

Управление образования администрации Каменского городского округа  
«Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение  
«Каменская средняя общеобразовательная школа»

Приложение к основной образовательной  
программе начального общего образования

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА  
по курсу внеурочной деятельности  
«Компьютер и Я»  
Общеинтеллектуальное направление  
начальное общее образование  
1-4 классы

Каменский городской округ  
2023-2024 г

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

**Цель программы курса внеурочной деятельности «Компьютер и Я»:**  
формирование основ информационно-коммуникационной компетентности (овладение младшими школьниками навыками работы на компьютере, умением работать с различными видами информации и освоение основ проектно-творческой деятельности).

### **Задачи программы:**

1. Формировать общеучебные и общекультурные навыки работы с информацией (*формирование умений грамотно пользоваться источниками информации, правильно организовать информационный процесс*).
2. Познакомить школьников с видами и основными свойствами информации, научить их приёмам организации информации и планирования деятельности.
3. Дать школьникам представления о современном информационном обществе, информационной безопасности личности и государства.
4. Дать школьникам первоначальное представление о компьютере и современных информационных и коммуникационных технологиях.
5. Научить обучающихся работать с программами WORD, PAINT, POWER POINT.
6. Научить обучающихся работе на компьютере с использованием интегрированной графической среды ПервоЛого.
7. Обучить школьников основам алгоритмизации и программирования.
8. Научить ребят находить информацию в Интернете и обрабатывать ее.
9. Углубить первоначальные знания и навыки использования компьютера для основной учебной деятельности
10. Развивать творческие и интеллектуальные способности детей, используя знания компьютерных технологий.
11. Приобщить обучающихся к проектно-творческой деятельности.
12. Формировать у обучающихся эмоционально-положительное отношение к компьютерам.

### **Актуальность программы:**

В принятой Министерством образования РФ «Концепции о модификации образования» отмечено, что современные тенденции требуют более раннего внедрения изучения компьютеров и компьютерных технологий в учебный процесс.

На сегодняшний день компьютерная грамотность нужна любому современному человеку, компьютер используется в самых разных областях: обучение, развлечение, работа, общение и т.д. Чтобы приобрести навыки работы на компьютере, необходимы начальные, базовые знания. Без них любой пользователь персонального компьютера будет чувствовать себя неуверенно, пытаться выполнять действия наугад. Работа такого пользователя очень часто является непродуктивной и приводит к ошибкам. Ребенок в современном информационном обществе должен уметь работать на компьютере, находить нужную информацию в различных информационных источниках (электронных энциклопедиях, Интернете), обрабатывать ее и использовать приобретенные знания и навыки в жизни.

Обучающиеся младших классов выражают большой интерес к работе на компьютере и обладают психологической готовностью к активной встрече с ним. Общение с компьютером увеличивает потребность в приобретении знаний, продолжении образования.

В младшем школьном возрасте происходит постепенная смена ведущей деятельности, переход от игры к учебе. При этом игра сохраняет свою ведущую роль. Поэтому значительное место на занятиях занимают игры. Возможность опоры на игровую деятельность позволяет сделать интересными и осмысленными любую учебную деятельность. Дети при восприятии материала обращают внимание на яркую подачу его, эмоциональную окраску, в связи с этим основной формой объяснения материала является демонстрация.

## ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

### Личностные результаты

<b>У обучающегося будут сформированы</b>	<b>Обучающийся получит возможность для формирования</b>
<b>Внутренняя позиция школьника</b>	
внутренняя позиция школьника на уровне положительного отношения к школе, ориентации на содержательные моменты школьной действительности и принятия образца «хорошего ученика»	внутренней позиции школьника на уровне положительного отношения к школе, понимания необходимости обучения, выраженного в преобладании учебно-познавательных мотивов и предпочтений социального способа оценки знаний

