

МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«ЦЕНТР ОБРАЗОВАНИЯ № 2»
г. ЯСНОГОРСКА ТУЛЬСКОЙ ОБЛАСТИ

Согласовано:

Зам. директора по ВР
Кудрявцева Л.А.



Утверждаю

Директор МОУ «ЦО № 2»

Иванова Ю.И.

Приказ №



**Рабочая программа
внеурочной деятельности
«Мой друг – компьютер»
для детей 9-10 лет**

Направленность: социальная

Срок реализации 1 год.

Принято на заседании педагогического совета
Протокол от 31.09.2021г. №1.

Составитель: учитель начальных классов Майсурадзе О.В.

2021-2022 учебный год

Пояснительная записка

Рабочая программа внеурочной деятельности «Мой друг – компьютер» разработана на основе требований к результатам освоения образовательной программы начального общего образования, Программы «Информатика и ИКТ» Н.К. Нателаури (Смоленск, Ассоциация 21 век, 2013 год),и обеспечивает достижение планируемых результатов освоения ООП (личностных, метапредметных, предметных). Программа составлена с учётом возрастных особенностей учащихся 4 классов, рассчитана на 34 часа в год, 1 час в неделю.

В рамках внеурочной деятельности формируются первичные представления об объектах информатики как естественно - научной дисциплины о закономерностях протекания информационных процессов в системах различной природы, а также о методах и средствах их автоматизации.

Содержание программы внеурочной деятельности «Мой друг – компьютер» строится на основе шести содержательных линий: линии информации информационных процессов, линии представления информации, алгоритмической линии, линии компьютера, линии моделирования, линии информационных технологий.

Кроме того, изучение информатики в начальной школе позволяет учащимся более успешно освоить и другие предметы начального образования. Это связано с тем, что информатика имеет межпредметные связи с различными общеобразовательными предметами как на уровне понятийного аппарата, так и на уровне использования методов и средств познания реальности.

Изучение информатики позволяет сформировать у учащихся многие виды деятельности которые имеют метапредметный характер (сбор, хранение, передача, преобразование информации; моделирование; построение схем, таблиц и др.). В связи с этим часть метапредметных результатов, включающих осваиваемые обучающимися универсальные учебные действия (обеспечивающие овладение ключевыми компетенциями, составляющими основу умения учиться) и межпредметные понятия, входит в структуру предметных результатов курса информатики. Вариативность заданий в курсе информатики, связь с различными предметами школьного курса (математика, окружающий мир, русский язык, литературное чтение, музыка), опора на опыт ребёнка, включение в процесс обучения содержательных игровых ситуаций для усвоения предметных знаний и овладение способами действий, коллективное обсуждение ответов позволяют оказывать положительное влияние на развитие познавательного интереса у учащихся.

Предлагаемые ссылки на электронные образовательные ресурсы будут способствовать получению начальных представлений о возможностях ИКТ формированию познавательной потребности; повышению мотивации учащихся начальной школы; формированию первоначального умения работы на компьютере; стимуляции познавательной активности учащихся; формированию проектных начал за счёт создания условий для реализации новых видов деятельности, связанных с созданием моделей, проведением экспериментов.

Всё вышесказанное позволяет при изучении предмета «Информатика и ИКТ» способствовать реализации основной цели начального образования – развитию умения учиться.

Цель:приобретение учащимися учебной ИКТ – компетентности, что позволит сформировать у учащихся предметные и универсальные учебные действия, а так же опорную систему знаний, обеспечивающие продолжение образования в основной школе.

Основные задачи:

- формирование представлений об информационной картине мира;
- формирование логического и алгоритмического мышления;
- обеспечение первоначальных представлений о компьютерной грамотности;
- обеспечение первоначальных знаний о правилах создания информационной среды и умения применять её для выполнения учебно-познавательных и проектных задач.

Содержание курса

Компьютер: Устройство и программы. (8 часов)

Правила поведения в компьютерном классе. Как выглядит современный компьютер. Устройство компьютера. Компьютерные программы.

Информационная деятельность человека. Компьютерные сети. (9 часов)

Информационная деятельность человека. Поиск информации. Библиотека. Компьютер. Компьютерные сети. Компьютерные вирусы. Антивирусные программы. Форматирование абзаца. Добавление изображений в текстовый документ.

Технология работы с текстовой информацией. (9 часов)

Работа с текстовой информацией на компьютере. Текстовый редактор. Ввод данных. Работа с документом. Редактирование. Форматирование. Форматирование абзаца. Добавление изображений в текстовый документ. Технология работы с числовой информацией.

