

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Комитет общего и профессионального образования Ленинградской области
Волховский муниципальный район
МОБУ "Волховская средняя общеобразовательная школа №1"

РАССМОТРЕНО
Руководитель ШПК

Сахарова А.Р.

СОГЛАСОВАНО
Заместитель директора по
воспитательной работе

Бабикова И.Э.

УТВЕРЖДЕНО
Приказом директора МОБУ
"Волховская средняя
общеобразовательная школа №1"
Приказ № 646 от « 30 » 08 2024 г.

Рабочая программа курса внеурочной деятельности
«Компьютерная грамотность»
для обучающихся 4 классов:
количество часов в неделю: 1
количество часов в год: 34 ч

г.Волхов
2024

Пояснительная записка

Настоящая программа «Компьютерная грамотность» является программой внеурочной деятельности начального общего образования.

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, 2012. – 133 с.

При реализации программы внеурочной деятельности «Компьютерная грамотность» в рамках реализации ФГОС НОО образовательная деятельность, осуществляется в формах, отличных от классно-урочной, и направлена на достижение планируемых результатов освоения основной образовательной программы начального общего образования.

Учитывая особенности ребёнка в младшем школьном возрасте, основной формой организации является коллективная деятельность, в которой имеют место и прямое обучающее воздействие и организация познавательной поисковой деятельности, и самостоятельные игры детей по выбору или предложению взрослого. Рекомендуется использовать разнообразные игры: дидактические, сюжетно-ролевые, развивающие, подвижные, игры-драматизации. Это будет являться залогом эффективного и прочного усвоения знаний и навыков.

Помимо игровой деятельности очень важно вовлекать ребят в исследовательскую работу. Исследовательская работа помогает развить познавательный интерес ребенка, его мышление, умение обобщать.

Новизна программы заключается в объединении использования игровых элементов и интерактивных мультимедийных технологий, что способствует поддержанию неослабевающего интереса к учебе и использованию приобретенных знаний и навыков.

Отличительные особенности программы

Программа строится на основе развивающего обучения в результате социального взаимодействия учащихся между собой и педагогом, а также поэтапного формирования мыслительной деятельности.

Данная программа **общеинтеллектуального направления.**

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 4 классов. Количество часов в год: 34 часа.

1. Ожидаемые результаты освоения курса

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.).

2. Содержание курса внеурочной деятельности

Компьютер – это интересно (10 часов)

Правила поведения в кабинете информатики. Техника безопасности.

Основные устройства компьютера. Процессор. Внутренняя и внешняя память компьютера. Носители информации на жестком диске. Основные характеристики жесткого диска компьютера. Различные виды съемных носителей информации – дискеты, лазерные и оптические диски, flash-карты.

Операционная система. Назначение и основные возможности операционных систем. Различные версии операционных систем. Графический интерфейс системы Windows и его объекты. Рабочий стол.

Файлы и папки. Имя и тип файла. Имя и тип папки. Полное имя файла. Размещение файлов на дисках. Работа с файлами и папками.

Практические работы:

- Работа с компьютерной мышью.
- Работа с клавиатурным тренажером.
- Работа в операционной системе Windows.
- Работа с файлами и папками.

Введение в логику (4 часа)

Логика. Суждения. Суждение истинное и ложное. Слова-кванторы.

Множества и их элементы. Отношения между множествами. Отношения «больше», «меньше», «ближе», «дальше», «выше», «ниже» и другие.

Модель. Виды моделей. Простейшие модели. Представление моделей на компьютере. Моделирование.

Практические работы:

- Определение истинного и ложного суждения.
- Работа со словами-кванторами.
- Работа с множествами.
- Представление моделей на компьютере.

Текстовый редактор (20 часов)

Компьютерное письмо. Клавиатурный тренажер. Текстовые редакторы. Интерфейс текстового процессора Word. Назначение и основные возможности.

Открытие, создание и сохранение текстовых документов. Правила

клавиатурного письма. Основные операции при создании текстов: набор текста, перемещение курсора, ввод прописных букв, ввод букв латинского алфавита. Ввод и редактирование текстовых документов. Орфографический контроль текста. Работа с фрагментами текста. Копирование, удаление фрагментов текста.

