

Утверждено
Приказом
№128/1
от 31.08.2023г.

Директор школы:



Е.Н.Косырькова

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
по внеурочной деятельности
«КОМПЬЮТОРЁНОК»
для 1-4 класса
на 2023-2024 учебный год

1. Результаты освоения курса внеурочной деятельности

Личностные результаты

У обучающихся будут сформированы:

- интерес к предметно-исследовательской деятельности;
- ориентация на понимание предложений и оценок учителей и товарищей, на самоанализ и самоконтроль результата;
- *мотивация* своих действий; *выражение готовности* в любой ситуации поступить в соответствии с правилами поведения;
- *проявление* в конкретных ситуациях доброжелательности, доверия, внимательности;
- *выражение* положительное отношение к процессу познания: проявлять внимание, удивление, желание больше узнать;
- принятие и освоение социальной роли обучающегося,
- внутренняя позиция школьника на уровне положительного отношения к урокам информатики;
- оценивать жизненные ситуации с точки зрения общечеловеческих норм,
- понимание роли математических действий в жизни человека;
- освоение личностного смысла учения, желания учиться;
- актуализация примеров и сведений из личного жизненного опыта.

Метапредметные результаты

Эти требования достигаются при освоении теоретического содержания курса, при решении учебных задач в рабочей тетради и на компьютере, при выполнении проектов во внеурочное время – освоение УУД:

Регулятивные УУД:

- принимать и сохранять учебную задачу, понимать смысл инструкции учителя и вносить в нее коррективы;
- планировать свои действия в соответствии с учебными задачами, различая способ и результат собственных действий;
- самостоятельно находить несколько вариантов решения учебной задачи;
- осуществлять пошаговый контроль под руководством учителя и самостоятельно,
- самостоятельно организовывать свое рабочее место,
- принимать и сохранять учебную задачу,
- соотносить выполненное задание с образцом, предложенным учителем,
- принимать установленные правила в планировании и контроле способа решения;
- учитывать выделенные учителем ориентиры действия в учебном материале.

Познавательные УУД:

- поиск и выделение необходимой информации; применение методов

- информационного поиска, в том числе с помощью компьютерных средств;
- кодировать информацию в знаково-символической или графической форме;
 - на основе кодирования информации самостоятельно строить модели понятий;
 - сравнивать различные объекты: выделять из множества один или несколько объектов, имеющих общие свойства;
 - анализировать объекты с целью выделения признаков (существенных, несущественных);
 - моделировать — преобразовывать объекты из чувственной формы в модель, где выделены существенные характеристики объекта (пространственно-графическая или знаково-символическая);
 - осуществлять анализ объекта по нескольким существенным признакам,
 - отвечать на простые и сложные вопросы учителя, самим задавать вопросы, находить нужную информацию в учебнике,
 - проводить сравнение (по одному или нескольким основаниям, наглядное и по представлению, сопоставление и противопоставление), понимать выводы, сделанные на основе сравнения,
 - наблюдать и делать самостоятельные простые выводы,
 - использовать рисуночные и символические варианты математической записи,
 - ориентироваться в учебнике: определять умения, которые будут сформированы на основе изучения данного раздела;
 - группировать предметы, объекты на основе существенных признаков.

Коммуникативные УУД:

- принимать участие в работе парами и группами, используя речевые и другие коммуникативные средства, строить монологические высказывания;
- контролировать свои действия в коллективной работе;
- допускать существование различных точек зрения, учитывать позицию партнера в общении.
- выполнять различные роли в группе, сотрудничать в совместном решении проблемы (задачи)
- оформлять свои мысли в устной и письменной речи с учетом своих учебных и жизненных речевых ситуаций,
- участвовать в диалоге; слушать и понимать других, высказывать свою точку зрения на события, поступки,
- понимать содержание вопросов и воспроизводить вопросы.

Предметные результаты

Обучающиеся научатся:

- приобретение первоначальных представлений о компьютерной грамотности;
- умение представлять, анализировать и интерпретировать данные;
- приобретение первоначальных знаний о правилах создания предметной и информационной среды и умений применять их для выполнения учебно-познавательных и проектных задач;
- использование знаково-символических средств представления информации для создания моделей изучаемых объектов, схем решения учебных и

практических задач;

-умение вводить текст с помощью клавиатуры.

