

*Рассмотрена
на заседании методического объединения
учителей-предметников
протокол № 1 от « 29 » августа 2022г.
Председатель МО _____
Маргвелашвили М.О.*

Согласована

*зам.директора по УВР
ГБОУ ООШ №2 г.о.Октябрьск
Маргвелашвили М.О.*

*УТВЕРЖДАЮ _____
Директор ГБОУ ООШ №2 г.о.Октябрьск
Михайловская Н.Н.
Приказ № 961 -од от 29 .08.2022 г.*

Программа внеурочной деятельности

ПРЕДМЕТ:

**«Компьютерная
грамотность»**

КЛАСС:

2 - 4

Нормативной базой для разработки рабочей программы по внеурочной деятельности «Компьютерная грамотность» для 2-4 классов являются:

1. Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
2. Авторская программа внеурочной деятельности *Матвеева Н.В.* - «Информатика. Программа для начальной школы: 2-4 классы» / Н.В. Матвеева, М.С. Цветкова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012. – 133 с.);
3. Основная образовательная программа начального общего образования ГБОУ ООШ №2 г.о.Октябрьск;
4. План внеурочной деятельности ГБОУ ООШ №2 г.о.Октябрьск.
«Компьютерная грамотность» в начальной школе изучается со 2 по 4 классы. Общее число учебных часов за три года обучения – 102, из них 34 часа во 2 классе (1 час в неделю), 34 часа в 3 классе (1 час в неделю), 34 часа в 4 классе (1 час в неделю).

Результаты освоения курса «Компьютерная грамотность»

Личностные результаты

1. Получать опыт рефлексивной деятельности, выполняя особый класс упражнений и интерактивных заданий. 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. Овладеть 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.

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;
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.

Формы аттестации обучающихся: учебная игра; творческий проект; конкурс; тематические задания по подгруппам; практическое занятие; выставка; беседа.

Содержание курса «Компьютерная грамотность» с указанием форм организации и видов деятельности

2 класс (34 часа)

Введение. Компьютер – это интересно (10 ч)

Здравствуй, класс компьютерный. Правила поведения в кабинете информатики. Наш компьютер – верный друг. Основные устройства компьютера: монитор, системный блок, клавиатура, мышь.

Практические работы:

- Работа с компьютерной мышью.
- Работа с клавиатурным тренажером.
- Работа с запуском программ на выполнение.

Информационные технологии (14 ч)

Графика. Раскрашивание компьютерных рисунков. Конструирование. Графический редактор Tux Paint: применение инструментов штамп, заливка, магия, ластик, кисть, палитра. Графический редактор Paint: запуск программы, основные элементы окна. Использование графических примитивов. Применение инструментов карандаш, ластик, кисть, палитра, линия. Создание, сохранение рисунка.

Практические работы:

- Сбор рисунков из кусочков.
- Головоломки.
- Раскрашивание готовых рисунков в соответствии с образцом.
- Конструирование различных графических объектов.

Введение в логику (10 ч)

Информация вокруг нас. Виды информации. Способы представления и передачи информации. Элементы логики: суждение истинное и ложное, сопоставление. Множества и его элементы. Сравнение множеств. План и правила. Исполнитель. Исполнитель Транспортер.

Практические работы:

- Поиск информации в окружающем мире;
- Соотнесение текстовой и графической информации;
- Нахождение лишних предметов в группе однородных, предметов с одинаковым значением признака, противоположные по смыслу слова;
- Определение ложного и истинного высказывания;
- Выбор элементов из множества, объединение элементов в множества;
- Составление плана путешествия;
- Нахождение отличий в командах для разных исполнителей;
- Составление команд для исполнителя Транспортер.

3 класс (34 часа)

Повторение (3 часа)

Правила поведения в кабинете информатики. Техника безопасности. Компьютер.

Основные устройства компьютера. Устройство системного блока. Информация и информационные процессы.

Практические работы:

- Работа с компьютерной мышью;
- Работа с клавиатурным тренажером;
- Шифровка и дешифровка информации.

Введение в логику (7 часов)

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

Элементы логики. Сопоставление. Выделение признаков и свойств. Построение отрицательных высказываний. Решение логических задач с помощью сопоставления.

Представление информации с помощью таблиц. Поиск информации в таблице. Множества и его элементы. Сравнение множеств. Операции над множествами: объединение, пересечение, вложенность и независимость.

