

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
«СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 26» г. ВОРКУТЫ**

РАССМОТРЕНА

школьным методическим  
объединением учителей начальных  
классов  
Протокол №1  
от 31 августа 2020 года

УТВЕРЖДАЮ

Директор МОУ «СОШ №26» г. ВОРКУТЫ  
А.С.Гайцукевич  
Приказ № 473 от 31.08.2020 года



**Рабочая программа курса внеурочной деятельности  
« Компьютерная грамотность »**

**начального общего образования  
срок реализации программы: 4 года**

Составитель: Гайцукевич Н.В.,  
учитель начальных классов

Воркута  
2020

## **Пояснительная записка**

Рабочая программа разработана на основе учебного плана образовательного учреждения средняя общеобразовательная школа

Современные дети растут в условиях информационной цивилизации. Среди задач, которые изо дня в день приходится решать в наше время человеку, доля информационных задач очень велика. Поэтому успешная ориентация человека в современном мире напрямую связана с умением работать с информацией. Такая ситуация, с одной стороны, вызвана необходимостью осваивать всё новые технологические средства. С другой стороны, особенности развития современного общества порождают повышение требований к специалистам разных отраслей. При этом наиболее востребованными оказываются специалисты, не просто обладающие определённым багажом знаний, но и способные легко усваивать новые знания, т.е. обрабатывать, структурировать и создавать информацию. Поэтому особую актуальность приобретает информационная культура. Для школьников приобретение информационной культуры является действительно актуальным, поскольку они по роду своей деятельности постоянно вынуждены усваивать, хранить, обрабатывать и передавать значительные объёмы информации.

Выделение в качестве основной задачи изучения компьютерной грамотности ведёт к изменению приоритетов в обучении этому предмету, как в начальном, так и среднем и старшем звене.

### **Общая характеристика программы по внеурочной деятельности**

Успешное овладение знаниями в начальных классах общеобразовательной школы невозможно без интереса детей к учебе. Основной формой обучения в школе является урок. Строгие рамки урока и насыщенность программы не всегда позволяют ответить на вопросы детей, показать им богатство русского языка, раскрыть многие его “тайны”. В этом случае на помощь приходит факультативный курс, являющийся закономерным продолжением урока, его дополнением. Программа курса составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования.

Включение элементов занимательности является обязательным для занятий с младшими школьниками. Вместе с тем широкое привлечение игровых элементов не должно снижать обучающей, развивающей, воспитывающей роли занятий по “ Компьютерной грамотности ”.

В отборе материала к занятиям учитель должен ориентироваться на связи с программным материалом, учитывая необходимость осуществления преемственности между начальным и средним звеном.

### **Описание места программы в структуре образовательной программы**

Программа данного курса позволяет показать учащимся, как увлекателен, разнообразен мир Персонального компьютера. Это имеет большое значение для формирования подлинных познавательных интересов как основы учебной деятельности. В процессе изучения школьники могут увидеть “Нечто неизвестное”; понять, что обычные действия на ПК достойны изучения и внимания. Воспитание интереса к “ Компьютерной грамотности ” должно пробуждать у учащихся стремление расширять свои познания в программах ПК.

Знание ПК создает условия для успешного усвоения всех учебных предметов. Без хорошего владения, знаний и навыков работы невозможна никакая познавательная деятельность. Поэтому особое внимание на занятиях “ Компьютерная грамотность ” следует обращать на задания, направленные на развитие креативности учащихся, на воспитание у них чувства прекрасного. Работу по воспитанию работы на ПК целесообразно вести с младшими школьниками, начиная с первого года обучения. Для этого на занятиях необходимо использовать наглядность..

Содержание и методы обучения “Компьютерной грамотности” содействуют приобретению и закреплению школьниками прочных знаний и навыков, полученных на занятиях, обеспечивают единство развития, воспитания и обучения.

Для успешного проведения занятий используются разнообразные виды работ: игровые элементы, игры, дидактический и раздаточный материал, физкультминутки, рифмовки, считалки, ребусы, кроссворды, головоломки. Дидактический материал в большинстве своем дается в готовых образцах, что способствует его более легкому усвоению и запоминанию. Все это открывает для детей прекрасный мир ПК, учит их любить и понимать мир компьютера.

