

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение  
Грязновская средняя общеобразовательная школа

Утверждаю: \_\_\_\_\_  
Директор школы: С.М. Чистополов



# Дополнительная общеобразовательная программа внеурочной деятельности «Компьютерная Грамотность» (направление: информационная культура) на 2023-2024 учебный год

Возраст детей: 8-10 лет

Срок реализации программы: 1 год

Составитель программы:  
Чебыкина Е.М.,  
учитель начальных классов

## 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, 2015. – 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: 68 учебных часа.

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

- учебная игра;
- творческий проект;
- конкурс;
- тематические задания по подгруппам;
- практическое занятие;
- беседа;

## **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**

### **Введение (8 часа).**

Правила поведения. Состав компьютера. Информация и данные.

### **Документ и способы его создания (30 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.

Решение занимательных задач. Работа с текстовым процессором. (4 часа).

### **Документ и способы его создания**

### **(10 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.

Компьютер системы и сети. (6 часов)

### **Формы и виды контроля**

В процессе реализации программы предусмотрены следующие формы проведения:

- викторины;
- клавиатурный тренажер;
- проекты;
- мини-исследования;
- конкурсы;
- Практические работы;
- творческие работы;

**Контроль:** курс завершается интеллектуальной игрой-путешествием «Знатоки компьютера», которая позволяет оценить знания, умения и навыки, проводятся промежуточные тесты по обобщающим темам.

## ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ п/п	Наименование раздела программы, тема	Часы	Количество часов	
		учебного времени	Теория	Практика
	<b>Введение</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>30</b>	<b>12</b>	<b>15</b>
5.	Клавиатура и мышь. Рабочее место за компьютером.	1	0,5	0,5
6.	Основные клавиши клавиатуры.	2	1	1
7.	<b>Сохранение документов.</b> <b>Общие</b> принципы работы.	2	0,5	0,5
8.	Учимся рисовать. Графический редактор.	2	1	1
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	2	1	1
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 расписание уроков	2	0,5	1,5
17.	Поля, ориентация страницы, номера страниц	1	0,5	0,5
18.	Вставка объектов	2	0,5	1,5
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
	<b>Повторение</b>	<b>4</b>	<b>2,5</b>	<b>1,5</b>
34.	Правила поведения в кабинете информатики.	1	1	-
35.	Вспомним клавиатуру	1	0,5	0,5
36.	Решение занимательных задач	1	0,5	0,5
37.	Геометрические фигуры	1	0,5	0,5
	<b>Документ и способы его создания</b>	<b>10</b>	<b>3</b>	<b>7</b>
38.	Знакомимся с Microsoft PowerPoint	1	0,5	0,5
39.	Создаем презентацию	2	0,5	1,5
40.	Выбор фона и анимации	2	0,5	1,5
41.	Вставка текста и рисунков	2	0,5	1,5
42.	Творческая работа	1	0,5	0,5
43.	Творческая работа	1	0,5	0,5
44.	Конкурс	1	-	1
	<b>Мир объектов</b>	<b>7</b>	<b>4</b>	<b>3</b>
45.	Объект.	1	1	-
46.	Имя объекта и его свойства.	1	1	-
47.	Функции объекта	1	0,5	0,5
48.	Отношения между объектами	1	0,5	0,5
49.	Характеристика объекта	1	0,5	0,5
50.	Документ и данные об объекте	1	0,5	0,5
51.	Игра-викторина	1	-	1
	<b>Системы и сети</b>	<b>7</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
52.	Всемирная сеть Интернет	1	0,5	0,5
53.	Безопасность в сети Интернет	1	0,5	0,5
54.	Поиск информации	1	0,5	0,5
55.	Электронная почта	1	0,5	0,5
56.	Творческая работа	1	0,5	0,5
57.	Работа в сети Интернет	1	-	1

58.	Итоговое занятие	1	1	-
-----	------------------	---	---	---

## Учебный план

<b>№п/п</b>	<b>Разделы</b>	<b>Количество часов</b>
<b>1</b>	Введение/Повторение	8
<b>2</b>	Документ и способ его создания	40
<b>3</b>	Компьютер, системы и сети	7
<b>4</b>	Учимся рассуждать	6
<b>5</b>	Мир объектов	7
	<b>ИТОГО</b>	<b>68</b>

