

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
«Начальная общеобразовательная школа № 7 имени В.И. Ефремовой» г. Усинска
Усинск кар «В.И. Ефремова нима 7№-а начальн й общеобразовательн й школа»
муниципальн й автономн й общеобразовательн й вел данін»

Рассмотрено
на заседании МО учителей
начальных классов
Протокол № 1
30 августа 2018 года

Утверждено приказом по школе
от 31 августа 2018 № 279

Принято
на заседании педагогического совета
Протокол № 1
30 августа 2018 года

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

«Компьютерный мир»

(наименование предмета)

начальное общее, 3 классы

(уровень образования, класс)

1 год

(срок реализации программы)

Разработчик программы:
Свистунова А.В., учитель начальных классов

Оглавление

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА	3
ЛИЧНОСТНЫЕ, МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ И ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ	4
СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ	6
ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ.....	8

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

На сегодняшний день компьютерная грамотность нужна любому современному человеку, компьютер используется в самых разных областях: обучение, развлечение, работа, общение и т.д. Чтобы приобрести навыки работы на компьютере, необходимы начальные, базовые знания. Без них любой пользователь персонального компьютера будет чувствовать себя неуверенно, пытаться выполнять действия наугад. Педагоги во внеурочной деятельности могут помочь ребятам овладеть компьютером и научить применять эти знания на практике.

Ребенок в современном информационном обществе должен уметь работать на компьютере, находить нужную информацию в различных информационных источниках (электронных энциклопедиях, Интернете), обрабатывать ее и использовать приобретенные знания и навыки в жизни. Учащиеся младших классов выражают большой интерес к работе на компьютере и обладают психологической готовностью к активной встрече с ним. Общение с компьютером увеличивает потребность в приобретении знаний, продолжении образования. В младшем школьном возрасте происходит постепенная смена ведущей деятельности, переход от игры к учебе. При этом игра сохраняет свою ведущую роль. Поэтому значительное место на занятиях занимают игры. Возможность опоры на игровую деятельность позволяет сделать интересными и осмысленными любую учебную деятельность. Дети при восприятии материала обращают внимание на яркую подачу его, эмоциональную окраску, в связи с этим основной формой объяснения материала является демонстрация.

Программа внеурочной деятельности «Компьютерный мир» рассчитана на детей младшего школьного возраста, то есть для учащихся 3 классов.

Программа составлена с учетом санитарно-гигиенических требований, возрастных особенностей учащихся младшего школьного возраста и рассчитана на работу в учебном компьютерном классе, в котором должно быть 10-12 учебных мест и одно рабочее место – для преподавателя.

Занятия проводятся по группам, 1 раз в неделю. Во время занятия обязательными являются физкультурные минутки, гимнастика для глаз. Занятия проводятся в нетрадиционной форме с использованием разнообразных дидактических игр.

Срок освоения программы – 1 год.

Объем курса - 34 часа.

Цель программы:

формирование основ информационно-коммуникационной компетентности (овладение младшими школьниками навыками работы на компьютере, умением работать с различными видами информации и освоение основ проектно-творческой деятельности).

Задачи программы:

1. Формировать общеучебные и общекультурные навыки работы с информацией (*формирование умений грамотно пользоваться источниками информации, правильно организовать информационный процесс*).
2. Познакомить школьников с видами и основными свойствами информации, научить их приёмам организации информации и планирования деятельности.
3. Дать школьникам первоначальное представление о компьютере и современных информационных и коммуникационных технологиях.
4. Научить учащихся работать с программами Writer, Paint.
5. Научить учащихся работе на компьютере с использованием интегрированной графической среды ПервоЛого.
6. Научить учащихся находить информацию в Интернете.
7. Приобщить к проектно-творческой деятельности.
8. Формировать эмоционально-положительное отношение к компьютерам.

ЛИЧНОСТНЫЕ, МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ И ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

должны знать:

- правила техники безопасности;
- основные устройства ПК;
- правила работы за компьютером;
- виды информации и действия с ней;
- назначение и возможности графического редактора PAINT;
- возможности текстового редактора Writer;

должны уметь:

- соблюдать требования безопасности труда и пожарной безопасности;
- включить, выключить компьютер;
- работать с устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, дисководы);
- запускать нужные программы, выбирать пункты меню, правильно закрыть программу.
- работать с программами Word, Paint;
- составлять и защищать творческие мини-проекты.

