

Муниципальное казённое общеобразовательное учреждение Шелеховского района
«Начальная школа – детский сад №14»

Согласовано:

Зам. директора по УВР

_____ О.В. Белоносова

Протокол педсовета № 1

от «30» августа 2023г.

Утверждено:

Директор МКОУ ШР «НШДС № 14»

_____ Н.А. Балышева

Приказ № 67

от «30» августа 2023г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

по курсу внеурочной деятельности

«Компьютерная грамотность»

1- 4 классы

на 2022-2023 учебный год

Составитель

Панова А.К.

учитель информатики

первая квалификационная категория

г. Шелехов

2023г.

Пояснительная записка

Рабочая программа курса «Компьютерная грамотность» общеинтеллектуальное направление 1-4 классы по информатике **составлена на основании следующих документов:**

1. Закона Российской Федерации от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
2. Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования: текст с изменениями и дополнениями на 2011 г. / Министерство образования и науки Российской Федерации. – М.: Просвещение, 2011. – (Стандарты второго поколения).
3. Санитарно-эпидемиологический требований к условиям и организации обучения в общеобразовательных учреждениях", СанПиН 2.4.2.2821-10 утвержденных Главным санитарным врачом Российской Федерации от 29 декабря 2010 г. N 189 г., зарегистрированных в Минюсте РФ 3.03.2011 № 19993.
4. Рабочей программы к УМК линии учебников по информатике под редакцией Н.В. Матеевой/Информатика. Программа для начальной школы: 2-4 классы/ Н.В. Матеева-М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2015г.
5. Программа «Информатика и ИКТ» (информационным и коммуникационным технологиям) для четырехлетней начальной школы автора А.В. Горячев.
6. Сборника программ внеурочной деятельности: 1-4 классы/ под ред. Н. Ф. Виноградовой. – М.: Вентана Граф, 2011 г.

Планируемые результаты освоения учебного предмета

Изучение курса «Компьютерная грамотность» в начальной школе дает возможность обучающимся достичь следующих результатов развития:

Личностные результаты:

- овладение начальными навыками адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся мире;
- развитие мотивов учебной деятельности;
- развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе;
- развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций.

Метапредметные результаты:

- освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;
- формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
- использование знаково-символических средств представления информации для создания моделей изучаемых объектов и процессов, схем решения учебных и практических задач;
- активное использование речевых средств и средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных и познавательных задач;
- использование различных способов поиска (в справочных источниках и открытом учебном информационном пространстве Интернета), сбора, обработки, анализа, организации, передачи и интерпретации информации в соответствии с коммуникативными и познавательными задачами и технологиями учебного предмета, в том числе умение вводить текст с помощью клавиатуры, фиксировать (записывать) в цифровой форме измеряемые величины и анализировать изображения, звуки, готовить своё выступление и выступать с аудио-, видео- и графическим сопровождением;

- осознанно строить речевое высказывание в соответствии с задачами коммуникации и составлять тексты в устной и письменной форме;
- овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации по родовидовым признакам, установления аналогий и причинно-следственных связей, построения рассуждений, отнесения к известным понятиям;
- готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою; излагать своё мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий;
- готовность конструктивно разрешать конфликты посредством учёта интересов сторон и сотрудничества;
- овладение начальными сведениями о сущности и особенностях информационных объектов, процессов и явлений действительности;
- овладение базовыми предметными и межпредметными понятиями, отражающими существенные связи и отношения между объектами и процессами;

Предметные результаты:

- овладение основами логического и алгоритмического мышления, пространственного воображения, наглядного представления данных и процессов, записи и выполнения алгоритмов;
- умение действовать в соответствии с алгоритмом и строить простейшие алгоритмы, исследовать, распознавать и изображать геометрические фигуры, работать с таблицами, схемами, графиками и диаграммами, цепочками, совокупностями, представлять, анализировать и интерпретировать данные;
- приобретение первоначальных представлений о компьютерной грамотности.

