

государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области  
средняя общеобразовательная школа «Образовательный центр» с. Александровка  
муниципального района Кинель-Черкасский Самарской области



УТВЕРЖДЕНО:

Директор ГБОУ СОШ «Оц»

с. Александровка

Егорова Н.А.

Приказ № 144 от 31.08.2018 г.

## РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

по курсу внеурочной деятельности «КОМПЬЮТЕРНАЯ АЗБУКА»

(полное наименование)

общекультурное

(направление)

2 - 4 классы

(классы)

3 года


(срок реализации)

**СОСТАВИТЕЛЬ (РАЗРАБОТЧИК)**

Должность: учитель начальных классов,  
Ф.И.О.: Волынкина Елена Александровна

«СОГЛАСОВАНО»

Заместитель директора по ВР:

 Г.Ф. Якимсева  
«30» 08 20 18г.

«СОГЛАСОВАНО НА ЗАСЕДАНИИ МО учителей н/кл. »

Рекомендуется к утверждению

Протокол № 1 от 29.08.2018г.

Председатель МО учителей начальных классов:

  
Пафнутьева Т.В.

## ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

### 2 КЛАСС

№	Название темы	Основное содержание	Количество часов
1.	<b>Правила поведения и техники безопасности при работе с компьютером</b>	Вводное занятие. Правила поведения в компьютерном классе. Рекомендации по безопасной работе с компьютером..	<b>1ч</b>
2.	<b>Компьютерная грамотность</b>	Вводное занятие. Информационные технологии, информация. Организация хранения информации в компьютере. Информация в компьютере. Диски. Что умеет делать компьютер? Из чего состоит компьютер? Понятие и назначение курсора. Управление мышью. Клавиатура. Упражнения из серии «Ловкие ручки»	<b>5ч</b>
3.	<b>Графический редактор PAINT</b>	Назначение, запуск/ закрытие, структура окна. Создание, хранение и считывание документа. Выполнение рисунка с помощью графических примитивов. Цвет в графике. Изменение рисунка (перенос, растяжение / сжатие, удаление и т.д.). Изобретаем узоры. Работа на заданную или выбранную тему. Выполнение рисунка по стихотворению «У лукоморья дуб зеленый».	<b>5ч</b>
4.	<b>Знакомство с созданием папок и файлов</b>	Работа с текстом. Набор текста и редактирование. Копирование, перемещение текста. Исправление ошибок.	<b>4 ч</b>
5.	<b>Знакомство со стандартными программами. «Калькулятор»</b>	Назначение программы. Структура окна. Виды калькулятора. Работа с простейшими арифметическими действиями. Решение задач.	<b>3ч</b>
6.	<b>Сетевые технологии</b>	Интернет. Компьютерные сети. Глобальная компьютерная сеть. Браузеры. Поиск информации в интернете.	<b>2ч</b>
7.	<b>Текстовый редактор WORD</b>	Назначение, запуск/ закрытие, структура окна. Основные объекты редактора (символ, слово, строка, предложение, абзац). Создание, хранение и считывание документа. Основные операции с текстом Внесение исправлений в текст. Проверка орфографии. Форматирование текста (изменение шрифтов, оформление абзаца). Сохранение файла на дискету и загрузка с дискеты. Режим вставки (символов, рисунков). Рисунок в WORD. Параметры страницы. Оформление текстов с помощью WORDART.	<b>9 ч</b>

		Таблицы. Составление кроссвордов. Поиск и исправление ошибок. Копирование и перемещение текста. Урок-КВН. Творческая работа Забавное рисование из знаков препинания. Итоговая работа по WORD.	
8.	<b>Развивающие игры</b>	Игры на внимательность (поиск предметов) Стратегические игры. Выигрышная стратегия. Построения древа игры.	<b>2 ч</b>
9.	<b>Знакомство с медиапродукцией</b>	Демонстрация видеотрейлеров с использованием медиаконтента. Демонстрация мультфильмов, сказок.	<b>3ч</b>
Итого:			34

### 3 КЛАСС

№	Название темы	Основное содержание	Количество часов
1.	<b>Правила поведения и техники безопасности при работе с компьютером</b>	Вводное занятие. Рекомендации по безопасной работе в компьютерном классе. Правила поведения в компьютерном классе	<b>1 ч</b>
2.	<b>Компьютерная грамотность</b>	Из чего состоит компьютер? Информация в природе и технике, определение информации, информатика, свойства информации. Работа на клавиатурном тренажере. Основные блоки клавиш. Работа с алфавитно-цифровым блоком клавиш. Функциональные клавиши. Клавиши управления курсором.	<b>6 ч</b>
3.	<b>Знакомство с программой Microsoft Power Point</b>	Работа с палитрой цветов. Создание презентаций с помощью Power Point. Интерфейс программы (структура окна), основные функции редактирования текста. Работа со стилями. Создание нового слайда, фон слайда. Вставка рисунков и других объектов на слайд.	<b>6 ч</b>
4.	<b>Знакомство со стандартными программами «Калькулятор»</b>	Вычисления на калькуляторе. Сложение и вычитание чисел. Умножение и деление чисел.	<b>2 ч</b>
5.	<b>Текстовый редактор WORD</b>	Форматирование документа, вставка рисунков. Создание таблиц, вставка специальных символов. Форматирование абзацев. Сохранение документа. Печать.	<b>5 ч</b>
6.	<b>Развивающие игры</b>	Решение головоломок (логических задач). Выигрышная стратегия. Построения древа игры.	<b>2 ч</b>

