

МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №2»
ГОРОДА ЯСНОГОРСКА ТУЛЬСКОЙ ОБЛАСТИ

Согласовано:
Зам. директора по У ВР

 Е.В. Бирюкова



Утверждаю:
Директор МОУ «СОШ №2»
Н.В. Трофимова

Приказ №127 от 01.09.2015 г.

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

Направленность: социальная
Срок реализации 1 год.

Принято на заседании педагогического совета
Протокол № 1 от 28.08.2015 г.

Составитель:
учитель начальных классов
Титаренко В. А.

ЯСНОГОРСК
2015 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

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 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/неуспешности 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 завершения на основе его оценки и учёта характерных 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 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 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.	<p>Следовать рекомендациям по безопасной работе в классе с вычислительной техникой, в том числе с компьютером.</p> <p>Следовать гигиеническим рекомендациям (зарядка для глаз, пальцев рук).</p> <p>Игра. Работать по правилам игры. Строить и объяснять простейшие логические выражения.</p> <p>Анализировать, сравнивать и обобщать информацию. Использовать информацию для устранения причинно-следственных связей.</p> <p>ЭОР. Следовать рекомендациям по безопасной работе в классе с вычислительной техникой, в том числе с компьютером.</p>

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. Сравнить 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. Сравнить 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. Сравнивать полученную информацию.</p> <p>ЭОР. Пользоваться основными элементами Интерфейса компьютерных программ.</p>
5.	октябрь	<p>Организация хранения информации в компьютере. Файлы.</p>	<p>Создавать и сохранять файлы. Составлять имя файла. Игра. Работать по правилам игры. Сравнивать полученную информацию. ЭОР. Составлять имя файла. Перечислять типы файлов.</p>
6.	октябрь	<p>Организация хранения информации в компьютере. Папки.</p>	<p>Создавать и сохранять папки.</p> <p>Определять количество элементов в папке.</p> <p>Определять содержимое папки.</p> <p>Игра. Работать по правилам игры. Анализировать информацию.</p> <p>ЭОР. Организовывать информацию (деревья).</p>

7.	октябрь	Работа с файлами и папками.	<p>Переименовывать, копировать, перемещать, удалять файлы (папки).</p> <p>Игра. Работать по правилам игры. Декодирование информации.</p> <p>ЭОР. Совершать операции выделения, копирования, перемещения и удаления файлов различными способами.</p>
8.	октябрь	Резервное время	
9.	ноябрь	Информационная деятельность человека. Компьютерные сети.	Приводить примеры информационной деятельности человека.
10.	ноябрь	Компьютерные сети. Информационная деятельность человека.	<p>Анализировать данные, представленные с помощью диаграммы.</p> <p>Игра. Работать по правилам игры. Проводить несложные исследования.</p> <p>ЭОР. Приводить примеры, как и для чего компьютер может быть использован человеком.</p>
11	ноябрь	Поиск информации. Библиотека.	<p>Осуществлять поиск информации, используя алфавитный (систематический) каталог.</p> <p>Продолжение таблицы.</p>

			<p>Игра. Работать по правилам игры. Осуществлять поиск информации в соответствии с заданием.</p> <p>Анализировать, обобщать информацию.</p> <p>ЭОР. Осуществлять поиск информации в соответствии с заданием.</p> <p>Использовать интерактивный словарь.</p>
--	--	--	---

12.	ноябрь	Поиск информации. Компьютер.	<p>Осуществлять поиск файла или папки на компьютере.</p> <p>Игра. Работать по правилам игры.</p> <p>ЭОР. Использовать программу «Проводник».</p>
13.	декабрь	Компьютерные сети.	<p>Определение ключевых слов (фраз) для поиска необходимой информации.</p> <p>Под руководством учителя осуществлять поиск информации по ключевым словам, по тематическим каталогам, по известному адресу в сети Интернет.</p> <p>Перечислять возможности компьютерных</p>

			<p>сетей.</p> <p>Анализировать информацию, представленную в различной форме.</p> <p>Игра. Работать по правилам игры.</p> <p>ЭОР. Использовать при работе в Сети сетевой этикет.</p>
14.	декабрь	Общение и Интернет.	<p>Создавать и отправлять сообщение по электронной почте (с помощью учителя).</p> <p>Перечислять правила, которые необходимо соблюдать при создании письма.</p> <p>Игра. Работать по правилам игры. Продолжение таблицы.</p> <p>Осуществлять поиск информации в соответствии с заданием. Анализировать, обобщать информацию.</p> <p>ЭОР. Создавать электронное письмо, соблюдая правила.</p>

15.	декабрь	Компьютерные вирусы. Антивирусные	Перечислять последствия и возможные пути заражения компьютера вирусом.
-----	---------	--------------------------------------	--