Научиться применять полученные в процессе изучения информатики общие учебные умения и навыки:

- научиться представлять информацию об изучаемом объекте в виде описания (текста и/или рисунка);
- научиться решать элементарные информационные задачи с помощью компьютера;
- понимать взаимосвязь первоначальных понятий и видеть их связь с объектами реальной действительности.
- получить первоначальные знания, которые позволят в дальнейшем воспринимать содержание базового и профильных курсов информатики;
- освоить коммуникативные умения и элементы информационной культуры, научиться осуществлять сбор, хранение, обработку и передачу информации;
- научиться воспринимать информацию без искажений от учителя, из учебников, обмениваться информацией в общении между собой, научиться пользоваться современными средствами связи (телефон, электронная почта);
- научиться описывать объекты реальной действительности, т.е. представлять информацию о них различными способами (в виде чисел, текста, рисунка, таблицы);
- получить начальные навыки использования компьютерной техники и современных информационных технологий для решения учебных и практических задач;
- научиться представлять информацию в виде текста; видеть ключевые слова в тексте и работать со смыслом текста; представлять одну и ту же информацию в различных формах;
- получить первичные представления об информационной задаче; об объекте и модели объекта.

Осознанно использовать в своей учебной деятельности:

- устную и письменную речь с целью общения;
- письменные сообщения для передачи информации на большие расстояния;
- кодирование как действие по преобразованию формы представления информации;

- навыки использования компьютера при решении информационных задач.

Программное обеспечение

- Операционная система Windows
- Графический редактор Paint
- Текстовый редактор Microsoft Word
- Компьютерная программа «Перволого 3.0»
- Редактор Power Point
- Задания с международной игры «Инфознайка»
- Логические и обучающие игры

Примерная структура занятия

1. Организационный момент (1-2 мин)
2. Разминка. Короткие логические, математические задачи и задачи на развитие внимания (3-5 мин)
3. Объяснение нового материала или фронтальная работа по решению новых задач (10 мин)
4. Физкультминутка (1 мин)
5. Работа за компьютером (10-15 мин)
6. Релаксация (1 мин)
7. Подведение итогов (2 мин)

По каждой теме с учащимися проводятся упражнения в игровой форме, позволяющие судить о том, как усвоен пройденный материал. В течение года (2-3 раза) для учащихся 1-4 годов обучения проводится диагностическое тестирование на развитие памяти, внимания, саморегуляции.

3. Содержание курса с формами проведения

1. Первый год обучения

№ п/п	Тема занятия	Количество часов	
		Теоретическая работа	Практическая работа
Первый год обучения			
1	Вводные занятия	1	0
2	Информация вокруг нас. Информационная безопасность	5	0
3	Графический редактор PAINT	1	4
4	Знакомство со стандартными программами. «Блокнот»	2	0
5	Знакомство со стандартными программами. «Калькулятор»	1	2
6	Защита информационной безопасности. Текстовый редактор WORD	3	7
7	Развивающие игры	5	0
8	Знакомство с медиапродукцией	1	1
Итого		33	

2. Второй год обучения

№ п/п	Тема занятия	Количество часов	
		Теоретическая работа	Практическая работа
Второй год обучения			
1.	Вводное занятие. Из чего состоит компьютер?	1	0
2.	Информация в природе и технике. Информационная безопасность.	1	1
3.	Графический редактор PAINT	1	0
4.	Создание презентаций с помощью PowerPoint	1	4
5.	Элементарные вычисления на калькуляторе	0	1
6.	Работа в текстовом процессоре WORD	1	4
7.	Решение головоломок (логических задач)	1	1
8.	Разработка простейших компьютерных программ	0	3
9.	Работа на клавиатурном тренажере	0	3
10.	Мультимедийная информация и ее применение в обучении	1	3
11.	Сетевые технологии. Интернет. Информационная безопасность.	2	5
Итого		34	

3. Третий год обучения

№ п/п	Тема занятия	Количество часов		
		Теоретическая работа	Практическая работа	Защита проектов
Третий год обучения				
1.	Знакомство с компьютером	7	3	0
2.	Создание рисунков	5	1	1
3.	Создание мультфильмов (анимированных изображений)	2	4	1
4.	Создание проектов домов и дизайн помещений	1	5	1
5.	Создание компьютерных игр	1	1	1
Итого		34		

