

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
МАЛИВСКАЯ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА**

Согласовано

Зам. директора по ВР

 Деева Е.К.

«29» августа 2017г

**УТВЕРЖДАЮ**

Директор МОУ Маливской СОШ

 Комолова Н.В.

Приказ № 275 от

«30» августа 2017г.



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

**по внеурочной деятельности**

**«Я и компьютер»**

**для 3 а класса**

**Направление: общекультурное**

**Составитель: Архипкина Н.Н.,**  
учитель начальных классов,  
первая квалификационная категория

**2017 год**

## Раздел 1

### Пояснительная записка

Рабочая программа по внеурочной деятельности в 3 классе «Я и компьютер» составлена на основе

- Федерального Закона «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012г. №273-ФЗ;
- приказа Министерства образования и науки Российской Федерации от 06.10.2009 № 373 «Об утверждении и введении в действие федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования» (в действующей редакции от 29.12.2014 №5);
- письма Министерства образования Московской области от 12.09.2012 №9542-08о/07 об использовании методических рекомендаций «Организация внеурочной деятельности в образовательных учреждениях Московской области в рамках введения ФГОС НОО»;
- приказа Управления образования администрации Коломенского муниципального района «Об организации образовательной деятельности в общеобразовательных учреждениях Коломенского муниципального района в 2017-2018 учебном году» от 15.07.2015 № 298-ОД.
- Образовательной программы начального общего образования МОУ Маливской средней общеобразовательной школы

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 с помощью программы внеурочной деятельности «Волшебный компьютер» 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.

#### **Цели и задачи программы**

**Цель программы:** формирование основ информационно-коммуникационной компетентности (овладение младшими школьниками навыками работы на компьютере, умением работать с различными видами информации)

### **Задачи программы:**

1. Дать школьникам первоначальное представление о компьютере и современных информационных и коммуникационных технологиях.
2. Научить учащихся работать с программами WORD, PAINT, POWER POINT.
3. Научить учащихся работе на компьютере с использованием интегрированной графической среды
4. Обучить учащихся основам алгоритмизации и программирования.
5. Научить учащихся находить информацию в Интернете и обрабатывать ее.
6. Углубить первоначальные знания и навыки использования компьютера для основной учебной деятельности
7. Развивать творческие и интеллектуальные способности детей, используя знания компьютерных технологий.
8. Приобщить к проектно-творческой деятельности.
9. Формировать эмоционально-положительное отношение к компьютерам.

### **Характеристика программы**

Программа «Я и компьютер» рассчитана на детей младшего школьного возраста, то есть для учащихся 3 класса.

Программа составлена с учетом санитарно-гигиенических требований, возрастных особенностей учащихся младшего школьного возраста и рассчитана на работу с ноутбуками в общеобразовательном классе.

Занятия проводятся с классом, 45 минут 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.

### **Раздел 2**

**В качестве результатов занятий внеурочной деятельности школьников служат:**

1. Связь обучения с жизнью.  
Реализация этого принципа позволяет обеспечить тесную связь внеурочной деятельности школьников по информатике с условиями жизни и деятельности ребёнка.
2. Коммуникативная активность учащихся.  
Предпосылкой более высокой коммуникативной активности учащихся во внеурочной деятельности школьников по информатике является возможность выбрать наиболее интересующий и доступный вид деятельности: коллективная форма работы, развитие умений и навыков по предмету и т.д. Большое значение для стимулирования коммуникативной активности имеет не только разнообразие видов деятельности, но и её содержательная сторона. Использование новых, неизвестных учащимся материалов, их познавательная ценность и занимательность вызывают потребность в общении, повышают его качественный уровень.