Форматирование символов. Тип и размер шрифта. Начертание. Форматирование абзацев. Выравнивание абзацев по левому краю, по правому краю, по центру, по ширине страницы. Междустрочный интервал. Вставка рисунков в текстовый документ. Рисование в текстовом редакторе. Панель рисования. Создание списков в текстовом редакторе. Создание и редактирование таблиц. Создание диаграмм в текстовом редакторе.

Подготовка документа к печати. Вывод текста на принтер. Итоговая практическая работа.

Практические работы:

- Работа с клавиатурным тренажером.
- Работа по набору текста, содержащего заглавные и строчные русские и латинские буквы, цифры и специальные символы.
- Работа по набору текста
- Исправление ошибок в тексте
- Создание документа с помощью копирования фрагментов текста.
- Создание текста с элементами форматирования.
- Добавление рисунков в текстовый документ
- Создание схемы в текстовом редакторе.
- Создание текстового документа, содержащего списки.
- Создание и редактирование таблиц.
- Создание диаграмм в текстовом редакторе.
- Печать текстового документа
- Итоговая практическая работа.

3. Тематическое планирование

№	Наименование тем	Всего часов	Количество часов		Характеристика деятельности обучающихся
			Теория	Практика	
<i>Компьютер – это интересно 10 часов</i>					
1	Правила поведения в кабинете информатики. Техника безопасности.	1	0,5	0,5	Усвоение правил поведения в компьютерном классе. Восстановление навыков работы с клавиатурой и мышью.
2	Основные устройства компьютера. Процессор.	1	1	-	Повторение основных устройств компьютера. Назначение и состав системного блока. Процессор и его основные характеристики.
3	Внутренняя и внешняя	1	1	-	Знакомство с понятиями

	память компьютера.				внутренней и внешней памяти компьютера. Их сходство и различия.
4	Носители информации на жестком диске.	1	1	-	Формирование представлений о носителях информации на жестком диске. Основные характеристики жесткого диска компьютера.
5	Дискеты, диски и flash-память.	1	0,5	0,5	Знакомство с различными видами съемных носителей информации – дискеты, лазерные и оптические диски, flash-карты.
6	Операционная система.	1	1	-	Формирование представлений об операционной системе. Назначение и основные возможности операционных систем. Различные версии операционных систем.
7	Графический интерфейс системы Windows и его объекты. Рабочий стол.	1	0,5	0,5	Знакомство с операционной системой Windows. Графический интерфейс операционной системы Windows. Рабочий стол. Объекты Рабочего стола Windows.
8	Файлы и папки.	1	0,5	0,5	Знакомство с понятиями файл и папка. Имя и тип файла. Имя и тип папки. Полное имя файла. Размещение файлов на дисках.
9	Работа с файлами и папками.	1	0,5	0,5	Рассмотрение основных операций над файлами и папками - создание, переименование, копирование, перемещение, удаление и т.д. Практическая работа с файлами и папками.
10	Работа с файлами и папками.	1	-	1	Практическая работа с файлами и папками.
Введение в логику 4 часа					
11	Логика. Суждения	1	0,5	0,5	Знакомство с основными понятиями логики. Суждение истинное и ложное. Практическая работа на определение истинного и ложного суждения.
12	Слова-кванторы.	1	0,5	0,5	Формирование понятий о словах-кванторах.