Технология работы с графической информацией (8 часов)

Графические редакторы. Создание изображений. Добавление текста к рисунку. Отражение изображений. Создание слайд-шоу.

Предполагаемая результативность курса

Личностные результаты

В сфере личностных универсальных учебных действий у выпускников начальной школы будут сформированы:

- внутренняя позиция школьника на уровне положительного отношения к школе, учебе;
- учебно-познавательный интерес к новому учебному материалу и способам решения новой информационной задачи;
- ориентация на понимание причин успеха в учебной деятельности, на анализ соответствия результатов требованиям задачи;
- ориентация на понимание места ИКТ в жизни человека, их практической значимости;
- развитие чувства ответственности за качество окружающей информационной среды;
- установка на здоровый образ жизни.

Выпускник получит возможность для формирования:

выраженной устойчивой учебно-познавательной мотивации учения;
адекватного понимания причин успешности/не успешности учебной деятельности; устойчивого следования в поведении моральным нормам и этическим требованиям; установки на здоровый образ жизни и реализации её в реальном поведении и поступках.

Метапредметные результаты

В сфере регулятивных универсальных учебных действий выпускник начальной школы научится:

- принимать и сохранять учебную задачу;
- планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации, в том числе во внутреннем плане;
- осуществлять итоговый и пошаговый контроль по результату, по реакции интерактивной среды;
- вносить необходимые коррективы в действие после его совершения на основе его оценки и учёта характера сделанных ошибок, использовать предложения и оценки для создания нового, более совершенного результата, использовать запись в цифровой форме хода и результатов решения задачи.

Выпускник получит возможность научиться

Осуществлять констатирующий и предвосхищающий контроль по результату и по способу действия;

самостоятельно адекватно оценивать правильность выполнения действия и вносить необходимые коррективы в исполнение как по ходу его реализации, так и в конце действия.

В сфере познавательных универсальных учебных действий выпускник научится:

- осуществлять поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий с использованием учебной литературы, энциклопедий, справочников, в открытом информационном пространстве, в том числе в контролируемом пространстве Интернета;
- осуществлять запись (фиксацию) выборочной информации об окружающем мире и о себе самом, в том числе с помощью инструментов ИКТ;

- использовать знаково-символические средства, в том числе модели и системы;
- выделять существенную информацию из сообщений разных видов;
- осуществлять анализ объектов с выделением существенных и несущественных признаков;
- осуществлять синтез как составление целого из частей;
- проводить сравнение, сериацию и классификацию объектов.

Выпускник получит возможность научиться

осуществлять расширенный поиск информации с использованием ресурсов библиотек и Интернета;
записывать, фиксировать информацию об окружающем мире с помощью инструментов ИКТ;
создавать и преобразовывать модели и схемы для решения задач;
осуществлять сравнение, сериацию и классификацию, самостоятельно выбирая основания и критерии для указанных логических операций;
строить логическое рассуждение.

В сфере коммуникативных универсальных учебных умений выпускник научится:

- адекватно использовать коммуникативные средства для решения различных коммуникативных задач, строить монологическое высказывание, владеть диалогической формой коммуникации, используя средства и инструменты ИКТ;
- строить понятные для партнёра высказывания, учитывающие, что партнёр знает и видит, а что – нет.

Выпускник получит возможность научиться

с учётом целей коммуникации достаточно точно, последовательно и полно передавать партнёру необходимую информацию как ориентир для построения действия;
задавать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества с партнёром.

Предметные результаты

Предметные результаты освоения основной образовательной программы начального общего образования с учётом содержания предметных областей «Математика и информатика» и «Технология».

Выпускник научится:

- устанавливать истинность утверждений;
- читать и заполнять несложные готовые таблицы;
- читать несложные диаграммы;
- соблюдать безопасные приёмы труда, пользоваться персональным компьютером для воспроизведения и поиска необходимой информации в ресурсе компьютера, для решения информационных задач;
- использовать простейшие приёмы работы с готовыми электронными ресурсами: активировать, читать информацию, выполнять задания;
- создавать небольшие тексты, иллюстрации к устному рассказу, используя редакторы текстов и презентаций.

Выпускник получит возможность научиться

Сравнивать и обобщать информацию, представлять в строках и столбцах несложных таблиц и диаграмм;

понимать простейшие выражения, содержащие логические связки и слова;
составлять, записывать и выполнять инструкцию (простой алгоритм), план поиска информации;
распознавать одну и ту же информацию, представленную в разной форме;
планировать несложные исследования, собирать и представлять полученную информацию в разной форме;
интерпретировать информацию, полученную при проведении несложных исследований (объяснять, сравнивать и обобщать данные, делать выводы и прогнозы);
пользоваться доступными приёмами работы с готовой текстовой, визуальной, звуковой информацией в сети Интернет, а также познакомиться с доступными способами её получения, хранения, переработки.