Обучающиеся получают возможность научиться:

- выделять свойства объекта; определять, какие из них существенны для решения поставленной задачи (достижения цели);
- представлять одну и ту же информацию об объекте различными способами: в виде текста, рисунка, таблицы, диаграммы, числами;
- кодировать и декодировать сообщения по предложенным правилам;
- пользоваться словарями для поиска сведений;
- соблюдать правила техники безопасности при работе с компьютером;
- при работе с программами выделять смысловые зоны экрана (окна);
- определять назначение пиктограмм в программах;
- набирать текст и исправлять ошибки в пределах строки (например, делать подписи под рисунком, заполнять клетки кроссворда и т. п.
- создавать изображения с использованием графических примитивов и редактировать их;
- с помощью музыкального редактора прослушивать, создавать и редактировать музыкальные фрагменты

2. Содержание курса внеурочной деятельности с указанием форм организации и видов деятельности.

№	Наименование раздела	Формы организации внеурочной деятельности	Виды деятельности
1	Учимся рисовать, использование графических редакторов	Практикум проекты демонстрация исследование групповая парная	<u>Знать</u> Правила техники безопасности при работе с компьютером. <u>Использовать</u> Графический редактор Paint. Панель опций, панель инструментов, палитра, область выделения. <u>Разрабатывать и редактировать</u> изображения. <u>Копировать печатать</u> рисунки.
2	Знакомство с приложениями (калькулятор, звукозапись, экранная лупа и пр)	Практикум проекты демонстрация исследование групповая парная	Познакомиться с приложениями. калькулятор, звукозапись, экранная лупа и пр). Формы использования данных приложений.
3	Создаем презентацию	Практикум проекты демонстрация исследование групповая парная	<u>Работать</u> в Программа Power Point, слайд, мультимедийная презентация. <u>Ориентироваться</u> в Панель инструментов, сохранять документы, завершение работы. <u>Создавать</u> презентации, добавление текста, оформление слайда, изменение дизайна. <u>Настраивать анимации</u> , вставка фигур. <u>Создание</u> собственной презентации на заданную тему.
4	Работа в программе WORD	Практикум проекты демонстрация исследование групповая парная	<u>Совершенствовать умения</u> <u>работать</u> в Программе WORD, окно программы, элементы окна, программы, документа. <u>Вводить</u> текста, непечатаемые

			<p>знаки, отмена, возврат и повтор действий, параметры шрифта, цвет текста, применение эффектов, текст- объявление.</p> <p><u>Создание</u> текста</p> <p>поздравительной открытки.</p> <p>Выделение, копирование, перемещение, удаление текста, редактирование текста.</p> <p>Автофигуры, <u>вставка и редактирование</u> рисунков, надписи Word Ar.</p>
5	Электронная таблица Microsoft Excel	Практикум проекты демонстрация исследование групповая парная	<u>Освоить</u> Программу Microsoft Excel, окно программы, элементы окна. <u>Работать</u> с диаграммами.
6	Интернет	Практикум проекты демонстрация исследование групповая парная	Глобальная компьютерная сеть Интернет. <u>Просмотр</u> Web-страниц. <u>Поиск</u> информации в Интернете. Передача информации. Электронная почта.
7	Учимся анимации на компьютере	Практикум проекты демонстрация исследование групповая парная	<p><u>Выбирать</u> жизненную ситуацию для выполнения итоговой творческой работы или <u>придумывать</u> свою.</p> <p><u>Выполнять</u> операции на компьютере, относящиеся к изучаемой технологии (например, выбор фона, предметов, персонажей, анимация персонажей, создание титров, сохранение и редактирование мультфильмов).</p> <p><u>Выполнять</u> итоговую</p>

			творческую работу, используя освоенные операции.
8	Учимся музыке на компьютере	Практикум проекты демонстрация исследование групповая парная	<p><u>Сравнивать</u> панель инструментов программы на компьютере с примером панели инструментов в учебнике.</p> <p><u>Выполнять</u> операции на компьютере, относящиеся к изучаемой технологии (например, обзор и осмотр проектов, создание стен, окон и дверей, установка бытовой техники, размещение мебели, выбор цвета и вида поверхностей, сохранение и редактирование проектов домов или квартир).</p> <p><u>Создавать</u> проект</p>
9	Итоговое занятие	проект	Уметь обобщать полученные знания

