

Управление образования администрации Горноуральского городского округа
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа № 6

*Приложение 1.20.
Основной образовательной программы
основного общего образования,
утвержденной приказом по МБОУ СОШ №6
от 31 августа 2023 г. № 170-д*

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
«МОЙ ДРУГ - КОМПЬЮТЕР»**

**НАЧАЛЬНОЕ ОБЩЕЕ ОБРАЗОВАНИЕ
3-4 классы**

Содержание курса внеурочной деятельности

Содержание курса строится на модульном принципе. Программа включает в себя семь логически завершенных и связанных между собой модулей: «Знакомство с компьютером», «Редакторы: текст, графика, музыка», «Интернет», «Создание текстов», «Создание печатных публикаций», «Создание электронных публикаций», «Логические головоломки». Программа рассчитана на обучающихся 3-4 классов и предполагает, что при переходе из одного класса в другой объем и уровень знаний должен расширяться, углубляться и дополняться. Данные модули привязаны к конкретному программному обеспечению. В каждом модуле возможно использование одной из нескольких компьютерных программ, позволяющих реализовывать изучаемую технологию. Выбор программы осуществляет учитель. Такой подход не только дает свободу выбора учителя в выборе инструментальной программы, но и позволяет создавать у учеников определенную кругозор.

Изучение каждого модуля (кроме модуля «Знакомство с компьютером») предполагает выполнение небольших проектных заданий, реализуемых с помощью изучаемых технологий. Выбор обучающимся задания происходит в начале изучения модуля после знакомства учеников с предлагаемым набором ситуаций, требующих выполнения проектного задания.

Модуль 1. Знакомство с компьютером.

Компьютеры в школе. Техника безопасности при работе с компьютером. Основные устройства компьютера. Компьютерные программы. Операционная система. Рабочий стол. Компьютерное меню. Компьютерная мышь. Клавиатура. Включение и выключение компьютера. Запуск программы. Завершение выполнения программы.

Файлы. Папки (каталоги). Имя файла. Размер файла. Сменные носители. Полное имя файла. Операции над файлами и папками (каталогами): создание папок (каталогов), копирование файлов и папок (каталогов), перемещение файлов и папок (каталогов), удаление файлов и папок (каталогов).

Модуль 2. Редакторы: текст, графика, музыка

Создание и хранение информации. Текстовый и графический редакторы. Выделение, перенос, копирование. Обработка текстов. Дизайн текста. Определение дизайна. Выделения, выравнивания. Классификация шрифтов. Размер, курсив, жирность. Построение таблиц. Табличная информация. Средства построения таблиц.

Программа для рисования Paint. Инструменты: Карандаш, Кисть, Распылитель, Ластик, Надпись.

Фотокамера, сканер, монитор, принтер. Устройство и работа цифровой фотокамеры. Цифровая фотография. Преимущества и недостатки цифровой фотографии.

Устройство и работа сканера, монитора, принтера. Оптическое разрешение цифровой матрицы, сканера, монитора, принтера. Музыкальный редактор. Видеоизображение.

Модуль 3. Интернет.

Интернет. Поисковые системы. Поиск и хранение информации. Примеры программ для локального поиска. Поисковые системы в сети Интернет. Поисковые запросы. Уточнение запросов на поиск информации. Сохранение результатов поиска. Поиск изображений. Сохранение найденных изображений. Скорость передачи, алгоритмы обработки. Схема обработки информации. Обработка на компьютере. Работа с

электронной почтой, школьным сайтом и использование ресурсов Интернета. Безопасность работы в интернет. Источники информации для компьютерного поиска: компакт-диски CD («си-ди») или DVD («ди-ви-ди»), сеть Интернет, постоянная память компьютера. Способы компьютерного поиска информации: просмотр подобранной по теме информации, поиск файлов с помощью файловых менеджеров, использование средств поиска в электронных изданиях, использование специальных поисковых систем.

Модуль 4. Создание текстов.

