Муниципальное общеобразовательное учреждение

«Средняя общеобразовательная школа №32

имени 177 истребительного авиационного московского полка»

Г.о. Подольск

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| РАССМОТРЕНО  На заседании ШМО учителей начальной школы  Руководитель ШМО \_\_\_\_\_\_\_\_ Рыжкова Н. А.  Протокол №\_\_\_ от «\_\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 2018 г. |  | СОГЛАСОВАНО  Заместитель директора по УВР \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Петрова Н. В.  «\_\_\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 2018 г. |  | УТВЕРЖДАЮ  Директор МОУ СОШ №32  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_С.И. Тухватулина  Приказ №\_\_\_\_\_ от «\_\_\_» \_\_\_\_ 2018 г. |

**Рабочая программа**

**внеурочной деятельности**

**«Компьютерная азбука»**

**общеинтеллектуальное направление**

**4 Д класс**

Учебных недель: 34

Количество часов в неделю: 1

Количество часов в год: 34

Составитель:

учитель начальных классов

Твёрдая Валентина Николаевна

2018 – 2019 УЧЕБНЫЙ ГОД

Содержание

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1. | Общие цели курса «Компьютерная азбука» на начальной ступени образования. | 3 |
| 2. | Планируемые результаты изучения курса «Компьютерная азбука». | 4 |
| 3. | Содержание курса «Компьютерная азбука». | 6 |
| 4. | Тематическое планирование с указанием количества часов,  отведённых на освоение каждой темы. | 11 |
| 5. | Календарно - тематическое планирование. | 12 |
| 6. | Материально - техническое обеспечение. | 13 |

Рабочая программа внеурочной деятельности «Компьютерная азбука» для 4 класса разработана на основе ООП НОО МОУ СОШ №32 и авторской программы «Информатика и ИКТ (информационные и коммуникационные технологии)» (для четырёхлетней начальной школы) А.В. Горячева - М.:Баласс,2016г.

В 4 классе на курс внеурочной деятельности «Компьютерная азбука» отводится 34 часа в год из расчёта 1 час в неделю.

1. **Общие цели курса «Компьютерная азбука» на начальной ступени образования.**

Основные ***цели*** изучения «Компьютерной азбуки» в школе:

* развитие интеллектуальных и творческих способностей детей средствами информационных технологий;
* подготовка учащихся к эффективному использованию информационных технологий в учебной и практической деятельности;
* развитие творческого потенциала учащихся, подготовка к проектной деятельности;
* освоение знаний, составляющих начала представлений об информационной картине мира, информационных процессах и информационной культуре;
* овладение умением использовать компьютерную технику как практический инструмент для работы с информацией в учебной деятельности и повседневной жизни;
* воспитание интереса к информационной и коммуникативной деятельности, этическим нормам работы с информацией;
* воспитание бережного отношения к техническим устройствам.

***Задачами*** изучения «Компьютерной азбуки» являются:

* способствовать формированию у школьников информационной и функциональной компетентности, развитие алгоритмического мышления;
* осуществление индивидуально-личностного подхода к обучению обучающихся;
* начальное формирование и развитие логического мышления и пространственного воображения в оптимальные сроки;
* формирование алгоритмического подхода к решению задач;
* расширение кругозора, развитие памяти, внимания, творческого воображения, математического и образного мышления;
* формирование навыков работы с различными исполнителями;
* пропедевтика применения персонального компьютера как инструмента практической деятельности.

1. **Планируемые результаты изучения курса «Компьютерная азбука».**

Данная программа позволяет добиваться следующих результатов:

***Личностные:***

* ценить и принимать общечеловеческие ценности;
* развитие мотивов учебной деятельности;
* развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе;
* овладение начальными навыками адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся мире;
* развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций.

***Метапредметные*:**

* организовывать своё рабочее место под руководством учителя;
* определять цель учебной деятельности с помощью учителя и самостоятельно;
* соотносить выполненное задание с образцом, предложенным учителем;
* корректировать выполнение задания в дальнейшем;
* оценка своего задания по следующим параметрам: легко выполнять, возникли сложности при выполнении;
* использовать в работе литературу, ИКТ;
* самостоятельно формулировать задание: определять его цель, планировать алгоритм его выполнения, корректировать работу по ходу его выполнения, самостоятельно оценивать;
* оценка своего задания по параметрам, заранее представленным;
* извлекать информацию, представленную в разных формах (текст, таблица, схема, экспонат, модель, иллюстрация и др.);
* представлять информацию в виде текста, таблицы, схемы, в том числе с помощью ИКТ;
* анализировать, сравнивать, группировать различные объекты, явления, факты;
* использовать на практике полученные знания в виде докладов, программ, решать поставленные задачи;
* готовить к защите и защищать небольшие проекты по заданной теме;
* готовность конструктивно разрешать конфликты посредством учёта интересов сторон и сотрудничества;
* придерживаться этических правил и норм, применяемых при работе с информацией, применять правила безопасного поведения при работе с компьютерами.