### **Формирование универсальных учебных действий**

#### **Личностные**

- внутренняя позиция школьника на основе положительного отношения к школе;
- принятие образа «хорошего ученика»;

- 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);
- самостоятельно выделять и формулировать познавательную цель;
- использовать общие приёмы решения задач;
- 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;
- ставить новые учебные задачи в сотрудничестве с учителем;
- 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**

### **В процессе обучения дети учатся:**

- работать в группе, учитывать мнения партнеров, отличные от собственных;
- ставить вопросы;
- обращаться за помощью;
- формулировать свои затруднения;
- предлагать помощь и сотрудничество;
- договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности;
- слушать собеседника;
- договариваться и приходить к общему решению;
- формулировать собственное мнение и позицию;
- осуществлять взаимный контроль;
- адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

### **Предметные**

1. По окончании обучения учащиеся должны демонстрировать сформированные умения и навыки работы на компьютере и применять их в практической деятельности и повседневной жизни.
2. Умение самостоятельно осуществлять творческие проекты в программах WORD, POINT, POWER POINT, TuxPaint, «Фантазеры. МУЛЬТИтворчество».
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 участие во внеклассных мероприятиях - игра «Умники и умницы», игра по станциям «Веселая информатика», игра «Открытие видов информации», «Путешествие в страну Зазеркалье», «Юные информатики».

### **Примерная структура занятия**

1. Организационный момент (2 мин)
2. Разминка. Короткие логические, математические задачи и задачи на развитие внимания (5 мин)
3. Объяснение нового материала или фронтальная работа по решению новых задач, работа на печатных листах (10 мин)
4. Физкультминутка (3 мин)
5. Работа за компьютером (15 мин)
6. Релаксация (2 мин)



## 7. Подведение итогов (3 мин)

### Раздел 3.

#### Организация освоения программы

В программе курса “Я и компьютер” выделяется 6 основных разделов:

1. Введение.
2. Учимся рисовать.
3. Создаем текст.
4. Создаем презентацию.
5. Интернет.
6. Повторение.

#### Требования к уровню освоения содержания дисциплины

##### *должны знать:*

- правила техники безопасности;
- основные устройства ПК;
- правила работы за компьютером;
- виды информации и действия с ней;
- назначение и возможности графических редакторов TuxPaint , «Фантазеры. МУЛЬТИтворчество», PAINT;
- возможности текстового редактора WORD;
- назначение и работу программы Power Point;
- понятия локальных и глобальных сетей;
- основы Интернет;
- работу электронной почты.

##### *должны уметь:*

- соблюдать требования безопасности труда и пожарной безопасности;
- включить, выключить компьютер;
- работать с устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, дисководы);
- свободно набирать информацию на русском и английском регистре;
- запускать нужные программы, выбирать пункты меню, правильно закрыть программу.
- работать с программами TuxPaint , «Фантазеры. МУЛЬТИтворчество», Word, Paint, Power Point;
- создавать презентацию, используя все возможности Power Point;
- составлять и защищать творческие мини-проекты.
- 
-

**Календарно-тематическое планирование курса «Я и компьютер» 3 класс (1 ч в неделю)**

<b>№ п/п</b>	<b>Тема урока</b>	<b>УУД Деятельность учащихся</b>
<b>Информационная картина мира. Виды информации. (9ч)</b>		
1	Введение. Информационные технологии.	Знать: основными правилами поведения в кабинете информатики
2	Человек и информация	Понимать, что в зависимости от органов чувств, с помощью которых человек воспринимает информацию, её называют звуковой, зрительной, тактильной, обонятельной и вкусовой; приводить примеры различных видов информации; формулировать выводы из изученного материала; отвечать на вопросы и оценивать свои достижения на уроке
3	Какая бывает информация	Воспринимать информацию одновременно несколькими органами чувств; различать информацию: звуковая, зрительная, вкусовая, тактильная, обонятельная; приводить примеры звуковой информации; понимать, что информацию можно хранить, обрабатывать и передавать на большие расстояния в закодированном виде
4	Источники информации	Понимать, что человек, природа, книги могут быть источниками информации; понимать связь между источником и сигналом информации; приводить примеры источников разных видов информации
5	Работа с информацией.	Выработка умений и навыков различно обработки информации
6	Приёмники информации	понимать, что человек может быть и источником информации, и приёмником информации; различать источники информации от приёмников информации; приводить примеры приёмников информации
7	Чёрный ящик	Понимать понятие «чёрный ящик». Выполнение различных заданий на развитие смекалки и логического мышления
8	Отбор полезной информации	Выработка умений и навыков различной обработки информации. Понимать понятие компьютера как машины для обра-

