

Приложение №11
к основной общеобразовательной программе начального общего образования
МАОУ СОШ № 3 г. Ивделя п.Полуночное

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

учебного предмета «Информационная культура»

для обучающихся 3-4 классов

п. Полуночное 2023

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа по информационной культуре на уровне начального общего образования составлена на основе требований к результатам освоения программы начального общего образования ФГОС НОО, а также ориентирована на целевые приоритеты духовно-нравственного развития, воспитания и социализации обучающихся, сформулированные в федеральной рабочей программе воспитания.

На уровне начального общего образования изучение информационной культуры имеет особое значение в развитии обучающегося. Развитие новых информационных технологий фундаментально влияет на жизнь современного общества. В условиях массового производства и потребления информации, постоянного обновления, изменяются требования к современному квалифицированному специалисту. Он должен обладать не только профессиональными знаниями, умениями, навыками, но, шире, особой культурой познания, мышления, образования и самообразования.

Целями изучения информационных технологий на уровне начального общего образования являются:

формирование основ мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки информатики, достижениям научно-технического прогресса и общественной практики, за счёт развития представлений об информации как о важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества, понимания роли информационных процессов, информационных ресурсов и информационных технологий в условиях цифровой трансформации многих сфер жизни современного общества;

обеспечение условий, способствующих развитию алгоритмического мышления как необходимого условия профессиональной деятельности в современном информационном обществе, предполагающего способность обучающегося разбивать сложные задачи на более простые подзадачи, сравнивать новые задачи с задачами, решёнными ранее, определять шаги для достижения результата и так далее;

формирование и развитие компетенций обучающихся в области использования информационно-коммуникационных технологий, в том числе знаний, умений и навыков работы с информацией, программирования, коммуникации в современных цифровых средах в условиях обеспечения информационной безопасности личности обучающегося;

воспитание ответственного и избирательного отношения к информации с учётом правовых и этических аспектов её распространения, стремления к продолжению образования в области информационных технологий и созидательной деятельности с применением средств информационных технологий.

Цель программы: формирование специальных знаний и практических навыков в области информационной культуры, направленных на развитие, личностное самоопределение и самореализацию обучающихся.

Основные задачи учебного предмета «Информационные технологии»:

познакомить с устройством компьютера, способами и организацией хранения информации;

обучить практическим приёмам работы в программах: Paint, Word, PowerPoint;

способствовать формированию навыков выполнения творческих заданий.

способствовать развитию познавательной и творческой активности, коммуникативным умениям, коммуникабельности;

формировать информационную культуру, потребность в самопознании и саморазвитии, чувство коллективизма.

Цели и задачи изучения информационных технологий на уровне начального общего образования определяют структуру основного содержания учебного предмета в виде следующих двух тематических модулей:

- 1 модуль «Мастер печатных дел и презентации»- 34 ч.;
- 2 модуль «Юный пользователь ПК»- 34 ч.

На изучение информационных технологий на базовом уровне отводится 68 часов: в 3 классе (1 модуль) – 34 часа (1 час в неделю), в 4 классе (2 модуль) – 34 часа (1 час в неделю).

Воспитательный компонент в части учета программы воспитания в школе реализуется:

1. Единый урок безопасности в сети Интернет.
2. Всероссийской образовательной акции «Урок цифры».

СОДЕРЖАНИЕ ОБУЧЕНИЯ

3 класс (1 модуль) «Мастер печатных дел и презентации».

1. Правила поведения и техники безопасности в компьютерном кабинете.

Теория: знакомство с кабинетом, с правилами поведения в кабинете. Демонстрация возможностей компьютера.

2. Компьютер и его составляющие. Первое знакомство. Программы

Знакомство с компьютером и его основными программами. Управление мышью. Понятие и назначение курсора. Первые навыки работы с устройством «мышь».

3. Знакомство с графическим редактором Paint.