					Практическая работа со словами-кванторами.
13	Множества и их элементы. Отношения между множествами.	1	0,5	0,5	Формирование понятий множество, элементы множества. Знакомство с понятием отношение между множествами. Отношения «больше», «меньше», «ближе», «дальше», «выше», «ниже» и другие. Практическая работа с множествами.
14	Модель. Виды моделей.	1	0,5	0,5	Знакомство с понятиями модель и моделирования. Простейшие модели. Представление моделей на компьютере.
Текстовый редактор 20 часов					
15	Компьютерное письмо. Клавиатурный тренажер.	1	0,5	0,5	Знакомство с понятием клавиатурного письма. Работа с клавиатурным тренажером.
16	Компьютерное письмо. Клавиатурный тренажер.	1	0,5	0,5	Знакомство с понятием клавиатурного письма. Работа с клавиатурным тренажером.
17	Текстовые редакторы. Интерфейс текстового процессора Word.	1	0,5	0,5	Формирование представлений о текстовом редакторе. Тестовый редактор Microsoft Word. Назначение и основные возможности.
18	Открытие, создание и сохранение текстовых документов.	1	0,5	0,5	Формирование умений создавать и сохранять текстовые документы.
19	Правила клавиатурного письма. Основные операции при создании текстов: набор текста, перемещение курсора, ввод прописных букв, ввод 1букв латинского алфавита.	1	0,5	0,5	Знакомство с правилами клавиатурного письма и основными операциями при создании текстов. Практическая работа по набору текста, содержащего заглавные и строчные русские и латинские буквы, цифры и специальные символы.
20	Ввод и редактирование текстовых документов.	1	0,5	0,5	Знакомство с основными правилами ввода и редактирования текста на компьютере. Практическая работа по набору текста.
21	Ввод и редактирование	1	0,5	0,5	Знакомство с основными правилами ввода и

	текстовых документов.				редактирования текста на компьютере. Практическая работа по набору текста.
22	Орфографический контроль текста.	1	0,5	0,5	Формирование понятий об орфографическом контроле текста. Основные виды ошибок. Стилистические погрешности. Практическая работа по исправлению ошибок в тексте.
23	Работа с фрагментами текста. Копирование, удаление фрагментов текста.	1	0,5	0,5	Знакомство с понятием фрагмент текста. Формирование умений выделять, копировать, перемещать, удалять фрагменты текста. Практическая работа по созданию документа с помощью копирования.
24	Форматирование символов. Тип и размер шрифта. Начертание.	1	0,5	0,5	Знакомство с понятием форматирование символов. Тип, вид, размер шрифта. Начертание текста. Практическая работа на создание текста с элементами форматирования.
25	Форматирование абзацев.	1	0,5	0,5	Знакомство с понятием форматирование абзацев. Выравнивание абзацев по левому краю, по правому краю, по центру, по ширине страницы. Междустрочный интервал. Практическая работа на создание текста с элементами форматирования.
26	Вставка рисунков в текстовый документ.	1	0,5	0,5	Формирование умений добавлять в текстовый документ изображения. Практическая работа по добавлению рисунков в текстовый документ.
27	Рисование в текстовом редакторе. Панель рисования.	1	0,5	0,5	Знакомство с панелью рисования. Назначение основных кнопок панели рисования. Практическая работа по созданию схемы в текстовом редакторе.
28	Создание списков в текстовом редакторе.	1	0,5	0,5	Знакомство с различными видами списков: нумерованный, маркированный,

					многоуровневый. Практическая работа по созданию текстового документа, содержащего списки.
29	Создание и редактирование таблиц.	1	0,5	0,5	Формирование понятия таблицы. Строки, столбцы и ячейки таблицы. Создание таблиц в текстовом редакторе Microsoft Word. Практическая работа по созданию таблиц в текстовом редакторе.
30	Создание и редактирование таблиц.	1	0,5	0,5	Формирование понятия таблицы. Строки, столбцы и ячейки таблицы. Создание таблиц в текстовом редакторе Microsoft Word. Практическая работа по созданию таблиц в текстовом редакторе.
31	Создание диаграмм в текстовом редакторе.	1	0,5	0,5	Знакомство с понятием диаграмма. Виды диаграмм: столбчатые, линейчатые, круговые, график. Практическая работа по созданию диаграмм в текстовом редакторе.
32	Подготовка документа к печати. Вывод текста на принтер.	1	0,5	0,5	Формирование умений выводить текстовый документ на печать. Практическая работа по печати текстового документа.
33	Итоговая практическая работа.	1	-	1	Выполнение итоговой практической работы по созданию компьютерного документа.
34	Итоговая практическая работа.	1	-	1	Выполнение итоговой практической работы по созданию компьютерного документа.