***Предметные:***

* владеть основами компьютерной грамотности;
* владение базовым понятийным аппаратом: цепочка (конечная последовательность); мешок (неупорядоченная совокупность); утверждения, логические значения утверждений; исполнитель, система команд и ограничений, конструкция повторения; дерево, понятия, связанные со структурой дерева; игра с полной информацией для двух игроков, понятия: правила игры, ход игры, позиция игры, выигрышная стратегия;
* владение практически значимыми информационными умениями и навыками, их применением к решению информатических и неинформатических задач:
* выделение, построение и достраивание по системе условий: цепочки, дерева, мешка;
* проведение полного перебора объектов;
* определение значения истинности утверждений для данного объекта; понимание описания объекта с помощью истинных и ложных утверждений, в том числе включающих понятия: все/каждый, есть/нет, всего, не;
* использование имён для указания нужных объектов;
* использование справочного материала для поиска нужной информации, в том числе словарей (учебных, толковых и др.) и энциклопедий;
* сортировка и упорядочивание объектов по некоторому признаку, в том числе расположение слов в словарном порядке;
* выполнение инструкций и алгоритмов для решения некоторой практической или учебной задачи;
* достраивание, построение и выполнение программ для исполнителя, в том числе включающих конструкцию повторения;
* использование дерева для перебора, в том числе всех вариантов партий игры, классификации, описания структуры.

**Обучающийся научится*:***

* представлять на экране компьютера одну и ту же информацию об объекте различными способами: в виде текста, рисунка, таблицы, числами;
* работать с текстами и изображениями (информационными объектами) на экране компьютера;
* составлять рисунки с применением всех изученных функций графического редактора;
* работать в редакторах PowerPoint, Paint, Word;
* составлять презентации с использованием арт текстов, картинок, эффектов анимации, гипперссылок;
* использовать компьютер для решения учебных и простейших практических задач, для этого: иметь начальные навыки использования компьютерной техники, уметь осуществлять простейшие операции с файлами (создание сохранение, поиск, запуск программы); запускать простейшие, широко используемые прикладные программы: текстовый и графический редактор, тренажеры и тесты;
* понимать термины «исполнитель», «состояние исполнителя», «система команд»;
* понимать различие между непосредственным и программным управлением исполнителем;
* понимать термин «алгоритм»;
* составлять неветвящиеся (линейные) алгоритмы управления исполнителями;
* использовать логические значения, операции и выражения с ними;
* понимать (формально выполнять) алгоритмы, описанные с использова-нием конструкций ветвления (условные операторы) и повторения (циклы), вспомогательных алгоритмов, простых и табличных величин.

**Обучающийся получит возможность научиться:**

* знать основные свойства алгоритмов (фиксированная система команд, пошаговое выполнение, детерминированность, возможность возникновения отказа при выполнении команды);
* создавать алгоритмы для решения несложных задач, используя конструкции ветвления (условные операторы) и повторения (циклы), вспомогательные алгоритмы и простые величины;
* строить модели различных устройств и объектов в виде исполнителей, описывать возможные состояния и системы команд этих исполнителей;
* познакомиться с использованием строк, деревьев, графов и с простей-шими операциями с этими структурами;
* создавать программы для решения несложных задач, возникающих в процессе учёбы и вне её.

1. **Содержание курса «Компьютерная азбука».**

**Раздел 1.**

**Вводное занятие. (1 ч)**

Правила безопасности пользования компьютером.

**Формы организации и виды деятельности:**

* комбинированное учебное занятие;
* обсуждение;
* словесное обучение (беседа);
* виртуальная экскурсия;
* занятие-презентация.

**Раздел 2.**

**Текстовый редактор Microsoft Word. (17 ч)**

Знакомство с текстовым редактором Microsoft Word.

Применение Microsoft Word.

Создание текстового документа.

Шрифт: темы, начертание, размер, цвет.

Абзац: выравнивание, междустрочный интервал.

Разметка страницы: виды ориентации, колонки, границы страниц.

Копирование, перемещение текста.

Отображение скрытых знаков.

Стили текста.

Сохранение текстового документа.

Защита докладов, выполненных в текстовом редакторе Microsoft Word (выбор темы свободный).

Вставка таблицы.

Вставка диаграммы.

Защита проекта «Мой распорядок дня» (таблица).

