

# **МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

Министерство образования и молодежной политики Свердловской области  
ОМС Управление образованием Полевского городского округа  
МБОУ ПГО «Средняя общеобразовательная школа № 18»

РАССМОТРЕНО  
На заседании предметно-методической  
кафедры учителей начальных классов  
МБОУ ПГО «СОШ № 18»  
(протокол № 1 от 28.08.2024)

УТВЕРЖДАЮ \_\_\_\_\_ Т. Г. Тарасова,  
директор МБОУ ПГО «СОШ № 18»  
Приказ № 550-Д от 30.08.2024

## **РАБОЧАЯ ПРОГРАММА КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ Компьютерная грамотность**

для обучающихся 1 классов

г. Полевской, 2024

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Данная программа ориентирована на формирование у учащихся начальных классов алгоритмического мышления, проведение практических занятий, связанных с обработкой информации на компьютере. Занятия предполагают не только первоначальное знакомство с компьютером, но и развитие памяти, логического мышления, познавательных интересов учащихся, на основе активных (в основном игровых) методов и средств обучения.

Осваивая компьютер, учащиеся смогут использовать его как инструмент в своей дальнейшей учебной деятельности.

### **Основные цели программы:**

- формирование первоначальных элементов логического и алгоритмического мышления младших школьников;
- формирование информационной культуры через практическую работу с обучающими и развивающими программами.

### **Основные задачи программы:**

- развитие умения работать с обучающими и развивающими компьютерными программами для начальных классов;
- формирование умений составлять алгоритмы при решении игровых ситуативно-образных задач;
- формирование устойчивого познавательного интереса к обучению;
- формирование умений и навыков работы с мышью и клавиатурой при работе за компьютером.

Программа рассчитана на детей 7- 8 лет, реализуется за 1 год.

Количество обучающихся в группе - 10-15 человек.

Обучение 1 раз в неделю по 1 часу (всего 33 часа).

В соответствии с санитарно-гигиеническими нормами занятия предполагают непрерывную работу учащихся за компьютером - 10-15 мин. (в зависимости от возраста). Поэтому каждое занятие делится на две части: 1) дидактические игры и упражнения; 2) работа с обучающими программами на компьютере. Для снятия утомления проводятся физкультминутки. Все занятия проводятся через активные (в основном игровые) методы и средства обучения.

### **Формы проведения занятий**

Основной формой обучения по данной программе является учебно-практическая деятельность обучающихся. Приоритетными методами её организации служат практические, поисково-творческие работы. Все виды практической деятельности в программе направлены на освоение различных технологий работы с информацией и компьютером как инструментом обработки информации.

Программа предусматривает использование следующих форм работы:

**Фронтальная** – подача материала всем обучающимся.

**Индивидуальная** – самостоятельная работа обучающихся с оказанием учителем помощи учащимся при возникновении затруднений, не уменьшая активности учеников и содействуя выработки навыков самостоятельной работы.

**Групповая** – учащимся предоставляется возможность самостоятельно построить свою деятельность на основе принципа взаимозаменяемости, ощутить помощь со стороны друга, учесть возможности каждого на конкретном этапе деятельности.

### **Структура курса**

Программа разработана на год обучения и состоит из самостоятельных разделов, каждый из которых предполагает организацию определённого вида внеурочной деятельности обучающихся и направлен на решение своих собственных педагогических задач.

## **I КЛАСС (33 ч)**

### **Введение (1 ч)**

Работа с обучающей программой «Мир информатики – 1 год».

### **Компьютер – твой друг (2 ч)**

Работа с обучающей программой «Мир информатики – 1 год».

### **Беседы об информации (1 ч)**

Работа с обучающей программой «Мир информатики – 1 год».

### **Учимся логически мыслить (5 ч)**

Работа с обучающей программой «Мир информатики – 1 год».

### **Учимся считать (5 ч)**

Работа с обучающей программой «Мир информатики – 1 год».

### **Учимся рисовать (5 ч)**

Работа в растровом графическом редакторе «Paint».

### **Учимся печатать и читать (5 ч)**

Работа с текстом в текстовом редакторе Word.

### **Играем со словами (5 ч)**

Работа с компьютерной программой «Клавиатурный тренажёр для младших школьников».

### **Развиваем мышление (4 ч)**

Работа с обучающей программой «Мир информатики – 1 год».

### **Предполагаемые умения и навыки 1 класс**

Учащиеся должны иметь первоначальные представления о:

- правилах безопасности в кабинете информатики,
- областях применения компьютеров,
- способах получения информации.

Учащиеся должны уметь:

- выполнять упражнения для снятия утомляемости глаз, рук, мышц шеи и плеч;
- включать и выключать компьютер;
- правильно перемещать мышшь по коврику;
- управлять указателем мыши;
- работать с клавишами управления курсора на клавиатуре;
- загружать обучающую программу;
- осуществлять выход из программы.