		ботки информации
9	Действие с информацией (повторение)	Понимать и правильно использовать терминологию по данной теме; приводить примеры; решать информационные задачи.
<b>Кодирование информации- 7 часов</b>		
10	Носители информации	Понимать, что в зависимости от способа представления информации на бумаге или других носителях информации, её называют текстовой, числовой, графической, табличной; иметь представление о различных носителях информации; о письменных и электронных носителях информации; приводить примеры письменных и электронных носителей информации
11	Кодирование информации	Понимать, что одну и ту же информацию можно представить различными способами: текстом, рисунком, таблицей, числами; понимать, что информацию можно представлять на носителе информации с помощью различных знаков (букв, цифр, знаков препинания и других); понимать, что звук – это звуковое кодирование, а буква – это письменное кодирование; приводить примеры кодирования информации; кодировать информацию различными способами и декодировать её, пользуясь кодовой таблицей соответствия
12	Алфавит и кодирование информации	Иметь представление о разнообразии алфавитов у разных народов; знать правила кодирования; приводить примеры различных алфавитов
13	Английский алфавит и славянская азбука	Применять русский и английский алфавит для кодирования информации
14	Письменные источники информации	Иметь представление о письменных источниках информации; приводить примеры письменных источников информации
15	Языки людей и компьютеров	Понимать, как описывать объекты реальной действительности, т.е. как представлять информацию о них различными способами (в виде чисел, текста, рисунка, таблицы);
16	Текстовая и графическая информация	Понимать, что различные формы представления информации могут нести один и тот же смысл; различать и приводить примеры различных форм представления информации



Числовая информация и компьютер-14 часов		
17	Числовая информация	Понимать, что данные – это закодированная информация; понимать, что информацию можно представить числами; иметь представление об истории возникновения счета; различать и приводить примеры числовой информации
18	Время и числовая информация	Понимать, как описывать объекты реальной действительности, т.е. как представлять информацию о них в виде чисел; иметь представление о времени и дате; называть дни недели и названия месяцев; пользоваться календарем
19	Число и кодирование информации	Представлять в тетради и на экране компьютера информацию об объекте числами; иметь представление о кодировании и декодировании, таблице соответствия (кодовой таблице); кодировать информацию числами и декодировать её, пользуясь кодовой таблицей соответствия
20	Код из двух знаков	Иметь представление о кодировании информации с помощью двух знаков
21	Помощники человека при счёте	Иметь представление о назначении и возможностях устройств и приспособлений для работы с числовой информацией; узнавать и называть устройства для счета: абак, счёты, арифмометр, калькулятор, компьютер; выполнять на калькуляторе простые численные расчёты
22	Повторение по теме «Числовая информация и компьютер». Работа со словарём	Понимать и правильно использовать терминологию по данной теме; приводить примеры; решать информационные задачи
23	Смысл текстовых данных	Понимать, что у слова есть смысл, что текст компьютера – это цепочка символов; понимать, как описывать объекты реальной действительности, т.е. как представлять информацию о них в виде текста; иметь представление о шрифтах; приводить примеры многозначных слов и многозначных чисел; иметь навык изменения шрифтов
24-25	Память компьютера	Иметь первоначальное представление о памяти компьютера; понимать отличие внешней и внутренней памяти; называть носители информации, приво-

		дить примеры внешней памяти
<del>26</del> 27	Передача данных	Иметь первоначальное представление о способах передачи информации на большие расстояния; составлять простое электронное письмо, соблюдая общие рекомендации
<del>28</del> 29	Компьютер и обработка данных	Иметь первоначальное представление об обработке информации, обработке данных, о хранении информации; работать с текстами на экране компьютера; представлять в тетради и на экране компьютера информацию об объекте в виде текста
30	Повторение по теме «Данные и компьютер». Работа со словарём	Понимать и правильно использовать терминологию по данной теме; приводить примеры; решать информационные задачи
<b>Повторение пройденного за год-4 часа</b>		
31	Текстовый редактор "Word". Навыки работы и оформление документов.	Решение проектных задач на анализ текста и выделение из него нужной информации, в частности задач на сопоставление объекта с его описанием (мини-проекты «Работа текстом»).
32	Текстовый редактор "Word". Навыки работы и оформление документов.	Решение проектных задач на анализ текста и выделение из него нужной информации, в частности задач на сопоставление объекта с его описанием (мини-проекты «Работа текстом»).
33	Графический редактор Paint Практическая работа.	Изготовление графического изображения с использованием набора готовых изображений средствами стандартного графического редактора (проект)
34	Графический редактор Paint Практическая работа.	Изготовление графического изображения с использованием набора готовых изображений средствами стандартного графического редактора (проект)