Компьютерное письмо. Клавиатурные тренажёры. Текстовые редакторы. Примеры клавиатурных тренажеров и текстовых редакторов. Правила клавиатурного письма. Основные операции при создании текстов: набор текста, перемещение курсора, ввод прописных букв, ввод букв латинского алфавита, сохранение текстового документа, открытие документа, создание нового документа, выделение текста, вырезание, копирование и вставка текста. Оформление текста. Выбор шрифта, размера, цвета и начертания символов. Организация текста. Заголовок, подзаголовок, основной текст. Выравнивание абзацев. Возможности и ограничения компьютерной технологии подготовки документов. Классификация ошибок ввода, алгоритмы исправления, тренинг. Приёмы редактирования. Символ конца строки. Разрезание и склейка строк. Вставки и удаления. Панель форматирования. Знаки форматирования. Стили. Вставка картинок. Проектирование стилей для книжной страницы. Изготовление страницы. Специальные символы. Тире, дефис. Нумерация страниц. Маркированные и нумерованные списки. Вложенные списки. Оглавление. Проектирование обложки. Рамка.

Модуль 5. Создание печатных публикаций.

Печатные публикации. Виды печатных публикаций. Текстовые редакторы. Настольные издательские системы. Примеры текстовых редакторов и настольных издательских систем. Иллюстрации в публикациях. Схемы в публикациях. Некоторые виды схем: схемы отношений; схемы, отражающие расположение и соединение предметов; схемы, отражающие происходящие изменения, порядок действий. Таблицы в публикациях. Столбцы и строки.

Модуль 6. Создание электронных публикаций.

Электронные публикации. Виды электронных публикаций: презентации, электронные учебники и энциклопедии, справочные системы, страницы сети Интернет. Примеры программ для создания электронных публикаций. Гиперссылки в публикациях. Создание электронной публикации с гиперссылками. Звук, видео и анимация в электронных публикациях. Вставка звуков и музыки в электронные публикации. Вставка анимации и видео в электронные публикации. Порядок действий при создании электронной публикации. Подготовка презентаций.

Модуль 7. Логические головоломки.

Компьютерные игры и головоломки по учебным предметам. Алгоритмика. Исполнители.

Формы организации внеурочной деятельности: ролевая игра, деловая игра, интерактивная практика, викторина, олимпиада, соревнование, поисковое исследование.

Виды внеурочной деятельности:

- 1) игровая деятельность;
- 2) познавательная деятельность;

- 3) проблемно-ценностное общение;
- 4) художественное творчество.

Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности

Личностные результаты	<ul style="list-style-type: none"> • Формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию, осознанному выбору и построению дальнейшей индивидуальной траектории образования на базе ориентировки в мире профессий и профессиональных предпочтений с учетом устойчивых познавательных интересов, а также на основе формирования уважительного отношения к труду, развития опыта участия в социально значимом труде; • Формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики, учитывающего социальное, культурное, языковое, духовное многообразие современного мира; • Освоение социальных норм, правил поведения, ролей и форм социальной жизни в группах и сообществах, включая взрослые и социальные сообщества; • Формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста, взрослыми в процессе образовательной, общественно полезной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности; • Формирование ценности здорового и безопасного образа жизни; усвоение правил индивидуального и коллективного безопасного поведения в чрезвычайных ситуациях, угрожающих жизни и здоровью людей;
Метапредметные результаты	<ul style="list-style-type: none"> • Умение самостоятельно планировать пути достижения целей, в том числе альтернативные, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач; • Умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией; • Умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности ее решения; • Владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности; • Умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;

	<ul style="list-style-type: none"> • Умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач; • Умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками; работать индивидуально и в группе: находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учета интересов; формулировать, аргументировать и отстаивать свое мнение; • Умение осознанно использовать речевые средства в соответствии с задачей коммуникации для выражения своих чувств, мыслей и потребностей; планирования и регуляции своей деятельности; владение устной и письменной речью, монологической контекстной речью; • Формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий, развитие мотивации к овладению культурой активного пользования словарями и другими поисковыми системами.
<p>Предметные результаты</p>	<p>По окончании изучения курса в 3 классе обучающиеся должны знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> • как правильно и безопасно вести себя в компьютерном классе; <p>Обучающиеся получают возможность научиться:</p> <ul style="list-style-type: none"> • пользоваться мышью и клавиатурой; • запускать компьютерные программы и завершать работу с ними. • создавать папки (каталоги); • удалять файлы и папки (каталоги); • копировать файлы и папки (каталоги); • перемещать файлы и папки (каталоги); • набирать текст на клавиатуре; <p>По окончании изучения курса в 4 классе обучающиеся должны знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> • для чего нужны основные устройства компьютера; <p>Обучающиеся получают возможность научиться:</p> <ul style="list-style-type: none"> • сохранять созданный проект и вносить в него изменения • копировать, вставлять и удалять фрагменты текста; • устанавливать шрифт текста, цвет, размер и начертание букв; • вставлять изображения в печатную публикацию; • сохранять набранные тексты, открывать ранее сохранённые текстовые документы и редактировать их; • искать, находить и сохранять тексты, найденные с помощью поисковых систем; • искать, находить и сохранять изображения, найденные с помощью поисковых систем.