7.	<b>Сетевые технологии</b>	Интернет. Компьютерные сети. Глобальная компьютерная сеть. Браузеры. Поиск информации в интернете.	<b>5 ч</b>
8.	<b>Мультимедийная информация и ее применение в обучении</b>	Графические редакторы. Звуковые редакторы. Видео редакторы. Плееры, их отличие.	<b>2 ч</b>
9.	<b>Повторение</b>	Реферат, правила оформления рефератов. Меню «Ссылки». Оформление буклетов	<b>6 ч</b>
<b>Итого:</b>			<b>34</b>

#### 4 КЛАСС

<b>№</b>	<b>Название темы</b>	<b>Основное содержание</b>	<b>Количество часов</b>
1.	<b>Правила поведения и техники безопасности при работе с компьютером</b>	Рекомендации по безопасной работе в компьютерном классе.	<b>1 ч</b>
2.	<b>Компьютерная грамотность</b>	Информация. Информационные процессы. Человек и информация. Источники и приемники информации. Носители информации. Информационные процессы: сбор, обработка, передача, хранение, защита. Управляющие клавиши. «Клавиатурные гонки онлайн».	<b>3 ч</b>
3.	<b>Сетевые технологии</b>	Интернет. Локальная компьютерная сеть. Почтовые сервисы. Работа в чатах, регистрация на почтовом сервере.	<b>3 ч</b>
4.	<b>Работа в программе Microsoft Power Point</b>	Создание презентаций с помощью Power Point Пейзаж. Понятие пейзажа, примеры, понятия (пространство, ближе, дальше, за, около, ритм, размер) Промышленная графика Создание образца упаковки (фантика) конфеты, шоколадки, мороженого, работа с библиотекой символов	<b>11 ч</b>
5.	<b>Знакомство со стандартными программами «Калькулятор»</b>	Программа «Калькулятор». Вычисления с помощью калькулятора. Решение математических задач	<b>2 ч</b>
6.	<b>Компьютерный эксперимент</b>	Проектная работа «Сопоставление объектов в Word». Проектная работа «Восстановите хронологию событий в Power Point». Проектная работа «Найдите отличие в Paint».	<b>5 ч</b>
7.	<b>Мультимедийная информация и ее применение в обучении</b>	Графические редакторы. Звуковые редакторы. Видео редакторы. Плееры, их отличие.	<b>4 ч</b>

8.	<b>Повторение</b>	Реферат, правила оформления рефератов. Меню «Ссылки». Оформление буклетов.	<b>5 ч</b>
<b>Итого:</b>			<b>34</b>

### ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ЗА КУРС ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

#### 2-4 КЛАССЫ

№	Название раздела	Планируемые результаты		
		личностные	предметные	метапредметные
1.	<b>Правила поведения и техники безопасности при работе с компьютером</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Внутренняя позиция школьника на основе положительного отношения к школе;</li> <li>• Положительная мотивация и познавательный интерес к изучению данной темы;</li> </ul>	<u>Обучающийся научится:</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>• знать и соблюдать ТБ</li> <li>• соблюдать гигиену в работе со средствами ИКТ.</li> <li>• научиться организовывать компьютерное рабочее место в соответствии с требованиями.</li> </ul> <u>Обучающийся получит возможность научиться:</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>• иметь представление об информации и информатике.</li> </ul>	<u>Познавательные</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>• делать выводы в результате совместной работы класса и учителя; преобразовывать информацию из одной формы в другую.</li> <li>• извлекать информацию, представленную в разных формах (сплошной текст; несплошной текст – иллюстрация, таблица, схема);</li> </ul>
2.	<b>Компьютерная грамотность</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Начальные навыки сотрудничества в разных ситуациях.</li> <li>• критическое отношение к информации и избирательность её восприятия;</li> <li>• уважение к информации о частной жизни и информационным результатам других</li> </ul>	<u>Обучающийся научится:</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Знать элементы рабочего стола.</li> <li>• Уметь перемещать объекты.</li> <li>• Иметь представление о структуре главного меню.</li> <li>• Уметь запускать и закрывать программы и приложения.</li> <li>• Знать группы клавиш на клавиатуре, их назначение.</li> </ul> <u>Обучающийся получит возможность научиться:</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>• способам управления компьютером с помощью меню.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• перерабатывать и преобразовывать информацию из одной формы в другую (составлять план, таблицу, схему);</li> <li>• пользоваться словарями, справочниками; осуществлять анализ и синтез;</li> <li>• устанавливать причинно-следственные связи; строить рассуждения.</li> </ul>
3.	<b>Графический редактор PAINT</b>		<u>Обучающийся научится:</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Простым элементам компьютерной графики: графическом изображении, рисунке.</li> <li>• Знать алгоритм запуска графического редактора Paint.</li> </ul>	<u>Регулятивные</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>• определять и формировать цель</li> </ul>

