

**муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Школа №106» городского округа Самара**

РАССМОТРЕНО

Председатель методического
объединения классных
руководителей Илюхина Т.Г.
Протокол №1 от «28» 08.2026
г.

ПРОВЕРЕНО

Заместитель директора
по УВР Керимова Т.В.
от «28» 08 2026 г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор школы
_____ Субочева Г.В.
Приказ №210 - од
от «28» 08 2026 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
курса внеурочной деятельности**

Название курса: «Компьютерная грамотность»

Направление: информационная культура

Форма организации: компьютерный клуб

Количество часов по учебному плану во 2-4 классах 68 ч в год, 2 ч в неделю

Составлен в соответствии с программой «Компьютерная грамотность» Ирикова Т.Л.

(название и авторы программы)

Пояснительная записка

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. Педагоги могут помочь ребятам овладеть компьютером и научить применять эти знания на практике.

Актуальность программы состоит в том, что с переходом современного общества к информатизации от учащихся требуется умение оперативно и качественно работать с информацией и информационными технологиями в системе непрерывного образования, привлекая для этого современные средства и методы. Во время занятий развивается логическое, алгоритмическое и системное мышление школьников. Практическую работу на компьютере можно рассматривать как общее учебное умение, применяемое и на других уроках.

Цели программы:

- формирование информационной культуры школьника, под которой понимается умение целенаправленно работать с информацией и использование для этого возможности компьютера;
- развитие логического мышления, творческого и познавательного потенциала школьника, его коммуникативных способностей с использованием богатейшего компьютерного инструментария;
- освоение знаний о роли информационной деятельности человека в преобразовании окружающего мира.

Задачи:

- познакомить школьников с основными свойствами информации, научить их приёмам организации информации и планирования деятельности;
- дать школьникам первоначальное представление о компьютере и современных информационно-коммуникационных технологиях;
- углубить первоначальные знания и навыки использования компьютера для основной учебной деятельности;
- развить творческие и интеллектуальные способности детей, используя знания компьютерных технологий.
- сформировать эмоционально-положительное отношение к компьютерам.

Программа рассчитана на 2 года обучения. Занятия проводятся 2 раза в неделю. По программе 68 занятий в год.

Состав групп постоянный, количество учащихся - 14 человек, так как каждому для успешной деятельности необходимо работать на отдельной машине, сохраняя на ней все свои работы: пробные и творческие. В группы принимаются дети без какой-либо специальной подготовки, так как программа предполагает первоначальное знакомство с компьютером.

Первоначальное знакомство школьников с компьютером, как правило, осуществляется в процессе использования учебных игровых программ, простейших компьютерных тренажѐрах, обучающих контролирующим программ. В процессе работы с такими программными средствами учащийся с одной стороны, отрабатывают основные пользовательские навыки (чтение с экрана, работа с клавиатурой, мышью) и навыки самостоятельной работы.

Занятия по данной программе должны проходить в компьютерном классе с использованием мультимедийного проектора, экрана.

На каждом занятии обязательно проводится физкультминутка, за компьютером учащиеся работают 10-15 минут. Сразу после работы за компьютером следует минутка релаксации – учащиеся выполняют упражнения для глаз и кистей рук. Длительность занятия 40 минут.

На занятиях учитель может использовать набор вспомогательных электронных учебных материалов, представленных отдельными файлами формата .EXE, а также методическое пособие в электронном и печатном виде. В составе ИИСС присутствуют теоретические материалы и интерактивные объекты для практической работы.

Теоретические материалы (*анимации*), позволяют детям 6-10 лет получить представление о принципах работы компьютера, программного обеспечения, научиться ориентироваться в незнакомых программах, поверхностно понять принципы представления звуковой, графической и текстовой информации на доступном языке, задолго до получения базовых знаний по сопутствующим предметам.

Упражнения представляют собой интерактивные информационные объекты, которые требуют решения определенной задачи, поставленной перед учащимся в инструкции. Условия упражнения, как правило, неизменны при повторных запусках. Поставленная в упражнении задача может принадлежать одной из областей знаний, изучаемых в начальной школе.

Игры, в отличие от упражнений, имеют доминирующую развлекательную составляющую. Следуя правилам игры, достигая поставленной задачи, учащийся тренирует те или иные навыки работы за компьютером.

Тренажеры предназначены для целенаправленного развития определенных навыков работы ребенка за компьютером. Для тренажеров характерна случайная генерация условий. Образовательная составляющая в них минимизирована, что делает возможным «измерять» степень развитости навыков ребенка на основе измерения среднего времени реакции ученика, четкости его действий, быстроты достижения цели. Тренажер не всегда предполагает какое-либо объективное

условие достижения цели: при работе с тренажером важен процесс, а не результат.

