

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение  
«Средняя общеобразовательная школа № 4  
имени Героя Советского Союза Ефима Афанасьевича Жданова» г. Колпашево

Приложение № 2  
к Основной образовательной программе  
начального общего образования  
МАОУ «СОШ № 4 им. Е.А. Жданова» г.  
Колпашево

**Рабочая программа**  
**учебного курса внеурочной деятельности**  
**«МОЙ ДРУГ - КОМПЬЮТЕР»**  
**3 класс**

## Содержание курса

### **Знакомство.**

Знакомство с главным помощником и другом детей Айтишей, который будет помогать детям осваивать просторы компьютерных технологий.

### **Введение. Информация.**

Компьютер – не игровой автомат, а инструмент для развития умственных и интеллектуальных способностей человека. Познакомить с понятием информации. Что такое информация? Познакомить с различными видами информации и тем, что можно делать с информацией (информационные процессы). Поиск информации. Способы хранения информации.

### **Компьютер для начинающих.**

Техника безопасности в компьютерном классе. Знакомство с компьютером. Основные устройства, их функции, взаимосвязь, программное управление работой компьютера. Ввод и вывод данных. Компьютерный практикум: Практическая работа №1. Знакомство с клавиатурой. Овладение понятиями "информация", "компьютер", "программа", "меню", "рабочий стол", " значок" Практическая работа №2. Запускаем программы. Управляем компьютером с помощью меню.

### **Компьютерные игры.**

Виды компьютерных развивающих игр.

- а) развивающие игры;
- б) обучающие игры;
- в) игры-эксперименты;
- г) игры-забавы;
- д) компьютерные диагностические игры.

Это компьютерные программы «открытого» типа или («закрытого») типа, в которых в игровой форме предлагается решить одну или несколько дидактических задач. «Рисовалки», «Закрашки» конструкторы, предоставляющие возможность свободного рисования на экране прямыми и кривыми линиями и др.

### **Графический редактор**

Позволяет рисовать и конструировать рисунки на экране дисплея, сохранять полученные изображения на диске. В качестве «карандаша» могут выступать различные фигуры: точки, круги, полукруги, треугольники, резинки. Редактор располагает следующими возможностями: выбор карандаша, изменение цвета карандаша, изменение цвета фона, очистка экрана и т.д.

Практическая работа. Знакомимся с инструментами графического редактора. Начинаем рисовать.

### **Текстовый редактор.**

Подготовка текстовых документов. Основные объекты текстового документа. Этапы подготовки документа на компьютере. О шрифтах. Компьютерная графика.

Практическая работа. Вводим текст.

Практическая работа. Редактируем текст.

Практическая работа. Работаем с фрагментами текста. Форматируем текст.

### **Мультимедийные технологии.**

Программа Power Point, ее назначение. Планирование презентации. Режимы презентаций. Создание презентаций. Выбор шаблона оформления. Настройка анимации. Художественное оформление презентации. Звуки и видеоизображения.

### **Интернет-это круто!**

Основные правила поведения в Интернете. Никогда не выкладывать в общедоступном месте информацию о себе и членах своей семьи, не называть никаких имен, адресов или номеров телефонов. Не отвечайте на послания, в которых содержатся ругательства, угрозы, непристойные предложения. Договоритесь с детьми, чтобы они сообщали вам о таких письмах. Далеко не всякую информацию можно добыть в Интернете. Показать способы поиска информации и скачивания на детском портале «Солнышко».

### **Итоговая практическая работа.**

Выполнение индивидуальных творческих работ (текст, рисунок, комбинированный документ) по выбору детей.

## Планируемые результаты курса

### ***Личностные результаты обучающихся:***

- ✓ проявление положительного отношения и интереса к различным видам творческой преобразующей деятельности, стремление к творческой самореализации; мотивация к творческому труду, работе на результат; способность к различным видам практической преобразующей деятельности;
- ✓ проявление устойчивых волевых качества и способность к саморегуляции: организованность, аккуратность, трудолюбие, ответственность, умение справляться с доступными проблемами;
- ✓ готовность вступать в сотрудничество с другими людьми с учётом этики общения; проявление толерантности и доброжелательности.

### ***Метапредметные результаты обучающихся:***

#### ***Познавательные УУД:***

- ✓ ориентироваться в терминах и понятиях, используемых в курсе (в пределах изученного), использовать изученную терминологию в своих устных и письменных высказываниях;
- ✓ делать обобщения (техничко-технологического) по изучаемой тематике;
- ✓ использовать схемы, модели и простейшие чертежи в собственной практической творческой деятельности;
- ✓ комбинировать и использовать освоенные технологии при изготовлении документов в соответствии с технической задачей;

#### ***Работа с информацией:***

- ✓ осуществлять поиск необходимой для выполнения работы информации в учебнике и других доступных источниках, анализировать её и отбирать в соответствии с решаемой задачей;
- ✓ анализировать и использовать знаково-символические средства представления информации для решения задач в умственной и материализованной форме; выполнять действия моделирования, работать с моделями;
- ✓ использовать средства информационно-коммуникационных технологий для решения учебных и практических задач (в том числе Интернет с контролируемым выходом), оценивать объективность информации и возможности её использования для решения конкретных учебных задач;
- ✓ следовать при выполнении работы инструкциям учителя или представленным в других информационных источниках.

