

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Министерство образования и науки Хабаровского края
Управление образования, молодёжной политики и спорта
Амурского муниципального района Хабаровского края
МБОУ НОШ №1 п. Эльбан

ПРИНЯТА
педагогическим советом
от 28.08.2025 г. № 1

УТВЕРЖДЕНА
приказом директора
от 28.08.2025 г. № 145-Д

Программа
по внеурочной деятельности
«Основы компьютерной грамотности»
(срок реализации 4 года)

Разработала:
Денисенко Н.С.,
учитель начальных классов

2025 г.

Пояснительная записка

Программа разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, примерной основной образовательной программы начального общего образования, авторской программы кружка «Основы компьютерной грамотности» (авт. Файзулина Г.М.) и основной образовательной программы начального общего образования МБОУ НОШ №1 посёлка Эльбан.

Цель курса:

- Формировать представление об информационной картине мира; о современных компьютерных технологиях.
- Ознакомить учащихся с компьютером как инструментом для работы с информацией в современном информационном обществе.
- Подготовить учащихся к применению компьютера в разных случаях представления информации (графика, текст, публикации).
- Сформировать представления о преимуществах компьютерной обработки данных.

Задачи:

- развиваются общеучебные, коммуникативные элементы информационной культуры, т. е. умения работать с информацией (осуществлять ее сбор, хранение, обработку и передачу, т.е. правильно воспринимать информацию от учителя, из учебников, обмениваться информацией между собой и пр.);
- формируется умение описывать объекты реальной действительности, т.е. представлять информацию о них различными способами (в виде чисел, текста, рисунка, таблицы);
- формируются начальные навыки использования компьютерной техники и современных информационных технологий для решения учебных и практических задач.

Направление: общеинтеллектуальное

Планируемые результаты освоения курса

Курс «Основы компьютерной грамотности» раскрывает определённые возможности для формирования **универсальных учебных действий**:

Личностные универсальные учебные действия	
У ученика будут сформированы:	Ученик получит возможность для формирования:
• учебно-познавательный интерес к новому учебному материалу и способам решения новой задачи; • ориентация на понимание причин успеха/неуспеха в учебной деятельности (самоанализ и самоконтроль результата, анализ соответствия результатов требованиям конкретной задачи, понимание предложений и оценок учителей, товарищей, родителей и других людей); • способность к самооценке на основе критериев успешности учебной деятельности; • установка на здоровый образ жизни.	• устойчивого учебно-познавательного интереса к новым общим способам решения задач; • адекватного понимания причин успешности/неуспешности учебной деятельности; • положительной адекватной дифференцированной самооценки на основе критерия успешности реализации социальной роли «хорошего ученика»; • установки на здоровый образ жизни и реализации её в реальном поведении и поступках.
Регулятивные универсальные учебные действия	
У ученика будут сформированы:	Ученик получит возможность для формирования:

• ставить учебные цели, использовать внешний план для решения поставленной задачи или достижения цели; • планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её решения, в том числе, во внутреннем плане; • осуществлять итоговый и пошаговый контроль, сличая результат с эталоном, вносить коррективы в действия в случае расхождения результата решения задачи и ранее поставленной целью.	• в сотрудничестве с учителем ставить новые учебные задачи; • проявлять познавательную инициативу в учебном сотрудничестве; • самостоятельно учитывать выделенные учителем ориентиры действия в новом учебном материале; • осуществлять констатирующий и предвосхищающий контроль по результату и по способу действия, актуальный контроль на уровне произвольного внимания; • самостоятельно адекватно оценивать правильность выполнения действия и вносить необходимые коррективы в исполнение как по ходу его реализации, так и в конце действия.
Познавательные универсальные учебные действия	
У ученика будут сформированы:	Ученик получит возможность для формирования:
• осуществлять поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий, в том числе контролируемом пространстве Интернета; • использовать знаково-символические средства, в том числе модели (включая виртуальные).	• осуществлять расширенный поиск информации с использованием ресурсов библиотек и сети Интернет; • строить логическое рассуждение.
Коммуникативные универсальные учебные действия	
У ученика будут сформированы:	Ученик получит возможность для формирования:
• формулировать собственное мнение и позицию; • договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов; • строить понятные для партнёра высказывания, учитывающие, что партнёр знает и видит, а что нет; • задавать вопросы; • контролировать действия партнёра; • использовать речь для регуляции своего действия.	• учитывать разные мнения и интересы и обосновывать собственную позицию; • аргументировать свою позицию и координировать её с позициями партнёров в сотрудничестве при выработке общего решения в совместной деятельности; • осуществлять взаимный контроль и оказывать в сотрудничестве необходимую взаимопомощь; • адекватно использовать речь для планирования и регуляции своей деятельности; • адекватно использовать речевые средства для эффективного решения разнообразных коммуникативных задач.