Предметные результаты:

- сформированность первоначальных представлений о роли информации в жизни человека;
- ознакомление учащихся с терминологией и классификацией информационных процессов;
- получение детьми представлений о некоторых специфических формах деятельности, базирующихся на ИКТ (цифровая фотография, работа с компьютером, элементы мультипликации и пр.).

Личностные результаты

К личностным результатам освоения информационных и коммуникационных технологий как инструмента в учёбе и повседневной жизни можно отнести: критическое отношение к информации и избирательность её восприятия; уважение к информации о частной жизни и информационным результатам других людей; осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий с жизненными ситуациями; начало профессионального самоопределения, ознакомление с миром профессий, связанных с информационными и коммуникационными технологиями.

Метапредметными результатами являются формирование следующих универсальных учебных действий.

Регулятивные УУД

Проговаривание последовательности действий на уроке.
Умение работать по предложенному учителем плану.
Умение отличать верно выполненное задание от неверного.
Поиск ошибок в плане действий и внесение в него изменений.

Познавательные УУД

Ориентирование в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя.
Умение делать предварительный отбор источников информации.
Добывание новых знаний: находить ответы на вопросы, используя книги, свой жизненный опыт и информацию, полученную на занятиях.

Коммуникативные УУД

Аргументирование своей точки зрения на выбор действия
Выслушивание собеседника и умение вести диалог
Признание возможности существования различных точек зрения и права каждого иметь свою.

К концу 1 года обучения учащиеся должны знать/понимать:

- что такое информация;
- названия и назначение основных устройств персонального компьютера (процессор, монитор, клавиатура, мышь, память);
- правила поведения в компьютерном классе, правила техники безопасности;
- правила работы за компьютером;
- назначение и работу графического редактора PAINТ; текстового редактора WordPad

Уметь:

- приводить примеры источников информации;
 - приводить примеры технических устройств, предназначенных для работы с информацией (телефон, телевизор, радио, компьютер, магнитофон);
 - запускать программы с рабочего стола
- пользоваться клавиатурой (алфавитно-цифровыми клавишами).
- использовать приобретенные знания и умения в практической деятельности и повседневной жизни для достижения поставленной цели;
 - работать с устройствами ввода/вывода (мышь);
 - соблюдать правила поведения и технику безопасности при работе с компьютером;
 - запустить нужную программу, выбирать пункты меню, правильно закрыть программу.
 - включить, выключить компьютер;

должны уметь:

- работать в графическом редакторе Paint., «Раскраска», в текстовом редакторе WordPad, в программе «Фантазёры»

Содержание программы 1 год обучения (2 класс)

№	Раздел	Кол-во часов
1	Вводные занятия Обращение с компьютером. Технология и безопасность работы. Рабочее пространство. Осанка. Компьютер, его история, роль в жизни человека. Основные устройства (системный блок, монитор, мышь, клавиатура) и их назначение. Компьютерные программы.	4 часа

2	Устройство ввода « Оптическая мышь» Мышь и ее назначение Использование главной кнопки мыши Использование второй кнопки мыши Перетаскивание Рисование Двойной клик Использование колеса мыши Работа с программой «РАСКРАСКА»	16 часов
3	Графический редактор Paint. Компьютерная графика. Назначение, возможности, панель инструментов графического редактора Paint. Разработка и редактирование изображений. Цвет рисунка. Составление рисунка из геометрических фигур, копирование элементов рисунка.	8 часов
4	Мультимедийная программа «Фантазёры».	4 часа
5	Устройство ввода «клавиатура». Группа алфавитно- цифровых клавиш.	16 часов
6	Текстовый редактор MS Word, Блокнот. Знакомство с текстовым редактором. Основные элементы текстового документа: символ, слово, строка, предложение, абзац, перемещение по тексту. Создание и сохранение текстового документа.	14 часов
7	Мультимедийная программа «Фантазёры».	4 часа
8	Итоговое занятие.	2 часа
Итого		68 часов

Тематическое планирование на 1 год обучения

Часы	Тема занятия	Вид деятельности
Вводное занятие		
1	Обращение с компьютером. Технология и безопасность работы. Рабочее пространство.	Познавательная
2	Компьютер, его история, роль в жизни человека. Заочная экскурсия.	Заочная экскурсия.