В период чрезвычайных ситуаций, погодных условий, введение карантинных мероприятий по заболеваемости гриппом, ОРВИ и другими инфекционными заболеваниями, образовательный процесс по данному предмету осуществляется с использованием дистанционных технологий, «электронных дневников», социальных сетей и других форм.

Необходимость разработанного факультативного курса заключается в желании детей узнать нечто новое .

Изучение компьютерной грамотности направлено на достижение следующих **целей**:

**освоение знаний**, составляющих основу научных представлений об информации, системах, технологиях и моделях;

**овладение умениями** работать с различными видами информации с помощью компьютера и других средств информационных и коммуникационных технологий (ИКТ), организовывать собственную информационную деятельность и планировать её результаты;

**развитие** познавательных интересов, интеллектуальных и творческих способностей средствами ИКТ;

**воспитание** ответственного отношения к информации с учётом правовых и этических аспектов её распространения, избирательного отношения к полученной информации;

**выработка** навыков применения средств ИКТ в повседневной жизни, при выполнении индивидуальных и коллективных проектов, в учебной деятельности, дальнейшем освоении профессий, востребованных на рынке труда.

Программа даёт распределение учебных часов по разделам курса и возможную последовательность изучения разделов и тем учебного предмета с учётом межпредметных и внутрипредметных связей, логики учебного процесса, возрастных особенностей учащихся, определяет минимальный набор практических работ, необходимых для формирования информационно-коммуникационной компетентности учащихся. Курс рассчитан на преподавание в объёме: 34 годовых часов (1 час в неделю) для 1-4 кл; 68 годовых часов (2 часа в неделю).

При составлении программы были использованы программы курса «Информатика в играх и задачах» (Горячев А.В., Школа 2100), базового курса Бурмистрова Т.А. Информатика. М.: — Просвещение, 2010. Курс ведётся без учебников и домашних заданий.

## 1 класс

*Цели обучения компьютерной грамотности и информационным технологиям в 1 классе определены следующим образом:*

формирование у учащихся готовности к информационно-учебной деятельности, выражающейся в их желании применять средства информационных и коммуникационных технологий в любом предмете для реализации учебных целей и саморазвития; развитие творческих и познавательных способностей учащихся.

В основу курса "Компьютерная грамотность" для 1 класса положены такие принципы, как:

1. Научность в сочетании с доступностью и систематичность изложения (включение в содержание фундаментальных положений современной науки с учетом возрастных и умственных особенностей обучаемых). Для умственно отсталых детей программа упрощена и адаптирован набор понятий.
2. Ориентированность на практику, обеспечивающая отбор содержания, направленного на решение простейших практических задач планирования деятельности, поиске нужной информации, реализующих основные пользовательские возможности информационных технологий. При этом исходным является положение о том, что компьютер может многократно усилить возможности человека, но не заменить его.
3. Принцип развивающего обучения (обучение ориентировано не только на получение новых знаний в области компьютерной грамотности и информационных технологий, но и на активизацию мыслительных процессов, формирование и развитие у школьников обобщенных способов деятельности, формирование навыков самостоятельной работы).

## **Содержание курса «Компьютерная грамотность»**

### **для 1 класса**

Содержание курса информатики и информационных технологий для 1 класса:

#### **Теория компьютерной грамотности:**

- ✓ компьютерная грамотность и информация.
- ✓ многообразие форм представления информации.
- ✓ действия с информацией: поиск информации, сбор информации, обработка информации, хранение информации, передача информации.

#### **Средства информатизации:**

- ✓ информационные носители.
- ✓ техника безопасности и санитарно-гигиенические нормы при работе на компьютере.

#### **Технологии обучения:**

- ✓ элементы педагогических технологий с коррекционной направленностью, мультимедийные технологии,
- ✓ индивидуального и дифференцированного подхода,
- ✓ здоровьесберегающие,
- ✓ информационные.