### Метапредметные, Познавательные универсальные действия

<b>Обучающийся научится</b>	<b>Обучающийся получит возможность научиться</b>
<b>Умение анализировать объекты с целью выделения признаков</b>	
анализировать объекты с выделением существенных и несущественных признаков	
<b>Умение выбрать основание для сравнения объектов</b>	
сравнивает по заданным критериям два три объекта, выделяя два-три существенных признака	осуществлять сравнение, самостоятельно выбирая основания и критерии
<b>Умение выбрать основание для классификации объектов</b>	
проводит классификацию по заданным критериям	осуществлять классификацию самостоятельно выбирая критерии
<b>Умение доказать свою точку зрения</b>	
строить рассуждения в форме связи простых суждений об объекте, свойствах, связях	строить логические рассуждения, включающие установление причинно-следственных связей
<b>Умение определять последовательность событий</b>	
устанавливать последовательность событий	устанавливать последовательность событий, выявлять недостающие элементы
<b>Умение определять последовательность действий</b>	
определять последовательность выполнения действий, составлять простейшую инструкцию из двух-трех шагов	определять последовательность выполнения действий, составлять инструкцию (алгоритм) к выполненному действию

Умение использовать знаково-символические средства	
использовать знаково-символические средства, в том числе модели и схемы для решения задач	создавать и преобразовывать модели и схемы для решения задач
Умение кодировать и декодировать информацию	
кодировать и декодировать предложенную информацию	кодировать и декодировать свою информацию
Умение понимать информацию, представленную в неявном виде	
понимать информацию, представленную в неявном виде (выделяет общий признак группы элементов, характеризует явление по его описанию).	понимать информацию, представленную в неявном виде (выделяет общий признак группы элементов, характеризует явление по его описанию) и самостоятельно представлять информацию в неявном виде.

### Регулятивные универсальные действия

Обучающийся научится	Обучающийся получит возможность научиться
Умение принимать и сохранять учебную цель и задачи	
Принимать и сохранять учебные цели и задачи	в сотрудничестве с учителем ставить новые учебные задачи
Умение контролировать свои действия	
осуществлять контроль при наличии эталона	Осуществлять контроль на уровне произвольного внимания
Умения планировать свои действия	
планировать и выполнять свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации	планировать и выполнять свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации в новом учебном материале
Умения оценивать свои действия	
оценивать правильность выполнения действия на уровне ретроспективной оценки	самостоятельно адекватно оценивать правильность выполнения действия и вносить необходимые коррективы в исполнение как по ходу его реализации, так и в конце действия

### Коммуникативные универсальные действия

Обучающийся научится	Обучающийся получит возможность научиться
Умение объяснить свой выбор	
строить понятные для партнера высказывания при объяснении своего выбора	строить понятные для партнера высказывания при объяснении своего выбора и отвечать на поставленные вопросы
Умение задавать вопросы	
формулировать вопросы	формулировать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества с партнером

## СОДЕРЖАНИЕ КУРСА

### 1 класс

**Введение.** Правила техники безопасности при работе с компьютером и в кабинете информатики.

**Виды информации и действия с ней.** Понятие информации, виды информации. Получение, хранение, передача и обработка информации. Кодирование информации.

**Знакомство с компьютером.** Знакомство с компьютером. Роль компьютера в жизни человека. Диагностика ИК-компетентности учащихся. Основные устройства компьютера, их взаимодействие. Функции и управление компьютерной мышью. Клавиши клавиатуры, значение клавиатуры и ее функции. Элементы операционной системы

**Учимся рисовать.** Графический редактор Paint. Панель опций, панель инструментов, палитра, область выделения. Разработка и редактирование изображения. Копирование, печать рисунков.

**Создаем текст.** Программа **WORD**, окно программы, элементы окна, программы, документа. Ввод текста, непечатаемые знаки, отмена, возврат и повтор действий, параметры шрифта, цвет текста, применение эффектов, текст-объявление. Создание текста поздравительной открытки. Выделение, копирование, перемещение, удаление текста, редактирование текста. Автофигуры, вставка и редактирование рисунков, надписи Word Art.