#### ***Коммуникативные УУД:***

- ✓ вступать в диалог, задавать собеседнику вопросы, использовать реплики-уточнения и дополнения; формулировать собственное мнение и идеи, аргументированно их излагать; выслушивать разные мнения, учитывать их в диалоге;
- ✓ строить рассуждения о связях природного и предметного мира, простые суждения (небольшие тексты) об объекте, его строении, свойствах и способах создания;
- ✓ объяснять последовательность совершаемых действий при создании документа.

#### ***Регулятивные УУД:***

- ✓ рационально организовывать свою работу (подготовка рабочего места, поддержание и наведение порядка, уборка после работы);
- ✓ выполнять правила безопасности труда при выполнении работы;
- ✓ планировать работу, соотносить свои действия с поставленной целью;
- ✓ устанавливать причинно-следственные связи между выполняемыми действиями и их результатами, прогнозировать действия для получения необходимых результатов;
- ✓ выполнять действия контроля и оценки; вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе его оценки и учёта характера сделанных ошибок;
- ✓ проявлять волевою саморегуляцию при выполнении работы.

#### ***Совместная деятельность:***

- ✓ организовывать под руководством учителя и самостоятельно совместную работу в группе: обсуждать задачу, распределять роли, выполнять функции руководителя/лидера и подчинённого; осуществлять продуктивное сотрудничество;

- ✓ проявлять интерес к работе товарищей; в доброжелательной форме комментировать и оценивать их достижения, высказывать свои предложения и пожелания; оказывать при необходимости помощь;
- ✓ понимать особенности проектной деятельности, выдвигать несложные идеи решений предлагаемых проектных заданий, мысленно создавать конструктивный замысел, осуществлять выбор средств и способов для его практического воплощения; предъявлять аргументы для защиты продукта проектной деятельности.

**Предметные результаты:**

Обучающийся научится:

- ✓ понимать смысл понятий «информация», «файл», «фрагмент рисунка», «пиксель», «пиктограмма», «конструирование», «объект» и использовать их в практической деятельности;
- ✓ выполнять задания по самостоятельно составленному плану;
- ✓ самостоятельно готовить рабочее место в соответствии с видом деятельности, поддерживать порядок во время работы, убирать рабочее место;
- ✓ анализировать задание/образец по предложенным вопросам, памятке или инструкции, самостоятельно выполнять доступные задания с опорой на инструкционную (технологическую) карту;
- ✓ самостоятельно отбирать материалы и инструменты для работы;
- ✓ видеть ошибки и уметь их исправить;
- ✓ знать терминологию;
- ✓ применять способы построения геометрических фигур, способы работы с информацией в приложениях Microsoft Office.
- ✓ создавать документ в приложении Microsoft Office;
- ✓ решать несложные конструкторско-технологические задачи;
- ✓ применять освоенные знания и практические умения (технические) в самостоятельной интеллектуальной и практической деятельности;
- ✓ делать выбор, какое мнение принять — своё или другое, высказанное в ходе обсуждения;
- ✓ выполнять работу в малых группах, осуществлять сотрудничество;
- ✓ понимать особенности проектной деятельности, осуществлять под руководством учителя элементарную проектную деятельность в малых группах: разрабатывать замысел, искать пути его реализации, воплощать его в продукте, демонстрировать готовый продукт;

**Тематическое планирование**

**3 класс**

<b>№ урока</b>	<b>Раздел, тема курса</b>	<b>Количество часов</b>	<b>Форма проведения занятий</b>
<b>1.</b>	Знакомство с предметом. Введение.	1	Беседа с использованием кинофильма
<b>2.</b>	Информация.	1	Беседа с использованием кинофильма
<b>3.</b>	Компьютер для начинающих	4	Беседа с использованием кинофильма. Практикум
<b>4.</b>	Развивающие игры. Виды развивающих игр	6	Беседа с использованием кинофильма, практикум
<b>5.</b>	Графический редактор	3	Беседа, доклад, игра, рисование, практикум
<b>6.</b>	Текстовый редактор	4	Практикум
<b>7.</b>	Мультимедийные технологии	7	Практикум
<b>8.</b>	Интернет-это круто!	6	Практикум. Беседа
<b>9.</b>	Итоговая практическая работа	2	Практикум, проектная деятельность.