3	Основные устройства (системный блок, монитор, мышь, клавиатура) и их назначение.	Познавательная
4	Компьютерные программы. Урок-викторина.	Игровая
Устройство ввода «Оптическая мышь»		
5	Мышь и ее назначение.	Познавательная
6	Использование главной кнопки мыши.	Познавательная
7	Использование второй кнопки мыши.	Познавательная
8	Перетаскивание.	Познавательная
9	Перетаскивание.	Познавательная
10	Рисование.	Художественное творчество
11	Рисование. Урок - викторина.	Художественное творчество
12	Работа с программой «РАСКРАСКА».	Художественное творчество
13	Работа с программой «РАСКРАСКА».	Художественное творчество
14	Двойной клик.	Познавательная
15	Практическое занятие: использование	Познавательная
16	Использование колеса мыши.	Познавательная
17	Использование колеса мыши.	Познавательная
18	Обучающие компьютерные программы.	Познавательная
19	Работа с программой «Отличник».	Познавательная
20	Работа с программой «РАСКРАСКА».	Художественное творчество
Графический редактор Paint.		
21	Компьютерная графика. Назначение, возможности.	Познавательная
22	Компьютерная графика. Панель инструментов графического редактора Paint.	Познавательная
23	Разработка и редактирование изображений.	Познавательная
24	Разработка и редактирование изображений.	Познавательная
25	Составление рисунка из геометрических	Художественное творчество
26	Составление рисунка из геометрических	Художественное творчество
27	Копирование элементов рисунка.	Познавательная
28	Копирование элементов рисунка. Творческая работа.	Художественное творчество
Мультимедийная программа «Фантазёры»		
29 - 32	«Фантазёры» Работа в разделе «Строитель» Урок- соревнование.	Художественное творчество
Устройство ввода «клавиатура». Группа алфавитно-цифровых клавиш.		
33	Знакомство с клавиатурой. Группы клавиш и их назначение.	Познавательная

34	Знакомство с клавиатурой. Группы клавиш и их назначение.	Познавательная
35 - 36	Алфавитно-цифровые клавиши. Тренировка набора символов.	Познавательная
37 - 40	Положение рук. Привязка клавиш к пальцам.	Познавательная
41 -44	Набор символов правой и левой рукой.	Познавательная
45 - 47	Набор символов обеими руками.	Познавательная
48	Тренажёр: диктант	Познавательная
Знакомство с текстовым редактором.		
49	Знакомство с текстовым редактором.	Познавательная
50 - 51	Основные элементы текстового документа: символ, слово, строка.	Познавательная
52 - 54	Основные элементы текстового документа: предложение, абзац, перемещение по тексту.	Познавательная
55	Тренажер: диктант.	Познавательная
56- 59	Создание и сохранение текстового документа.	Познавательная
60	Творческая работа. Урок- викторина.	Игровая
61- 62	Готовим сообщение в Word.	Познавательная
Мультимедийная программа «Фантазёры»		
63 - 66	«Фантазёры» Работа в разделе «Сказки природы».	Художественное творчество
Итоговое занятие		
67 - 68	Что узнали, чему научились. Творческая	Игровая

К концу 2 года обучения учащиеся должны знать/понимать:

- что такое информация;
- названия и назначение основных устройств персонального компьютера (процессор, монитор, клавиатура, мышь, память);
- правила поведения в компьютерном классе, правила техники безопасности;
- правила работы за компьютером;
- назначение и работу графического редактора PAINT; текстовых редакторов MSWord, Блокнот, OpenOffice; программы создания презентаций PowerPoint, OpenOffice;
- назначение Глобальной сети Интернет.

Уметь:

- приводить примеры технических устройств, предназначенных для работы с информацией (телефон, телевизор, радио, компьютер, магнитофон);
- запускать программы с рабочего стола
- пользоваться клавиатурой (алфавитно-цифровыми клавишами).
- использовать приобретенные знания и умения в практической деятельности и повседневной жизни для достижения поставленной цели;
- работать с устройствами ввода/вывода (мышь);
- соблюдать правила поведения и технику безопасности при работе с компьютером;
- запустить нужную программу, выбирать пункты меню, правильно закрыть программу.
- включить, выключить компьютер;
- работать в графическом редакторе Paint, в текстовом редакторе MS Word, Блокнот, OpenOffice; создавать простые презентации в программе PowerPoint, OpenOffice;
- находить нужную информацию в Интернете, пользоваться образовательными сайтами, соблюдая безопасное поведение в Глобальной сети.

