

**Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области  
основная общеобразовательная школа с. Большая Рязань  
муниципального района Ставропольский Самарской области**

**РАССМОТРЕНО:**

Заседание МО учителей  
начальных классов  
Карпенко Е.Ю.  
Протокол №1  
от «25» августа 2023 г.

**СОГЛАСОВАНО**

Замдиректора по УВР  
Гавришова Л.Ю.  
«25» августа 2023 г.

**УТВЕРЖДЕНО**

Директор ГБОУ ООШ  
с.Большая Рязань  
Инюткина Н.Г.  
Приказ № 34 -од  
От «25» августа 2023 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА  
внеурочной деятельности  
«Компьютерная грамотность»  
2-4 классы  
(с использованием оборудования «Точка Роста»)**

с. Большая Рязань 2023 г.

## Пояснительная записка

Программа внеурочной деятельности «Компьютерная грамотность» составлена на основе авторской программы *Матвеева Н.В.* «Информатика. Программа для начальной школы: 2-4 классы» / Н.В. Матвеева, М.С. Цветкова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний. – 133 с.

**Цель данной программы** развитие умений использования современных информационных технологий в образовательном процессе.

### **Задачи программы:**

- развитие проектных, исследовательских умений младших школьников; навыков набора текста;
- формирование начального опыта поиска информации в Интернете и фиксации найденной информации;
- развитие умений разработки мультимедийных презентаций и публичных выступлений в ходе их сопровождения; способов обработки графических информационных объектов (цифровых фотографий, сканированных объектов).

Программа «Компьютерная грамотность» общеинтеллектуального направления с практической ориентацией разработана для учащихся 2 – 4 классов. Количество часов в год: 2 класс – 34, 3 класс – 34, 4 класс – 34 учебных часа.

*Формы проведения учебных занятий* подбираются с учетом цели и задач, познавательных интересов, индивидуальных возможностей воспитанников и возраста воспитанников:

- учебная игра;
- ролевая игра;
- творческий проект;
- конкурс;
- тематические задания по подгруппам;
- практическое занятие;
- выставка;
- беседа;
- экскурсия.

## ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ИЗУЧЕНИЯ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Программа обеспечивает достижение выпускниками начальной школы определенных личностных, метапредметных и предметных результатов.

### **Личностные результаты**

1. Получать опыт рефлексивной деятельности, выполняя особый класс упражнений и интерактивных заданий. Это происходит при определении способов контроля и оценки собственной деятельности (ответы на вопросы «Такой ли получен результат?», «Правильно ли я делаю это?»), нахождении ошибок в ходе выполнения упражнения и их исправления.

2. Приобретать опыт сотрудничества при выполнении групповых компьютерных проектов: уметь договариваться, распределять работу между членами группы, оценивать свой личный вклад и общий результат деятельности.

### **Метапредметные результаты**

1. Решать творческие задачи на уровне комбинаций, преобразования, анализа информации при выполнении упражнений на компьютере и компьютерных проектов.

2. Самостоятельно составлять план действий (замысел), проявлять оригинальность при решении творческой конструкторской задачи, создавать творческие

работы (сообщения, небольшие сочинения, графические работы), разыгрывать воображаемые ситуации, создавая простейшие мультимедийные объекты и презентации, применять простейшие логические выражения типа: «...и/или...», «если...то...», «не только, но и...» и давать элементарное обоснование высказанного суждения.

3. Овладевать первоначальными умениями передачи, поиска, преобразования, хранения информации, использования компьютера; при выполнении интерактивных компьютерных заданий и развивающих упражнений – поиском (проверкой) необходимой информации в интерактивном компьютерном словаре, электронном каталоге библиотеки. Одновременно происходит овладение различными способами представления информации, в том числе в табличном виде, упорядочения информации по алфавиту и числовым параметрам (возрастанию и убыванию).

4. Получать опыт организации своей деятельности, выполняя специально разработанные для этого интерактивные задания. Это задания, предусматривающие 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?».

### **Предметные результаты**

1. Наблюдать за объектами окружающего мира; обнаруживать изменения, происходящие с объектом, и учиться устно и письменно описывать объекты по результатам наблюдений, опытов, работы с информацией.

2. Соотносить результаты наблюдения с целью, соотносить результаты проведения опыта с целью, т.е. получать ответ на вопрос «Удалось ли достичь поставленной цели?».

3. Устно и письменно представлять информацию о наблюдаемом объекте, т.е. создавать текстовую или графическую модель наблюдаемого объекта с помощью компьютера с использованием текстового или графического редактора.

4. Понимать, что освоение собственно информационных технологий (текстового и графического редакторов) является не самоцелью, а способом деятельности в интегративном процессе познания и описания (под описанием понимается создание информационной модели текста, рисунка и др.).

