



Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Средняя общеобразовательная школа №18 имени А.М. Горького»  
города Воткинска Удмуртской Республики

«Согласовано»

«Утверждаю»

Заместитель директора по УВР  
МБОУ «СОШ №18» г. Воткинска  
  
О.С. Коренева  
« 01 » сентября 2022г.

Директор  
МБОУ «СОШ №18» г. Воткинска  
  
А.Г. Ильина  
« 01 » сентября 2022г.



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**  
**И**  
**календарно–тематическое планирование**  
**курса внеурочной деятельности**  
**«Компьютерная грамотность»**  
**4 класс**

Количество часов:  
В неделю - 1 час  
Всего - 34 часов

Учитель: Тишкина Вероника Алексеевна

2022-2023 учебный год  
г. Воткинск

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

В современном мире людям приходится иметь дело с огромными потоками самых разнообразных сведений, новостей, данных и сообщений. Обучающиеся начальной школы принимают участие в научно-исследовательских конференциях, где при защите проектов необходимо так преподнести информацию, чтобы слушатели могли понять и оценить её значимость и необходимость. Чтобы донести до окружающих подобную информацию, необходимо создать качественную презентацию, которая поможет продемонстрировать всем заинтересованным лицам свои идеи и достичь, в конечном счете, требуемых результатов.

На сегодняшний день одним из самых удобных, функциональных и в то же время доступных средств подготовки и проведения презентаций является программа PowerPoint в среде Windows.

Таким образом, актуальность введения программы «Школа компьютерной грамотности» становится необходимостью, продиктованной временем.

Пользоваться информационными средствами, уметь работать с информацией так же необходимо, как читать, писать и считать. Еще недавно работа с информационными ресурсами была простой, неавтоматизированной. Сегодня требуется умение быстро находить нужную информацию, оперативно ее обрабатывать, передавать, хранить и умение представить информацию окружающим.

**Цель программы:** овладение младшими школьниками навыками работы на компьютере, умением работать с различными видами информации и освоение основ проектно-творческой деятельности в программе PowerPoint.

### **Задачи программы:**

- освоение первоначальных навыков приемов работы в редакторах, Word, Power Point;
- овладение умением работать с различными видами информации, в т.ч. графической, текстовой, звуковой, приобщении к проектно-творческой деятельности.
- освоение системы базовых знаний, отражающих вклад информатики в формирование современной научной картины мира, роль информационных процессов в обществе;
- овладение умениями применять, анализировать, преобразовывать информационные модели реальных объектов и процессов, используя при этом информационные и коммуникационные технологии (ИКТ), в том числе при изучении других школьных дисциплин;
- развитие познавательных интересов, интеллектуальных и творческих способностей;
- приобретение опыта использования информационных технологий в индивидуальной и коллективной учебной и познавательной, в том числе проектной деятельности.
- развивать коммуникативную компетентность через парную и групповую работу.

Современному школьнику необходимо умение оперативно и качественно работать с информацией, привлекая для этого современные средства и методы.

Учащиеся получают возможность научиться готовить доклады, участвовать в конференциях, грамотно оформлять свои работы и уметь кратко излагать свои мысли.

Введение учебного материала по созданию презентаций (PowerPoint — программа для создания и проведения презентаций) дает возможность обучающимся познакомиться с новыми направлениями развития средств информационных технологий и получить практические навыки создания электронных презентаций.

В процессе обучения школьники учатся участвовать в совместной деятельности: договариваться, обсуждать, приходить к общему мнению, распределять обязанности по поиску информации, проявлять инициативу и самостоятельность.

Содержание программы позволяет развивать и организационные умения:

- планировать этапы предстоящей работы, определять последовательность учебных действий;
- осуществлять контроль и оценку их правильности, поиск путей преодоления ошибок;
- освоить знания, составляющих начала представлений об информационной картине мира, информационных процессах и информационной культуре;
- овладеть умением использовать компьютерную технику как практический инструмент для работы с информацией в учебной деятельности и повседневной жизни;
- воспитать интерес к информационной и коммуникативной деятельности, этическим нормам работы с информацией;
- подготовить учащихся к эффективному использованию информационных технологий в учебной и практической деятельности, развитие творческого потенциала учащихся, подготовка к проектной деятельности.

#### Описание места программы в учебном плане

В учебном плане школы на изучение программы «Компьютерной грамотности» в 4 классе отводится 1 час в неделю, 34 часа в год.

#### Описание ценностных ориентиров содержания программы

Данная программа ориентирована на обучающихся 4 классов и направлена на развитие творческих способностей обучающихся, привития интереса к информатике, развитие компьютерной грамотности, расширения кругозора учеников.

Полное овладение обучающимися средствами разработки презентаций, применение эффектов анимации, звуковое сопровождение, вставка видеоматериалов, диаграмм и т.д. сделает любой проект, любое выступление привлекательным для аудитории, подчеркнёт авторский замысел, значимость проделанной работы.