Кроме того у учащихся должен быть сформирован познавательный интерес к предмету и представления об информатике. Полученные знания и умения учащихся способствуют развитию мышления и формированию информационной культуры младших школьников.

На конец обучения мы можем говорить только о начале формирования результатов освоения программы. В связи с этим можно выделить основные направления работы учителя по начальному формированию универсальных учебных действий.

Личностные

- внутренняя позиция школьника на основе положительного отношения к школе;
- положительная мотивация и познавательный интерес к изучению курса;
- способность к самооценке;
- начальные навыки сотрудничества в разных ситуациях;

Метапредметные

Познавательные

- начало формирования навыка поиска необходимой информации для выполнения учебных заданий;
- сбор информации;
- обработка информации (*с помощью ИКТ*);
- анализ информации;
- передача информации (устным, письменным, цифровым способами);
- контролировать и оценивать процесс и результат деятельности;
- моделировать, т.е. выделять и обобщенно фиксировать группы существенных признаков объектов с целью решения конкретных задач;
- подведение под понятие на основе распознавания объектов, выделения существенных признаков;
- синтез;
- сравнение;
- классификация по заданным критериям;
- установление аналогий;
- построение рассуждения.

Регулятивные

- начальные навыки умения формулировать и удерживать учебную задачу;
- преобразовывать практическую задачу в познавательную;
- выбирать действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
- умение выполнять учебные действия в устной форме;
- использовать речь для регуляции своего действия;
- сличать способ действия и его результат с заданным эталоном с целью обнаружения отклонений и отличий от эталона;
- адекватно воспринимать предложения учителей, товарищей, родителей и других людей по исправлению допущенных ошибок;
- выделять и формулировать то, что уже усвоено и что еще нужно усвоить, определять качество и уровня усвоения;

Коммуникативные:

- работать в группе, учитывать мнения партнеров, отличные от собственных;
- ставить вопросы;

- обращаться за помощью;
- формулировать свои затруднения;
- предлагать помощь и сотрудничество;
- слушать собеседника;
- договариваться и приходить к общему решению;
- осуществлять взаимный контроль.

Методы контроля: консультация, доклад, защита исследовательских работ, выступление, выставка, презентация, мини-конференция, научно-исследовательская конференция, участие в конкурсах исследовательских работ. Теоретические знания оцениваются через участие во внеклассных мероприятиях - игра «Веселая информатика», конкурс «Юные информатики».

Технологии, методики:

- уровневая дифференциация;
- проблемное обучение;
- моделирующая деятельность;
- поисковая деятельность;
- информационно-коммуникационные технологии;
- здоровьесберегающие технологии;
-

Ожидаемый результат:

1. По окончании обучения учащиеся должны демонстрировать сформированные умения и навыки работы на компьютере и применять их в практической деятельности и повседневной жизни.
2. Создание банка данных детских работ (статей, рисунков, презентаций) для использования в учебно-воспитательном процессе.
3. Совершенствование материально-технической базы.

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

В программе курса “Компьютерный мир” выделяется 4 основных раздела:

1. Введение. Правила техники безопасности в кабинете информатики.

Знакомство с учащимися. Знакомство с правилами поведения и техникой безопасности в кабинете информатики. Вводная беседа о возможностях компьютера.

2. Мы в мире информации.

Понятие об информации. Информация в нашей жизни. Информация окружающего мира. Формы представления информации. Способы обработки

информации. Что можно делать с информацией? Получение, преобразование, передача, хранение информации. Кодирование и декодирование информации.

3. Устройство компьютера.

Основные устройства компьютера. Функции основных устройств компьютера. Назначение и взаимосвязь устройств компьютера. Компьютер как вычислительное устройство. Знакомство с клавиатурным тренажером.

4. Компьютер – мой помощник.

Прикладные программы компьютера. Обработка графической информации на компьютере. Графические редакторы. Обработка текстовой информации на компьютере. Текстовые редакторы. Запись и считывание информации с диска.

Введение

Правила техники безопасности при работе с компьютером и в кабинете информатики.

Знакомство с компьютером

Знакомство с компьютером. Роль компьютера в жизни человека. Диагностика ИК-компетентности учащихся. Основные устройства компьютера, их взаимодействие. Функции и управление компьютерной мышью. Клавиши клавиатуры, значение клавиатуры и ее функции. Элементы операционной системы. Графический редактор Tux Paint.

