретические основы информатики

Что такое информация. Информация вокруг нас. Как мы получаем информацию. Источники и приемники информации. Элементы математической логики. Развиваем логику. Игры на развитие логического мышления. Закономерности. Их поиск, разбитие на группы. Выделение свойств предметов. Отличия. Части и целое. Выявление причинно-следственных связей. Решение логических задач. Кодирование и декодирование информации. Развивающие компьютерные игры.

### 4. Информационные технологии

Знакомство с устройством ввода информации «Мышь». Игры для развития движений мышью: «Интерактивные раскраски». Игры для развития движений мышью:

«Лабиринт». Путешествие по клавиатуре: буквенный ряд. Игры на изучение функций клавиатуры: «Руки солиста». Игры головоломки: головоломка «Танграмм». Носители информации. Учимся создавать папки и работать с ними.

Знакомство с компьютерной графикой. Знакомство с графическим редактором. Рисование с помощью мыши. Игры-головоломки: «Собери рисунок». Инструменты

«Карандаш», «Кисть», «Ластик». Палитра. Инструменты «Заливка», «Распылитель». Компьютерный рисунок «Снеговик». Геометрические фигуры. Рисунок «Коврик для мышки». Моя первая игра. Создаем компьютерную игру.

### **Планируемые результаты освоения курса** **Личностные результаты**

Личностные результаты изучения курса характеризуют готовность обучающихся руководствоваться традиционными российскими социокультурными и духовно-нравственными ценностями, принятыми в обществе правилами и нормами поведения и должны отражать приобретение первоначального опыта деятельности обучающихся в части:

*Гражданского-патриотического воспитания:*

- первоначальные представления о человеке как члене общества, о правах и ответственности, уважении и достоинстве человека, о нравственно-этических нормах поведения и правилах межличностных отношений.

*Духовно-нравственного воспитания:*

- проявление культуры общения, уважительного отношения к людям, их взглядам, признанию их индивидуальности;
- принятие существующих в обществе нравственно-этических норм поведения и правил межличностных отношений, которые строятся на проявлении гуманизма, сопереживания, уважения и доброжелательности.

*Эстетического воспитания:*

- использование полученных знаний в продуктивной и преобразующей деятельности, в разных видах художественной деятельности.

*Физического воспитания, формирования культуры здоровья и эмоционального благополучия:*

- соблюдение правил организации здорового и безопасного (для себя и других людей) образа жизни; выполнение правил безопасного поведения в окружающей среде(в том числе информационной);
- бережное отношение к физическому и психическому здоровью.

*Трудового воспитания:*

- осознание ценности трудовой деятельности в жизни человека и общества, ответственное потребление и бережное отношение к результатам труда, навыки участия в различных видах трудовой деятельности, интерес к различным профессиям.

*Экологического воспитания:*

- проявление бережного отношения к природе;
- неприятие действий, приносящих вред природе.

*Ценности научного познания:*

- формирование первоначальных представлений о научной картине мира;
- осознание ценности познания, проявление познавательного интереса, активности, инициативности, любознательности и самостоятельности в обогащении своих знаний,в том числе с использованием различных информационных средств.

### **Метапредметные результаты**

Универсальные познавательные учебные действия:

базовые логические действия:

- сравнивать объекты, устанавливать основания для сравнения, устанавливать аналогии;
- объединять части объекта (объекты) по определённому признаку;
- определять существенный признак для классификации, классифицировать предложенные объекты;
- находить закономерности и противоречия в рассматриваемых фактах, данных и наблюдениях на основе предложенного педагогическим работником алгоритма;
- выявлять недостаток информации для решения учебной (практической) задачи на основе предложенного алгоритма;
- устанавливать причинно-следственные связи в ситуациях, поддающихся непосредственному наблюдению или знакомых по опыту, делать выводы;

базовые исследовательские действия:

- определять разрыв между реальным и желательным состоянием объекта (ситуации) на основе предложенных педагогическим работником вопросов;
- с помощью педагогического работника формулировать цель, планировать изменения объекта, ситуации;
- сравнивать несколько вариантов согласно заданному алгоритму находить в предложенном источнике информацию, представленную в явном виде;

- распознавать достоверную и недостоверную информацию самостоятельно или на основании предложенного педагогическим работником способа её проверки;
- соблюдать с помощью взрослых (педагогических работников, родителей (законных представителей) несовершеннолетних обучающихся) правила информационной безопасности при поиске информации в сети Интернет;
- анализировать и создавать текстовую, видео-, графическую, звуковую информацию в соответствии с учебной задачей;
- самостоятельно создавать схемы, таблицы для представления информации.