Меню программы, основные возможности. Инструментарий программы Paint. Функция раскрашивания в графическом редакторе. Функция копирования. Составление рисунков. Декоративное рисование (Линии, прорисовка геометрических тел, узоры орнамент, цвет). Шрифт. Виды шрифтов (начертания, размеры), выбор шрифта, создание надписи, корректировка надписи.

4. Текстовый редактор Word.

Знакомство с текстовым редактором Word. Меню программы, основные возможности. Набор текста. Оформление буклетов. Создание компьютерного рисунка в текстовом редакторе. Схемы.

5. Знакомство с программой Power Point.

Знакомство с редактором Power Point, меню программы. Основные возможности программы PowerPoint. Основные панели Power Point. Технология создания презентаций. Разбиение презентации на элементарные объекты. Создание фона. Переход слайдов. Выполнение операций копирования, удаления, перемещения и вставки слайдов. Создание управляющих кнопок. Оформление фона. Добавление в презентацию картинок, арт текстов.

4 класс (2 модуль) «Юный пользователь ПК»

1. Техника безопасности. Правилами поведения в кабинете.

2. Компьютер и его составляющие

Компьютерные программы. Операционная система. Рабочий стол. Компьютерная мышь. Клавиатура. Включение и выключение компьютера. Запуск программы. Завершение выполнения программы.

3. Программа - графический редактор Paint.

Использование графических примитивов. Умение применять инструменты на практике: карандаш, ластик, кисть, палитра, линия графического редактора Paint. Основные операции при рисовании: рисование и стирание точек, линий, фигур. Вставка графического объекта

4. Знакомство с компьютером: файлы и папки.

Файлы. Папки (каталоги). Имя файла. Операции над файлами и папками (каталогами): создание папок, копирование файлов и папок, удаление файлов и каталогов (папок).

5. Создание текстов.

Компьютерное письмо. Знакомство с текстовым редактором Word. Меню программы, основные возможности. Компьютерное письмо. Текстовые редакторы. Основные операции при создании текстов: набор текста, перемещение курсора, ввод заглавных букв, сохранение, открытие и создание новых текстов, выделение текста, вырезание. Выбор шрифта, размера, цвета и начертания символов. Практическая работа: набор текста, перемещение курсора, ввод заглавных букв, выделение текста, вырезание, копирование и вставка текста, вставка картинки в текст.

6. Поиск информации в сети Интернет.

Способы компьютерного поиска информации: файлов, изображений. Способы компьютерного поиска информации: поиск файлов с помощью файловых менеджеров. Поиск изображений и информации. Сохранение найденных изображений и информации.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ ПО ИНФОРМАЦИОННОЙ КУЛЬТУРЕ НА УРОВНЕ НАЧАЛЬНОГО ОБЩЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

ЛИЧНОСТНЫЕ

Личностные результаты освоения программы по информационной культуре на уровне начального общего образования достигаются в единстве учебной и воспитательной деятельности в соответствии с традиционными российскими социокультурными и духовно-нравственными ценностями,

принятыми в обществе правилами и нормами поведения и способствуют процессам самопознания, самовоспитания и саморазвития, формирования внутренней позиции личности.

В результате изучения информационной культуры на уровне начального общего образования у обучающегося будут сформированы следующие личностные результаты:

- расширение научного мировоззрения;
- повышение мотивации и познавательной активности;
- устойчивый познавательный интерес к работе в информационной среде;
- проявление избирательности в работе с информацией, исходя из морально-этических соображений, позитивных социальных установок и интересов индивидуального развития;
- коммуникативные навыки общения в информационной среде.

МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ

Метапредметные результаты освоения программы по информационной культуре отражают овладение универсальными учебными действиями – познавательными, коммуникативными, регулятивными.

Познавательные универсальные учебные действия

Базовые логические действия:

умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логические рассуждения, делать умозаключения (индуктивные, дедуктивные и по аналогии) и выводы;

самостоятельно выбирать способ решения учебной задачи (сравнивать несколько вариантов решения, выбирать наиболее подходящий с учётом самостоятельно выделенных критериев).