Информационно-методическое обеспечение

Для учащихся

1. Каждый учащийся должен быть обеспечен учебником Нателаури Н.К., Маранин С.С. Информатика и ИКТ. Учебник для четвёртого класса общеобразовательных учреждений .В 2 ч. – Смоленск: Ассоциация 21 век, 2013

2. У каждого ученика должно быть два учебных места:

- за партой, где ему будет удобно работать с учебником и тетрадью, слушать учителя, смотреть демонстрационный материал на экране, проецируемый с помощью проектора;
- компьютерное рабочее место, оборудованное для ученика начальной школы.

3. К компьютеру ученика должны быть подсоединены наушники и микрофон.

4. У учащихся должна иметься возможность работы в сети

Интернет.

5. На компьютерах ученика должно быть установлено:

- графический редактор;
- «Калькулятор»;
- текстовый редактор;
- визуальная объектно-ориентированная среда программирования Scratch или ЛогоМиры;
- редактор слайд-шоу;
- ЭОР из Единой коллекции цифровых образовательных ресурсов, рекомендуемые в учебниках для 2, 3, 4 классов, или их аналоги.

Для учителя

1. Учитель должен иметь компьютерное рабочее место, оборудованное колонками, сканером, принтером.

2. Методические рекомендации к учебникам.

3. Класс должен быть укомплектован проектором и экраном. Учитель должен иметь доступ со своего компьютера к проектору.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ п/п	Дата проведения	Название раздела, темы	Характеристика деятельности учащихся
1.	сентябрь	Правила поведения в компьютерном классе.	Следовать рекомендациям по безопасной работе в классе с вычислительной техникой, в том числе с компьютером. Следовать гигиеническим рекомендациям (зарядка для глаз, пальцев рук). Игра. Работать по правилам игры. Строить и объяснять простейшие логические выражения. Анализировать, сравнивать и обобщать информацию. Использовать информацию для устранения причинно-следственных связей. ЭОР. Следовать рекомендациям по безопасной работе в классе с вычислительной техникой, в том числе с компьютером.

2.	сентябрь	Компьютер: устройство и программы. Как выглядит современный компьютер.	<p>Определять тип компьютера: настольный, портативный (ноутбук, планшетный, карманный).</p> <p>Составлять схемы по предложенным данным.</p> <p>Игра. Работать по правилам игры.</p> <p>Сравнивать полученную информацию.</p> <p>ЭОР. Называть устройства настольного компьютера и их назначение</p>
----	----------	--	---

3.	сентябрь	Устройство компьютера	<p>Перечислять устройства ввода, хранения, обработки, вывода информации на компьютере.</p> <p>Определять, для ввода(вывода) какой информации предназначено устройство.</p> <p>Игра. Работать по правилам игры.</p> <p>Сравнивать полученную информацию.</p> <p>ЭОР. Выделять различные объекты.</p>
4.	сентябрь	Компьютерные программы	<p>Приводить примеры компьютерных программ и их назначение.</p> <p>Запускать на компьютере справочную систему.</p> <p>Находить нужную информацию.</p> <p>Игра. Работать по правилам игры.</p> <p>Сравнивать полученную информацию.</p> <p>ЭОР. Пользоваться основными элементами Интерфейса компьютерных программ.</p>
5.	октябрь	Организация хранения информации в компьютере. Файлы.	<p>Создавать и сохранять файлы.</p> <p>Составлять имя файла.</p> <p>Игра. Работать по правилам игры. Сравнивать полученную информацию.</p> <p>ЭОР. Составлять имя файла. Перечислять типы файлов.</p>
6.	октябрь	Организация хранения информации в компьютере. Папки.	<p>Создавать и сохранять папки.</p> <p>Определять количество элементов в папке.</p> <p>Определять содержимое папки.</p> <p>Игра. Работать по правилам игры.</p> <p>Анализировать информацию.</p> <p>ЭОР. Организовывать информацию</p>
7.	октябрь	Работа с файлами и папками (переименование, копирование)	<p>Переименовывать, копировать, перемещать, удалять файлы (папки).</p> <p>Игра. Работать по правилам игры.</p> <p>Декодирование информации.</p> <p>ЭОР. Совершать операции выделения, копирования, перемещения и удаления файлов различными способами.</p>
8.	октябрь	Работа с файлами и папками (перемещение и удаление)	<p>Приводить примеры влияния компьютера на здоровье человека.</p> <p>Упражнения для снятия мышечного напряжения при работе на компьютере.</p>