## **СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

### **Первый год обучения**

#### **Введение (3 часа).**

Правила поведения в кабинете информатики. Расписание работы.

Объединение в рабочие команды. Компьютеры в нашей жизни.

#### **Информация и данные (19 часов).**

Человек и информация. Виды информации в зависимости от органов восприятия. Виды информации: звуковая, зрительная, вкусовая, тактильная, обонятельная. Источники и информации. Приемники информации. Компьютер – инструмент для работы с информацией. Носители информации и их виды. Кодирование. Способы кодирования. Алфавит и кодирование информации. Алфавитная письменность. Письменные источники информации. Язык – средство общения между людьми. Естественные и компьютерные языки. Текстовая и графическая информация. Числовая информация. Время и числовая информация. Кодирование с помощью числа. Декодирование. Таблица соответствия. Двоичное кодирование. Помощники человека при счете: абак, счеты, арифмометр, калькулятор, компьютер.

#### **Компьютер, системы и сети (8 часов).**

Компьютер – это система. Системные программы и операционная система. Панель задач, переключение алфавитов, установка даты и времени. Файловая система. Компьютерные сети. Главное меню. Кнопка Пуск. Проводник. Завершение работы.

**Учимся рассуждать (5 часов).**

Алгоритм. Свойства алгоритмов. Закономерности. Упорядочение.

**Второй год обучения**

**Повторение (4 часа).**

Правила поведения. Состав компьютера. Информация и данные.

**Документ и способы его создания (24 часа).**

Рабочее место. Клавиатура и мышь. Открытие и закрытие документов.

Общие принципы работы. Графический редактор. Текстовый процессор. Набор и форматирование текста. Вставка объектов и таблиц.

**Учимся рассуждать (6 часов).**

Логические задачи. Ребусы.

**Третий год обучения**

**Повторение (4 часа).**

Решение занимательных задач. Работа с текстовым процессором.

**Документ и способы его создания(7 часов).**

Создание презентаций. Вставка текстов и рисунков. Анимация.

**Мир объектов (7 часов).**

Объект. Его имя, свойства, функции, характеристика объекта.

Отношения между объектами.

**Мир моделей (7 часов).**

Модель объекта. Типы моделей. Алгоритм как модель действий.

Этапы моделирования.

**Учимся рассуждать (9 часов).**

Методы устного счета. Признаки делимости. Числовые неравенства и оценки.

Решение задач.

# ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

## Первый год обучения

№ п/п	Наименование раздела программы, тема	Часы учебного времени	Количество часов	
			Теория	Практика
<b>Введение</b>		<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>
1.	Правила поведения в кабинете информатики. Порядок работы. Компьютеры в нашей жизни.	1	1	-
2.	Игра «Что ты знаешь о компьютерах»	1	-	1
<b>Информация и данные</b>		<b>19</b>	<b>12,5</b>	<b>6,5</b>
3.	Виды информации, человек и компьютер. Органы чувств.	1	1	-
4.	Виды информации в зависимости от органов восприятия.	1	1	-
5.	Информация звуковая, зрительная, вкусовая, тактильная, обонятельная.	1	0,5	0,5
6.	Игра-викторина «Человек и информация»	1	-	1
7.	Источники информации	1	1	-
8.	Приемники информации.	1	1	-
9.	Получение информации.	1	1	-
10.	Представление информации.	1	1	-
11.	Кодирование информации.	1	0,5	0,5
12.	Кодирование и шифрование данных.	1	0,5	0,5
13.	Хранение информации.	1	1	-
14.	Обработка информации.	1	1	-
15.	Игра «Закодированное послание»	1	-	1
16.	Алфавит и кодирование информации.	1	0,5	0,5
17.	Алфавитная письменность.	1	0,5	0,5

18.	Письменные источники информации.	1	1	-
19.	Язык – средство общения между людьми. Естественные и компьютерные языки.	1	0,5	0,5
20.	Помощники человека при счете.	1	0,5	0,5
21.	Игра – викторина	1	-	1
	<b>Компьютер, системы и сети.</b>	<b>8</b>	<b>4,5</b>	<b>3,5</b>
22.	Данные и компьютер. Память компьютера.	1	1	-
23.	Компьютер – это система.	1	1	-
24.	Игра- путешествие «Немного истории»	1	-	1
25.	Системные программы и операционная система.	1	0,5	0,5
26.	Файловая система.	1	0,5	0,5
27.	Компьютерные сети.	1	0,5	0,5
28.	Информационные системы.	1	1	-
29.	Игра-викторина «Что ты знаешь о компьютере»	1	-	1
	<b>Учимся рассуждать</b>	<b>5</b>	<b>3</b>	<b>2</b>
30.	Алгоритм. Свойства алгоритмов.	1	1	-
31.	Закономерности.	1	0,5	0,5
32.	Упорядочение.	1	0,5	0,5
33.	Игра «Веселая разминка»	1	-	1
34.	Итоговое занятие	1	1	-

