

**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 №5  
от «28» августа 2024 г.*

**СОГЛАСОВАНО**

*Замдиректора по  
УВР*

*Гавришова Л.Ю.  
«28» августа 2024 г.*

**УТВЕРЖДЕНО**

*Директор ГБОУ ООШ  
с.Большая Рязань*

*Инюткина Н.Г.  
Приказ № 43  
От «28» августа 2024 г.*

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



*C=RU, O=ГБОУ ООШ с.  
БольшаяРязань, CN=Инюткина  
Н.Г., E=b\_ryaz\_sch@samara.edu.ru  
место подписания  
2024.09.02 11:08:18+04'00'*

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

### Второй год обучения

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



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

### Третий год обучения

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

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