9.	ноябрь	Информационная деятельность человека. Компьютерные сети.	Приводить примеры информационной деятельности человека. Значение понятий технология, коммуникация.
10.	ноябрь	Способ работы с информационными данными. Графическое представление данных.	Анализировать данные, представленные с помощью диаграммы. Игра. Работать по правилам игры. Проводить несложные исследования. ЭОР. Приводить примеры, как и для чего компьютер может быть использован человеком.
11	ноябрь	Поиск информации. Библиотека.	Осуществлять поиск информации, используя алфавитный (систематический) каталог. Продолжение таблицы. Игра. Работать по правилам игры. Осуществлять поиск информации в соответствии с заданием. Анализировать, обобщать информацию. ЭОР. Осуществлять поиск информации в соответствии с заданием. Использовать интерактивный словарь.

12.	ноябрь	Поиск информации. Компьютер.	Осуществлять поиск файла или папки на компьютере. Игра. Работать по правилам игры. ЭОР. Использовать программу «Проводник».
13.	декабрь	Компьютерные сети.	Определение ключевых слов (фраз) для поиска необходимой информации. Под руководством учителя осуществлять поиск информации по ключевым словам, по тематическим каталогам, по известному адресу в сети Интернет. Перечислять возможности компьютерных сетей. Анализировать информацию, представленную в различной форме. Игра. Работать по правилам игры. ЭОР. Использовать при работе в Сети сетевой этикет.
14.	декабрь	Общение и Интернет. Электронная почта.	Создавать и отправлять сообщение по электронной почте (с помощью учителя). Перечислять правила, которые необходимо соблюдать при создании письма. Игра. Работать по правилам игры. Продолжение таблицы. Осуществлять поиск информации в соответствии с заданием. Анализировать, обобщать информацию. ЭОР. Создавать электронное письмо, соблюдая правила.

15.	декабрь	Компьютерные вирусы. Антивирусные программы.	Перечислять последствия и возможные пути заражения компьютера вирусом. Перечислять основные способы защиты компьютера от вирусов. Под руководством учителя проверять компьютер на наличие вирусов. Игра. Работать по правилам игры. Искать информацию в сети Интернет. ЭОР. Выполнять правила работы за компьютером.
16.	декабрь	Информационная безопасность личности	Перечислять опасности, подстерегающие человека, работающего на компьютере. Выполнять правила, позволяющие обеспечить информационную безопасность. Игра. Работать по правилам игры. Составлять кроссворд. ЭОР. Выполнять правила работы за компьютером.
17.	январь	Компьютер и здоровье. Гимнастика на уроках информатики.	Приводить примеры влияния компьютера на здоровье человека. Упражнения для снятия мышечного напряжения при работе на компьютере. Комплекс упражнений гимнастики для

			глаз. Пальчиковая гимнастика.
18.	январь	Технология работы с текстовой информацией. Работа с текстовой информацией на компьютере.	Перечислять устройства, необходимые для работы с текстовой информацией на компьютере. Игра. Работать по правилам игры. ЭОР. Перечислять возможности, предоставляемые компьютером при работе с текстом. Вводить информацию с помощью клавиатуры (клавиатурный тренажёр). Продолжение таблицы

19.	январь	Текстовый редактор. Ввод данных. Работа с документом.	Запускать текстовый редактор. Выделять смысловые зоны окна текстового редактора. Создавать, вводить текст и сохранять текстовый документ. Анализировать, сравнивать и обобщать информацию. Игра. Работать по правилам игры. ЭОР. Осуществлять поиск фразы в тексте. Вводить информацию с помощью клавиатуры (клавиатурный тренажёр).
20.	февраль	Редактирование	Осуществлять редактирование документа. Игра. Работать по правилам игры. ЭОР. Вводить информацию с помощью клавиатуры. Редактировать документ. Использовать комбинацию клавиш для копирования (перемещения) фрагмента документа
21.	февраль	Форматирование шрифта.	Изменять шрифт, размер, цвет, начертание символов. Игра. Работать по правилам игры. Кодирование информации. ЭОР. Вводить информацию с помощью клавиатуры (клавиатурный тренажёр).
22.	февраль	Форматирование абзаца.	Определять, какое выравнивание было использовано. Использовать для оформления документа выравнивание. Игра. Работать по правилам игры. Сравнивать информацию. ЭОР. Вводить информацию с помощью клавиатуры (клавиатурный тренажёр).

