

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Лаишевская средняя школа»

РАССМОТРЕНО  
на заседании ШМО  
«Учебно-методическое»  
Протокол № 1  
от « 29 » августа 2022 г.  
31 / Чернохаев А.С.

СОГЛАСОВАНО  
Заместитель директора по УВР  
М.С. Буянкина Буянкина М.С.  
« 30 » августа 2022 г.

УТВЕРЖДАЮ  
Директор МБОУ «Лаишевская СШ»  
Е.С. Зацепина Зацепина Е.С.  
« 31 » августа 2022 г.



**Рабочая программа по внеурочной деятельности**

Наименование программы Компьютерная азбука

Направление Общеинтеллектуальное

Вид деятельности Познавательная

Класс 1

Учитель Чернохаев А.С.

Срок реализации программы, учебный год 2022-2023

Количество часов по учебному плану: всего 33 часа в год; в неделю 1 час

Планирование составлено на основе Информатика. 1-4 классы / Горячев А.В., Павлов Д.И. Информатика. 1 – 4 классы – М.: БИНОМ

Лаборатория знаний, 2018

Рабочую программу составил(а)  Чернохаев А.С.  
Подписи расшифровка подписи

## **Пояснительная записка**

### **к рабочей программе по внеурочной деятельности “Азбука информатики” для обучающихся 1 класса**

Рабочая программа по информатике для 1 класса составлена в соответствии с правовыми и нормативными документами

- Федеральный Закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12. 2012 г. № 273-ФЗ;
- Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования;
- Примерная основная образовательная программа основного общего образования (протокол федерального учебно-методического объединения по общему образованию от 8 апреля 2015 г. № 1/15, в редакции протокола № 1/20 от 04.02.2020);
- Основная образовательная программа основного общего образования МБОУ «Лаишевская СШ»;
- Учебный план МБОУ «Лаишевская СШ» на 2022-2023 учебный год;
- Основная образовательная программа начального общего образования МБОУ «Лаишевская СШ»;
- Примерная программа по внеурочной деятельности на основе: Информатика. 1-4 классы / Горячев А.В., Павлов Д.И. Информатика. 1 – 4 классы – М.: БИНОМ.Лаборатория знаний, 2018

Рабочая программа «Компьютерная азбука» разработана на основе авторской программы Информатика. Примерные рабочие программы. 1–4 классы: учебно-методическое пособие Автор(ы): Цветкова М. С. с учетом образовательного процесса школы и реализуется в соответствии с моделью внеурочной деятельности школы.

Программа курса «Компьютерная азбука» для начальной школы разработана в соответствии с требованиями ФГОС начального общего образования и нацелена на обеспечение реализации трех групп образовательных результатов: личностных, метапредметных и предметных.

К основным результатам изучения информатики в начальной общеобразовательной школе относятся:

- освоение учащимися системы базовых знаний, отражающих вклад информатики в формирование современной научной картины мира, роль информационных процессов в обществе, биологических и технических системах;
- овладение умениями применять, анализировать, преобразовывать информационные модели реальных объектов и процессов, используя при этом информационные и коммуникационные технологии, в том числе при изучении других школьных дисциплин;
- развитие познавательных интересов, интеллектуальных и творческих способностей путём освоения и использования методов информатики при изучении различных учебных предметов;
- воспитание ответственного отношения к соблюдению этических и правовых норм информационной деятельности;
- приобретение опыта использования информационных технологий в индивидуальной и коллективной учебной и познавательной, в том числе проектной, деятельности.

### **Актуальность и перспективность курса :**

Курс внеурочной программы «Компьютерная азбука» в начальной школе имеет комплексный характер. В соответствии с первым аспектом информатики осуществляется теоретическая и практическая подготовка, к которой относится формирование первичных понятий об информационной деятельности человека, об организации общественно значимых информационных ресурсов (библиотек, архивов и пр.), о нравственных и этических нормах работы с информацией. В соответствии со вторым аспектом информатики осуществляется практическая пользовательская подготовка — формирование первичных представлений о компьютере, в том числе подготовка школьников к учебной деятельности, связанной с использованием информационных и коммуникационных технологий на других предметах.

Программа внеурочной деятельности «Компьютерная азбука» актуальна и педагогически целесообразна в условиях немногочисленной школы, где социализация и успешная адаптация выпускников школы в новых условиях рынка труда является приоритетным направлением образовательной программы начального общего образования.

### **Цели :**

Цель программы - дать учащимся инвариантные фундаментальные знания в областях, связанных с информатикой, которые вследствие непрерывного обновления и изменения в аппаратных средствах выходят на первое место в формировании научного информационно-технологического потенциала общества.

### **Задачи:**

- развить умение проведения анализа действительности для построения информационной модели и ее изображения с помощью какого-либо системно-информационного языка;
- расширение кругозора в областях знаний, тесно связанных с информатикой;
- развитие у учащихся навыков решения логических задач и ознакомление с общими приемами решения задач.