### 2 класс

**Введение.** Правила техники безопасности при работе с компьютером и в кабинете информатики.

**Множество.** Понятие множество. Элементы множества. Сравнение множеств. Отображение множеств. Вложенные множества. Пересечение и объединение множеств.

**Графы.** Что такое графы.

**Интернет и его возможности.** Информация в жизни человека, интернет, его роль в жизни человека. Программы поиска информации, панели инструментов, открытие окна, завершение работы в программе. Копирование текста, рисунка, сохранение и редактирование информации. Защита компьютера. Вирусы и антивирусы.

**Создаем презентацию.** Программа Power Point, слайд, мультимедийная презентация. Панель инструментов, сохранение документа, завершение работы. Создание презентации, добавление текста, оформление слайда, изменение дизайна. Настройка анимации, вставка фигур. Создание собственной презентации на заданную тему.

**Алгоритмика.** Понятие алгоритма. Виды алгоритмов. Исполнитель алгоритмов. Написание алгоритма.

**Компьютерные игры.** Основные жанры компьютерных игр. Классификация компьютерных игр по количеству игроков. Работа с развивающими компьютерными играми

### 3 класс

**Интегрированная среда ПервоЛого. Рабочее поле, инструменты, формы.** Создание альбома, знакомство с рабочим полем, инструментами, формами Черепашки, сохранение альбома.

**Работа с рисунком и формами Черепашки.** Создание рисунка с использованием инструментов, создание рисунка с использованием форм Черепашки; работа с фрагментами рисунка, изменение формы Черепашки; копирование, удаление и перемещение и изменение рисунка и форм Черепашки. Создание рисунков: “Деревенский пейзаж”, “Подводный мир”, “Космос”. Создание рисунка на свободную тему.

**Объекты, управление объектами (программирование черепашки).** Команды управления Черепашкой; оживление рисунка: простейший алгоритм движения объекта,

создание мультипликационного эффекта; создание новых форм и оживление их; создание мультипликационного сюжета. Оживление сюжетов: “Деревенский пейзаж”, “Подводный мир”, “Космос”. Создание мультипликационного сюжета на свободную тему.

**Взаимодействие объектов, сложные (ветвящиеся) алгоритмы.** Реагирование объектов друг на друга, реагирование объектов на цвет, управление объектами при помощи светофора; создание сложного мультипликационного сюжета. Создание мультипликационного сюжета: “Регулируемый перекресток”. Мультипликационный сюжет на свободную тему.

**Работа с текстом.** Текстовое окно, размер и цвет шрифта, проверка правописания, изменение размера и перемещение текста.

#### 4 класс

**Работа с графической информацией.** Использование графических файлов для создания рисунков и фона, вставка фона для листа из файла. Работа на сканере. Обучение сканированию рисунка. Использование графических файлов в проекте. Разработка проекта “Новогодняя открытка”.

**Работа со звуковой информацией.** Запись звука, вставка звука из файла, прослушивание звуковой информации; создание мелодии, вставка музыки из файла, воспроизведение музыки.

**Создание простейших мультимедийных проектов.** Создание мультимедийных проектов: “Деревенский пейзаж”, “Подводный мир”, “Скачки”, “Космос”, “Домик в деревне”, “Регулируемый перекресток”, “Игра хоккей”, “Фигурное катание”; кнопки, оглавление альбома, сохранение альбома.

**Разработка индивидуального творческого мультимедийного проекта.** Индивидуальная работа по разработке творческого мультимедийного проекта.

**Конкурс творческих проектов в среде ПервоЛого.** Защита творческих проектов на конкурсе, награждение победителей дипломами, грамотами, ценными подарками.