**Формы организации и виды деятельности:**

* коллективное сотворчество;
* тренинг;
* самостоятельная;
* комбинированное учебное занятие;
* творческая деятельность (конструирование, составление мини-проектов).
* соблюдать требования безопасности труда и пожарной безопасности;
* включить, выключить компьютер.
* работать с устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, дисководы);
* набирать информацию на русском регистре;
* запустить нужную программу, выбирать пункты меню, правильно закрыть программу;
* работать с программами WORD, PAINT, Блокнот, Калькулятор;
* работать со стандартными приложениями Windows;
* оценивать результаты своей работы;
* осуществлять проектную деятельность;
* работать в команде.

**Раздел 3.**

**Программа Microsoft Power Point. (6 ч)**

Знакомство с программой Презентация Microsoft Power Point.

Создание и сохранение презентации.

Создание слайдов. Виды слайдов.

Дизайн и анимация.

Вставка рисунка и таблицы.

Вставка музыки и видео.

**Формы организации и виды деятельности:**

* коллективное сотворчество;
* занятие-презентация;
* демонстрация;
* тренинг;
* обсуждение;
* словесное обучение (беседа);
* наглядные (наблюдение, иллюстрация, демонстрация наглядных пособий, презентация);
* виртуальная экскурсия;
* работа с различными источниками информации;
* составление собственных логических задач, ребусов, головоломок;
* решение логических задач по разным отраслям знаний;
* творческая деятельность (конструирование, составление мини-проектов);
* создавать презентации;
* пошагово выполнять алгоритм практического задания;
* осуществлять поиск информации в интернете, выделять из общего списка нужные фрагменты;
* работать с программами Power Point, Черепашка, Чертежник;
* работать с разными видами информации;
* строить суждения;
* решать логические задачи;
* находить сходства и отличия реальных объектов и их моделей;
* работать с основными блоками компьютера, и подключать их;
* пользоваться устройствами ввода и вывода информации, подключать их к компьютеру;
* запускать операционные системы Windows;
* создавать и преобразовывать информацию, представленную в виде текста и таблиц;
* оценивать результаты своей работы;
* осуществлять проектную деятельность;
* работать в команде;
* защита презентаций «Я и мои увлечения».

**Раздел 4.**

**Алгоритмы. (4 ч)**

Что такое алгоритмы? Примеры алгоритмов. Примеры использования алгоритмов в повседневной жизни.

Составление словесных алгоритмов.

Описание алгоритмов. Основные свойства алгоритмов.

Блок-схемы. Составление алгоритмов с помощью блок-схем.

Решение задач.

**Формы организации и виды деятельности:**

* коллективное сотворчество;
* демонстрация;
* тренинг;
* наглядные (наблюдение, иллюстрация, демонстрация наглядных пособий, презентация);
* решать задачи с использованием блок-схем;
* понимать и создавать самостоятельно точные и понятные инструкции при решении учебных задач и в повседневной жизни;
* исполнять и составлять несложные алгоритмы для изученных исполнителей;
* реализовывать алгоритмы;
* осуществлять отбор нужной информации;
* оценивать результаты своей работы;
* работать в команде.

**Раздел 5.**

**Графический редактор Paint. (3 ч)**

Знакомство с графическим редактором Paint.

Создание и сохранение рисунка.

Инструменты, толщина инструмента, цвет

**Формы организации и виды деятельности:**

* коллективное сотворчество;
* демонстрация;
* тренинг;
* наглядные (наблюдение, иллюстрация, демонстрация наглядных пособий, презентация);
* работа с различными источниками информации;
* оценивать результаты своей работы;
* осуществлять проектную деятельность;
* работать в команде;
* защита мини-проекта «Открытка ко Дню Победы».

**Раздел 6.**

**Интернет-ресурсы. (2 ч)**

Поиск информации.

Адреса интернет-страниц.

Ссылки.

**Формы организации и виды деятельности:**

* коллективное сотворчество;
* занятие-презентация;
* демонстрация;
* тренинг;
* наглядные (наблюдение, иллюстрация, демонстрация наглядных пособий, презентация);
* осуществлять поиск информации на компьютере;
* осуществлять поиск информации в интернете, выделять из общего списка нужные фрагменты; выполнение инструкций и алгоритмов для решения некоторой практической или учебной задачи;
* достраивание, построение и выполнение программ для исполнителя, в том числе включающих конструкцию повторения;
* использование дерева для перебора, в том числе всех вариантов партий игры, классификации, описания структуры;
* оценивать результаты своей работы;
* работать в команде.