Практические работы:

- Определение истинного и ложного суждения;
- Осуществление поиска в информационной таблице;
- Выбор элементов из множества;
- Сравнение различных множеств по количеству их элементов;
- Выполнение различных операций над множествами.

Алгоритмы (7 часов)

Алгоритмы. Свойства алгоритмов. Способы представления алгоритмов. Исполнители алгоритмов и система команд. Блок-схема алгоритма. Линейный алгоритм. Решение задач на составление алгоритмов. Ветвление. Выполнение и составление алгоритмов с ветвлением. Работа с исполнителем Транспортёр.

Практические работы:

- Решение практических задач на составление линейных алгоритмов;
- Решение практических задач на составление алгоритмов, содержащих ветвление;
- Составление команд для исполнителя Транспортёр.

Графический редактор (17 часов)

Рисунки в жизни людей. Компьютерные рисунки. Графические редакторы. Назначение графических редакторов. Палитра цветов. Инструменты графического редактора: Карандаш, Кисть, Распылитель, Ластик, Заливка, Линия, Прямоугольник, Скругленный прямоугольник, Эллипс, Кривая, Многоугольник, Надпись.

Масштаб. Обработка отдельных пикселей.

Работа с фрагментами изображений. Перемещение выделенных фрагментов. Копирование фрагментов изображения.

Итоговая практическая работа.

Практические работы:

- Раскрашивание рисунков;
- Создание компьютерного рисунка с помощью инструментов Карандаш, Кисть, Распылитель;
- Раскрашивание компьютерных рисунков;
- Создание компьютерного рисунка с помощью инструмента Линия;
- Создание компьютерного рисунка с помощью инструментов Прямоугольник, Скругленный прямоугольник;
- Создание компьютерного рисунка с помощью инструмента Эллипс;
- Создание компьютерного рисунка с помощью инструмента Кривая;
- Создание компьютерного рисунка с помощью инструмента Многоугольник;
- Ввод текста в графическом редакторе;

- Работа с пазлами;
- Сбор компьютерного рисунка;
- Копирование фрагментов изображения;
- Итоговая практическая работа.

4 класс (34 часа)

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.

Тематическое планирование

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов на изучение предмета	Применяемое оборудование
2 класс (34 часа)			
1	Введение. Компьютер – это интересно (10 ч)		
1.1	Здравствуй, класс компьютерный. Правила поведения в кабинете информатики	1	Ноутбук
1.2	Наш компьютер – верный друг. Компьютеры вокруг нас	1	Ноутбук
1.3	Основные устройства компьютера. Системный блок и монитор	1	Ноутбук
1.4	Компьютерная мышь. Указатели и стрелка. Щелчок, двойной щелчок	1	Ноутбук
1.5	Основные устройства компьютера: клавиатура.	1	Ноутбук
1.6	Клавиатурный тренажер.	3	Ноутбук
1.7	Включение и выключение компьютера. Запуск программы. Завершение выполнения программы.	2	Ноутбук
2	Информационные технологии (14 ч)		
2.1	Графика.	2	Ноутбук
2.2	Раскрашивание компьютерных рисунков.	2	Ноутбук
2.3	Конструирование из мозаики.	2	Ноутбук
2.4	Проект «Фантастический зверь»	2	Ноутбук
2.5	Информация в нашей жизни.	1	Ноутбук
2.6	Как мы получаем информацию.	1	Ноутбук
2.7	Виды информации.	1	Ноутбук
2.8	Что мы делаем с информацией. Хранение информации.	1	Ноутбук
2.9	Способы представления и передачи информации.	2	Ноутбук
3	Введение в логику (10 ч)		
3.1	Элементы логики. Сопоставление.	2	Ноутбук
3.2	Множества.	2	Ноутбук
3.3	План и правила.	2	Ноутбук
3.4	Исполнитель.	2	Ноутбук
3.5	Пример исполнителя.	2	Ноутбук
3 класс (34 часа)			
1	Повторение 3 часа		
1.1	Правила поведения в кабинете информатики. Техника безопасности.	1	Ноутбук
1.2	Компьютер. Устройство системного блока.	1	Ноутбук
1.3	Информация и информационные процессы.	1	Ноутбук
2	Введение в логику 7 часов		
2.1	Модель. Простейшие информационные модели.	1	Ноутбук
2.2	Логика. Сопоставление.	1	Ноутбук
2.3	Решение задач с помощью сопоставления.	1	Ноутбук
2.4	Представление информации с помощью	1	Ноутбук