Базовые исследовательские действия:

формулировать вопросы, фиксирующие разрыв между реальным и желательным состоянием ситуации, объекта;

оценивать на применимость и достоверность информацию, полученную в ходе исследования;

прогнозировать возможное дальнейшее развитие процессов, событий и их последствия в аналогичных или сходных ситуациях, а также выдвигать предположения об их развитии в новых условиях и контекстах.

Работа с информацией:

выявлять дефицит информации, данных, необходимых для решения поставленной задачи;

применять различные методы, инструменты и запросы при поиске и отборе информации или данных из источников с учётом предложенной учебной задачи и заданных критериев;

выбирать, анализировать, систематизировать и интерпретировать информацию различных видов и форм представления;

самостоятельно выбирать оптимальную форму представления информации и иллюстрировать решаемые задачи несложными схемами, диаграммами, иной графикой и их комбинациями;

оценивать надёжность информации по критериям, предложенным учителем или сформулированным самостоятельно;

эффективно запоминать и систематизировать информацию.

Коммуникативные универсальные учебные действия

Общение:

сопоставлять свои суждения с суждениями других участников диалога, обнаруживать различие и сходство позиций;

публично представлять результаты выполненного опыта (эксперимента, исследования, проекта);

самостоятельно выбирать формат выступления с учётом задач презентации и особенностей аудитории и в соответствии с ним составлять устные и письменные тексты с использованием иллюстративных материалов.

Совместная деятельность (сотрудничество):

понимать и использовать преимущества командной и индивидуальной работы при решении конкретной проблемы, в том числе при создании информационного продукта;

принимать цель совместной информационной деятельности по сбору, обработке, передаче, формализации информации, коллективно строить действия по её достижению: распределять роли, договариваться, обсуждать процесс и результат совместной работы;

выполнять свою часть работы с информацией или информационным продуктом, достигая качественного результата по своему направлению и координируя свои действия с другими членами команды;

оценивать качество своего вклада в общий информационный продукт по критериям, самостоятельно сформулированным участниками взаимодействия;

сравнивать результаты с исходной задачей и вклад каждого члена команды в достижение результатов, разделять сферу ответственности и проявлять готовность к предоставлению отчёта перед группой.

Регулятивные универсальные учебные действия

Самоорганизация:

выявлять в жизненных и учебных ситуациях проблемы, требующие решения;

ориентироваться в различных подходах к принятию решений (индивидуальное принятие решений, принятие решений в группе);

самостоятельно составлять алгоритм решения задачи (или его часть), выбирать способ решения учебной задачи с учётом имеющихся ресурсов и собственных возможностей, аргументировать предлагаемые варианты решений;

составлять план действий (план реализации намеченного алгоритма решения), корректировать предложенный алгоритм с учётом получения новых знаний об изучаемом объекте;

делать выбор в условиях противоречивой информации и брать ответственность за решение.

Самоконтроль (рефлексия):

владеть способами самоконтроля, самомотивации и рефлексии;

давать оценку ситуации и предлагать план её изменения;

учитывать контекст и предвидеть трудности, которые могут возникнуть при решении учебной задачи, адаптировать решение к меняющимся обстоятельствам;

объяснять причины достижения (недостижения) результатов информационной деятельности, давать оценку приобретённому опыту, уметь находить позитивное в произошедшей ситуации;

вносить коррективы в деятельность на основе новых обстоятельств, изменившихся ситуаций, установленных ошибок, возникших трудностей;

оценивать соответствие результата цели и условиям.

Эмоциональный интеллект:

ставить себя на место другого человека, понимать мотивы и намерения другого.

Принятие себя и других:

осознавать невозможность контролировать всё вокруг даже в условиях открытого доступа к любым объёмам информации.

ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

К концу изучения двух модулей у обучающегося будут сформированы следующие умения:

управлять мышью;

запускать программу Paint;

работать с основными возможностями программы Paint;

знать и применять на практике инструментарий программы Paint

уметь применять функцию раскрашивания в графическом редакторе;

применять функцию копирования,

уметь составлять рисунки при помощи линий, прорисовки геометрических тел, узоров орнамента, цвета,

использовать шрифт, виды шрифтов (начертания, размеры), выбор шрифта, создание надписи, корректировка надписи;

запускать и работать с текстовым редактором Word;

уметь набирать текст,

вводить заглавные буквы,

сохранять, открывать и создавать новые тексты;

выделять текст, вырезать, копировать и вставлять текст,

оформлять текст, выбирать шрифт, размер, цвет и начертания символов;

работать с основными возможностями программы Power Point;

знать основные панели Power Point, технологии создания презентаций;

создавать фон, переход слайдов;

выполнять операцию копирования, удаления, перемещения и вставки слайдов

создавать управляющие кнопки, оформлять фон;

создавать и форматировать текст, анимация текста;
 знать способы компьютерного поиска информации: поиск файлов с помощью файловых менеджеров, поиск изображений, сохранение найденных изображений.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

3 КЛАСС

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов		Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		Всего	Практические работы	
Раздел 1. Техника безопасности. Компьютер и его составляющие.				
1.1	Техника безопасности в компьютерном классе.	1		https://www.youtube.com
1.2	Компьютер и его составляющие. Первое знакомство. Программы	1	0,5	https://www.youtube.com/watch?v=PHAPd3CZIEk
Итоги по разделу		2	0,5	
Раздел 2. Графический редактор Paint.				
2.1	Знакомство с графическим редактором Paint	3	2	https://kladraz.ru

Итоги по разделу		3	2	
Раздел 3. Текстовый редактор Word.				
3.1	Знакомство с текстовым редактором Word	2	1	https://coddyschool.com
3.2	Работа с текстом.	2	1	https://coddyschool.com
Итоги по разделу		4	2	
Раздел 4. Программа PowerPoint.				
4.1	Знакомство с программой PowerPoint	2	1	https://www.razumeykin.ru
4.2	Основные возможности программы PowerPoint	2	1,5	https://www.razumeykin.ru
4.3	Добавление в презентацию картинок, арт текстов.	3	2	https://www.razumeykin.ru
4.4	Составление простейшей презентации	11	8	https://www.razumeykin.ru/publikatsii/kak
4.5	Добавление эффектов анимации в презентацию	7	5	https://www.razumeykin.ru/publikatsii/kak
Итоги по разделу		25	17,5	
Общее количество часов по программе		34 ч.	22 ч.	

4 КЛАСС

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов		Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		Всего	Практические работы	
Раздел 1. Техника безопасности Вводное занятие.				
1.1	Правила поведения в компьютерном кабинете, при работе с персональным компьютером. Компьютерные программы.	1		https://www.youtube.com https://www.youtube.com/watch?v=PHAPd3CZIEk

	Операционная система. Рабочий стол. Компьютерная мышь. Клавиатура. Включение и выключение компьютера. Запуск программы. Завершение выполнения программы.			
Итоги по разделу		2	1	
Раздел 2. Программа - графический редактор Paint.				
2.1	Знакомство с программой - графический редактор Paint. Основные элементы окна Paint	1	0,5	https://kladraz.ru
2.2	Использование графических примитивов.	1	0,5	https://kladraz.ru
2.3	Применение инструментов: карандаш, ластик, кисть, палитра, линия графического редактора Paint.	1	0,5	https://kladraz.ru
Итоги по разделу		3	1,5	
Раздел 3. Создание рисунков				
3.1	Основные операции при рисовании: рисование и стирание точек, линий, фигур.	2	1	https://kladraz.ru
3.2	Заливка цветом.	1	0,5	https://kladraz.ru
3.3	Вставка графического объекта.	1	0,5	https://kladraz.ru
3.4	Создание рисунка на тему «Природа».	2	1,5	https://kladraz.ru
3.5	Создание рисунка на тему «Моя семья».	2	1,5	https://kladraz.ru