4. Четвертый год обучения

№ п/п	Тема занятия	Количество часов		
		Теоретическая работа	Практическая работа	Защита проектов
Четвертый год обучения				
1.	Вводное занятие. Информационная безопасность.	2	0	0
2.	Файлы и папки (каталоги)	3	2	1
3.	Создание текстов	3	2	1
4.	Создание печатных публикаций	3	3	1
5.	Создание электронных публикаций	3	3	1
6.	Поиск информации	2	3	1
Итого		34		

Тематическое планирование

Тематическое планирование 1 класс «Юный компьютерный художник». (34 часа – 1 раз в неделю)

№	Тема	Количество часов
1	Правила техники безопасности. Информационная безопасность.	1
2	Компьютер и его составляющие. Первое знакомство. Программы.	1
3-4	Графический редактор Paint. Первое знакомство. Вызов программы	2
5-6	Инструментарий программы Paint. Меню и палитра инструментов, сохранение выполненной работы в файле, открытие файла для продолжения работы	2
7	«Создание рисунков с помощью инструментов «Эллипс» и «Прямоугольник»	1
8-9	«Знакомимся с инструментами графического редактора Линия и Кривая»	1
10	Раскрашивание готовых рисунков.	1
11	Декоративное рисование	2
12	Прорисовка геометрических тел	1
13-14	Создание композиций на тему: «Флаги стран»	2
15	Функция копирования. Составление рисунков.	1
16-17	«Копирование» и «Отражение»	1
18	Шрифт. Виды шрифтов, выбор шрифта	2
19-20	Разработка образца обоев. Повторяющиеся элементы	2
21-23	Театральная графика (Создание образца занавеса, эскизов костюмов и головных уборов)	3
24-26	Пейзаж. Понятие пейзажа, примеры, понятия (пространство, ближе, дальше, за, около, ритм, размер)	3
27-28	Промышленная графика Создание образца упаковки (фантика) конфеты, шоколадки, мороженого, работа с библиотекой символов	2
29-31	Декоративное рисование. Упражнения, повторение и закрепление пройденного материала. Создание коллекции рисунков. Создание проекта	3
32	Создание проекта	1
33-34	Отчет. Сдача проектов.	2

Тематическое планирование 2 класс «Компьютерный художник». (34 часа – 1 раз в неделю)

№	Тема	Количество часов
1	Правила техники безопасности. Информационная безопасность.	1
2	Компьютер и его составляющие. Первое знакомство. Программы.	1
3-4	Графический редактор Paint. Первое знакомство. Вызов программы	2
5-6	Инструментарий программы Paint. Меню и палитра инструментов, сохранение выполненной работы в файле, открытие файла для продолжения работы	2
7	Самостоятельная работа	1
8	Функция раскрашивания в графическом редакторе.	1
9	Раскрашивание готовых рисунков.	1
10-11	Декоративное рисование (Линии, прорисовка геометрических тел, узоры орнамент, цвет)	2
12	Самостоятельная работа	1
13-14	Проба пера. Проект. Тематическая композиция (Создание композиций на тему: «Мой дом», «Моя школа»)	2
15	Функция копирования. Составление рисунков.	1
16	Самостоятельная работа	1
17-18	Шрифт. Виды шрифтов (начертания, размеры), выбор шрифта, создание надписи, корректировка надписи	2
19-20	Проект. Книжная графика (книжная обложка, календарь, поздравительная открытка)	2
21-23	Театральная графика (Создание образца занавеса, эскизов костюмов и головных уборов)	3
24-26	Пейзаж. Понятие пейзажа, примеры, понятия (пространство, ближе, дальше, за, около, ритм, размер)	3
27-28	Промышленная графика Создание образца упаковки (фантика) конфеты, шоколадки, мороженого, работа с библиотекой символов	2
29-31	Декоративное рисование. Упражнения, повторение и закрепление пройденного материала. Создание коллекции рисунков.	3
32	Контрольная работа.	1
33-34	Отчет.	2

Тематическое планирование 3 класс «Мастер печатных дел». (34 часа – 1 раз в неделю)