Данная программа рассчитана на 2 класс.

Рабочая программа внеурочной деятельности «Компьютерная азбука» предполагает следующие сроки изучения материала: 1 класс - 33 часа в год, 1 час в неделю; 1 занятие – 40 мин.

### **Формы и методы работы.**

Отбор методов обучения обусловлен необходимостью реализовывать личностно-ориентированное обучение, направлять учащихся на самостоятельное решение проблем, развивать их исследовательские и творческие способности. Решение этих задач кроется в организации деятельности ого подхода к обучению, в проблемном изложении материала учителем, в переходе от репродуктивного вида работ к самостоятельным видам деятельности. Поэтому основным методом обучения в данном курсе является наглядный, частично – поисковый с элементами игры, а основная методическая установка - обучение школьников навыкам самостоятельной, творческой деятельности.

Основной формой организации учебного процесса остаётся урок, а также используются коллективные формы работы в парах, в группах и индивидуальные формы работы.

## **Личностные и метапредметные результаты прохождения курса «Компьютерная азбука»**

### **Метапредметные результаты:**

освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;

формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;

использование знаково-символических средств представления информации для создания моделей изучаемых объектов и процессов, схем решения учебных и практических задач;

активное использование речевых средств и средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных и познавательных задач;

использование различных способов поиска (в справочных источниках и открытом учебном информационном пространстве Интернета), сбора, обработки, анализа, организации, передачи и интерпретации информации в соответствии с коммуникативными и познавательными задачами и технологиями учебного предмета, в том числе умение вводить текст с помощью клавиатуры, фиксировать (записывать) в цифровой форме измеряемые величины и анализировать изображения, звуки, готовить своё выступление и выступать с аудио-, видео- и графическим сопровождением;

осознанно строить речевое высказывание в соответствии с задачами коммуникации и составлять тексты в устной и письменной форме;

овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации по родовидовым признакам, установления аналогий и причинно-следственных связей, построения рассуждений, отнесения к известным понятиям;

готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою; излагать своё мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий;

готовность конструктивно разрешать конфликты посредством учёта интересов сторон и сотрудничества;

овладение начальными сведениями о сущности и особенностях информационных объектов, процессов и явлений действительности;

овладение базовыми предметными и межпредметными понятиями, отражающими существенные связи и отношения между объектами и процессами.

### **Личностные результаты:**

овладение начальными навыками адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся мире;

развитие мотивов учебной деятельности;

развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе;

развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций.

**Формы контроля:** Контроль осуществляется с помощью тестирования, презентации, устного контроля, компьютерного тестирования.

## Содержание

### **Раздел 1. Компьютеры вокруг нас – 2 часа.**

Компьютеры вокруг нас. Новые профессии.

Компьютеры в школе. Правила поведения при работе с компьютером.

### **Раздел 2. Информация и информационные процессы – 8 часов.**

Информация как сведения об окружающем нас мире. Восприятие информации человеком. Виды информации по способу восприятия (зрительная, звуковая, осязательная, обонятельная, вкусовая).

Источники, приёмники информации, канал связи.

Информация как необходимый элемент общения. Средства общения.

Информационные процессы: поиск, сбор, хранение, обработка и передача информации. Способы хранения информации. Носители информации.

Виды информации по форме представления: текст, изображение, звук, число.

Компьютер как устройство для работы с информацией различного вида.

Устройства ввода/вывода, обработки, хранения информации.

Создание слайд-шоу.

### **Раздел 3. Текстовая информация – 8 часов.**

Текстовая информация.

Основные объекты текстового документа (символ, слово, строка, абзац).

Правила ввода текста.

Создание текста, его форматирование, сохранение.

Выделение, копирование, перемещение, удаление текста, редактирование.

Работа с текстом (изменение типа, размера и цвета текста).

Объект WordArt, автофигуры.

Вставка графических объектов в текст.

Сохранение документа, вывод его на печать. Создание и обработка текстов, рисунков (в том числе из готовых фрагментов).

### **Раздел 4. Графическая информация – 4 часа.**

Компьютерная графика. Примеры графических редакторов.

Панель инструментов графического редактора.

Основные операции при рисовании: рисование и стирание точек, линий, фигур.

Заливка цветом. Другие операции.

**Раздел 5. Создание компьютерной презентации – 11 часов.**

Знакомство с Microsoft Power Point. Создание слайдов. Фон слайдов.

Рисование с помощью автофигур. Вставка звуков, музыки, изображений.

Анимация объектов. Переход слайдов.

Гиперссылка.

Создание компьютерной презентации.