### Второй год обучения

№ п/п	Наименование раздела программы, тема	Часы учебного времени	Количество часов	
			Теория	Практика
	<b>Повторение</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>2</b>
1.	Правила поведения в кабинете информатики. Мой друг компьютер	1	1	-
2.	Информация и данные	1	1	-
3.	Занимательные задачи	1	-	1
4.	Игра «Слабое звено»	1	-	1
	<b>Документ и способы его создания</b>	<b>24</b>	<b>10,5</b>	<b>13,5</b>
5.	Клавиатура и мышь. Рабочее за место компьютером	1	0,5	0,5
6.	Основные клавиши клавиатуры.	1	0,5	0,5
7.	Сохранение документов. Общие принципы работы.	1	0,5	0,5

8.	Учимся рисовать. Графический редактор.	1	0,5	0,5
9.	Творческая работа	1	0,5	0,5
10	Творческая работа	1	0,5	0,5
11	Конкурс «Рисуем открытку»	1	-	1
12	Знакомимся с текстовым процессором MSWord	1	0,5	0,5
13	Набираем и форматируем текст книги	1	0,5	0,5
14	Набираем и форматируем текст книги	1	0,5	0,5
15	Клавиатурный тренажер	1	0,5	0,5
16	Оформляем реферат	1	0,5	0,5
17	Поля, ориентация страницы, номера страниц	1	0,5	0,5
18	Вставка объектов	1	0,5	0,5
19	Векторная графика	1	0,5	0,5
20	Оформляем приглашение	1	0,5	0,5
21	Границы и заливка	1	0,5	0,5
22	Творческая работа	1	0,5	0,5
23	Творческая работа	1	0,5	0,5
24	Конкурс «Визитная карточка»	1	-	1
25	Вставка таблиц в документ	1	0,5	0,5
26	Конструктор таблиц	1	0,5	0,5
27	Макет таблицы	1	0,5	0,5
28	Игра «В чем различие текстовых процессоров»	1	-	1
	<b>Учимся рассуждать</b>	<b>6</b>	<b>2</b>	<b>4</b>
29	Задачи на разрезание, перекладывание и построение фигур	1	-	1
30	Логические таблицы	1	0,5	0,5
31	Числовые ребусы	1	0,5	0,5
32	Конкурс «Чей ребус лучше?»	1	-	1
33	Игра «Разгадай ребус»	1	-	1
34	Итоговое занятие	1	1	-

### Третий год обучения

№ п/п	Наименование раздела программы, тема	Часы учебного времени	Количество часов	
			Теория	Практика
	<b>Повторение</b>	<b>4</b>	<b>2,5</b>	<b>1,5</b>
1.	Правила поведения в кабинете информатики.	1	1	-
2.	Вспомним клавиатуру	1	0,5	0,5
3.	Решение занимательных задач	1	0,5	0,5
4.	Геометрические фигуры	1	0,5	0,5
	<b>Документ и способы его создания</b>	<b>7</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
5.	Знакомимся с Microsoft PowerPoint	1	0,5	0,5
6.	Создаем презентацию	1	0,5	0,5
7.	Выбор фона и анимации	1	0,5	0,5
8.	Вставка текста и рисунков	1	0,5	0,5
9.	Творческая работа	1	0,5	0,5
10	Творческая работа	1	0,5	0,5
11	Конкурс	1	-	1
	<b>Мир объектов</b>	<b>7</b>	<b>4</b>	<b>3</b>
12	Объект.	1	1	-
13	Имя объекта и его свойства.	1	1	-
14	Функции объекта	1	0,5	0,5
15	Отношения между объектами	1	0,5	0,5
16	Характеристика объекта	1	0,5	0,5
17	Документ и данные об объекте	1	0,5	0,5



18	Игра-викторина	1	-	1
	<b>Мир моделей</b>	<b>7</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
19	Модель объекта	1	0,5	0,5
20	Графическая модель	1	0,5	0,5
21	Текстовая модель	1	0,5	0,5
22	Алгоритм как модель действий	1	0,5	0,5
23	Этапы моделирования	1	0,5	0,5
24	Творческая работа	1	0,5	0,5
25	Конкурс «Моя модель»	1	-	1
	<b>Учимся рассуждать</b>	<b>9</b>	<b>4,5</b>	<b>4,5</b>
26	Методы устного счета	1	0,5	0,5
27	Признаки делимости	1	0,5	0,5
28	Числовые неравенства и оценки	1	0,5	0,5
29	Переливания	1	0,5	0,5
30	Переливания	1	0,5	0,5
31	Взвешивания	1	0,5	0,5
32	Взвешивания	1	0,5	0,5
33	Игра-соревнование	1	-	1
34	Итоговое занятие	1	1	-