		программы.	<p>Перечислять основные способы защиты компьютера от вирусов.</p> <p>Под руководством учителя проверять компьютер на наличие вирусов.</p> <p>Игра. Работать по правилам игры.</p> <p>Искать информацию в сети</p> <p>Интернет.</p> <p>ЭОР. Выполнять правила работы за компьютером.</p>
16.	декабрь	Информационная безопасность личности	<p>Перечислять опасности, подстерегающие человека, работающего на компьютере.</p> <p>Выполнять правила, позволяющие обеспечить информационную безопасность.</p> <p>Игра. Работать по правилам игры.</p> <p>Составлять кроссворд.</p> <p>ЭОР. Выполнять правила работы за компьютером.</p>
17.	январь	Резервное время	
18.	январь	Технология работы с текстовой информацией. Работа с текстовой	<p>Перечислять устройства, необходимые для работы с текстовой информацией на компьютере.</p>

		информацией на компьютере.	<p>Игра. Работать по правилам игры.</p> <p>ЭОР. Перечислять возможности, предоставляемые компьютером при работе с текстом. Вводить информацию с помощью клавиатуры (клавиатурный тренажёр).</p> <p>Продолжение таблицы</p>
--	--	----------------------------	---

19.	январь	<p>Текстовый редактор.</p> <p>Ввод данных.</p> <p>Работа с документом.</p>	<p>Запускать текстовый редактор.</p> <p>Выделять смысловые зоны окна текстового редактора.</p> <p>Создавать, вводить текст и сохранять текстовый документ.</p> <p>Анализировать, сравнивать и обобщать информацию.</p> <p>Игра. Работать по правилам игры.</p> <p>ЭОР. Осуществлять поиск фразы в тексте. Вводить информацию с помощью клавиатуры (клавиатурный тренажёр).</p>
20.	февраль	<p>Редактирование</p>	<p>Осуществлять редактирование документа.</p> <p>Игра. Работать по правилам игры.</p> <p>ЭОР. Вводить информацию с помощью</p>

			<p>клавиатуры.</p> <p>Редактировать документ.</p> <p>Использовать комбинацию клавиш для копирования (перемещения) фрагмента документа.</p>
21.	февраль	Форматирование	<p>Изменять шрифт, размер, цвет, начертание символов.</p> <p>Игра. Работать по правилам игры.</p> <p>Кодирование информации.</p> <p>ЭОР. Вводить информацию с помощью клавиатуры (клавиатурный тренажёр).</p>
22.	март	прооо	<p>Определять, какое выравнивание было использовано.</p> <p>Использовать для оформления документа выравнивание.</p> <p>Игра. Работать по правилам игры.</p> <p>Сравнивать информацию.</p> <p>ЭОР. Вводить информацию с помощью клавиатуры (клавиатурный тренажёр).</p>

23.	март	Добавление изображений в текстовый документ.	<p>Создавать (добавлять) рисунок в текстовом редакторе в документ.</p> <p>Игра. Работать по правилам игры. Проводить несложные исследования.</p> <p>ЭОР. Вводить информацию с помощью клавиатуры (клавиатурный тренажёр).</p>
24.	апрель	Проект.	<p>Работать в группе. Осуществлять поиск нужной информации.</p> <p>Анализировать, сравнивать, обобщать информацию, представленную в разном виде.</p> <p>Представлять информацию в текстовой и графической форме.</p>
25.	апрель	Технология работы с Числовой информацией.	<p>Запускать программу «Калькулятор».</p> <p>Выделять смысловые зоны окна программы.</p> <p>Выполнять вычисления с использованием программы «Калькулятор».</p> <p>Игра. Работать по правилам игры. Анализировать информацию. Продолжать числовой ряд.</p> <p>ЭОР. Определять математические операции, совершаемые над числами. Определять закономерность появления объектов.</p>

26.	апрель	Резервное время.	
27.	апрель	Технология работы с графической информацией.	<p>Перечислять возможности, предоставляемые графическими редакторами для создания изображения.</p> <p>Запускать графический редактор. Выделять смысловые зоны окна текстового редактора.</p>
28.	апрель	Тестовый редактор. Ввод данных.	<p>Использовать при создании изображения копирование, перемещение, удаление фрагмента изображения.</p> <p>Использовать клавишу Shift для рисования квадрата (окружности).</p> <p>Игра. Работать по правилам игры.</p> <p>Анализировать, сравнивать информацию, представленную в графической форме.</p> <p>ЭОР. Использовать кнопки мыши для копирования и перемещения объектов.</p>

29. 30.	апрель май	Добавление текста и графические изображений.	<p>Добавлять текст к изображению</p> <p>Исключением редирекция по вертикали (горизонтали) при создании изображений.</p> <p>Изменять размер и форму фрагмента изображения, из которого путём отражения изменения</p> <p>Пример работы со скриншотом.</p> <p>Игры. Работать, красить и игры. информацию.</p> <p>ЭОР . Закрашивать клетки симметрично</p> <p>Конструировать рисунок из его частей.</p>
31.	май	Создание слайд-шоу	<p>ЭОР. Работать в редакторе слайдов</p> <p>графические объекты несколькими способами.</p> <p>Выделять смысловые зоны окна редактора.</p>
			Реализовывать этапы создания слайд-шоу:

			<p>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.		<p>Проект: слайд-шоу «Наши питомцы».</p>	<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>
33,34	май	Резервное время	