	таблиц. Поиск информации в таблице.		
2.5	Множество и его элементы.	1	Ноутбук
2.6	Сравнение множеств.	1	Ноутбук
2.7	Операции над множествами.	1	Ноутбук
3	Алгоритмы 7 часов		
3.1	Способы представления алгоритмов.	1	Ноутбук
3.2	Исполнители алгоритмов и система команд.	1	Ноутбук
3.3	Блок-схема алгоритма. Линейный алгоритм.	1	Ноутбук
3.4	Решение задач на составление алгоритмов.	1	Ноутбук
3.5	Ветвление.	1	Ноутбук
3.6	Выполнение и составление алгоритмов с ветвлением.	1	Ноутбук
3.7	Решение алгоритмов содержащих ветвление.	1	Ноутбук
4	Графический редактор 17 часов		
4.1	Рисунки в жизни людей. Графические редакторы.	1	Ноутбук
4.2	Палитра. Раскрашивание рисунков.	1	Ноутбук
4.3	Инструменты Карандаш, Кисть, Распылитель.	1	Ноутбук
4.4	Инструмент Ластик.	1	Ноутбук
4.5	Контур. Инструмент Заливка.	1	Ноутбук
4.6	Инструмент Линия.	1	Ноутбук
4.7	Инструменты Прямоугольник, Скругленный прямоугольник.	1	Ноутбук
4.8	Инструмент Эллипс.	1	Ноутбук
4.9	Инструмент Кривая.	1	Ноутбук
4.10	Инструмент Многоугольник	1	Ноутбук
4.11	Ввод текста.	1	Ноутбук
4.12	Масштаб. Обработка отдельных пикселей.	1	Ноутбук
4.13	Работа с фрагментами изображений.	1	Ноутбук
4.14	Перемещение выделенных фрагментов.	1	Ноутбук
4.15	Копирование фрагментов изображения.	1	Ноутбук
4.16	Итоговая практическая работа.	2	Ноутбук
4 класс (34 часа)			
1	Компьютер – это интересно 10 часов		
1.1	Правила поведения в кабинете информатики. Техника безопасности.	1	
1.2	Основные устройства компьютера. Процессор.	1	Ноутбук
1.3	Внутренняя и внешняя память компьютера.	1	Ноутбук
1.4	Носители информации на жестком диске.	1	Ноутбук
1.5	Дискеты, диски и flash-память.	1	Ноутбук
1.6	Операционная система.	1	Ноутбук
1.7	Графический интерфейс системы Windows и его объекты. Рабочий стол.	1	Ноутбук
1.8	Файлы и папки.	1	Ноутбук
1.9	Работа с файлами и папками.	2	Ноутбук
2	Введение в логику 4 часа		
2.1	Логика. Суждения	1	Ноутбук
2.2	Слова-кванторы.	1	Ноутбук
2.3	Множества и их элементы. Отношения между множествами.	1	Ноутбук

2.4	Модель. Виды моделей.	1	Ноутбук
3	<i>Текстовый редактор 20 часов</i>		
3.1	Компьютерное письмо. Клавиатурный тренажер.	2	Ноутбук
3.2	Текстовые редакторы. Интерфейс текстового процессора Word.	1	Ноутбук
3.3	Открытие, создание и сохранение текстовых документов.	1	Ноутбук
3.4	Правила клавиатурного письма. Основные операции при создании текстов: набор текста, перемещение курсора, ввод прописных букв, ввод букв латинского алфавита.	1	Ноутбук
3.5	Ввод и редактирование текстовых документов.	2	Ноутбук
3.6	Орфографический контроль текста.	1	Ноутбук
3.7	Работа с фрагментами текста. Копирование, удаление фрагментов текста.	1	Ноутбук
3.8	Форматирование символов. Тип и размер шрифта. Начертание.	1	Ноутбук
3.9	Форматирование абзацев.	1	Ноутбук
3.10	Вставка рисунков в текстовый документ.	1	Ноутбук
3.11	Рисование в текстовом редакторе. Панель рисования.	1	Ноутбук
3.12	Создание списков в текстовом редакторе.	1	Ноутбук
3.13	Создание и редактирование таблиц.	2	Ноутбук
3.14	Создание диаграмм в текстовом редакторе.	1	Ноутбук
3.15	Подготовка документа к печати. Вывод текста на принтер.	1	Ноутбук
3.16	Итоговая практическая работа.	2	Ноутбук