	<p>По окончании изучения курса в 4 классе обучающиеся должны знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> • что такое полное имя файла; <p>Обучающиеся получают возможность научиться:</p> <ul style="list-style-type: none"> • подбирать подходящее шрифтовое оформление для разных частей текстового документа; • составлять тексты, предназначенные для какой-либо цели, и создавать их при помощи компьютера, используя разное шрифтовое оформление; • создавать схемы и включать их в печатную публикацию; • создавать таблицы и включать их в печатную публикацию; • красиво оформлять печатные публикации, применяя рисунки, фотографии, схемы и таблицы; • составлять печатные публикации, предназначенные для какой-либо цели, и создавать их при помощи компьютера; • создавать эскизы электронных публикаций и по этим эскизам создавать публикации с использованием гиперссылок; • включать в электронную публикацию звуковые, видео- и анимационные элементы;
--	--

Содержанием курса внеурочной деятельности формируются все группы планируемых результатов освоения образовательной программы с акцентом на личностные и метапредметные результаты.

Тематическое планирование курса внеурочной деятельности

№ п/п	Тема
1. Знакомство с компьютером	
1.	Компьютеры в школе. Техника безопасности при работе с компьютером. Основные устройства компьютера.
2.	Компьютерные программы. Операционная система. Рабочий стол.
3.	Файлы. Папки (каталоги). Операции над файлами и папками (каталогами). Сменные носители.
4.	Создание и представление проекта.
2. Редакторы: текст, графика, музыка	
5.	Создание и хранение информации. Текстовый редактор. Обработка текстов. Выделение, перенос, копирование.

6.	Дизайн текста. Выделения, выравнивания. Классификация шрифтов. Размер, курсив, жирность.
7.	Построение таблиц. Табличная информация. Средства построения таблиц.
8.	Программа для рисования Paint. Инструменты: Карандаш, Кисть, Распылитель, Ластик, Надпись.
9.	Программа для рисования Paint. Инструменты: Карандаш, Кисть, Распылитель, Ластик, Надпись.
10.	Устройство и работа цифровой фотокамеры. Цифровая фотография.
11.	Устройство и работа сканера, монитора, принтера.
12.	Музыкальный редактор.
13.	Видеоизображение.
14.	Создание и представление проекта.
3. Интернет	
15.	Поисковые системы. Поиск и хранение информации. Поисковые запросы. Безопасность работы в интернет.
16.	Поиск изображений. Сохранение найденных изображений. Обработка на компьютере.
17.	Работа с электронной почтой, школьным сайтом и использование ресурсов Интернет.
18.	Создание и представление проекта.
4. Создание текстов	
19.	Компьютерное письмо. Текстовые редакторы.
20.	Правила клавиатурного письма. Основные операции при создании текстов. Классификация ошибок ввода, алгоритмы исправления
21.	Дизайн текста. Приёмы редактирования. Панель форматирования.
22.	Нумерация страниц. Маркированные и нумерованные списки. Вложенные списки. Оглавление.

23.	Клавиатурные тренажёры.
24.	Создание и представление проекта.
5. Создание печатных публикаций	
25.	Виды печатных публикаций. Иллюстрации в публикациях.
26.	Схемы в публикациях.
27.	Таблицы в публикациях.
28.	Создание и представление проекта.
6. Создание электронных публикаций	
29.	Виды электронных публикаций. Программы для создания электронных публикаций
30.	Гиперссылки в публикациях.
31.	Вставка звуков и музыки в электронные публикации
32.	Вставка анимации и видео в электронные публикации
33.	Создание и представление проекта.
7. Логические головоломки.	
34.	Компьютерные игры и головоломки по учебным предметам.
35.	Алгоритмика. Исполнители.

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 1159140751877878898921129440081436868981209287

Владелец Бызова Юлия Петровна

Действителен с 18.12.2023 по 17.12.2024