(проект)

Защита презентаций

## Тематическое планирование

№ п/п	Тема урока	Количество часов	Тип урока	Дата план	Дата факт
<b>Раздел 1. Компьютеры вокруг нас – 2 часа.</b>					
1.	Компьютеры вокруг нас. Новые профессии.	1	Изучение нового материала		
2.	Компьютеры в школе. Правила поведения при работе с компьютером.	1	Изучение нового материала		
<b>Раздел 2. Информация и информационные процессы – 8 часов.</b>					
3.	Информация как сведения об окружающем нас мире. Восприятие информации человеком. Виды информации по способу восприятия (зрительная, звуковая, осязательная, обонятельная, вкусовая).	1	Изучение нового материала		
4.	Источники, приёмники информации, канал связи.	1	Изучение нового материала, развитие и закрепление умений и навыков		
5.	Информация как необходимый элемент общения. Средства общения.	1	Изучение нового материала, развитие и закрепление умений и навыков		
6.	Информационные процессы: поиск, сбор, хранение, обработка и передача информации. Способы хранения информации. Носители информации.	1	Изучение нового материала, развитие и		

			закрепление умений и навыков		
7.	Виды информации по форме представления: текст, изображение, звук, число.	1	Изучение нового материала, развитие и закрепление умений и навыков		
8.	Компьютер как устройство для работы с информацией различного вида.	1	Изучение нового материала, развитие и закрепление умений и навыков		
9.	Устройства ввода/вывода, обработки, хранения информации.	1	Изучение нового материала, развитие и закрепление умений и навыков		
10.	Создание слайд-шоу.	1	Развитие и закрепление умений и навыков		
<b>Раздел 3. Текстовая информация – 8 часов.</b>					
11.	Текстовая информация.	1	Изучение нового материала.		



12.	Основные объекты текстового документа (символ, слово, строка, абзац). Правила ввода текста.	1	Изучение нового материала, развитие и закрепление умений и навыков		
13.	Создание текста, его форматирование, сохранение.	1	Изучение нового материала, развитие и закрепление умений и навыков		
14.	Выделение, копирование, перемещение, удаление текста, редактирование.	1	Изучение нового материала, развитие и закрепление умений и навыков		
15.	Работа с текстом (изменение типа, размера и цвета текста).	1	Изучение нового материала, развитие и закрепление умений и навыков		
16.	Объект WordArt, автофигуры.	1	Изучение нового материала, развитие и закрепление		

			умений и навыков		
17.	Вставка графических объектов в текст.	1	Изучение нового материала, развитие и закрепление умений и навыков		
18.	Сохранение документа, вывод его на печать. Создание и обработка текстов, рисунков (в том числе из готовых фрагментов).	1	Изучение нового материала, развитие и закрепление умений и навыков		
<b>Раздел 4. Графическая информация – 4 часа.</b>					
19.	Компьютерная графика. Примеры графических редакторов.	1	Изучение нового материала.		
20.	Панель инструментов графического редактора.	1	Изучение нового материала, развитие и закрепление умений и навыков		
21.	Основные операции при рисовании: рисование и стирание точек, линий, фигур.	1	Изучение нового материала, развитие и закрепление		

			умений и навыков		
22.	Заливка цветом. Другие операции.	1	Изучение нового материала, развитие и закрепление умений и навыков		
<b>Раздел 5. Создание компьютерной презентации – 11 часов.</b>					
23.	Знакомство с Microsoft Power Point. Создание слайдов. Фон слайдов.	1	Изучение нового материала.		
24.	Рисование с помощью автофигур. Вставка звуков, музыки, изображений.	1	Изучение нового материала, развитие и закрепление умений и навыков		
25.	Рисование с помощью автофигур. Вставка звуков, музыки, изображений.	1	Изучение нового материала, развитие и закрепление умений и навыков		
26.	Анимация объектов. Переход слайдов. Гиперссылка.	1	Изучение нового материала, развитие и закрепление		

			умений и навыков		
27.	Анимация объектов. Переход слайдов. Гиперссылка.	1	Изучение нового материала, развитие и закрепление умений и навыков		
28.	Создание компьютерной презентации.	1	Развитие и закрепление умений и навыков		
29.	Создание компьютерной презентации.	1	Развитие и закрепление умений и навыков		
30.	Создание компьютерной презентации.	1	Развитие и закрепление умений и навыков		
31.	Создание компьютерной презентации.	1	Развитие и закрепление умений и навыков		
32.	Создание компьютерной презентации.	1	Развитие и закрепление умений и навыков		
33.	Защита презентаций	1	Контроль знаний.		

## **Описание учебно-методического и материально-технического обеспечения образовательного процесса**

Материальное обеспечение:

Компьютер; Проектор; Экран; Интернет; Интерактивная доска StarBoard

Программное обеспечение:

Операционная система Windows 7/XP/10

Текстовый редактор MS Word