**Формы и методы обучения:** словесные, наглядные, практические.

#### ***Требования к подготовке школьников в области компьютерной грамотности (1 класс)***

##### **Учащиеся должны знать и понимать:**

- понимать и правильно применять на бытовом уровне понятия «информация»;

- различать виды информации по способам её восприятия человеком, по формам представления на материальных носителях;
- приводить простые жизненные примеры передачи, хранения и обработки информации в деятельности человека, в живой природе, обществе, технике;
- определять простейшие компоненты компьютера (системный блок, клавиатура, монитор, мышка), моделирующие основные компоненты информационных функций человека;
- запускать программы из меню «Пуск»;
- уметь работать с обучающими программами: «Раскрашиваем на компьютере», «Учимся пользоваться мышкой и клавиатурой»
- знать о требованиях к организации компьютерного рабочего места, соблюдать требования безопасности и гигиены в работе со средствами ИКТ.

Данная программа предлагает связь с предметами математикой, письмом, чтением, географией, историей, биологией, социально-бытовой ориентацией.

**Курс преподается 1 час в неделю.**

I четверть – 8 часов

II четверть — 8 часов

III четверть – 9 часов

IV четверть – 8 часов

Итого за год – 33 часа

**1 класс**

№ урока	Тема урока	Кол-во часов	Дата проведения	
			План	Факт
1	2	3	4	5
<b>Первая четверть.</b>				
1.	Правила т/б. Основные элементы компьютера.	1		
2.	Включение и выключение компьютера. Курсор. Мышь.	1		
3.	Щелчок мыши.	1		
4.	Щелчок мыши.	1		
5.	Метод перетаскивания.	1		
6.	Метод перетаскивания.	1		
7.	Двойной щелчок мыши.	1		
8.	Двойной щелчок мыши.	1		
<b>Вторая четверть</b>				
9.	Правила т/б. Правила раскрашивания.	1		
10.	Простейшие графические операции. Заливка.	1		
11.	Простейшие графические операции. Заливка.	1		
12.	Простейшие графические операции. Заливка.	1		
13.	Простейшие графические операции. Заливка.	1		
14.	Простейшие графические операции. Цвета.	1		
15.	Простейшие графические операции. Цвета.	1		
16.	Простейшие графические операции. Цвета.	1		
<b>Третья четверть</b>				

17.	Правила т/б. Развития мышления.	1		
18.	Развитие образного мышления. Образы.	1		
19.	Развитие устного счёта.	1		
20.	Управление компьютером при помощи мышки.	1		
21.	Управление компьютером при помощи мышки.	1		
22.	Управление компьютером при помощи мышки.	1		
23.	Управление компьютером при помощи мышки.	1		
24.	Управление компьютером при помощи мышки.	1		
25.	Управление компьютером при помощи мышки.	1		
<b>Четвёртая четверть</b>				
26.	Правила т/б. Управление компьютером при помощи клавиатуры.	1		
27.	Управление компьютером при помощи клавиатуры.	1		
28.	Управление компьютером при помощи клавиатуры.	1		
29.	Развитие реакции.	1		
30.	Развитие образного мышления.	1		
31.	Управление компьютером при помощи клавиатуры.	1		
32.	Управление компьютером при помощи клавиатуры.	1		
33.	Управление компьютером при помощи клавиатуры.	1		

## **Пояснительная записка**

Календарно-тематическое планирование курса "Компьютерная грамотность" разработано на основе учебного плана МОУ «СОШ № 26»г. Воркуты. Курс "Компьютерная грамотность" во 2 классе преподаётся 1 час в неделю.

***Цели обучения компьютерной грамотности и информационным технологиям определены следующим образом:***

- ✓ формирование у учащихся готовности к информационно-учебной деятельности, выражающейся в их желании применять средства информационных и коммуникационных технологий в любом предмете для реализации учебных целей и саморазвития;
- ✓ развитие творческих и познавательных способностей учащихся.