Универсальные коммуникативные учебные действия:

общение:

- воспринимать и формулировать суждения, выражать эмоции в соответствии с целями и условиями общения в знакомой среде;
- проявлять уважительное отношение к собеседнику, соблюдать правила ведения диалога и дискуссии;
- признавать возможность существования разных точек зрения;
- корректно и аргументированно высказывать своё мнение;
- строить речевое высказывание в соответствии с поставленной задачей;
- создавать устные и письменные тексты (описание, рассуждение, повествование);
- готовить небольшие публичные выступления;
- подбирать иллюстративный материал (рисунки, фото, плакаты) к тексту выступления;
- совместная деятельность:
- формулировать краткосрочные и долгосрочные цели (индивидуальные с учётом участия в коллективных задачах) в стандартной (типовом) ситуации на основе предложенного формата планирования, распределения промежуточных шагов и сроков;
- оценивать свой вклад в общий результат.

Универсальные регулятивные учебные действия: самоорганизация:

- планировать действия по решению учебной задачи для получения результата;
- выстраивать последовательность выбранных действий;
- самоконтроль:
- устанавливать причины успеха/неудач учебной деятельности;
- корректировать свои учебные действия для преодоления ошибок.
- решения задачи, выбирать наиболее подходящий (на основе предложенных критериев);
- проводить по предложенному плану опыт, несложное исследование по установлению особенностей объекта изучения и связей между объектами (часть — целое, причина — следствие);

- формулировать выводы и подкреплять их доказательствами на основе результатов проведённого наблюдения (опыта, измерения, классификации, сравнения, исследования);
- прогнозировать возможное развитие процессов, событий и их последствия в аналогичных или сходных ситуациях;
- работать с информацией:
- выбирать источник получения информации;

## Тематическое планирование курса «Инфознайка»2 класс

№	Название раздела	Всего часов	Из них		Характеристика основных видов деятельности	Формы организации занятий
			Аудит	Внеаудит		
1	Введение в ИКТ. Устройство компьютера	16	2	14	<p>Находят сходство и различия в материальных и информационных технологиях. Рассуждают об изменении в жизни людей и о новых профессиях, появившихся с изобретением компьютера.</p> <p>Сводят в таблицу устройства для ввода и вывода информации разного вида. Выполняют заданные действия с мышью и клавиатурой.</p> <p>Запускать программы, выполнять в них действия и завершать работу программ.</p> <p>Создают папки (каталоги).</p> <p>Удаляют, копируют и перемещают файлы и папки (каталоги).</p>	<p>Урок-игра Урок-презентация Урок-практикум Решения кейсов Викторина Коммуникативные игры Дидактические игры Выполнение интерактивных заданий на образовательной платформе</p>
2	Компьютерная графика	8	0	8	<p>Выбирают жизненную ситуацию для выполнения итоговой творческой работы или придумывать свою.</p> <p>Сравнивают панель инструментов программы на компьютере с примером панели инструментов в</p>	<p>Урок-игра Урок-презентация Урок-практикум Решения кейсов Викторина Коммуникативные игры Дидактические игры</p>