### Тематическое планирование

#### 1 класс

№ занятия	Тема занятия	Формы
1	Введение в предмет. Правила техники безопасности, правила поведения в компьютерном классе. Возможности персонального компьютера. Применение персонального компьютера.	Круглый стол
2	Цвет и форма предметов.	Игра
3	Мышь. Размер предметов.	Презентация
4	Клавиатура. Работа на клавиатуре. Названия предметов	Игра
5	Клавиатура. Работа на клавиатуре	Игра
6	Курсор. Понятия: вверх, вниз, вправо, влево. Состав предметов.	Презентация
7	Запуск программы Paint. Назначение, возможности, местоположение. Панель опций, панель инструментов.	Презентация
8	Использование графических примитивов. Панель инструментов.	Презентация
9	Создание, редактирование и сохранение рисунка.	Игра

10	Заливка цветом фигур	Путешествие
11	Редактирование и сохранение изображения. Проект «Бусы»	Путешествие, игра
12	Признаки предмета. Выявление существенного признака предметов. Проект «Бусы».	Проект
13	Создание и копирование рисунков	Игра
14	Копирование и печать рисунков	Викторина
15	Состав предметов	Игра
16	Действия предметов	Презентация
17	Понятие «равно», «не равно»	Информационный журнал
18	Отношения «больше» и «меньше»	Презентация
19	Понятия «вверх», «вниз», «вправо», «влево»	Презентация
20	Повторение на действия предметов	Презентация
21	Проект «Фантастический зверь»	Игра
22	Проект «Фантастический зверь»	Игра
23	Проект «Фантастический зверь»	Игра
24	Цифры	Викторина
25	Возрастание, убывание	Игра
26	Множество и его элементы	Презентация
27	Способы задания множества	Презентация
28	Сравнение множеств	Презентация
29	Отображение множеств	Презентация
30	Кодирование	Презентация
31	Повторение Творческие задания	Викторина
32	Повторение. Творческие задания	Игра
33	Повторение. Творческие задания	Путешествие

## 2 класс

№ занятия	Тема занятия	Форма
1	Правила поведения на уроках информатики.	Игра
2	Компьютер и его основные устройства	Презентация
3	Системный блок	Презентация
4	Работа с мышью	Презентация
5	Работа на клавиатуре	Презентация
6	Графика	Презентация
7	Раскрашивание компьютерных рисунков	Игра

8	Конструирование	Игра
9	Виды информации	Игра
10	Множества.	Презентация
11	Вложенность множеств	Презентация
12	Пересечение множеств	Презентация
13	Объединение множеств	Презентация
14	Логика. Высказывания. Отрицание.	Презентация
15	Понятия «истина» и «ложь»	Презентация
16	Логические операции «И», «ИЛИ»	Викторина
17	Понятие «дерево»	Диспут элементами игры
18	Графы.	Презентация
19	Комбинаторика	Презентация
20	Знакомство с программой WORD. Создание и сохранение документов.	Игра
21	Файлы. Папки (каталоги). Имя файла	Игра
22	Операции над файлами и папками (каталогами): создание папок (каталогов), копирование файлов и папок (каталогов), перемещение файлов и папок (каталогов), удаление файлов и папок (каталогов).	Презентация
23	Основные операции при создании текстов: набор текста, перемещение курсора, ввод прописных букв, ввод букв латинского алфавита.	Презентация
24	Создание нового документа и сохранение текстового документа, открытие документа	Презентация
25	Выделение текста, вырезание, копирование и вставка текста.	Презентация
26	Оформление текста. Выбор шрифта, размера, цвета и начертания символов. Оформление текста объявления.	Презентация
27	Организация текста. Заголовок, подзаголовок, основной текст. Оформление текста поздравительной открытки.	Презентация
28	Вставка и редактирование рисунков. Надписи WORD Art.	Презентация
29	Вставка и редактирование рисунков. Надписи WORD Art.	Презентация
30	Проект «Поздравительная открытка »	Игра
31	Проект «Поздравительная открытка »	Игра
32	Проект «Поздравительная открытка »	Игра
33	Заключительное повторение	Путешествие
34	Заключительное повторение	Путешествие