В основу курса "Компьютерная грамотность" для 2 класса положены такие принципы, как:

1. Научность в сочетании с доступностью и систематичность изложения (включение в содержание фундаментальных положений современной науки с учетом возрастных и умственных особенностей обучаемых). Для умственно отсталых детей программа упрощена и адаптирован набор понятий.
2. Ориентированность на практику, обеспечивающая отбор содержания, направленного на решение простейших практических задач планирования деятельности, поиске нужной информации, реализующих основные пользовательские возможности информационных технологий. При этом исходным является положение о том, что компьютер может многократно усилить возможности человека, но не заменить его.
3. Принцип развивающего обучения (обучение ориентировано не только на получение новых знаний в области компьютерной грамотности и информационных технологий, но и на активизацию мыслительных процессов, формирование и развитие у школьников обобщенных способов деятельности, формирование навыков самостоятельной работы).

### ***Содержание курса информатики и информационных технологий для 2 класса:***

**Цели изучения курса «Компьютерная грамотность» во 2 классе:**

- «общекультурная» цель – ознакомление учащихся с компьютерами и формирование мировоззрения ребёнка;
- «технологическая» цель — приобретение навыков работы на клавиатуре в текстовом редакторе;
- «коррекционная» цель – коррекция высших психических функций (памяти, мышления, внимания, воображения), совершенствование эмоционально-волевой сферы;
- «общепедагогическая» цель – обновление содержания, методов и организационных форм учебной работы.

**Основные задачи курса:**

- усвоение учащимися правил работы и поведения при общении с компьютером;
- приобретение учащимися навыков использования простейших тренажёров в работе на клавиатуре;
- использование на занятиях упражнений с игровыми программами с целью развития моторики пальцев, развитие познавательного интереса.

**Технологии обучения:**



- ✓ элементы педагогических технологий с коррекционной направленностью,
- ✓ мультимедийные технологии, индивидуального и дифференцированного подхода,
- ✓ здоровьесберегающие, информационные.

**Формы и методы обучения:** словесные, наглядные, практические.

***Требования к подготовке школьников в области компьютерной грамотности (2 класс)***

**Учащиеся должны:**

- понимать и правильно применять на бытовом уровне понятия «информация»;
- различать виды информации по способам её восприятия человеком, по формам представления на материальных носителях;
- приводить простые жизненные примеры передачи, хранения и обработки информации в деятельности человека, в живой природе, обществе, технике;
- приводить примеры информационных носителей; определять простейшие компоненты компьютера (системный блок, клавиатура, монитор, мышка), моделирующие основные компоненты информационных функций человека;
- запускать программы из меню «Пуск»; уметь работать с обучающими программами: «Раскрашиваем на компьютере», «Учимся пользоваться мышкой и клавиатурой»;
- знать о требованиях к организации компьютерного рабочего места, соблюдать требования безопасности и гигиены в работе со средствами ИКТ.

Данная программа предлагает связь с предметами математикой, письмом, чтением, географией, историей, биологией, социально-бытовой ориентацией.

Курс преподается 1 час в неделю.

I четверть — 8 часов.

II четверть — 8 часов.

III четверть – 10 часов.

IV четверть – 7 часов.

Итого за год – 33 часа.

## 2 класс

№ урока	Тема урока	Кол-во часов	Дата проведения	
			План	Факт
1	2	3	4	5
<b>Первая четверть</b>				
1.	Правила т/б. Основные элементы компьютера. Включение и выключение компьютера. Повторение.	1		
2.	Управление компьютером при помощи мышки.	1		
3.	Управление компьютером при помощи мышки.	1		
4.	Буквы. Формы букв.	1		
5.	Буквы. Формы букв.	1		
6.	Управление компьютером при помощи клавиатуры.	1		
7.	Управление компьютером при помощи клавиатуры.	1		
8.	Управление компьютером при помощи клавиатуры.	1		
<b>Вторая четверть.</b>				
9.	Правила т/б. Клавиатурный тренажёр.	1		
10.	Клавиатурный тренажёр. Средний ряд клавиатуры.	1		
11.	Клавиатурный тренажёр. Средний ряд клавиатуры.	1		
12.	Клавиатурный тренажёр. Верхний ряд клавиатуры.	1		
13.	Клавиатурный тренажёр. Верхний и средний ряд клавиатуры.	1		
14.	Клавиатурный тренажёр. Верхний и средний ряд клавиатуры.	1		
15.	Клавиатурный тренажёр.	1		