3.6	Создание рисунка по выбору.	1	0,5	https://kladraz.ru
Итоги по разделу		9	5,5	
Раздел 4. Знакомство с компьютером: файлы и папки (каталоги)				
4.1	Файлы. Папки (каталоги). Имя файла. Операции над файлами и папками (каталогами): создание папок, копирование файлов и папок, удаление файлов и каталогов (папок).	2	1	https://urok.1sept.ru/articles/622594
Итоги по разделу		2	1	
Раздел 5. Создание текстов				
5.1	Компьютерное письмо. Текстовые редакторы.	2	1	https://coddyschool.com
5.2	Основные операции при создании текстов: набор текста, перемещение курсора, ввод заглавных букв.	1	0,5	https://coddyschool.com
5.3	Основные операции при создании текстов: сохранение, открытие и создание новых текстов.	1	0,5	https://coddyschool.com
5.4	Основные операции при создании текстов: выделение текста, вырезание, копирование и вставка текста.	1	0,5	https://coddyschool.com
5.5	Выбор шрифта, размера, цвета и начертания символов.	1	0,5	https://coddyschool.com
5.6	Создание печатного текста: поздравление с праздником.	2	1	https://coddyschool.com
5.7	Вставка картинки в текст.	1	0,5	https://coddyschool.com
Итоги по разделу		9	4,5	

Раздел 6. Создание печатных публикаций				
6.1.	Печатные публикации. Виды печатных публикаций. Открытка.	2	1,5	https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/informatika/2013/02/03/sozдание-pechatnykh-publikatsiy
6.2	Проект. Открытка к празднику.	3	2,5	https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/informatika/2013/02/03/sozдание-pechatnykh-publikatsiy
6.3	Печать текста с вставленным графическим объектом.	2	1	https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/informatika/2013/02/03/sozдание-pechatnykh-publikatsiy
Итоги по разделу		7	5	https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/informatika/2013/02/03/sozдание-pechatnykh-publikatsiy
Раздел 7. Поиск информации				
7.1	Способы компьютерного поиска информации: файлов, изображений.	2	1	https://uchitelya.com/informatika/2064-razabotka-uroka-poisk-informacii-v-internete-4-klass.html
Итоги по разделу		2	1	
Общее количество часов по программе		34 ч.	19,5 ч.	

ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

3 КЛАСС

№	Тема	Кол-во часов		Дата изучения	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		Всего	Практические работы		
1	Техника безопасности	1	-	1 неделя	https://www.youtube.com
2	Компьютер и его составляющие. Первое знакомство. Программы.	1	0,5	2 неделя	https://www.youtube.com/watch?v=PHAPd3CZIEk
3	Знакомство с графическим редактором Paint	3	2	3, 4, 5 неделя	https://kladraz.ru
4	Знакомство с текстовым редактором Word	2	1	6, 7 неделя	https://coddyschool.com
5	Работа с текстом.	2	1	8, 9 неделя	https://coddyschool.com
6	Знакомство с программой PowerPoint	2	1	10, 11 неделя	https://www.razumeykin.ru

7	Основные возможности программы PowerPoint	1	0,5	12 неделя	https://www.razumeykin.ru
8	Самостоятельная работа	1	1	13 неделя	https://www.razumeykin.ru
9	Добавление в презентацию картинок, арт текстов.	3	2	14, 15, 16 неделя	https://www.razumeykin.ru
10	Составление простейшей презентации	3	2	17, 18, 19 неделя	https://www.razumeykin.ru
11	Творческий Проект. «Это я»	3	2	20, 21, 22 неделя	https://www.razumeykin.ru
12	Самостоятельная работа	2	2	23,24 неделя	https://www.razumeykin.ru
13	Творческий проект «Мой класс»	3	2	25, 26, 27 неделя	https://www.razumeykin.ru
14	Добавление эффектов анимации в презентацию	3	2	28, 29, 30 неделя	https://www.razumeykin.ru
15	Самостоятельная работа	1	1	31 неделя	https://www.razumeykin.ru
16	Творческий Проект. «Моя семья»	3	2	32, 33, 34 неделя	https://www.razumeykin.ru
	Итого	34 ч.	22 ч.		