### 3 класс

№ п/п	Тема занятия	Форма
1	Вводное занятие. Правила техники безопасности при работе на компьютере.	Беседа
2	Алгоритм	Презентация
3	Схема алгоритма	Презентация
4	Ветвление алгоритма	Презентация
5	Цикл в алгоритме	Презентация
6	Алгоритм с ветвлениями и и циклами	Презентация
7	Знакомство с программой Power Point	Игра
8	Создание и дизайн слайда	Игра
9	Вставка фигур	Игра
10	Вставка рисунков	Игра
11	Настройка анимации	Игра
12-14	Создание презентации на заданную тему	показ презентации
15	Интернет и его роль в жизни человека	Путешествие
16	Поиск информации через интернет	Презентация
17	Работа с информацией, полученной через интернет.	Презентация
18	Основные виды и классификация компьютерных игр	Игра
19	Развивающие компьютерные игры	Игра
20	Развивающие компьютерные игры	Игра
21	Источники информации для компьютерного поиска: компакт-диски CD («си-ди») или DVD («ди-ви-ди»), сеть Интернет, постоянная память компьютера.	Без показа презентации
22	Способы компьютерного поиска информации: просмотр подобранной по теме информации, поиск файлов с помощью файловых менеджеров, использование средств поиска в электронных изданиях, использование специальных поисковых систем.	показ презентации
23	Поисковые системы. Примеры программ для локального поиска.	показ презентации
24	Поисковые системы в сети Интернет. Поисковые запросы. Уточнение запросов на поиск информации. Сохранение результатов поиска.	показ презентации
24	Поиск изображений. Сохранение найденных изображений.	показ презентации
25	Создание презентаций на заданную тему.	показ презентации
26	Создание презентаций на заданную тему.	показ презентации

27	Создание презентаций на заданную тему.	презентации
28	Интегрированная среда ПервоЛого. Рабочее поле, инструменты, формы.	Игра
29	Черепашка меняет облик	Игра
30	Учим Черепашку двигаться	Игра
31	Черепашка идет по компасу	Игра
32	Первая анимация	Игра
33	Разработка собственного проекта	Игра
34	Разработка собственного проекта	Урок фантазирования

#### 4 класс

№ п/п	Тема занятия	Форма
1	Вводное занятие. Правила техники безопасности при работе на компьютере.	показ презентации
2	Работа с текстом.	показ презентации
3	Работа с текстом.	показ презентации
4	Работа с графической информацией.	Игра
5	Работа с графической информацией.	Игра
6	Работа с графической информацией.	Игра
7	Работа со звуковой информацией.	тренировочная игра
8	Работа со звуковой информацией.	тренировочная игра
9	Как оформить программу	тренировочная игра
10	Что показывают датчики	тренировочная игра
11	Для чего Черепашке датчики	Игра
12	Учимся командовать «с умом»	Дискуссия
13	Приборная панель	тренировочная игра
14	Создание простейших мультимедийных проектов.	Игра
15	Создание простейших мультимедийных проектов.	Игра
16	Создание простейших мультимедийных проектов.	Игра
17	Создание простейших мультимедийных проектов.	Игра
18	Создание простейших мультимедийных проектов.	Игра
19	Создание простейших мультимедийных проектов.	Игра
20	Создание простейших мультимедийных проектов.	Игра
21	Создание простейших мультимедийных проектов.	Игра
22	Создание простейших мультимедийных проектов.	Игра

23	Создание простейших мультимедийных проектов.	Игра
24	Разработка индивидуального творческого мультимедийного проекта.	Игра
25	Разработка индивидуального творческого мультимедийного проекта.	Игра
26	Разработка индивидуального творческого мультимедийного проекта.	Игра
27	Разработка индивидуального творческого мультимедийного проекта.	Игра
28	Разработка индивидуального творческого мультимедийного проекта.	Игра
29	Разработка индивидуального творческого мультимедийного проекта.	Игра
30	Разработка индивидуального творческого мультимедийного проекта.	Игра
31	Разработка индивидуального творческого мультимедийного проекта.	Игра
32	Разработка индивидуального творческого мультимедийного проекта.	Игра
33	Конкурс творческих проектов в среде ПервоЛого.	Презентация проектов
34	Конкурс творческих проектов в среде ПервоЛого.	Презентация проектов