23.	февраль	Добавление изображений в текстовый документ.	Создавать (добавлять) рисунок в текстовом редакторе в документ. Игра. Работать по правилам игры. Проводить несложные исследования. ЭОР. Вводить информацию с помощью клавиатуры (клавиатурный тренажёр).
24.	март	Графические коллекции текстового редактора.	Работа с графической коллекцией текстового редактора. Анализировать, сравнивать, обобщать информацию, представленную в разном виде. Представлять информацию в текстовой и графической форме. Игра. Работать по правилам игры. ЭОР. Вводить информацию с помощью клавиатуры, используя графические объекты и рисунки.
25.	март	Технология работы с числовой информацией. Программа «Калькулятор»	Запускать программу «Калькулятор». Выделять смысловые зоны окна программы. Выполнять вычисления с использованием программы «Калькулятор». Игра. Работать по правилам игры. Анализировать информацию. Продолжать числовой ряд. ЭОР. Определять математические операции, совершаемые над числами. Определять закономерность появления объектов
26.	март	Обработка текстовой информации.	Набор текста на компьютере. Исправление набранного текста. Игра. Работать по правилам игры. ЭОР. Вводить информацию с помощью клавиатуры (клавиатурный тренажер)
27.	апрель	Технология работы с графической информацией. Графические редакторы.	Перечислять возможности, предоставляемые графическими редакторами для создания изображения. Запускать графический редактор. Игра. Работать по правилам игры. ЭОР. Выделять смысловые зоны окна текстового редактора.
28.	апрель	Создание изображений.	Использовать при создании изображения копирование, перемещение, удаление фрагмента изображения. Использовать клавишу Shift для рисования квадрата (окружности). Игра. Работать по правилам игры. Анализировать, сравнивать информацию, представленную в графической форме. ЭОР. Использовать кнопки мыши для копирования и перемещения объектов

29.	апрель	Добавление текста к рисунку.	<p>Добавлять текст к изображению в графическом редакторе.</p> <p>Изменять размер и форму фрагмента изображения.</p> <p>Игра. Работать по правилам игры.</p> <p>Анализировать, сравнивать информацию.</p> <p>Конструировать рисунок из его частей.</p> <p>ЭОР. Перемещать и копировать графические объекты несколькими способами.</p>
-----	--------	------------------------------	--

30.	апрель	Отражение изображений.	<p>Использовать отражение по вертикали (горизонтально) при создании изображений.</p> <p>Выделять фрагмент изображения, из которого путём отражения изменения размера строится весь рисунок.</p> <p>Игра. Работать по правилам игры.</p> <p>ЭОР. Закрашивать клетки симметрично заданным.</p>
31.	май	Создание слайд-шоу	<p>Запускать редактор слайд-шоу.</p> <p>Выделять смысловые зоны окна редактора.</p> <p>Реализовывать этапы создания слайд-шоу: написать сценарий; отсканировать необходимые изображения, найти подходящую музыку и сохранить всё в одной папке; добавить изображения и музыку в программу (запись видео); смонтировать фильм; сохранить выполненную работу.</p> <p>Работать в группе.</p> <p>Осуществлять поиск нужной информации.</p> <p>Анализировать, сравнивать, обобщать информацию, представленную в разном виде.</p> <p>Игра. Работать по правилам игры. Кодирование информации.</p> <p>ЭОР. Знакомство с моделью формирования цвета.</p>
32.	май	Проект: слайд-шоу «Мой класс».	<p>Перечислять шаги, которые необходимо выполнять для создания слайд-шоу.</p> <p>Осуществлять поиск информации по заданной теме.</p> <p>Игра. Работать по правилам игры</p> <p>ЭОР. Вводить информацию с помощью клавиатуры (клавиатурный тренажер)</p>
33.	май	Компьютерные игры. История появления компьютерных игр.	<p>История появления компьютерных игр.</p> <p>Жанры компьютерных игр.</p> <p>Игра. Работать по правилам игры.</p> <p>ЭОР. Использование кнопок мыши и клавиатуры в компьютерных играх.</p>
34.	май	Использование компьютерных игр в обучении.	<p>Обучающие компьютерные игры для младших школьников.</p> <p>Польза обучающих компьютерных игр.</p> <p>Игра. Работать по правилам игры.</p>

			ЭОР. Выполнять правила компьютерной игры.
--	--	--	---