					<p>учебнике.</p> <p>Выполняют операции на компьютере, относящиеся к изучаемой технологии (рисование точек, прямых и кривых линий, фигур, стирание, заливка цветом, сохранение и редактирование рисунков).</p> <p>Выполняют итоговую творческую работу, используя освоенные</p>	<p>Выполнение интерактивных заданий на образовательной платформе</p>
					операции.	
3	Логика	6	0	6	<p>Раскрывает смысл изучаемых понятий.</p> <p>Решает логические задачи, выполняет арифметические вычисления</p>	<p>Урок-игра</p> <p>Урок-презентация</p> <p>Урок-практикум</p> <p>Решения кейсов</p> <p>Викторина</p> <p>Коммуникативные игры</p> <p>Дидактические игры</p> <p>Выполнение интерактивных заданий на образовательной платформе</p>
4	Компьютерные игры	4	0	4	<p>Анализирует различные ситуации, работает иллюстративным материалом</p> <p>Определяет средства, необходимые для осуществления информационных</p>	<p>Урок-игра</p> <p>Урок-практикум</p> <p>Коммуникативные игры</p> <p>Выполнение интерактивных заданий на образовательной</p>

				процессов		платформе
Итого	34	2	32			

### Календарно-тематическое планирование.

№ урока	Тема урока	Кол-во часов	Материалы, пособия	Дата проведения урока
<i>Введение в ИКТ. Устройство компьютера - 16 ч</i>				
1.	Экскурсия в кабинет информатики. Правила поведения в кабинете информатики	1	МФУ, ноутбук учителя, ноутбуки мобильного класса, 3D принтер PICASO3D Designer X, планшет, интерактивный комплекс, интерактивная доска, шлем виртуальной реальности, квадрокоптер, фотоаппарат с объективом, карта памяти для фотоаппарата /видеокамеры	05.09
2.	Немного из истории	1	МФУ, ноутбук учителя, ноутбуки мобильного класса, 3D принтер PICASO3D Designer X, планшет, интерактивный комплекс, интерактивная доска, шлем виртуальной реальности, квадрокоптер, фотоаппарат с объективом, карта памяти для фотоаппарата /видеокамеры	12.09
3.	Компьютер и его основные устройства.	1	МФУ, ноутбук учителя, ноутбуки мобильного класса, 3D принтер PICASO3D Designer X, планшет, интерактивный комплекс, интерактивная доска, шлем виртуальной реальности, квадрокоптер, фотоаппарат с объективом, карта памяти для фотоаппарата /видеокамеры	19.09

4.	Как включать и выключать компьютер.	1	МФУ, ноутбук учителя, ноутбуки мобильного класса, 3D принтер PICASO3D Designer X, планшет, интерактивный комплекс, интерактивная доска, шлем виртуальной реальности, квадрокоптер, фотоаппарат с объективом, карта памяти для фотоаппарата /видеокамеры	26.09
5.	Что такое информация.	1	МФУ, ноутбук учителя, ноутбуки мобильного класса, 3D принтер PICASO3D Designer X, планшет, интерактивный комплекс, интерактивная доска, шлем виртуальной реальности, квадрокоптер, фотоаппарат с объективом, карта памяти для фотоаппарата /видеокамеры	03.10
6.	Информация вокруг нас. Как мы получаем информацию.	1	МФУ, ноутбук учителя, ноутбуки мобильного класса, 3D принтер PICASO3D Designer X, планшет, интерактивный комплекс, интерактивная доска, шлем виртуальной реальности, квадрокоптер, фотоаппарат с объективом, карта памяти для фотоаппарата /видеокамеры	10.10
7.	Источники и приемники информации.	1	МФУ, ноутбук учителя, ноутбуки мобильного класса, 3D принтер PICASO3D Designer X, планшет, интерактивный комплекс, интерактивная доска, шлем виртуальной реальности, квадрокоптер, фотоаппарат с объективом, карта памяти для фотоаппарата /видеокамеры	17.10
8.	Знакомство с устройством ввода информации «Мышь». Игры для развития движений мышью:	1	МФУ, ноутбук учителя, ноутбуки мобильного класса, 3D принтер PICASO3D Designer X, планшет, интерактивный	24.10