	Верхний и средний ряд клавиатуры.			
16.	Клавиатурный тренажёр. Нижний ряд клавиатуры.	1		
	<b>Третья четверть.</b>			
17.	Правила т/б. Клавиатурный тренажёр. Нижний ряд клавиатуры.	1		
18.	Клавиатурный тренажёр. Нижний ряд клавиатуры.	1		
19.	Клавиатурный тренажёр. Средний ряд клавиатуры.	1		
20.	Клавиатурный тренажёр. Верхний ряд клавиатуры.	1		
21.	Клавиатурный тренажёр. Все алфавитные клавиши.			
22.	Клавиатурный тренажёр. Все алфавитные клавиши.	1		
23.	Работа с программой Word.	1		
24.	Работа с программой Word.	1		
25.	Работа с программой Word.	1		
26.	Работа с программой Word.	1		
27.	Правила т/б Практическая работа в текстовом редакторе.	1		
28.	Работа с цифровой клавиатурой, знакомство с математическими символами.	1		
29.	Практическая работа с цифровой клавиатурой, знакомство с математическими символами.	1		

30.	Практическая работа в текстовом редакторе.	1		
31.	Практическая работа в текстовом редакторе.	1		
32.	Практическая работа в текстовом редакторе.	1		
33.	Практическая работа в текстовом редакторе.	1		

### 3 класс

Календарно-тематическое планирование курса "Компьютерная грамотность" разработано на основе учебного плана. Курс "Компьютерная грамотность" преподаётся 1 час в неделю.

**Цели обучения компьютерной грамотности и информационным технологиям в 3 классе определены следующим образом:**

- ✓ формирование у учащихся готовности к информационно-учебной деятельности, выражающейся в их желании применять средства информационных и коммуникационных технологий в любом предмете для реализации учебных целей и саморазвития;
- ✓ развитие творческих и познавательных способностей учащихся.

В основу курса "Компьютерная грамотность" для 3 класса положены такие принципы, как:

1. Научность в сочетании с доступностью и систематичность изложения (включение в содержание фундаментальных положений современной науки с учетом возрастных и умственных особенностей обучаемых).
2. Ориентированность на практику, обеспечивающие отбор содержания, направленного на решение простейших практических задач планирования деятельности, поиске нужной информации, реализующих основные пользовательские возможности информационных технологий. При этом исходным является положение о том, что компьютер может многократно усилить возможности человека, но не заменить его.
3. Принцип развивающего обучения (обучение ориентировано не только на получение новых знаний в области компьютерной грамотности и информационных технологий, но и на активизацию мыслительных процессов, формирование и развитие у школьников обобщенных способов деятельности, формирование навыков самостоятельной работы).

### Содержание курса компьютерная грамотность

#### для 3 класса

Содержание курса информатики и информационных технологий для 3 класса:

**Цели изучения курса «Компьютерная грамотность»:**

- **«общекультурная» цель** – ознакомление учащихся с компьютерами и формирование мировоззрения ребёнка;
- **«технологическая» цель** — приобретение навыков работы на клавиатуре в текстовом редакторе;
- **«коррекционная» цель** – коррекция высших психических функций (памяти, мышления, внимания, воображения), совершенствование эмоционально-волевой сферы;
- **«общепедагогическая» цель** – обновление содержания, методов и организационных форм учебной работы.

**Основные задачи курса:**

- усвоение учащимися правил работы и поведения при общении с компьютером;
- приобретение учащимися навыков использования простейших тренажёров в работе на клавиатуре;
- использование на занятиях упражнений с игровыми программами с целью развития моторики пальцев, развитие познавательного интереса.

**Информационные технологии:**

- текстовый редактор: назначение и основные функции;
- графический редактор Paint, назначение и основные функции;
- мультимедийные технологии.

**Технологии обучения:**

- элементы педагогических технологий с коррекционной направленностью,
- мультимедийные технологии,
- индивидуального и дифференцированного подхода,
- здоровьесберегающие,
- информационные.