#### Календарно – тематическое планирование

№ п/п	Тема	Плановые сроки	Скорректированные сроки
<b>Информационная картина мира. Виды информации. (9ч)</b>			
1	Введение. Информационные технологии.	01.09	
2	Человек и информация	08.09	
3	Какая бывает информация	15.09	
4	Источники информации	22.09	

5	Работа с информацией.	29.09	
6	Приёмники информации	06.10	
7	Чёрный ящик	13.10	
8	Отбор полезной информации	20.10	
9	Действие с информацией (повторение)	27.10	
<b>Кодирование информации-7 часов</b>			
10(1)	Носители информации	10.11	
11(2)	Кодирование информации	17.11	
12(3)	Алфавит и кодирование информации	24.11	
13(4)	Английский алфавит и славянская азбука	01.12	
14(5)	Письменные источники информации	08.12	
15(6)	Языки людей и компьютеров	15.12	
16(7)	Текстовая и графическая информация	22.12	
<b>Числовая информация и компьютер-14 часов</b>			
17(1)	Числовая информация	29.12	
18(2)	Время и числовая информация	12.01	
19(3)	Число и кодирование информации	19.01	
20(4)	Код из двух знаков	26.01	
21(5)	Помощники человека при счёте	02.02	
22(6)	Повторение по теме «Числовая информация и компьютер». Работа со словарём	09.02	
23(7)	Смысл текстовых данных	16.02	
24(8)	Память компьютера	02.03	
25(9)	Память компьютера	16.03	
26(10)	Передача данных	23.03	
27(11)	Передача данных	06.04	
28(12)	Компьютер и обработка данных	13.04	
29(13)	Компьютер и обработка данных	20.03	
30(14)	Повторение по теме «Данные и компьютер». Работа со словарём	27.03	
<b>Повторение пройденного за год-4 часа</b>			
31(1)	Текстовый редактор "Word". Навыки ра-	04.05	

	боты и оформление документов.		
32(2)	Текстовый редактор "Word". Навыки работы и оформление документов.	11.05	
33(3)	Графический редактор Paint Практическая работа.	28.05	
34(4)	Графический редактор Paint Практическая работа.	25.05	

#### Раздел 4

##### Список литературы

Горячев А.В. Информатика и ИКТ (Мой инструмент компьютер). Учебник для учащихся 4 класса. – М.: Баласс, 2007. – 80 с.

Книга игр для детей. Кроссворды, ребусы, головоломки /сост. Г. Коненкина. – М.: Астрель, 2003. – 192 с.

Ковалько В. И. Здоровьесберегающие технологии: школьник и компьютер: 1-4 классы. В. И. Ковалько. – М.: ВАКО, 2007. – 304 с.

Кравцов С. С., Ягодина, Л. А. Компьютерные игровые программы как средство стабилизации эмоционального состояния дошкольников. С. С. Кравцов, Л. А. Ягодина//Информатика. – 2006. - №12.

Санитарно-эпидемиологические правила и нормативы (Санин 2.4.2. 178-020), зарегистрированные в Минюсте России 05.12.02., рег. №3997

##### Материально-техническое обеспечение реализации программы

1. Тух Paint —программа для рисования, ориентированная на детей дошкольного и младшего школьного возраста.
2. Фантазеры. МУЛЬТитворчество. Программно-методический комплекс.
3. <http://school-collection.edu.ru/> сайт «Коллекция цифровых образовательных ресурсов» – ЦОР к занятиям.
4. Компьютер, проектор