9.	Игры для развития движений мышью: «Лабиринт»	1	МФУ, ноутбук учителя, ноутбуки мобильного класса, 3D принтер PICASO3D Designer X, планшет, интерактивный комплекс, интерактивная доска, шлем виртуальной реальности, квадрокоптер, фотоаппарат с объективом, карта памяти для фотоаппарата /видеокамеры	07.11
10.	Путешествие по клавиатуре: буквенный ряд.	1	МФУ, ноутбук учителя, ноутбуки мобильного класса, 3D принтер PICASO3D Designer X, планшет, интерактивный комплекс, интерактивная доска, шлем виртуальной реальности, квадрокоптер, фотоаппарат с объективом, карта памяти для фотоаппарата /видеокамеры	14.11
11-12.	Игры на изучение функций клавиатуры: «Руки солиста»	2	МФУ, ноутбук учителя, ноутбуки мобильного класса, 3D принтер PICASO3D Designer X, планшет, интерактивный комплекс, интерактивная доска, шлем виртуальной реальности, квадрокоптер, фотоаппарат с объективом, карта памяти для фотоаппарата /видеокамеры	21.11 28.11
13.	Игры головоломки: головоломка «Танграмм»	1	МФУ, ноутбук учителя, ноутбуки мобильного класса, 3D принтер PICASO3D Designer X, планшет, интерактивный комплекс, интерактивная доска, шлем виртуальной реальности, квадрокоптер, фотоаппарат с объективом, карта памяти для фотоаппарата /видеокамеры	05.12
14.	Носители информации.	1	МФУ, ноутбук учителя, ноутбуки мобильного класса, 3D принтер PICASO3D Designer X, планшет, интерактивный комплекс, интерактивная доска, шлем виртуальной реальности, квадрокоптер, фотоаппарат с объективом, карта памяти для фотоаппарата /видеокамеры	12.12

15-16.	Учимся создавать папки и работать с ними.	2	МФУ, ноутбук учителя, ноутбуки мобильного класса, 3D принтер PICASO3D Designer X, планшет, интерактивный комплекс, интерактивная доска, шлем виртуальной реальности, квадрокоптер, фотоаппарат с объективом, карта памяти для фотоаппарата / видеокамеры	19.12 26.12
17.	Знакомимся с компьютерной графикой.	1	МФУ, ноутбук учителя, ноутбуки мобильного класса, 3D принтер PICASO3D Designer X, планшет, интерактивный комплекс, интерактивная доска, шлем виртуальной реальности, квадрокоптер, фотоаппарат с объективом, карта памяти	09.01
18.	Знакомимся с графическим редактором.	1	МФУ, ноутбук учителя, ноутбуки мобильного класса, 3D принтер PICASO3D Designer X, планшет, интерактивный комплекс, интерактивная доска, шлем виртуальной реальности, квадрокоптер, фотоаппарат с объективом, карта памяти для фотоаппарата / видеокамеры	16.01
19.	Учимся рисовать с помощью мыши.	1	МФУ, ноутбук учителя, ноутбуки мобильного класса, 3D принтер PICASO3D Designer X, планшет, интерактивный комплекс, интерактивная доска, шлем виртуальной реальности, квадрокоптер, фотоаппарат с объективом, карта памяти для фотоаппарата / видеокамеры	23.01
20.	Игры-головоломки: «Собери рисунок»	1	МФУ, ноутбук учителя, ноутбуки мобильного класса, 3D принтер PICASO3D Designer X, планшет, интерактивный комплекс, интерактивная доска, шлем виртуальной реальности, квадрокоптер, фотоаппарат с объективом, карта памяти для фотоаппарата / видеокамеры	30.01
21.	Инструменты «Карандаш», «Кисть», «Ластик»	1	МФУ, ноутбук учителя, ноутбуки мобильного класса, 3D принтер PICASO3D Designer X, планшет, интерактивный комплекс, интерактивная доска, шлем виртуальной реальности, квадрокоптер, фотоаппарат с объективом, карта памяти для фотоаппарата / видеокамеры	06.02

