

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
Самарской области средняя общеобразовательная школа с. Выселки
муниципального района Ставропольский Самарской области

Рассмотрено:
Заседание МО учителей
начальных классов
Протокол №4
от «30» мая 2023 г.

Согласовано:
Педагогическим советом
Протокол №10
от «31» мая 2023 г.

Утверждено:
Директор школы
О.А. Чабуркина
Приказ №61-од
от «2» июня 2023 г.

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

2023 – 2024 учебный год

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: 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	Практика
Введение		2	1	1
1.	Правила поведения в кабинете информатики. Порядок работы. Компьютеры в нашей жизни.	1	1	-
2.	Игра «Что ты знаешь о компьютерах»	1	-	1
Информация и данные		19	12,5	6,5
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
	Компьютер, системы и сети.	8	4,5	3,5
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
	Учимся рассуждать	5	3	2
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
	Повторени е	4	2	2
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

	Документ и способы его создания	24	10,5	13,5
5.	Клавиатура и мышь. Рабочее место за 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	1	0,5	0,5

.	страниц			
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
	Учимся рассуждать	6	2	4
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
	Повторение	4	2,5	1,5
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
	Документ и способы его создания	7	3	4
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
	Мир объектов	7	4	3
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
	Мир моделей	7	3	4
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
	Учимся рассуждать	9	4,5	4,5
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	-