№ урока	Раздел	Тема урока	Кол-во часов	
1	Тема 1. Знакомство с компьютером - 8 ч	ВВЕДЕНИЕ. Информационные технологии. ТБ и правила поведения в компьютерном классе. <i>Практическая работа №1.</i> Работа с клавиатурным тренажером. Приемы работы с мышью.	1	
2		Основные устройства компьютера. <i>Практическая работа №2.</i> Работа с клавиатурным тренажером. Ввод слов.	1	
3		Операционная система. <i>Практическая работа №3.</i> Знакомство с рабочим столом. Запуск программ.	1	
4		Программа Блокнот. <i>Практическая работа №4.</i> Правила ввода текста.	1	
5-7		Знакомство с программой «MS Word». <i>Практическая работа №5</i> Правила ввода текста. <i>Практическая работа №6.</i> Редактирование текста. <i>Практическая работа №7.</i> Форматирование текста.		
8		Программа Калькулятор. Контрольная работа по теме «Знакомство с компьютером». <i>Практическая работа №8.</i> Вычисления в программе «Калькулятор». Стр. 24.	1	
9		Тема 2. Создание рисунков - 7 ч	Компьютерная графика. Графические редакторы <i>Практическая работа №9.</i> Знакомство с средой графического редактора Paint.	1
10			Инструменты графического редактора <i>Практическая работа №10.</i> Инструменты графического редактора Paint..	1
11	Основные операции при рисовании: копирование, отражение <i>Практическая работа №11.</i> Основные операции при рисовании.		1	
12	Работа с текстом в графическом редакторе <i>Практическая работа №12 .</i> Создание приглашительного билета.		1	
13	Преобразование рисунка. <i>Практическая работа № 13.</i> Создание орнамента.		1	
14	Работа над проектом «Мой рисунок». <i>Практическая работа №14.</i> Создание рисунка по проекту.		1	
15	Контрольная работа по теме «Создание рисунков» <i>Практическая работа №15. Зачетное задание.</i>		1	
16	Тема 3. Создание мультфильмов и живых картинок - 7 ч		Компьютерные мультфильмы. Программы для создания анимации и мультфильмов	1
17		Программа «PowerPoint». <i>Практическая работа №16.</i> Создание фона и выбор героев, вставка объектов.)	1	
18		Создание мультфильма. <i>Практическая работа №17.</i> Создание мультфильма. Создание анимации.	1	
19		Редактирование (создание) мультфильма-тренажера. <i>Практическая работа №18.</i> Редактирование мультфильма. Программирование анимации.	1	
20		Редактирование мультфильма-тренажера. <i>Практическая работа №19.</i> Конструирование анимации. Создание фона, обстановки, персонажей.	1	
21		Работа над мультфильмом. <i>Практическая работа № 20.</i> Создание собственного мультфильма. Анимация. Редактирование	1	

№ урока	Раздел	Тема урока	Кол-во часов	
		мультфильма.		
22		<i>Фестиваль мультфильмов. Просмотр м/ф и выбор лауреатов. Защита проекта.</i>	1	
23	Тема 4. Создание проектов домов и дизайн помещений - 6 ч	Компьютерное проектирование. <i>Практическая работа №21. Знакомство с программой «SweetHome 3D».</i>	1	
24		Программа «SweetHome 3D». <i>Практическая работа №22. Основные операции при проектировании. Обзор и осмотр проекта. Построение плана комнаты. Создание стен и пола, дизайн комнаты.</i>	1	
25		Добавление предметов интерьера. <i>Практическая работа №23. Расстановка мебели. Выбор цвета.</i>	1	
26-27		Создание собственного проекта. <i>Практическая работа №24. Создание плана квартиры. Размещение сантехники и бытовой техники.</i>	1	
28		<i>Представление созданных проектов. Защита проекта.</i>	1	
29		Тема 5. Создание игр - 7 ч	Компьютерные игры. Виды игр. Демонстрация различных игр.	1
30			Конструктор игр Scratch. <i>Практическая работа №25. Знакомство с конструктором игр.</i>	1
31	<i>Практическая работа №26. Управление несколькими объектами.</i>		1	
32-33	<i>Практическая работа №27. Конструирование игры: создание фона, и задание условий игры.</i>		3	
34	Игровой урок-соревнование <i>Защита проекта. Проведение соревнований игроков.</i>		1	