Содержание программы 2 год обучения(3 класс)

№	Раздел	Кол-во часов
1	Вводные занятия Обращение с компьютером. Технология и безопасность работы. Рабочее пространство. Осанка. Компьютер, его история, роль в жизни человека. Основные устройства (системный блок, монитор, мышь, клавиатура) и их назначение. Компьютерные программы.	2 часа
2	Обучение работе на компьютере	8 часов
3	Файловая система	4 часа
4	Компьютерная графика как средство развития творчества	3 часа
5	Текстовый редактор MS Word, Блокнот, OpenOffice	4 часа
6	Программы создания презентаций PowerPoint, OpenOffice	8 часов
7	Глобальная сеть Интернет	4 часа
8	Итоговое занятие.	1 час
Работа над проектами		34
Итого		68

Тематическое планирование на 2 год обучения

№	Тема	Вид деятельности
Вводное занятие		
1	Обращение с компьютером. Технология и безопасность работы. Рабочее пространство. Осанка.	Познавательная
2	Основные устройства (системный блок, монитор, мышь,	Познавательная

	клавиатура) и их назначение. Компьютерные программы. Урок-викторина.	
Обучение работе на компьютере		
3-4	Навыки работы с мышью. Игра «Раздели поровну»	Познавательная
5	Выбирать и загружать нужную программу.	Познавательная
6	Навыки работы с клавиатурой. Приемы работы с текстом.	Познавательная
7-10	Практическая работа “Клавиатура”. Клавиатурный тренажер. Упражнение «Диктант»	Практическая работа
Файловая система		
11	Программа Проводник. Понятия файл, папка.	Познавательная
12	Создание файлов. Имя файла. Удаление файлов.	Познавательная
13	Перемещение, копирование файлов на сменный носитель. Упражнение «Манипуляции с файлами»	Познавательная
14	Поиск информации. Игра «Поиск фразы в тексте»	Игровая
Компьютерная графика как средство развития творчества		
15	Компьютерная графика. Структура графического редактора Paint. Панели управления.	Познавательная
16	Разработка и редактирование изображений. Копирование.	Познавательная
17	Создание изображений в графическом редакторе. Творческая работа. Выставка работ	Практическая работа
Текстовый редактор MS Word, Блокнот , OpenOffice		
18	Тестовые редакторы MS Word, Блокнот. Знакомство с текстовым редактором OpenOffice: использование панели инструментов при работе с текстом.	Познавательная
19 – 20	Создание, редактирование и сохранение текстового документа.	Познавательная
21	Творческая работа: составление доклада. Выполнение печати документа. Выставка работ.	Практическая работа
Знакомство с программами создания презентаций PowerPoint, OpenOffice		
22 -23	Работа в программе для создания презентаций. Интерфейс программы. Знакомство с панелью инструментов.	Познавательная
24	Создание изображений , вставка изображений в презентацию	Познавательная
25	Работа с текстом в презентации	Познавательная
26-27	Создание и сохранение простой презентации	Познавательная
28-29	Творческая работа «Моя презентация»	Практическая работа
Знакомство с Глобальной сетью Интернет		
30	Сеть Интернет. Правила Интернет – этикета. Безопасное поведение в Интернете.	Познавательная
31 - 32	Поисковые системы. Антивирусы. Пути заражения, тестирование объектов на наличие компьютерных вирусов.	Познавательная
33	Электронная почта. Знакомство с детскими и образовательными сайтами.	Познавательная
	Итоговое занятие	
34	Творческая работа. Урок - путешествие.	Игровая
Практическая работа. Проекты		
1 - 8	Работа над проектом« Мои летние каникулы»	Практическая работа
9	Презентация проектов «Мои летние каникулы»	Презентация проекта

10 - 15	Работа над проектом« Дневник читателя»	Практическая работа
16	Презентация проекта «Дневник читателя»	Презентация проекта
17- 25	Работа над проектом« Выращивание растений из семени»	Практическая работа
26	Презентация проекта « Выращивание растений из семени»	Презентация проекта
27 - 33	Работа над проектом« Профессии в моей семье»	Практическая работа
34	Презентация проекта «Профессии моей семьи»	Презентация проекта

Список литературы

1. Горячев В.В., Волкова Т.О., Горина К.И. Информатика в играх и задачах. 1 класс. Методические рекомендации для учителя. – М.: «Баласс», 2010.
2. Информатика: основы компьютерной грамоты. Начальный курс / Под ред. Н.В. Макаровой. – СПб.: Питер, 2008. – 160 с.
3. Авторская программа по информатике и ИКТ И.Д. Шафиковой, Р.Х. Шафикова
4. Раскина И.И., Федяинова Н.В. Подготовка учителей начальных классов к преподаванию информационных технологий на интегративной основе // Информатика и образование – 2004.
5. ИИСС «Курс элементарной компьютерной грамотности для начальной школы»
6. Тур С.Н., Бокучава Т.П. Первые шаги в мире информатики // Информатика в начальном образовании: Приложение к журналу «Информатика и образование». №4–2001. –М.: Образование и Информатика, 2001.