4 КЛАСС

№ п/п	Тема модуля, занятия	Количество часов		Дата изучения	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		Всего	Практические работы		
	Правила поведения в компьютерном кабинете, при работе с персональным компьютером. Компьютерные программы. Операционная система. Рабочий стол. Компьютерная мышь. Клавиатура. Включение и выключение компьютера. Запуск программы. Завершение выполнения программы.	2	1	1, 2 неделя	https://www.youtube.com

Знакомство с программой - графический редактор Paint. Основные элементы окна Paint.	1	0,5	3 неделя	https://kladraz.ru
Использование графических примитивов.	1	0,5	4 неделя	https://kladraz.ru
Применение инструментов: карандаш, ластик, кисть, палитра, линия графического редактора Paint.	1	0,5	5 неделя	https://kladraz.ru
Основные операции при рисовании: рисование и стирание точек, линий, фигур.	2	1	6, 7 неделя	https://kladraz.ru
Заливка цветом.	1	0,5	8 неделя	https://kladraz.ru
Вставка графического объекта.	1	0,5	9 неделя	https://kladraz.ru
Создание рисунка на тему «Природа».	2	1,5	10, 11 неделя	https://kladraz.ru
Создание рисунка на тему «Моя семья».	2	1,5	12,13 неделя	https://kladraz.ru
Создание рисунка по выбору.	1	0,5	14 неделя	https://kladraz.ru
Файлы. Папки (каталоги). Имя файла. Операции над файлами и папками (каталогами): создание папок, копирование файлов и папок, удаление файлов и каталогов (папок).	2	1	15, 16 неделя	https://urok.1sept.ru/articles/622594
Компьютерное письмо. Текстовые редакторы.	2	1	17, 18 неделя	https://coddyschool.com
Основные операции при создании текстов: набор текста, перемещение курсора, ввод заглавных букв.	1	0,5	19 неделя	https://coddyschool.com
Основные операции при создании текстов: сохранение, открытие и создание новых текстов.	1	0,5	20 неделя	https://coddyschool.com
Основные операции при создании текстов: выделение текста, вырезание, копирование и вставка текста.	1	0,5	21 неделя	https://coddyschool.com
Выбор шрифта, размера, цвета и начертания символов.	1	0,5	22 неделя	https://coddyschool.com
Создание печатного текста: поздравление с праздником.	2	1	23, 24 неделя	https://coddyschool.com
Вставка картинки в текст.	1	0,5	25 неделя	https://coddyschool.com

					om
	Печатные публикации. Виды печатных публикаций. Открытка.	2	1,5	26, 27 неделя	https://nsportal.ru/nac-halnaya
	Проект. Открытка к празднику.	3	2,5	28, 29, 30 неделя	https://nsportal.ru/nac-halnaya
	Печать текста с вставленным графическим объектом.	2	1	31, 32 неделя	https://nsportal.ru/nac-halnaya
	Способы компьютерного поиска информации: файлов, изображений.	2	1	33, 34 неделя	https://uchitelya.com/informatika/2064-razabotka-uroka-poisk-informacii-v-internete-4-klass.html
	Итого	34ч.	19,5ч		

ЦИФРОВЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ И РЕСУРСЫ СЕТИ ИНТЕРНЕТ

<https://kladraz.ru>

<https://coddyschool.com>

<https://www.razumeykin.ru>

<https://urok.1sept.ru/articles/622594>

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 504074246255880625918708617174458765454418972380

Владелец Галашева Ольга Николаевна

Действителен с 16.05.2023 по 15.05.2024