

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Средняя общеобразовательная школа № 18 п. Теплоозёрск»

«Рассмотрено»: Руководитель МО  подпись Протокол №1 от «25» августа 2023г.	«Согласовано»: Заместитель директора по ОВВВР Н.П. Познова подпись от «25» августа 2023г.	«Утверждено» Директор Борисова Г.М. подпись Приказ № 114-ОД от «28» августа 2023
---	---	---



*Дополнительная общеобразовательная  
программа кружка  
«Компьютерная грамотность»*

Возраст: 8-10 лет (2-4 классы).

Срок реализации программы: 3 года

Уровень дополнительной общеобразовательной программы: начальное общее образование

Учителя начальных классов  
Овчинниковой М.Л.

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» обще-интеллектуального 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	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	-
Итого:		34	24	10

## 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>24</b>	<b>10,5</b>	<b>13,5</b>
<b>Документ и способы его создания</b>				
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 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	-

## Учебный план

№п/п	Разделы	Количество часов по годам обучения		
		1 год	2 год	3 год
1	Введение/Повторение	2	4	4
2	Информация и данные	19		
3	Компьютер, системы и сети	8		
4	Документ и способ его создания		24	7
5	Мир объектов			7
6	Мир моделей			7
7	Учимся рассуждать	5	6	9
<b>ИТОГО</b>		<b>34</b>	<b>34</b>	<b>34</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://metodist.lbz.ru/authors/informatika/4/>)

- Лекторий «ИКТ в начальной школе» ( <http://metodist.lbz.ru/lections/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 Класная доска с набором приспособлений для крепления дидактических материалов. Магнитная доска. Демонстрационный и раздаточный материал.