## Список литературы

1. Матвеева Н.В. Информатика: учебник для 2 класса /Н.В. Матвеева, Е.Н. Челак, Н.К. Конопатова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012
2. Матвеева Н.В. Информатика: рабочая тетрадь для 2 класса: в 2ч. /Н.В. Матвеева, Е.Н. Челак, Н.К. Конопатова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012
3. Матвеева Н.В. Информатика: контрольные работы для 2 класса / Н.В. Матвеева, Е.Н. Челак, Н.К. Конопатова и др. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012.
4. Матвеева Н.В. Информатика: учебник для 3 класса /Н.В. Матвеева, Е.Н. Челак, Н.К. Конопатова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012
5. Матвеева Н.В. Информатика: рабочая тетрадь для 3 класса: в 2ч. /Н.В. Матвеева, Е.Н. Челак, Н.К. Конопатова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012
6. Матвеева Н.В. Информатика: контрольные работы для 3 класса / Н.В. Матвеева, Е.Н. Челак, Н.К. Конопатова и др. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012.
7. Матвеева Н.В. Информатика: учебник для 4 класса /Н.В. Матвеева, Е.Н. Челак, Н.К. Конопатова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012
8. Матвеева Н.В. Информатика: рабочая тетрадь для 4 класса: в 2ч. /Н.В. Матвеева, Е.Н. Челак, Н.К. Конопатова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012
9. Матвеева Н.В. Информатика: контрольные работы для 4 класса / Н.В. Матвеева, Е.Н. Челак, Н.К. Конопатова и др. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012.
10. Дрозина В.В., Дильман В.Л. Механизм творчества решения нестандартных задач. – Моква.: БИНОМ.Лаборатория знаний, 2008.
11. Босова Л.Л., Босова А.Ю., оломенская Ю.Г. Занимательные задачи по информатике. – М: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2008.
12. Богомолова О.Б. Логические задачи. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний. 2008.
13. Учебник-тетрадь «Информатика в играх и задачах» ч, 1,2. А.В.Горячев, К.И. Горина: Москва. ООО «Баласс», 2011г.
14. Методические рекомендации для учителя. Информатика в играх и задачах. А.В. Горячев, Т.О. Волкова/ Москва. ООО «Баласс», 2011г.
15. CD «Кирилл и Мефодий: Мир информатики (1-2 год обучения)», 2002

16. CD «Кирилл и Мефодий: Мир информатики (3-4 год обучения)», 2003
17. CD «Компьютер для малышей. Часть 1. Учимся пользоваться мышкой»
18. CD «Компьютер для малышей. Часть 2. Учимся пользоваться мышкой и клавиатурой»
19. Информационная культура. 1 класс / Ю.А. Первин. – Самара, 1996.
20. Информационная культура. 2 класс / Ю.А. Первин. – Самара, 1996.
21. Информационная культура. 3 класс. Часть 1 / Ю.А. Первин. – Самара, 1996.
22. Информационная культура. 3 класс. Часть 2 / Ю.А. Первин. – Самара, 1996.
23. С.Н.Тур, Т.П.Бокучаева Первые шаги в мире информатики Методическое пособие для учителей 1-4 классов – издательство Санкт-Петербург «БХВ – Петербург» 2009.

#### **Электронное сопровождение УМК:**

- ЭОР Единой коллекции к учебнику Н.В. Матвеева и др. «Информатика» (<http://school-collection.edu.ru/>)
- ЭОР Единой коллекции «Виртуальные лаборатории» ([http://school-collection.edu.ru/catalog/rubr/473cf27f-18e7-469d-a53e-08d72f0ec961/?interface=pupil&class\[\]=45&subject\[\]=19](http://school-collection.edu.ru/catalog/rubr/473cf27f-18e7-469d-a53e-08d72f0ec961/?interface=pupil&class[]=45&subject[]=19))
- Авторская мастерская Н.В. Матвеевой (<http://methodist.lbz.ru/authors/informatika/4/>)
  - Лекторий «ИКТ в начальной школе» (<http://methodist.lbz.ru/lectons/8/>)
  - ЭОР на CD-диске к методическому пособию для учителя, 2 класс, Н.В. Матвеева и др.
  - ЭОР на CD-диске к методическому пособию для учителя, 3 класс, Н.В. Матвеева и др.
  - ЭОР на CD-диске к методическому пособию для учителя, 4 класс Н.В. Матвеева и др.

## **Материально-техническое обеспечение**

Компьютер учителя. □

Мультимедиа проектор,

экран. □ Колонки,

наушники. □ Ученические

компьютеры. Плакаты. □

Шкафы для хранения дидактических материалов, пособий, учебного

оборудования □ Классная доска с набором приспособлений для крепления

дидактических материалов. □ Магнитная доска. □ Демонстрационный и

раздаточный материал. □