### **Предполагаемая результативность курса.**

По окончании обучения учащиеся должны демонстрировать сформированные умения и навыки работы с информацией и применять их в практической деятельности и повседневной жизни.

### **В результате обучения учащиеся должны:**

1. Знать правила поведения в компьютерном классе;
2. Знать основные сферы применения компьютеров;
3. Уметь ориентироваться на клетчатом поле в направлениях «вверх», «вниз», «вправо», «влево»;
4. Уметь точно выполнять действия под диктовку учителя;
5. Уметь проводить анализ при решении логических задач;
6. Иметь понятие о множестве;
7. Уметь приводить примеры множеств предметов и располагать их в порядке расширения или в порядке сужения объёма понятий;
8. Уметь находить общий признак для группы предметов;
9. Знать понятие существенного признака предмета;

10. Уметь выделять существенный признак предмета и группы предметов;
11. Уметь выявлять закономерности в расположении предметов и продолжать последовательности с учётом выявленных закономерностей;
12. Уметь предлагать несколько вариантов «лишнего предмета» в группе однородных предметов;
13. Уметь конструировать фигуру из её частей по представлению;
14. Уметь разделять фигуру на заданные части по представлению;
15. Уметь использовать повороты при решении логических задач и при работе с прикладными программами;
16. Иметь представление о различных формах курсора;
17. Знать назначение клавиш Enter, Backspace, Пробел;
18. Использовать клавиатуру и мышь при работе с прикладными программами;
19. Уметь управлять объектами на экране монитора;
20. Уметь рисовать в графическом редакторе *Paint*.

***В качестве результатов занятий внеурочной деятельности школьников служит:***

1. Связь обучения с жизнью. Реализация этого принципа позволяет обеспечить тесную связь внеурочной деятельности школьников по информатике с условиями жизни и деятельности ребёнка.
2. Коммуникативная активность учащихся. Предпосылкой более высокой коммуникативной активности учащихся во внеурочной деятельности школьников по информатике является возможность выбрать наиболее интересующий и доступный вид деятельности: коллективная форма работы, развитие умений и навыков по предмету и т.д. Большое значение для стимулирования коммуникативной активности имеет не только разнообразие видов деятельности, но и её содержательная сторона. Использование новых, неизвестных учащимся материалов, их познавательная ценность и занимательность вызывают потребность в общении, повышают его качественный уровень.

***Формирование универсальных учебных действий***

**Личностные**

- внутренняя позиция школьника на основе положительного отношения к школе;
- положительная мотивация и познавательный интерес к изучению курса «Компьютерная грамотность»;
- способность к самооценке;
- начальные навыки сотрудничества в разных ситуациях.

**Метапредметные**

**Познавательные**

- начало формирования навыка поиска необходимой информации для выполнения учебных заданий;
- сбор информации;
- обработка информации (*с помощью ИКТ*);
- анализ информации;
- передача информации (устным, письменным, цифровым способами);
- самостоятельно выделять и формулировать познавательную цель;
- использовать общие приёмы решения задач;
- контролировать и оценивать процесс и результат деятельности;
- моделировать, т.е. выделять и обобщенно фиксировать группы существенных признаков объектов с целью решения конкретных задач;
- подведение под понятие на основе распознавания объектов, выделения существенных признаков;

- сравнение;
- классификация по заданным критериям;
- установление аналогий;
- построение рассуждения.

#### **Регулятивные**

- начальные навыки умения формулировать и удерживать учебную задачу;
- преобразовывать практическую задачу в познавательную;
- ставить новые учебные задачи в сотрудничестве с учителем;
- выбирать действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
- умение выполнять учебные действия в устной форме;
- использовать речь для регуляции своего действия;
- сличать способ действия и его результат с заданным эталоном с целью обнаружения отклонений и отличий от эталона;
- адекватно воспринимать предложения учителей, товарищей, родителей и других людей по исправлению допущенных ошибок;
- выделять и формулировать то, что уже усвоено и что ещё нужно усвоить, определять качество и уровня усвоения.

#### **Коммуникативные**

##### **В процессе обучения дети учатся:**

- работать в группе, учитывать мнения партнёров, отличные от собственных;
- ставить вопросы;
- обращаться за помощью;
- формулировать свои затруднения;
- предлагать помощь и сотрудничество;
- договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности;
- слушать собеседника;
- договариваться и приходить к общему решению;
- формулировать собственное мнение и позицию;
- осуществлять взаимный контроль;
- адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