Содержание курса

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

Содержание программы первого года обучения «Юный художник» (33ч)

№/п	Раздел	Количество часов
1.	Введение в информатику. Правила поведения и работа с компьютером	2ч
2.	Компьютер и его устройство. Программы	4ч
3.	Графический редактор Paint. Составление рисунков на заданные темы	13ч
4.	Графический редактор Tux Paint. Составление рисунков на заданные темы	14ч

Содержание программы второго года обучения «Учимся печатать» (34ч)

№/п	Раздел	Количество часов
1.	Правила поведения и работа с компьютером	1ч
2.	Компьютер и его устройство. Программы	2ч
3.	Текстовый редактор Word	31ч.

Содержание программы третьего года обучения «Мастер презентации» (34ч)

№/п	Раздел	Количество часов
1.	Правила поведения и работа с компьютером	1ч
2.	Работа в программе MS Power Point . Создание презентаций	33ч.

Содержание программы четвертого года обучения «Мастер создания фильмов» (34ч)

№/п	Раздел	Количество часов
1.	Правила поведения и работа с компьютером	1ч
2.	Работа в программе «Мульти - пульти». Создание мультфильмов.	21ч.
3.	Работа в программе Windows Movie Maker . Создание фильмов	12ч.

Деятельность учащихся: учебно-практическая, познавательная, игровая

Формы организации учебной деятельности: экскурсии, проекты, учебно-познавательная практика, конкурсы, познавательные игры.

**Тематическое планирование по классам
1 класс «Юный художник»**

№	Дата	Тема занятия	Количество часов	Дата проведения
Введение в информатику. Знакомство с компьютером (6ч)				
1		Компьютерный класс. Техника безопасности и правила поведения в компьютерном классе и за компьютером.	1	
2		Информатика и информация. Как человек воспринимает информацию. Экскурсия.	1	
3		Основные блоки компьютера. Управление компьютером. Компьютерная мышь. Клавиатура. Практическая работа учащихся.	1	
4		Как включить компьютер? Рабочий стол в жизни и на компьютере. Выбор языка. Кнопка «Пуск». Как выключить компьютер? Фронтально-индивидуальная практическая работа учащихся.	1	
5-6		Работа с мышью и клавиатурой. Выполнение тренировочных заданий на действия с мышью и клавиатурой.	2	
Графический редактор Paint (13ч)				
7.		Графический редактор «Paint». Окно программы. Знакомимся с интерфейсом. Сохранение рисунка. Открытие рисунка.	1	
8.		Раскрашивание..	1	
9.		Раскрашивание.	1	
10.		Создаем компьютерный рисунок.	1	
11.		Построения с помощью клавиши shift.	1	
12.		Действия с фрагментом рисунка.	1	
13.		Рисование по точкам. Пиктограмма.	1	
14.		Что мы должны знать и уметь? Промежуточные итоги. . Индивидуальная практическая работа учащихся.	1	
15.		Творческая работа. Графический редактор «Paint». Новогодняя открытка	1	
16.		Представление работ.	1	

17.		. Графический редактор «Paint»	1	
18.		Зачетное занятие. Урок-диагностика.	1	
19.		Устранение недостатков.	1	
Графический редактор Tux Paint (14ч)				
20.		Инструменты программы Tux Paint. Рисование линий. Рисуем цифры.	1	
21.		Инструменты программы Tux Paint. Рисование линий. Рисуем вазу с цветами.	1	
22. 23.		Инструменты программы Tux Paint. Инструмент Штампы. Рисуем вазу с цветами.	1	
24.		Инструменты программы Tux Paint. Инструмент формы. Рисуем машины.	1	
25.		Инструменты программы Tux Paint. Инструмент Краски. Рисуем дом.	1	
26. 27.		. Инструменты программы Tux Paint. Инструмент Краски. Рисуем пейзаж (горы).	1	
28.		Инструменты программы Tux Paint. Рисуем лето.	1	
29.		Инструменты программы Tux Paint. Рисунок на произвольную тему.	. 1	
30.		Инструменты программы Tux Paint. Рисунок на произвольную тему.	1	
31.		Зачетное занятие. Урок-диагностика.	1	
32.		Представление работ.	1	
33.		Повторение пройденного за год	1	

2 класс

Тематическое планирование «Учимся печатать»