Виды информации и действия с ней.

Понятие информации, виды информации. Получение, хранение, передача и обработка информации. Кодирование информации. Игра «открытие видов информации».

Учимся рисовать

Графический редактор Paint. Панель опций, панель инструментов, палитра, область выделения. Разработка и редактирование изображения. Сохранение рисунка на жестком диске. Копирование, печать рисунков. Проведение игры «Сказочное существо».

Создаем текст

Программа Writer, окно программы, элементы окна, программы, документа. Ввод текста, непечатаемые знаки, отмена, возврат и повтор действий, параметры шрифта, цвет текста, применение эффектов, текст-объявление. Создание текста поздравительной открытки. Выделение, копирование, перемещение, удаление текста, редактирование текста. Автофигуры, вставка и редактирование рисунков, надписи Word Art. Проведение игры «Путешествие в страну Зазеркалье».

Ресурсное обеспечение программы

Аппаратные средства:

- мультимедийные ПК;
- локальная сеть;
- мультимедиапроектор;
- принтер;
- сканер;

Программные средства:

- операционная система Windows;
 - полный пакт офисных приложений Microsoft Office;
- растровые и векторные графические редакторы

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

№ п/п	Тема занятия	Содержание занятия	Кол-во часов
1	Введение в предмет. Правила техники безопасности, правила поведения в компьютерном классе. Возможности персонального компьютера.	Техника безопасности и организация рабочего рабочего места. Правила работы за компьютером.	1
2	Компьютер и его основные устройства.	Знакомство с основными устройствами компьютера. Включение и выключение компьютера.	1
3	Мышь. Управление мышью.	Освоение приемов работы с мышью. Работа в графическом редакторе Tux Paint. Раскрашивание готовых рисунков.	1
4	Пиктограмма.	Освоение действий с объектами рабочего стола. Запуск и завершение программ. Работа в графическом редакторе Tux Paint. Работа с инструментом Штамп.	1
5	Компьютерное окно.	Освоение действий с окном: перемещение, изменение размера, свертывание, завершение работы.	1
6	Клавиатура.	Знакомство с основными кнопками клавиатуры. Начальные навыки работы с клавиатурой.	1

7-8	Информация вокруг нас. Как мы получаем информацию.	Понятие об информации. Информация в нашей жизни. Информация окружающего мира. Формы представления информации. Работа в графическом редакторе Tux Paint. Работа с инструментом Формы.	2
9	Графический редактор Paint. Первое знакомство.	Знакомство с интерфейсом графического редактора. Открытие программы.	1
10	Инструментарий программы Paint. Меню и палитра цветов.	Создание компьютерного рисунка с помощью кисти.	1
11	Настройка инструментов.	Изображение геометрических фигур на рисунке. Использование команды ОТМЕНИТЬ	1
12-13	Сохранение рисунка в файле, открытие файла для продолжения работы.	Построение сложного рисунка из геометрических фигур. Сохранение рисунка на компьютере. Открытие рисунка.	2
14	Работа с фрагментами.	Знакомство с инструментом Выделение.	1
15	Сборка рисунка из деталей.	Разборка и сборка фигур. Рисование пирамиды.	1
16-17	Творческий проект «Зимняя сказка»	Выполнение практической работы.	2
18	Построение с помощью клавиши Shift.	Рисование кубика с помощью клавиши Shift.	1
19-20	Конструирование. Меню готовых форм.	Конструирование и создание композиций из отдельных типовых инструментов.	2
21	Пиксель. Изменение масштаба рисунка.	Знакомство с новыми понятиями пиксель, масштаб.	1
22	Текстовый редактор Writer. Структура окна программы.	Знакомство с текстовым редактором. Создание,	1

		открытие и сохранение документа.	
23- 24	Шрифты. Цвет шрифта. Размер.	Набор текста разным шрифтом.	2
25	Редактирование текста.	Форматирование текста	1
26	Копируем текст.	Вырезание, копирование и вставка текста	1
27	Набор и форматирование текста.	Работа с фрагментами текста.	1
28- 29	Таблицы. Списки.	Создание таблиц	2
30	Инструменты рисования.	Использование инструментов рисования	1
31	Картинки и художественный текст.	Вставка рисунка в текстовый документ.	1
32 - 33	Практическая работа «Мои любимые произведения».		2
34	Итоговое занятие.		1