

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Начальная школа – детский сад №14»



**Рабочая программа по курсу
внеурочной деятельности
«Компьютер – твой друг»
(общеинтеллектуальной направленности)
1 класс**

Разработал:
Феоктистова Д.М.
учитель начальных классов

2019 – 2020 учебный год

Пояснительная записка

Программа по курсу внеурочной деятельности «Компьютер – твой друг» рассчитана на учащихся 1-4 классов, не изучающих предмет «Информатика» в начальных классах, реализуется в рамках модели «1 ученик: компьютер» и направлена на реализацию требований стандарта к личностным, метапредметным и предметным результатам освоения основной образовательной программы начального общего образования, которая обеспечивает становление и развитие учебной и общепользовательской ИКТ-компетентности. Разработка и внедрение образовательных решений в рамках модели «1 ученик: 1 компьютер» являются одной из наиболее актуальных задач современного образования. Курс проводится в рамках внеурочной деятельности общеинтеллектуального направления.

Программа по курсу внеурочной деятельности «Компьютер-твой друг» для учащихся 1 класса, рассчитана на 33 ч (1 ч в неделю. 33 учебные недели в год . с учетом праздничных, выходных дней) , что предусмотрено основной образовательной программой и учебным планом МБОУ «Начальная школа — детский сад №14»» и соответствует годовому календарному графику школы на 2019 - 2020 учебный год.

Многие предметные знания и способы деятельности (включая использование средств ИКТ), освоенные учащимися на базе данной программы, находят применение как в рамках образовательного процесса при изучении различных предметных областей, так и в реальных жизненных ситуациях, становятся значимыми для развития качеств личности, т.е. ориентированы на формирование метапредметных и личностных результатов.

Программа предполагает, что при переходе из одного класса в другой объем и уровень знаний должен расширяться, углубляться и дополняться. Начинать проведение занятий в рамках данной программы возможно с любого класса в рамках реализации модели «1 ученик:1 компьютер». Программа реализуется в форме групповых занятий.

Планируемые результаты курса «Компьютер-твой друг»

В результате изучения данной программы на ступени начального общего образования начинается формирование навыков, необходимых для жизни и работы в современном высокотехнологичном обществе. Учащиеся приобретут опыт работы с гипермедийными информационными объектами, в которых объединяются текст, наглядно-графические изображения, цифровые данные, неподвижные и движущиеся изображения, звук, ссылки и базы данных и которые могут передаваться как устно, так и с помощью телекоммуникационных технологий или размещаться в Интернете.

Личностные результаты

К личностным результатам освоения информационных и коммуникационных технологий как инструмента в учёбе и повседневной жизни можно отнести:

- 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.

Метапредметные результаты

Регулятивные универсальные учебные действия:

Учащиеся научатся:

- освоению способов решения проблем творческого характера в жизненных ситуациях;
- формированию умений ставить цель – создание творческой работы, планировать достижение этой цели, создавать вспомогательные эскизы в процессе работы;
- оцениванию получающегося творческого продукта и соотносению его с изначальным замыслом, выполнение по необходимости коррекции либо продукта, либо замысла.

Познавательные универсальные учебные действия:

Учащиеся научатся:

- поиску информации в индивидуальных информационных архивах учащегося, информационной среде образовательного учреждения, в федеральных хранилищах информационных образовательных ресурсов;

- использованию средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных, познавательных и творческих задач.

Коммуникативные универсальные учебные действия:

Учащиеся научатся:

- созданию гипермедиа сообщений, включающих текст, набираемый на клавиатуре, цифровые данные, неподвижные и движущиеся, записанные и созданные изображения и звуки, ссылки между элементами сообщения;
- подготовке выступления с аудиовизуальной поддержкой.

Предметные результаты

Учащиеся научатся:

- как правильно и безопасно вести себя в компьютерном классе;
- для чего нужны основные устройства компьютера;
- что такое полное имя файла;

Учащиеся получат возможность научиться:

- пользоваться мышью и клавиатурой;
- запускать компьютерные программы и завершать работу с ними.
- создавать папки (каталоги);
- удалять файлы и папки (каталоги);
- копировать файлы и папки (каталоги);
- перемещать файлы и папки (каталоги);
- сохранять созданный проект и вносить в него изменения
- набирать текст на клавиатуре;
- сохранять набранные тексты, открывать ранее сохранённые текстовые документы и редактировать их;
- копировать, вставлять и удалять фрагменты текста;
- устанавливать шрифт текста, цвет, размер и начертание букв;
- подбирать подходящее шрифтовое оформление для разных частей текстового документа;
- составлять тексты, предназначенные для какой-либо цели, и создавать их при помощи компьютера, используя разное шрифтовое оформление;
- вставлять изображения в печатную публикацию;
- создавать схемы и включать их в печатную публикацию;
- создавать таблицы и включать их в печатную публикацию;
- красиво оформлять печатные публикации, применяя рисунки, фотографии, схемы и таблицы;
- составлять печатные публикации, предназначенные для какой-либо цели, и создавать их при помощи компьютера;
- создавать эскизы электронных публикаций и по этим эскизам создавать публикации с использованием гиперссылок;
- включать в электронную публикацию звуковые, видео- и анимационные элементы;
- искать, находить и сохранять тексты, найденные с помощью поисковых систем;
- искать, находить и сохранять изображения, найденные с помощью поисковых систем.

Содержание курса.