№ п/п	Тема	Кол-во часов	
1.	Виды представления информации . Текстовая информация. <i>Экскурсия.</i>	1	
2	Правила техники безопасности. Компьютер в жизни человека. Знакомство с компьютером. Программы.	1	
3.	Знакомство с текстовым редактором Word. Окно программы. Элементы окна. Меню.	1	
4-5.	Как напечатать текст? Правила набора текста. Как сохранить текст? Как открыть ранее созданный текст? Как переименовать ранее созданный текст?	2	
6-8.	Работа в программе Word. Работа с клавиатурным тренажером. Переключение языков. Прописные буквы. Шрифты и размеры. Знаки и спецсимволы.	3	

9-11.	Действия с фрагментом текста. Выделение, копирование, вставка	3	
12-14.	Оформление текста. Создание компьютерного рисунка в текстовом редакторе. Вставка рисунка. Рамки.	3	
15-17.	Редактирование текста. Меню «Вставка». Создание поздравительной открытки.	3	
18-19	Меню «Вставка». Работа с таблицей.	2	
20-21.	Творческие работы в текстовом редакторе. Оформление брошюры.	2	
22-25.	<i>Индивидуальная творческая работа</i> в текстовом редакторе	4	
26-28.	Представление творческих работ	3	
29-31	Групповой творческий проект.	3	
32	Защита проектов	1	
33	Зачетное занятие. <i>Занятие-диагностика.</i>	1	
34	Обобщающее занятие «Это я уже умею»	1	

3 класс

Тематическое планирование «Мастер презентации»

№ п/п	Тема	Кол-во часов	Дата проведения
1.	Правила техники безопасности.	1	
2-3.	Компьютер в жизни человека. Знакомство с компьютером. Программы.	2	
4-5.	Знакомство с графическим редактором Pover Point. Создание слайдов. Запись текста	2	
6-7.	Правила составления презентации. Создание слайдов. Вставка таблицы.	2	
8.	Работа в программе Pover Point	1	
9-11.	Создание слайдов. Вставка рисунка, фотографий	3	
12-14.	Основные объекты. Анимация. Возможности программы Pover Point (добавление картинок, арт текстов).	3	
15-17.	Творческий проект «Моя семья», «Моя малая Родина»	3	
18-21.	Возможности программы Pover Point (добавление эффектов анимации).	4	
22-24.	Творческий проект «Мир моих увлечений»	3	
25-26.	Презентации с вложениями. Гиперссылки.	2	
27-29.	Использование сети Internet с целью поиска информации для составления презентации.	3	
30-34	Творческий проект «Поселок Эльбан -моя малая Родина».	5	

4 класс

Тематическое планирование «Мастер создания фильмов»

№ п/п	Тема	Кол-во часов	Дата проведения
1	Правила поведения в компьютерном классе	1	
2	Знакомство с программой «Мульти - пульти». Что можно сделать с помощью этого конструктора мультфильмов.	1	
3	Запуск программы. Окно программы. Коллекция ресурсов	1	
4	Термины и порядок действий. Пример создания фильма..	1	
5-6	Операции с фильмами: создание, открытие, сохранение, удаление, перемещение по кадрам, сохранение и просмотр фильма как любого видеофильма, выход из программы.	2	
7	Операции с фоном: выбор, передвижение, удаление.	1	
8-9	Операции с предметами и актёрами. Выбор актёра или предмета и его действия, удаление и передвижение, смена действия, анимация	2	
10-11	. Операции с текстом. Ввод текста, передвижение, изменение, анимация и удаление текста.	2	
12-13	Операции с музыкой и звуками. Выбор музыки и звуков, изменение громкости и времени звучания.	2	
14-15	Операции с музыкой и звуками. Выбор музыки и звуков, изменение громкости и времени звучания	2	
16-17	Запись голосового сопровождения.	2	
18-20	Создание мультфильма, анимированной картинки или мультконцерта.	3	
21-22	. Конкурс проектов «Мой мультфильм»	2	
23	Знакомство с программой. Назначение программы Windows Movie Maker . Основные объекты.	1	
24-25	Создание тематической папки для фильма (музыка, видео, фотографии).	3	
26	Операции с фильмами. Импорт видео, звуков, фотографий.	1	
27	Операции с фильмами. Монтаж фильма. Видеоэффекты.	1	
28	Операции с фильмами. Монтаж фильма. Видео переходы.	1	
29	Операции с фильмами. Монтаж фильма. Название, титры.	1	
30	Операции с фильмами. Монтаж фильма. Работа со шкалой времени.	1	

31	Операции с фильмами. Монтаж фильма. Работа со шкалой времени.	1	
32	Монтаж фильма.	1	
33	Презентация фильмов	1	
34	Итоговое занятие	1	