Преимущество и главная ценность программы состоит именно в том, что обучающиеся смогут организовать «живое» и образное выступление по любой теме посредством использования анимации. В программе PowerPoint любой текст превращается в действие, когда обучающиеся путём анимации, превращают его в последовательно разворачивающееся событие.

Обучающиеся смогут сопровождать доказательства, необходимые по теме, например, научного явления, формул или теорем, анимированной графикой, появляющейся на экране как наглядное доказательство своих слов. Чтобы усилить эффект, обучающиеся смогут сопровождать свои объяснения музыкой, соответствующей тому времени, эпохе или стилю излагаемого материала.

Научаться работать с текстовым редактором Word, подготавливать простейший текст в редакторе Word, редактировать текст, изменять шрифт и стили в готовом тексте; открывать и сохранять файлы с документами.

В содержании курса интегрированы задания из различных областей знаний: русского языка, литературы, математики, окружающего мира. Особое внимание обращено на развитие логического мышления младших школьников.

Курс рассчитан на изучение материала под контролем учителя, с обязательным освоением основных навыков и приёмов практической работы в электронных презентациях. В процессе обучения, обучающиеся закрепляют знания на практике и

выполняют итоговую работу – индивидуальный проект, демонстрируя все полученные знания при защите своей работы.

## ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ УЧАЩИМИСЯ ПРОГРАММЫ КУРСА «КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАМОТНОСТЬ»

Личностными результатами изучения курса «Школа компьютерной грамотности» является формирование следующих умений:

- в предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения самостоятельно делать выбор, какой поступок совершить.
- готовность ученика целенаправленно использовать знания в учении и в повседневной жизни
- 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 обучающихся являются:

- освоение способов решения проблем творческого характера в жизненных ситуациях;
- формирование умений ставить цель - создание творческой работы, планировать достижение этой цели, создавать вспомогательные эскизы в процессе работы;
- оценивание получающегося творческого продукта и соотнесение его с изначальным замыслом, выполнение по необходимости коррекции либо продукта, либо замысла.
- использование средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных, познавательных и творческих задач.
- умение моделировать - решать учебные задачи с помощью знаков (символов), планировать, контролировать и корректировать ход решения учебной задачи;
- определять цель деятельности на уроке с помощью учителя и самостоятельно;
- обнаруживать и формулировать учебную проблему совместно с учителем;
- планировать учебную деятельность на уроке;
- высказывать свою версию, предлагать способ её проверки;
- работая по предложенному плану, использовать необходимые средства.
- планирование последовательности шагов алгоритма для достижения цели;
- поиск ошибок в плане действий и внесение в него изменений.
- моделирование – преобразование объекта из чувственной формы в модель, где выделены существенные характеристики объекта (пространственно-графическая или знаково-символическая);
- анализ объектов с целью выделения признаков (существенных, несущественных);
- синтез – составление целого из частей, в том числе самостоятельное достраивание с восполнением недостающих компонентов;
- выбор оснований и критериев для сравнения, классификации объектов;
- подведение под понятие;
- установление причинно-следственных связей;
- построение логической цепи рассуждений.
- аргументирование своей точки зрения на выбор оснований и критериев при выделении признаков, сравнении и классификации объектов;

- выслушивание собеседника и ведение диалога;
- признание возможности существования различных точек зрения и права каждого иметь свою точку зрения.

### Предметные результаты

В результате изучения материала, **обучающиеся должны знать:**

- правила поведения при работе с компьютером;
- возможности и область применения программы PowerPoint;
- как запустить PowerPoint и установить самостоятельно необходимые рабочие панели;
- технологию работы с каждым объектом презентации;
- назначение и функциональные возможности PowerPoint;
- объекты и инструменты PowerPoint;
- технологии настройки PowerPoint;
- объекты, из которых состоит презентация;
- этапы создания презентации;
- приемы работы в редакторах Word, Power Point;
- основы работы в сети Internet;
- все возможности добавления мультимедийных эффектов.

В результате изучения материала, **обучающиеся должны уметь:**

- составлять рисунки с применением функций графического редактора;
- работать в редакторах Word, PowerPoint;
- искать, находить и сохранять тексты, найденные с помощью поисковых систем;
- искать, находить и сохранять изображения, найденные с помощью поисковых систем;
- создавать слайд;
- изменять настройки слайда;
- создавать анимацию текста, изображения;
- представить творческий материал в виде презентации;
- самостоятельно создавать типовую презентацию и проектировать свою собственную;
- работать с компьютером, настраивать программу для работы; демонстрировать свою работу и защищать её.

### МАТЕРИАЛЬНО–ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ.

- Персональный компьютер с принтером.
- Интерактивная доска, мультимедийный проектор.
- Ученические столы одно- и двухместные с комплектом стульев.
- Шкафы для хранения учебников, дидактических материалов, пособий, учебного оборудования и пр.
- Стол учительский с тумбой.
- Настенная магнитная доска для письма и вывешивания иллюстративного материала.
- Интернет – ресурсы.