**Формы и методы обучения:** словесные, наглядные, практические.

**Требования к подготовке школьников в области компьютерной грамотности**

*(3 класс)*

**Учащиеся должны:**

- ✓ понимать и правильно применять на бытовом уровне понятия «информация»; различать виды информации по способам её восприятия человеком, по формам представления на материальных носителях;
- ✓ приводить простые жизненные примеры передачи, хранения и обработки информации в деятельности человека, в живой природе, обществе, технике; приводить примеры информационных носителей; определять простейшие компоненты компьютера (системный блок, клавиатура, монитор, мышка), моделирующие основные компоненты информационных функций человека; запускать программы из меню «Пуск»;
- ✓ уметь работать с обучающими программами: «Раскрашиваем на компьютере», «Учимся пользоваться мышкой и клавиатурой» вводить информацию в компьютер с помощью клавиатуры;
- ✓ уметь применять текстовый редактор для набора, редактирования и форматирования простейших текстов;
- ✓ уметь применять простейший графический редактор для создания и редактирования рисунков; знать о требованиях к организации компьютерного рабочего места, соблюдать требования безопасности и гигиены в работе со средствами ИКТ.

Данная программа предлагает связь с предметами математикой, письмом, чтением, географией, историей, биологией, социально-бытовой ориентацией.

**Курс преподается 1 час в неделю.**

I четверть – 8 часов

II четверть — 7 часов

III четверть – 10 часов

IV четверть – 9 часов

Итого за год – 34 часа

### 3 класс

№ урока	Тема урока	Кол-во часов	Дата проведения	
			План	Факт
1	2	3	4	5
<b>Первая четверть</b>				
1..	Правила т/б. Основные элементы компьютера. Включение и выключение компьютера. Повторение.	1		
2.	Управление компьютером при помощи мышки.	1		
3.	Управление компьютером при помощи мышки.	1		
4.	Управление компьютером при помощи клавиатуры.	1		
5.	Работа с клавиатурным тренажёром.	1		
6.	Работа с клавиатурным тренажёром.	1		
7.	Работа с программой Word. Ввод текста с клавиатуры.	1		
8.	Работа с программой Word. Ввод текста с клавиатуры.	1		
<b>Вторая четверть.</b>				
9.	Правила т/б. Работа с программой Word. Ввод текста с клавиатуры.	1		
10.	Работа с программой Word. Ввод текста с клавиатуры.	1		
11.	Работа с программой Word. Шрифт. Размер шрифта.	1		
12.	Работа с программой Word. Шрифт. Размер шрифта.	1		
13.	Работа с программой Word. Выравнивание текста.	1		
14.	Работа с программой Word. Выравнивание текста.	1		

15.	Работа с программой Word. Ввод текста с клавиатуры.	1		
<b>Третья четверть.</b>				
16.	Правила т/б. Графический редактор Paint.	1		
17.	Графический редактор Paint. Панель инструментов.	1		
18.	Графический редактор Paint. Заливка цветом.	1		
19.	Графический редактор Paint. Заливка цветом.	1		
20.	Графический редактор Paint. Вставка текста в изображение.	1		
21.	Графический редактор Paint. Вставка текста в изображение.	1		
22.	Графический редактор Paint. Создание рисунков.	1		
23.	Графический редактор Paint. Создание рисунков.	1		
24.	Графический редактор Paint. Создание рисунков.	1		
25.	Графический редактор Paint. Создание рисунков.	1		
<b>Четвёртая четверть</b>				
26.	Правила те/б. Работа с программой Word. Форматирование текста.	1		
27.	Работа с программой Word. Форматирование текс.	1		
28.	Работа с программой Word. Форматирование текста.	1		
29.	Работа с программой Word. Форматирование текста.	1		
30.	Повторительно-обобщающий урок: «Работа с программой Word. Форматирование текста».	1		



31.	Контрольная работа:«Работа с программой Word. Форматирование текста ».	1		
32.	Работа с программой Word. Форматирование текста	1		
33.	Работа с программой Word. Форматирование текста.	1		
34	Работа с программой Word. Форматирование текста.	1		

## 4 класс

Календарно-тематическое планирование курса "Компьютерная грамотность" разработано на основе учебного плана школы. Курс "Компьютерная грамотность" в 4 классе преподаётся 1 час в неделю.