22.	Палитра. Инструменты «Заливка», «Распылитель»	1	МФУ, ноутбук учителя, ноутбуки мобильного класса, 3D принтер PICASO3D Designer X, планшет, интерактивный комплекс, интерактивная доска, шлем виртуальной реальности, квадрокоптер, фотоаппарат с объективом, карта памяти для фотоаппарата /видеокамеры	13.02
23.	Компьютерный рисунок «Снеговик»	1	МФУ, ноутбук учителя, ноутбуки мобильного класса, 3D принтер PICASO3D Designer X, планшет, интерактивный комплекс, интерактивная доска, шлем виртуальной реальности, квадрокоптер, фотоаппарат с объективом, карта памяти для фотоаппарата /видеокамеры	20.02
24.	Геометрические фигуры. Рисунок «Коврик для мышки».	1	МФУ, ноутбук учителя, ноутбуки мобильного класса, 3D принтер PICASO3D Designer X, планшет, интерактивный комплекс, интерактивная доска, шлем виртуальной реальности, квадрокоптер, фотоаппарат с объективом, карта памяти для фотоаппарата /видеокамеры	27.02
25.	Элементы математической логики	1	МФУ, ноутбук учителя, ноутбуки мобильного класса, 3D принтер PICASO3D Designer X, планшет, интерактивный комплекс, интерактивная доска, шлем виртуальной реальности, квадрокоптер, фотоаппарат с объективом, карта памяти для фотоаппарата /видеокамеры	05.03
26.	Развиваем логику. Игры на развитие логического мышления	1	МФУ, ноутбук учителя, ноутбуки мобильного класса, 3D принтер PICASO3D Designer X, планшет, интерактивный комплекс, интерактивная доска, шлем виртуальной реальности, квадрокоптер, фотоаппарат с объективом, карта памяти для фотоаппарата /видеокамеры	12.03
27.	Закономерности. Их поиск, разбитие нагруппы.	1	МФУ, ноутбук учителя, ноутбуки мобильного класса, 3D принтер PICASO3D Designer X, планшет, интерактивный комплекс, интерактивная доска, шлем виртуальной реальности, квадрокоптер, фотоаппарат с объективом, карта памяти для фотоаппарата /видеокамеры	19.03

28.	Выделение свойств предметов. Отличия.Части и целое.	1	МФУ, ноутбук учителя, ноутбуки мобильного класса, 3D принтер PICASO3D Designer X, планшет, интерактивный комплекс, интерактивная доска, шлем виртуальной реальности, квадрокоптер, фотоаппарат с объективом, карта памяти для фотоаппарата /видеокамеры	02.04
29.	Выявление причинно-следственных связей. Решение логических задач.	1	МФУ, ноутбук учителя, ноутбуки мобильного класса, 3D принтер PICASO3D Designer X, планшет, интерактивный комплекс, интерактивная доска, шлем виртуальной реальности, квадрокоптер, фотоаппарат с объективом, карта памяти для фотоаппарата /видеокамеры	09.04
30.	Кодирование и декодирование информации.	1	МФУ, ноутбук учителя, ноутбуки мобильного класса, 3D принтер PICASO3D Designer X, планшет, интерактивный комплекс, интерактивная доска, шлем виртуальной реальности, квадрокоптер, фотоаппарат с объективом, карта памяти для фотоаппарата /видеокамеры	16.04
31.	Развивающие компьютерные игры.	1	МФУ, ноутбук учителя, ноутбуки мобильного класса, 3D принтер PICASO3D Designer X, планшет, интерактивный комплекс, интерактивная доска, шлем виртуальной реальности, квадрокоптер, фотоаппарат с объективом, карта памяти для фотоаппарата /видеокамеры	23.04
32- 33	Моя первая игра. Создаем компьютерную игру.	2	МФУ, ноутбук учителя, ноутбуки мобильного класса, 3D принтер PICASO 3D Designer X, планшет, интерактивный	30.04 07.05
34	Итоговый урок. Повторение изученного материала.	1	МФУ, ноутбук учителя, ноутбуки мобильного класса, 3D принтер PICASO3D Designer X, планшет, интерактивный комплекс, интерактивная доска.	14.05