1. **Тематическое планирование с указанием количества часов,**

**отведённых на освоение каждой темы.**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № п/п | Название раздела/темы | Количество часов на изучение |
| 1. | Вводное занятие. | 1 |
| 2. | Текстовый редактор Microsoft Word. | 17 |
| 3. | Программа Microsoft Power Point. | 6 |
| 4. | Алгоритмы. | 4 |
| 5. | Графический редактор Paint. | 3 |
| 6. | Интернет-ресурсы. | 2 |
|  | Итого | 34 |

1. **Календарно - тематическое планирование.**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Тема** | **Дата** | |
| **План** | **Факт** |
| **Раздел 1. Вводное занятие.** **1 ч** | | | |
| 1 | Правила безопасности пользования компьютером. | 06.09 |  |
| **Раздел 2. Текстовый редактор Microsoft Word. 17 ч** | | | |
| 2 | Знакомство с текстовым редактором Microsoft Word. Применение Microsoft Word. | 13.09 |  |
| 3 | Шрифт: темы, начертание, размер, цвет. | 20.09 |  |
| 4 | Абзац: выравнивание, междустрочный интервал. | 27.09 |  |
| 5 | Разметка страницы: виды ориентации, колонки, границы страниц. | 04.10 |  |
| 6 | Копирование, перемещение текста. | 11.10 |  |
| 7 | Отображение скрытых знаков. | 18.10 |  |
| 8 | Стили текста. | 25.10 |  |
| 9 | Основы набора и редактирования текста. | 08.11 |  |
| 10 | Набор текста по образцу. Создание комплексного документа. | 15.11 |  |
| 11 | Сохранение текстового документа. | 22.11 |  |
| 12 | Защита докладов, выполненных в текстовом редакторе Microsoft Word (выбор темы свободный). | 29.11 |  |
| 13 | Вставка таблицы. | 06.12 |  |
| 14 | Защита проекта «Мой распорядок дня» (таблица). | 13.12 |  |
| 15 | Вставка диаграммы. | 20.12 |  |
| 16 | Защита мини-проекта «Моя успеваемость за II четверть» (диаграмма). | 27.12 |  |
| 17 | Вставка рисунка. | 17.01 |  |
| 18 | Защита мини-проекта «Зимние забавы» (рассказ в картинках). | 24.01 |  |
| **Раздел 3. Программа Microsoft Power Point. 6 ч** | | | |
| 19 | Знакомство с программой Презентация Microsoft Power Point. Создание и сохранение презентации. | 31.01 |  |
| 20 | Создание слайдов. Виды слайдов. Вставка рисунков на слайд | 07.02 |  |
| 21 | Дизайн и анимация. | 14.02 |  |
| 22 | Вставка рисунка и таблицы. | 21.02 |  |
| 23 | Вставка музыки и видео. | 28.02 |  |
| 24 | Защита презентаций «Я и мои увлечения». | 07.03 |  |
| **Раздел 4. Алгоритмы. 4 ч** | | | |
| 25 | Что такое алгоритмы? Примеры алгоритмов. Примеры использования алгоритмов в повседневной жизни. | 14.03 |  |
| 26 | Описание алгоритмов. Составление словесных алгоритмов. | 21.03 |  |
| 27 | Основные свойства алгоритмов. Блок-схемы. | 04.04 |  |
| 28 | Составление алгоритмов с помощью блок-схем. Решение задач. | 11.04 |  |
| **Раздел 5. Графический редактор Paint. 3 ч** | | | |
| 29 | Знакомство с графическим редактором Paint. Создание и сохранение рисунка. | 18.04 |  |
| 30 | Инструменты, толщина инструмента, цвет. | 25.04 |  |
| 31 | Защита мини-проекта «Открытка ко Дню Победы». | 02.05 |  |
| **Раздел 6. Интернет-ресурсы. 2 ч** | | | |
| 32 | Поиск информации. | 16.05 |  |
| 33 | Адреса интернет - страниц. Ссылки. | 16.05 |  |
| 34 | Творческий проект «Мой друг компьютер». | 23.05 |  |

1. **Материально-техническое обеспечение.**

* Классная доска с креплениями для таблиц.
* Магнитная доска.
* Персональный компьютер с принтером.
* Ксерокс.
* Аудиомагнитофон.
* Звуковые колонки.
* Телевизор.
* Мультимедийный проектор.
* Программы Microsoft Word, Microsoft PowerPoint, Paint.
* Ресурсы Единой коллекции цифровых образовательных ресурсов (<http://school-collection.edu.ru/>)
* Моргунова Е.Л. Дидактический материал для изучения графического редактора. (<http://klyaksa.net/htm/kopilka/mel/index.htm>)
* Картинки для пошагового рисования (<http://qushlawich.ru/> <http://www.kalyamalya.ru/>)