3. Тематическое планирование

1 класс

тема	Кол-во часов
Введение	1
Знакомство с клавиатурой .	4
Знакомство с компьютерной мышью.	3
Знакомство с приложением «Калькулятор»	1
Обработка текстовой информации	5
Компьютерная графика	4
Использование графического редактора	4
Создание презентаций в Power Point	8
Творческая работа	2
Заключительное занятие	1
Итого	33ч

2 класс

№	тема	Кол-во часов
1	Редакторы: текст, графика.	8
2	Редактор рисования Paint.	9
3	Создание презентаций Microsoft PowerPoint.	10
4	Интернет.	6
5	Заключительное занятие	1
	итого	34ч

3 класс

№	тема	Кол-во часов
1	Учимся оформлять доклады, рефераты и книги	4
2	Учимся считать	4
3	Учимся делать презентацию	5
4	Учимся общаться	3
5	Учимся организовывать досуг	3
6	Учимся анимации на компьютере	8
7	Учимся музыке на компьютере	6
8	Заключительное занятие	1
	итого	34ч

4 класс

№	тема	Кол-во часов
1	Учимся рисовать	9 часов)
2	Создаем презентацию	12 часов)
3	Работа в программе WORD	6 часов)
4	Электронная таблица Microsoft Excel	3 часа
5	Интернет	3 часа
6	Итоговое занятие	1ч
	итого	34

Календарно-тематическое планирование 4 класс

№	дата	тема	Тип урока	
1		Компьютер вокруг нас. Правила ТБ.	Комб.	
2		Компьютерные программы. Операционная система.	Комб.	
3		Компьютерная графика. PAINT	Комб.	

4	Основные операции при рисовании. Фигура, линия в Paint	практикум	
5	Графический редактор Paint:рисование и стирание точек, линий, фигур. Заливка цветом.	практикум	
6	Графический редактор Paint.Как напечатать текст на рисунке или фотографии.	практикум	
7	Графический редактор Paint. Как выделить и изменить часть рисунка.	практикум	
8	Графический редактор Paint.Рисуем сову по образцу.	практикум	
9	Графический редактор Paint. Выполнение индивидуальных рисунков.	обобщающий	
10	Программа PowerPoint;	Комб.	
11	Программа PowerPointСоздание и выбор дизайна слайдов. Цветовое оформление слайдов	практикум	
12	Программа PowerPointОперации вырезания, копирования и вставки рисунка или фотографии.	практикум	
13	Программа PowerPoint.Создание надписи в рисунке.	практикум	
14	Программа PowerPointСоздание надписей. Анимация надписей.	практикум	
15	Программа PowerPoint.Вставка анимированных рисунков.	проект	
16	Программа PowerPoint :создание Новогодней	Комб.	

		открытки.		
17		Оформление заголовка слайда Вставка фигур, рисунков.	практикум	
18		Настройка анимаций и вставка звука.	практикум	
19		Добавить эффект. Пути перемещения	практикум	
20		Добавление переходов между слайдами	практикум	
21		Проект « мир вокруг нас»	проект	
22		Знакомство с программой WORD.	Комб.	
23		Печатать текст и редактировать. Шрифт и размер букв. Сохранение документа в программе Microsoft Word.	практикум	
24		Выравнивание текста. Оформление текста-объявления, текста поздравительной открытки.	практикум	
25		Вставка и редактирование рисунков.	практикум	
26		Надписи Word Art.	практикум	
27		Создание таблицы «Мой класс»Microsoft Word .Вставка таблиц.	Комб.	
28		Электронная таблица Microsoft Excel	практикум	
29		Работа с электронной таблицей.	практикум	
30		Работа с электронной таблицей. создание диаграмм.	практикум	
31		Глобальная компьютерная сеть Интернет. Просмотр Web-страниц.	практикум	
32		Поиск информации в Интернете.	Комб.	
33		Передача	практикум	

	информации.Электронная почта.		
34	Игра-викторина « Мир компьютера»	обобщающий	