**Цели обучения компьютерной грамотности и информационным технологиям определены следующим образом:**

- ✓ формирование у учащихся готовности к информационно-учебной деятельности, выражающейся в их желании применять средства информационных и коммуникационных технологий в любом предмете для реализации учебных целей и саморазвития;
- ✓ развитие творческих и познавательных способностей учащихся.

В основу курса "Компьютерная грамотность" для 4 класса положены такие принципы, как:

1. Научность в сочетании с доступностью и систематичность изложения (включение в содержание фундаментальных положений современной науки с учетом возрастных и умственных особенностей обучаемых). Для умственно отсталых детей программа упрощена и адаптирован набор понятий.

2. Ориентированность на практику, обеспечивающие отбор содержания, направленного на решение простейших практических задач планирования деятельности, поиске нужной информации, реализующих основные пользовательские возможности информационных технологий. При этом исходным является положение о том, что компьютер может многократно усилить возможности человека, но не заменить его.

3 Принцип развивающего обучения (обучение ориентировано не только на получение новых знаний в области компьютерной грамотности и информационных технологий, но и на активизацию мыслительных процессов, формирование и развитие у школьников обобщенных способов деятельности, формирование навыков самостоятельной работы).

### Содержание курса компьютерная грамотность

#### для 4 класса

Содержание курса информатики и информационных технологий для 4 класса:

**Цели изучения курса «Компьютерная грамотность»:**

- ✓ **«общекультурная» цель** – ознакомление учащихся с компьютерами и формирование мировоззрения ребёнка;
- ✓ **«технологическая» цель** — приобретение навыков работы на клавиатуре в текстовом редакторе;
- ✓ **коррекционная цель** – коррекция высших психических функций (памяти, мышления, внимания, воображения), совершенствование эмоционально-волевой сферы;
- ✓ **«общепедагогическая» цель** – обновление содержания, методов и организационных форм учебной работы.

**Основные задачи курса:**

- усвоение учащимися правил работы и поведения при общении с компьютером;
- приобретение учащимися навыков использования простейших тренажёров в работе на клавиатуре;

- использование на занятиях упражнений с игровыми программами с целью развития моторики пальцев, развитию познавательного интереса.

#### **Теория компьютерной грамотности:**

- ✓ компьютерная грамотность и информация.
- ✓ многообразие форм представления информации.
- ✓ действия с информацией: поиск информации, сбор информации, обработка информации, хранение информации, передача информации.

#### **Средства информатизации:**

информационные носители. техника безопасности и санитарно-гигиенические нормы при работе на компьютере.

#### **Технологии обучения:**

- ✓ элементы педагогических технологий с коррекционной направленностью,
- ✓ мультимедийные технологии, индивидуального и дифференцированного подхода, здоровьесберегающие,
- ✓ информационные.

**Формы и методы обучения:** словесные, наглядные, практические.

#### **Информационные технологии:**

текстовый редактор: назначение и основные функции; графический редактор Paint назначение и основные функции; Мультимедийные технологии.

### ***Требования к подготовке школьников в области компьютерной грамотности***

***(4 класс)***

#### **Учащиеся должны:**

- понимать и правильно применять на бытовом уровне понятия «информация»;
- различать виды информации по способам её восприятия человеком, по формам представления на материальных носителях;
- приводить простые жизненные примеры передачи, хранения и обработки информации в деятельности человека, в живой природе, обществе, технике;
- определять простейшие компоненты компьютера (системный блок, клавиатура, монитор, мышка), моделирующие основные компоненты информационных функций человека;
- запускать программы из меню «Пуск»;
- уметь работать с обучающими программами: «Раскрашиваем на компьютере», «Учимся пользоваться мышкой и клавиатурой»;
- вводить информацию в компьютер с помощью клавиатуры;
- уметь применять текстовый редактор для набора, редактирования и форматирования простейших текстов;
- уметь применять простейший графический редактор для создания и редактирования рисунков;
- знать о требованиях к организации компьютерного рабочего места, соблюдать требования безопасности и гигиены в работе со средствами ИКТ.