**Календарно-тематическое планирование:**

**1 класс**

№ п/п	Дата	Тема учебного занятия	Всего часов	Содержание деятельности	
				Теоретическая часть занятия /форма организации деятельности	Практическая часть занятия /форма организации деятельности
<b>1</b>		<b>Введение</b>	<b>1</b>	Правила поведения в кабинете информатики. Гимнастика для глаз и рук.	Игра-викторина по правилам безопасности «Это должен знать каждый!», упражнения для рук «Мышки», упражнения для глаз, нахождение различий.
<b>2-3</b>		<b>Компьютер – твой друг</b>	<b>2</b>	Применение компьютеров. Компьютер и его основные устройства. Включение и выключение компьютера. Мышь. Пиктограммы.	Виртуальная экскурсия «Компьютеры вокруг нас», игры и развлечения Фантазёра (обведи пунктирную линию, сосчитай предметы на картинке, сравни картинки), упражнения для рук «Цветок», упражнения для глаз.
<b>4</b>		<b>Что такое информация</b>	<b>1</b>	Информация вокруг нас. Как мы получаем информацию.	Игры и развлечения Фантазёра (нарисуй линию, не отрывая карандаша от бумаги, повтори рисунок, найди лишний предмет, сосчитай предметы на картинке, сравни картинки и нарисуй недостающие детали), упражнения для рук «Встреча», упражнения для глаз.
<b>5-9</b>		<b>Учимся логически мыслить</b>	<b>5</b>	Решение логических задач.	Повтори рисунок по клеточкам, сосчитай предметы, найди различия, дорисуй картинку, найди тень предмета, игра-пантомима «Можно рассказать без слов?», тренируем руку (нарисуй такой же узор, найди путь в лабиринте).
<b>10-14</b>		<b>Учимся считать</b>	<b>5</b>	Ведём счёт на компьютере.	Хитрые загадки, найди лишний предмет, нарисуй такой же узор, найди различия, найди тень игрушки, найди две одинаковые фигуры, путешествуй по кривым линиям, повтори клеточный рисунок.
<b>15-18</b>		<b>Учимся рисовать</b>	<b>4</b>	Рисуем с помощью компьютера.	Игры на бумаге (соедини точки – получишь рисунок), загадки в рисунках.
<b>19</b>		<b>Учимся рисовать</b>	<b>1</b>	Конкурс рисунков. Работа в графическом редакторе Paint.	Виртуальная экскурсия «Путешествие в зоопарк».
<b>20-24</b>		<b>Учимся печатать и</b>	<b>5</b>	Алфавит. Первая буква слова. Простые слова. Работа с	Обведи рисунок по точкам, выбери недостающий предмет из предложенных; найди и раскрась предметы,

		<b>читать</b>		текстом в текстовом редакторе Word.	начинающиеся на одну букву; найди слова, начинающиеся с указанной буквы.
<b>25-29</b>		<b>Играем со словами</b>	<b>5</b>	Игровые задания со словами. Подбор для событий подходящих звуков. Нахождение соответствующего рисунку слова. Нахождение слов, которые обозначают названия указанных предметов. Нахождение слов, образующих рифму с заданным словом.	Подбери звук к событию, читай наоборот, подбери рифму, загадки-путаницы, реши кроссворд, из первых букв названий предметов составь новое слово, восстанови слово.
<b>30-33</b>		<b>Развиваем мышление</b>	<b>4</b>	Логические задания.	Разгадай кроссворд, найди путь в лабиринте, найди два одинаковых предмета, сравни картинки, оригами (изготовление бумажных фигурок).

### **Информационно-методическое обеспечение:**

Компьютерную поддержку рекомендуется осуществлять в соответствии с планированием курса с помощью электронных средств учебного назначения, таких как:

- компьютерные азбуки и буквари для ознакомления с работой с текстом;
- клавиатурные тренажёры с регулируемой скоростью работы;
- компьютерные раскраски и геометрические конструкторы;
- компьютерные лабиринты для управления объектом;
- компьютерные мозаики;
- логические игры на компьютере;
- компьютерные энциклопедии, путешествия;
- компьютерные топологические схемы (например, района, метро);
- компьютерные учебники с иллюстрациями и компьютерные вычислительные игровые и алгоритмические среды;
- игры-кроссворды и азбуки на компьютере на иностранных языках;
- компьютерные среды управления исполнителем.

### **Используемые средства программной поддержки курса:**

- Авторская мастерская УМК по информатике и ИКТ Матвеевой Н. В. на сайте Методической службы БИНОМ <http://www.metodist.lbz.ru/>.
- Методическое пособие для учителей 1-4 классов «Первые шаги в мире информатики» (пакет педагогических программных средств «Страна Фантазия»).
- «Информатика» - программа-тренажёр для детей.
- «Мир информатики. 1-2 год обучения».
- «Учимся думать». Сборник игр, развивающих навыки мышления.
- «Как решить проблему». Самоучитель для развития творческого мышления.
- «Компьютерная грамотность: звездная миссия».
- «Волшебные превращения. Основы дизайна».
- «Суперинтеллект». Головоломки для любознательных.
- «240 логических игр».

### **Обучающие компьютерные программы.**

#### **1 класс.**

- 1. Мир информатики 1-4 годы. [Электронный ресурс]. – М.: Кирилл и Мефодия. 2000.

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН  
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 176582781996954633309689447090513787464982389959

Владелец Тарасова Тамара Георгиевна

Действителен с 05.03.2024 по 05.03.2025