Тематическое планирование 4 класс «Мастер презентации» (34 часа – 1 раз в неделю)

№ уро-ка	Раздел	Тема урока	Кол-во часов
1.	Модуль 1. Знакомство с компьютером: файлы и папки	Введение. <i>Практическая работа №1.</i> Рабочий стол. Запуск программ	1
2.		Папки (каталоги). Полное имя файла. <i>Практическая работа №2.</i> Расширение файла.	1
3.		Операции над файлами и папками. Тест №1. «Папки. Полное имя файла» <i>Практическая работа №3.</i> Работа с файлами и папками.	1
4.	Модуль 2. Поиск информации	Источники информации. <i>Практическая работа №4.</i> Поиск информации на компьютере	1
5.		Поиск информации. <i>Практическая работа №5.</i> Способы сохранения найденной информации	1
6.		Поисковые системы. <i>Практическая работа №6.</i> Поисковые системы	1
7.		Поиск информации. Контрольная работа №1.	1
8.	Модуль 3. Создание текстов	Создание текстов. Компьютерное письмо. <i>Практическая работа №7.</i> Набор текста	1
9.		Правила клавиатурного письма. <i>Практическая работа №8.</i> Редактирование текста	1
10.		Операции при создании текстов. Сохранение, открытие и создание новых текстов. <i>Практическая работа №9.</i> Учимся сохранять документ	1
11.		Операции при создании текстов Вырезание, копирование и вставка текста <i>Практическая работа №10.</i> Редактирование документа.	1
12.		Оформление текста <i>Практическая работа №11.</i> Форматирование символов	1
13.		Организация текста <i>Практическая работа №12.</i> Форматирование абзацев.	1
14.		Поиск информации. <i>Практическая работа №13.</i> Поиск информации в сети Интернет и сохранение ее в виде текстового документа.	1
15.		Контрольная работа №2 «Операции при работе с текстом»	1
16.		<i>Практическая работа №14.</i> Создание новогодней открытки в текстовой редакторе.	1
17.		Модуль 4. Создание печатных публикаций	Публикация. Печатная публикация.
18.	Программы для создания печатных публикаций. <i>Практическая работа №15.</i> Знакомство с программой для создания печатных публикаций		1
	Иллюстрации в публикациях.		1

№ уро-ка	Раздел	Тема урока	Кол-во часов
19.		<i>Практическая работа №16.</i> Вставка рисунков в публикацию	
20.		Схемы в публикациях. <i>Практическая работа №17.</i> Создание схем с помощью автофигур..	1
21.		Схемы в публикациях. <i>Практическая работа №18.</i> Создание схем с помощью автофигур.	1
22.		Таблицы в публикациях. <i>Практическая работа №19.</i> Работа с таблицами.	1
23.		<i>Контрольная работа №3.</i> «Создание печатных публикаций.»	1
24.		Поиск информации <i>Практическая работа №20.</i> Поиск информации с помощью запросов по ключевым словам	1
25.		Создание печатных публикаций. Создание и защита проекта. <i>Практическая работа №21.</i> Создание публикации	1
26.	Модуль 5. Создание электронных публикаций	Электронная публикация. Презентация.	1
27.		Программы для создания электронных публикаций. <i>Практическая работа №22.</i> Оформление титульного слайда	1
28.		Гиперссылки в публикациях. <i>Практическая работа №23.</i> Вставка гиперссылок.	1
29.		Звуки, видео и анимация в электронных публикациях. <i>Практическая работа №24.</i> Вставка анимации и звука	1
30.		Поиск информации. Поисковые запросы. <i>Практическая работа №25.</i> Поиск информации для проекта	1
31-32.		Порядок действий при создании электронной публикации <i>Практическая работа №26.</i> Создание презентации.	1
33		<i>Контрольная работа №4.</i> «Создание электронных публикаций»	1
34			Обобщающий урок.