Данная программа предлагает связь с предметами математикой, письмом, чтением, географией, историей, биологией, социально-бытовой ориентацией.

**Курс преподается 1 час в неделю.**

I четверть – 7 часов

II четверть — 6 часов

III четверть – 8 часов

IV четверть – 9 часов

Итого за год – 30 часов

#### 4 класс

№ урока	Тема урока	Кол-во часов	Дата	
			План	Факт
1	2	3	4	5
<b>Первая четверть.</b>				
1.	Правила т/б. Основные элементы компьютера. Включение и выключение компьютера. Курсор. Мышка. Повторение.	1		
2.	Клавиатурный тренажер. Все алфавитные клавиши.	1		
3.	Работа с программой Word. Работа с текстом.	1		
4.	Работа с программой Word. Выравнивание текста.	1		
5.	Работа с программой Word. Выравнивание текста.	1		
6.	Работа с программой Word. Межстрочный интервал.	1		
7.	Работа с программой Word. Межстрочный интервал.	1		
<b>Вторая четверть.</b>				
8.	Правила т/б. Графический редактор Paint.	1		
9.	Графический редактор Paint. Типы линий.	1		
10.	Графический редактор Paint. Типы линий.	1		
11.	Графический редактор Paint. Изменение цветов.	1		
12.	Графический редактор Paint. Изменение цветов.	1		
13.	Графический редактор Paint. Создание рисунков.	1		
<b>Третья четверть</b>				

14.	Правила т/б. Работа с программой Word. Вставка рисунка из файла.	1		
15.	Работа с программой Word. Вставка рисунка из файла.	1		
16.	Работа с программой Word. Вставка фигур.	1		
17.	Работа с программой Word. Вставка фигур.	1		
18.	Работа с программой Word. Вставка номеров страниц в документ.	1		
19.	Работа с программой Word. Вставка таблицы в документ.	1		
20.	Работа с программой Word. Вставка таблицы в документ.	1		
21.	Работа с программой Word. Вставка таблицы в документ.	1		
<b>Четвёртая четверть.</b>				
22.	Правила т/б. Работа с программой Word. Форматирование текста.	1		
23.	Работа с программой Word. Форматирование текста.	1		
24.	Работа с программой Word. Форматирование текста.	1		
25.	Работа с программой Word. Форматирование текста.	1		
26.	Работа с программой Word. Форматирование текста.	1		
27.	Контрольная работа «Работа с программой Word. Форматирование текста».	1		
28.	Работа над ошибками. Работа с программой Word. Форматирование текста.	1		

29.	Работа с программой Word. Форматирование текста.	1		
30.	Работа с программой Word. Форматирование текста.	1		

ИТОГ Творческая презентация

## Список литературы

- Болдачёв А.В. Компьютер IBM PC для детей. – М.: Аквариум, СПб.: Дельта, 1996. – 384 с.
- Зарецкий А.В. Мой друг компьютер. М.: Рон'С. 1994. – 192 с.
- Кристофер Гриффин-Бил и Робин Ги. Юный исследователь. Телевизоры и компьютеры. М.: РОСМЭН, 1995. — 64 с.
- Махрин В.В. Учитесь работать на компьютере: Курс лекций и практикум по обучению работе на компьютере. – М.: ИНФРА-М, 2001. – 525 с.
- Татарников А.Н. Офисные технологии: электронные таблицы и основы баз данных. Томск. 2007. – 123 с.
- Угринович Н.Д. Информатика: Учебник для 7 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний. 2007. — -173 с.

## Электронные издания

- PowerPoint 2007. «1С» и «ММТ И ДО».
- Весёлые прописи. Издательство Учитель.
- Детская энциклопедия Кирилла и Мефодия. Мультимедийная энциклопедия.
- Интересный и загадочный мир. Мультимедийная энциклопедия.
- Информатика. Задания на развитие логического мышления.
- Клавиатурные тренажёры.
- Обучающиеся раскраски. Издательство Учитель.
- Раскрашиваем на компьютере часть 5. Бука СОФТ.
- Скоро в школу. МедиаХауз.
- Учимся играть на компьютере часть 1-2.
- Учимся пользоваться мышкой часть 1-2.