

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской  
области основная общеобразовательная школа №23 г.о. Чапаевск  
Самарской области

РАССМОТРЕНО

На заседании  
педагогического совета № 1 от  
30.08.2024г.

. СОГЛАСОВАНО

Ответственная за УВР

Климова Е.В.

от 30.08.2024 г.



УТВЕРЖДЕНО

Директор ГБОУ ООШ №23

 Копылова Ж.В.

от 30.08.2024 г.

**Рабочая программа**  
Курса внеурочной деятельности «Компьютер и я»  
для обучающихся 3 класса

**Г.О. Чапаевск 2024**

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

### **Актуальность программы.**

В принятой Министерством образования РФ «Концепции о модификации образования» отмечено, что современные тенденции требуют более раннего внедрения изучения компьютеров и компьютерных технологий в учебный процесс.

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. Работа такого пользователя очень часто является непродуктивной и приводит к ошибкам.

Педагоги дополнительного образования 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.

### **Характеристика программы:**

Программа «Компьютер и я» рассчитана на детей младшего школьного возраста, владеющих навыками чтения, письма и арифметических действий, то есть для учащихся 3-4 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 со всем составом группы, по 1 часу в неделю. Во время занятия обязательными являются физкультурные минутки, гимнастика для глаз.

Срок освоения программы – 1 год.

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. Увеличение количества участников дистанционной игры-конкурса по информатике «Инфознайка».
3. Создание банка данных детских работ (статей, рисунков, презентаций) для использования в учебно-воспитательном процессе.
4. Совершенствование материально-технической базы.

### **Формы контроля.**

Анкетирование, тестирование, написание и иллюстрирование статей (WORD, POINT), редактирование текстов, создание презентаций POWER POINT, конкурсы работ учащихся, выставки, конференции, презентации и т.д. Теоретические знания оцениваются через творческие и зачетные работы после изучения каждого раздела и в конце учебного года.

## **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	<b>Учимся рисовать, использование графических редакторов</b>	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</u> и <u>редактировать</u> изображения. <u>Копировать печатать</u> рисунки.
2	<b>Знакомство с приложениями (калькулятор, звукозапись, экранная лупа и пр)</b>	Практикум проекты демонстрация исследование групповая парная	Познакомиться с приложениями. калькулятор, звукозапись, экранная лупа и пр). Формы использования данных приложений.
3	<b>Создаем презентацию</b>	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	<b>Работа в программе WORD</b>	Практикум проекты демонстрация исследование групповая парная	<u>Совершенствовать умения работать</u> в Программе WORD, окно программы, элементы окна, программы, документа. <u>Вводить</u> текста, непечатаемые знаки, отмена, возврат и повтор действий, параметры шрифта, цвет текста, применение эффектов, текст-объявление. <u>Создание</u> текста поздравительной открытки.

			Выделение, копирование, перемещение, удаление текста, редактирование текста. Автофигуры, <u>вставка и редактирование</u> рисунков, надписи Word Art.
5	<b>Электронная таблица Microsoft Excel</b>	Практикум проекты демонстрация исследование групповая парная	<u>Освоить</u> Программу Microsoft Excel, окно программы, элементы окна. <u>Работать</u> с диаграммами.
6	<b>Интернет</b>	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	<b>Учимся анимации на компьютере</b>	Практикум проекты демонстрация исследование групповая парная	<u>Выбирать</u> жизненную ситуацию для выполнения итоговой творческой работы или <u>придумывать</u> свою. <u>Выполнять</u> операции на компьютере, относящиеся к изучаемой технологии (например, выбор фона, предметов, персонажей, анимация персонажей, создание титров, сохранение и редактирование мультфильмов). <u>Выполнять</u> итоговую творческую работу, используя освоенные операции.
8	<b>Учимся музыке на компьютере</b>	Практикум проекты демонстрация исследование групповая парная	<u>Сравнивать</u> панель инструментов программы на компьютере с примером панели инструментов в учебнике. <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). <u>Создавать</u> проект
9	<b>Итоговое занятие</b>	проект	Уметь обобщать полученные знания