		людей; <ul style="list-style-type: none"> <li>осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий с жизненными ситуациями;</li> <li>начало профессионального самоопределения, ознакомление с миром профессий, связанных с информационными и коммуникационным и технологиями.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>пользоваться кнопками на панели инструментов, создавать</li> <li>элементарные рисунки, сохранять и открывать документ.</li> </ul> <p><u>Обучающийся получит возможность научиться:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Ориентироваться в интерфейсе программы Paint.</li> <li>Созданию графических примитивов в Paint.</li> </ul>	<p>деятельности на уроке с помощью учителя; проговаривать последовательность действий на уроке;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>учиться работать по предложенному учителем плану,</li> <li>самостоятельно формулировать тему и цели урока;</li> <li>составлять план решения учебной проблемы совместно с учителем;</li> <li>работать по плану, сверяя свои действия с целью, корректировать свою деятельность;</li> <li>в диалоге с учителем вырабатывать критерии оценки и определять степень успешности своей работы и работы других в соответствии с этими критериями.</li> </ul> <p><u>Коммуникативные</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>оформлять свои мысли в устной и художественной форме (на уровне предложения, небольшого текста или рисунка);</li> <li>слушать и понимать речь других;</li> <li>договариваться с одноклассниками совместно с учителем о правилах поведения и общения и следовать им;</li> <li>учиться работать в паре, группе; выполнять различные роли (лидера исполнителя).</li> <li>оформлять свои мысли в устной и художественной форме с учётом речевой ситуации;</li> <li>адекватно использовать речевые средства для решения различных</li> </ul>
4.	<b>Знакомство с созданием папок и файлов</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>определять и высказывать под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы)</li> <li>делать выбор, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.</li> <li>адекватная реакция в проявлениях эмоционально-оценочного отношения к миру (интересы,</li> </ul>	<p><u>Обучающийся научится:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>алгоритму задания «Правка»</li> <li>алгоритму выделять, перемещать,</li> <li>копировать.</li> </ul> <p><u>Обучающийся получит возможность научиться:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>алгоритму задания симметрии и наклона объекта,</li> <li>способам создания мозаики изменять размеры объекта.</li> </ul>	
5.	<b>Знакомство со стандартными программами. «Калькулятор»</b>		<p><u>Обучающийся научится:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>выполнять арифметические действия на Калькуляторе.</li> </ul> <p><u>Обучающийся получит возможность научиться:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>решать математических задач</li> </ul>	
6.	<b>Текстовый редактор WORD</b>		<p><u>Обучающийся научится:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>создавать рисунок из повторяющихся объектов</li> </ul> <p><u>Обучающийся получит возможность научиться:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>осуществлять поворот объекта на заданный угол, создавать детали мозаики и использовать их для создания рисунков.</li> </ul>	
7.	<b>Развивающие игры</b>		<p><u>Обучающийся научится:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>уметь находить истинное и ложное суждение;</li> <li>уметь находить общий признак предмета и группы предметов;</li> <li>конструировать фигуру из её частей;</li> <li>классифицировать предметы по нескольким свойствам.</li> </ul> <p><u>Обучающийся получит возможность научиться:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>проводить анализ при решении логических задач и задач</li> </ul>	

		склонности, предпочтения); • выражение собственного мнения, позиции; овладение культурой общения и поведения.	на внимание; • определять понятие о множестве; • проводить примеры множеств предметов и располагать их в порядке расширения или в порядке сужения объёма понятий, сравнивать множества.	коммуникативных задач; • владеть монологической и диалогической формами речи; • высказывать и обосновывать свою точку зрения; • слушать и слышать других, пытаться принимать иную точку зрения, быть готовым корректировать свою точку зрения; • договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности; умение задавать вопросы.
8.	Знакомство с медиапродукцией		<u>Обучающийся научится:</u> Запускать графические редакторы, звуковые редакторы, видео редакторы, плееры.	
9.	Сетевые технологии		<u>Обучающийся научится:</u> • запускать Интернет. <u>Обучающийся получит возможность научиться:</u> • создавать почтовые сервисы. <u>Обучающийся получит возможность научиться:</u> • работать в чатах, • регистрироваться на почтовом сервере.	
10.	Повторение		<u>Обучающийся научится:</u> • создавать графические рисунки; • составлять и защищать творческие мини-проекты.	