№ раздела	Название раздела	Количество часов		Примечания
		Авторская программа	Рабочая программа учителя	
1	Знакомство с компьютером	3	3	
2	Работа с графическими редакторами	9	9	
3	Введение в логику	12	12	
4	«Лего»	7	7	
5	Повторение	2	2	
	Всего	33	33	

Формы организации и виды деятельности

Программа курса ориентирована на большой объем практических, творческих работ с использованием компьютера. Работы с компьютером могут проводиться в следующих формах. Это:

- ДЕМОНСТРАЦИОННАЯ - работу на компьютере выполняет учитель, а учащиеся наблюдают.
- ФРОНТАЛЬНАЯ - недлительная, но синхронная работа учащихся по освоению или закреплению материала под руководством учителя.
- САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ- выполнение самостоятельной работы с компьютером в пределах одного, двух или части урока. Учитель обеспечивает индивидуальный контроль за работой учащихся.
- ТВОРЧЕСКИЙ ПРОЕКТ – выполнение работы в микро группах на протяжении нескольких занятий
- РАБОТА КОНСУЛЬТАНТОВ – Ученик контролирует работу всей группы .

В каждом занятии прослеживаются три части:

- игровая;
- теоретическая;
- практическая.

Тематическое планирование и основные виды деятельности учащихся

1 класс

№ уроков	Плановые сроки прохождения тем	Фактические сроки (и/или коррекция)	Наименование разделов и тем	Характеристика деятельности учащихся
Знакомство с компьютером (3ч., 1 час в неделю)				
1	09.09.		Компьютеры в школе. Техника безопасности при работе с компьютером. Основные устройства компьютера.	Ознакомить обучающихся с техникой безопасности при работе с компьютером.
2	16.09.		Понятие и назначение курсора. Управление мышью.	Понимание термина операционная система, рабочий стол, файлы, папки, сменные носители.
3	23.09.		Файлы. Папки (каталоги). Операции над файлами и папками (каталогами). Сменные носители.	Научиться работать с клавиатурой, мышкой, работать за компьютером. Ориентироваться на рабочем столе Научится работать с папками. Уметь дублировать учителя, работать за компьютером.
Работа с графическими редакторами (9 ч, 1 час в неделю)				
4	30.09.		Клавиатура. Упражнения из серии «Ловкие ручки»	Познакомить обучающихся с созданием и хранением информации, с текстовым редактором, с обработкой текстов.
5	07.10.		Дизайн текста. Выделения, выравнивания. Классификация шрифтов. Размер, курсив, жирность.	Научить обучающихся работать с дизайном текста, выделением, выравниванием классификацией шрифтов. Умение изменять размер и виды шрифта.
6	14.10.		Построение таблиц. Табличная информация. Средства построения таблиц.	Ознакомить обучающихся с построением таблиц и их видами, умением размещать в них информацию.
7	21.10.		Программа для рисования Paint. Инструменты: Карандаш, Кисть, Распылитель, Ластик, Надпись.	Использовать полученные знания о текстовом редакторе для создания и видоизменения таблиц.
8	28.10.		Устройство и работа цифровой фотокамеры. Цифровая фотография.	
9	11.11.		Устройство и работа сканера, монитора, принтера.	

10	18.11.		Работа в текстовом редакторе. Поздравительная открытка.	
11	25.11.		Знакомство с программой PowerPoint и Keynote. Составление простейшей презентации	
12	02.12.		Добавление в презентацию картинок, арт текстов.	
Введение в логику (12ч, 1 час в неделю)				
13	09.12.		Упражнения на развитие внимания	Познакомить обучающихся с вставкой картинок и рисунков в текст и использование Word Art в названиях. Ознакомить обучающихся с основными инструментами рисования: карандашом. Кистью, распылителем, ластиком. Познакомить обучающихся с программой презентаций Microsoft Power Point. Научить обучающихся с приёмами вставки рисунков и картинок в презентацию. Ознакомить обучающихся с приёмами вставки текстовой информации на слайд.
14	16.12.		Упражнения на развитие внимания	
15	23.12.		Логика и конструирование	
16	13.01.		Логика и конструирование	
17	20.01.		Симметрия	
18	27.01.		Симметрия	
19	03.02.		Закономерность в ряду предметов или чисел.	
20	10.02		Закономерность в ряду предметов или чисел.	
21	24.02.		Выявление причинно-следственных связей.	
22	02.03.		Выявление причинно-следственных связей.	
23	09.03.		Решение логических задач	
24	16.03.		Решение логических задач	
Человек и вода (3ч.)				
25	06.04.		Игры с конструктором «Лего»	Выбирать нужные детали для конструирования; Соединять детали простыми способами («кирпичной кладкой»); Характеризовать различные соединения; Планировать свои действия;
26	13.04.		Конструирование собственных моделей.	
27	20.04.		Модель «Умная вертушка». Влияние размеров зубчатых колёс на вращение волчка.	

				Объединять детали в различную композицию;
28	27.04.		Модель «Крокодил»	Самостоятельно конструировать простейшие модели; Работать в коллективе; Находить сильные и слабые стороны конструкций; Отстаивать свой способ решения задачи; Грамотно выражать свои мысли.
29	04.05.		Конструирование по образцу и схеме. Игры с конструктором «Лего».	
30	11.05.		Конструирование по творческому замыслу	
31	11.05.		Зубчатые колёса. Зубчатое зацепление. Зубчатое вращение.	
Повторение (2 ч., 1 час в неделю)				
32	18.05.		Повторение изученного.	
33	18.05.		Повторение изученного.	