**Учебно-тематический план  
4-го класс, 34 часа**

№ п/п	Разделы, темы	Кол-во часов
		Общее кол-во учебных часов
1	Техника безопасности при работе на компьютере	1
2	Знакомство с компьютером	2
3	Текстовый редактор Word	7
4	Программа PowerPoint.	20
5	Проектная деятельность	4
	<b>Итого:</b>	<b>34</b>

**Календарно-тематическое планирование внеклассных занятий  
«Компьютерная грамотность» 4 класс.**

№ п/п	Тема	Практическая работа	Дата
<b>Техника безопасности при работе на компьютере (1 час)</b>			
1	Правила соблюдения правил поведения в компьютерном кабинете, при работе с персональным компьютером.	Составление правил работы за компьютером.	05.09.2022г.
<b>Знакомство с компьютером (2 часа)</b>			
2-3	Возможности персонального компьютера. Применение персонального компьютера.	Игра «Мой друг – компьютер».	12.09.2022г. 19.09.2022г.
<b>Текстовый редактор Word (7 часов)</b>			
4	Текстовый редактор Word. Первое знакомство. Вызов программы.	Создание документа. Ввод текста, перемещение курсора. Сохранение документа.	26.09.2022г.
5	Работа в программе Word. Клавиатура. Основные клавиши.	Работа с клавиатурным тренажером.	03.10.2022г.
6	Работа с клавиатурным тренажером.		10.10.2022г.
7-8	Работа в программе Word. Набор текста.	Набор текста.	17.10.2022г.
9-10	Работа в программе Word. Редактирование текста.	Редактирование текста.	24.10.2022г. 07.11.2022г.
<b>Программа PowerPoint (20 часов)</b>			
11	Знакомство с программой PowerPoint. Запуск работы и завершение работы PowerPoint.	Запуск работы и завершение работы PowerPoint.	14.11.2022г.
12	Контекстное меню. Программа PowerPoint. Первые действия с презентациями.	Работа в контекстном меню.	21.11.2022г.
13	Основные элементы интерфейса программы PowerPoint. Создание простой презентации на основе шаблона.	Запуск работы PowerPoint, создание слайдов, повторное использование слайдов.	28.11.2022г.

14	Панели инструментов: стандартная, форматирование, рисование. Типы презентаций. Программа PowerPoint.	Работа с панелью инструментов.	05.12.2022г.
15	Создание презентаций из нескольких слайдов. Работа с пустой презентацией. Задание цветовой гаммы слайда.	Работа с пустой презентацией.	12.12.2022г.
16-17	Использование цветов, не входящих в цветовую гамму.	Работа с палитрой цветов.	19.12.2022г. 26.12.2022г.
18-19	Источники информации для компьютерного поиска. Способы компьютерного поиска информации.	Поиск необходимой информации.	16.01.2023г. 23.01.2023г.
20	Поиск изображений. Сохранение найденных изображений.	Поиск и сохранение изображений.	30.01.2023г.
21-22	Вставка графических объектов, автофигур в презентацию.	Знакомство с графическими объектами. Увеличение размеров.	06.02.2023г. 13.02.2023г.
23-24	Вставка картинок.	Работа с картинками: форма, границы, эффекты.	20.02.2023г. 27.02.2023г.
25-26	Эффекты анимации для объектов презентации. Добавление эффектов анимации для объектов презентации.	Настройка анимации объектов презентации.	06.03.2023г. 13.03.2023г.
27-28	Настройка звука.	Настройка звука.	20.03.2023г. 03.04.2023г.
29-30	Определение параметров запуска и остановки воспроизведения звука.	Настройка звука.	10.04.2023г. 17.04.2023г.
<b>Проектная деятельность (4 часа)</b>			
31	Создание собственной презентации. Выбор темы проекта, проблемного вопроса. Составление плана проведения проекта.	«Моя презентация».	24.04.2023г.
32	Разработка этапов проведения проекта, критерий оценки проекта	«Моя презентация».	15.05.2023г.
33	Создание собственной презентации: самооценка собственного проекта.	«Моя презентация».	22.05.2023г.
34	Защита проектов «Путешествие в мир презентаций».	«Путешествие в мир презентаций».	29.05.2023г.

## Список литературы

1. Борман Дж. Компьютерная энциклопедия для школьников и их родителей. – СПб., 1996.
2. Кершан Б. и др. Основы компьютерной грамотности. - М.: Мир, 1989.
3. Шафрин Ю.А. Информационные технологии: В 2 ч. Ч.2: Офисная технология и информационные системы. - М.: Лаборатория Базовых Знаний, 1999. - с.336.
4. «Информатика. Основы компьютерной грамоты. Начальный курс» под ред. Н.В. Макаровой, Питер, 2004 г.
5. Мой друг компьютер. Детская энциклопедия А.В. Зарецкий
6. Соболев А. Игры с Чипом. М.: Детская литература, 1991