

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
средняя общеобразовательная школа ст. Новомышастовская  
муниципальное образование Красноармейский район

**Согласовано:**  
Педагогическим советом

Протокол № 1  
от «30»08.2023 г.

**Утверждено:**  
Директор  
МБОУ СОШ №12  
О.П. Черная  
Приказ №



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

**«IT для детей»  
3-5 классы**

**Уровень обучения: ознакомительный**  
**Срок реализации программы: 1 год (34 часа)**  
**Возрастная категория: от 8 до 11 лет**  
**Состав группы: 12 человек**  
**Форма обучения: очная**  
**Вид программы: модифицированная**  
**Программа реализуется на бюджетной основе**  
**ID программы на сайте Навигатор: 61492**

**Учитель информатики**  
**А.А. Осовик**

## **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» общеинтеллектуального направления с практической ориентацией разработана для учащихся 3 – 5 классов. Количество часов в год: 3 класс – 17, 4 класс – 34, 5 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. Владеть 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.

**УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН****3 КЛАСС**

№ п/п	Тема занятия	Количество часов	
		Теоретическая работа	Практическая работа
<b>ПЕРВЫЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ</b>			
1.	Введение	1	1
2.	Информация и данные	3	4
3.	Компьютер, системы и сети	3	2
4.	Учимся рассуждать	2	1
	<b>Итого</b>	<b>17</b>	

4

**КЛАСС**

№ п/п	Тема занятия	Количество часов	
		Теоретическая работа	Практическая работа
<b>ВТОРОЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ</b>			
1.	Повторение	2	2
2.	Документ и способы его создания	10,5	13,5
3.	Учимся рассуждать	2	4
	<b>Итого</b>	<b>34</b>	

№ п/п	Тема занятия	Количество часов	
		Теоретическая работа	Практическая работа
<b>ТРЕТИЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ</b>			
1.	Повторение	2,5	1,5
2.	Документ и способы его создания	3	4
3.	Мир объектов	4	3
4.	Мир моделей	3	4
5.	Учимся рассуждать	4,5	4,5
	<b>Итого</b>	<b>34</b>	

## ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

## ПЕРВЫЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ (3 класс)

№ п/п	Наименование раздела программы, тема	Часы учебного времени	Количество часов	
			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>7</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
3.	Информация звуковая, зрительная, вкусовая, тактильная, обонятельная	1	1	-
4.	Игра-викторина «Человек и информация»	1	-	1
5.	Игра «Закодированное послание»	1	-	1
6.	Алфавит и кодирование информации	1	0,5	0,5
7.	Письменные источники информации	1	1	-
8.	Язык – средство общения между людьми. Естественные и компьютерные языки	1	0,5	0,5
9.	Игра – викторина	1	-	1
	<b>Компьютер, системы и сети</b>	<b>5</b>	<b>3</b>	<b>2</b>
10.	Данные и компьютер. Память компьютера	1	1	-
11.	Компьютер – это система	1	1	-
12.	Игра – путешествие «Немного истории»	1	-	1
13.	Компьютерные сети	1	1	-
14.	Игра – викторина «Что ты знаешь о компьютере»	1	-	1
	<b>Учимся рассуждать</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>1</b>
15.	Алгоритм. Закономерности. Упорядочение	1	1	-
16.	Игра «Веселая разминка»	1	-	1
17.	Итоговое занятие	1	1	-

## ВТОРОЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ (4 класс)

№ 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>Документ и способы его создания</b>	<b>24</b>	<b>10,5</b>	<b>13,5</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 «Рисует 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.	Задача 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 (5 класс)

№ п/п	Наименование раздела программы, тема	Часы учебного времени	Количество часов	
			Теория	Практика
	<b>Повторение</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	-