

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Министерство образования Новгородской области

Комитет по образованию Администрации Великого Новгорода

МАОУ "Средняя общеобразовательная школа №16"

РАССМОТРЕНО

педагогическим
советом

Приказ №1
от «30» августа 2023 г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор МАОУ
"СОШ №16"

Л.Е. Миронова
Приказ №106
от «30» августа 2023 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

курса внеурочной деятельности «КомпьютерИя»

для обучающихся 3-4 классов

Великий Новгород 2023

Пояснительная записка

Общая характеристика курса

Рабочая программа по курсу внеурочной деятельности «Компьютерия» составлена на основе требований к результатам освоения основной образовательной программы, представленных в федеральном государственном образовательном стандарте начального общего образования.

Целью изучения в начальной школе является приобретение учащимися учебной ИКТ - компетентности, что позволит сформировать у учащихся предметные и универсальные учебные действия, а также опорную систему знаний, обеспечивающих продолжение образования в основной школе.

Задачи:

- систематизировать подходы к изучению предмета;
- сформировать у учащихся единую систему понятий, связанных с созданием, получением, обработкой, интерпретацией и хранением информации;
- показать основные приемы эффективного использования информационных ресурсов Интернет;
- сформировать логические связи с другими предметами, входящими в курс начального образования.
- помощь детям в изучении использования компьютера как инструмента для работы в дальнейшем в различных отраслях деятельности;
- помощь в преодолении боязни работы с техникой в т.ч. решение элементарных технических вопросов;
- помощь в изучении принципов работы с основными прикладными программами;
- овладение основами компьютерной грамотности;
- использование на практике полученных знаний в виде рефератов, докладов, программ, решение поставленных задач.

Рабочая программа курса составлена в соответствии с рабочей программой воспитания МАОУ «СОШ №16».

Место курса внеурочной деятельности в учебном плане

Курс внеурочной деятельности предназначен для обучающихся 3-4-х классов в расчете 68 часов: 3 класс - 1 час в неделю/ 34 часа в год, 4 класс – 1 час в неделю\34 часа в год.

Содержание курса внеурочной деятельности

3 класс

Модуль «Наука и технологии» -

Как влияет наука на человека. Какие технологии нас преследуют каждый день. Ученые.

Модуль «Цифровая грамотность»

Искусственный интеллект. Кибербезопасность. Беспилотный транспорт. Машинное обучение. Цифровой мир. Цифровая грамотность. Приватность.

Модуль «Что мы уже знаем о компьютере»

Из чего состоит компьютер. Устройства ввода и вывода. Клавиатура. Мышь. Техника безопасности. Функции компьютера. Учимся печатать. Программное обеспечение. Создание папок. Удаление файлов.

Модуль «Рисуем на компьютере»

Программа Paint. Инструменты. Перо. Сохранять рисунки. Создание первых рисунков. 3D объекты. Композиция.

Модуль «Работа в WORD»

Программа WORD. Функции программного обеспечения. Что такое текст. Оформление текста. WordArt. Фрагменты. Добавление картинок.

Модуль «Изучаем историю с PowerPoint»

Презентация. Интерфейс PowerPoint. Слайды. Анимация. Вставка изображения и звуков. Представление. Титульный лист.

Модуль «Интернет»

Интернет. Запрос. Поиск.

Модуль «Творческий проект – «Моя первая презентация»»

Сценарий презентации. Поиск информации. Разработка. Раскадровка. Создание презентации.

4 класс

Модуль «Наука и технологии» - 1 час

Как влияет наука на человека. Какие технологии нас преследуют каждый день. Ученые.

Модуль «Цифровая грамотность»

Искусственный интеллект. Кибербезопасность. Беспилотный транспорт. Машинное обучение. Цифровой мир. Цифровая грамотность. Приватность.

Модуль «Что мы уже знаем о компьютере»

Из чего состоит компьютер. Устройства ввода и вывода. Клавиатура. Мышь. Техника безопасности. Функции компьютера. Учимся печатать. Программное обеспечение. Создание папок. Удаление файлов.

Модуль «Рисуем в GIMP»

Программное обеспечение «GIMP». Интерфейс программы. Панель инструментов. Анимация. Эффекты. Эскизирование. Реставрация.

Модуль «Мир программирования- Scratch»

Программирование. Программа Scratch. Интерфейс. Спрайт. Команды. Скрипты. Алгоритм. Цикл. Диалог. Интерактив. Узор. Координаты. Линейность.

Модуль «Творческий проект- «Мой первый мультик»

Мультфильм. Сценарий. Инструменты. Раскадровка. Спрайты. Эскизы.

Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности

Цель изучения курса «КомпьютерИЯ» предмета «Информатика и ИКТ» направлена на достижение соответствующих требованиям ФГОС НОО: обучающимся личностных, метапредметных и предметных результатов освоения основной образовательной программы начального общего образования.

Личностные результаты

В сфере личностных универсальных учебных действий у обучающихся начальной школы будут сформированы:

- внутренняя позиция школьника на уровне положительного отношения к школе, учебе;
- учебно-познавательный интерес к новому учебному материалу и способам решения новой информационной задачи;
- ориентация на понимание причин успеха в учебной деятельности, на анализ соответствия результатов требованиям задачи;
- ориентация на понимание места ИКТ в жизни человека, их практической значимости;
- развитие чувства ответственности за качество окружающей информационной среды;
- установка на здоровый образ жизни.

Обучающийся получит возможность для формирования: выраженной устойчивой учебно-познавательной мотивации учения; адекватного понимания причин успешности/неуспешности учебной деятельности; устойчивое следование в поведении моральным нормам и этическим требованиям; установка на здоровый образ жизни и реализация ее в реальном поведении и поступках.

Метапредметные результаты

В сфере регулятивных универсальных учебных действий выпускник начальной школы научится:

- принимать и сохранять учебную задачу;
- планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации, в том числе во внутреннем плане;
- осуществлять итоговый и пошаговый контроль по результату, по реакции интерактивной среды;
- вносить необходимые коррективы в действие после его совершения на основе его оценки и учета характера сделанных ошибок, использовать предложения и оценки для создания нового, более совершенного результата, использовать запись в цифровой форме хода и результатов решения задачи.

Обучающийся получит возможность научиться: осуществлять расширенный поиск информации с использованием ресурсов библиотек и Интернета; записывать, фиксировать информацию об окружающем мире с помощью инструментов ИКТ; создавать и преобразовывать модели и схемы для решения задач; осуществлять сравнение, сериацию и классификацию

самостоятельно выбирая основания и критерии для указанных логических операций; строить логическое рассуждение.

В сфере познавательных универсальных учебных действий выпускник научится:

- осуществлять поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий с использованием учебной литературы, энциклопедий, справочников, в открытом информационном пространстве, в том числе контролируемом пространстве Интернета;
- осуществлять запись (фиксацию) выборочной информации об окружающем мире и о себе самом в том числе с помощью инструментов ИКТ;
- использовать знаково-символические средства, в том числе модели и системы;
- выделять существенную информацию из сообщений разных видов;
- осуществлять анализ объектов с выделением существенных и несущественных признаков;
- осуществлять синтез как составление целого из частей;
- проводить сравнение, сериацию и классификацию объектов.

Обучающийся получит возможность научиться: осуществлять расширенный поиск информации с использованием ресурсов библиотек и Интернета; записывать, фиксировать информацию об окружающем мире с помощью инструментов ИКТ; создавать и преобразовывать модели и схемы для решения задач; осуществлять сравнение, сериацию и классификацию самостоятельно выбирая основания и критерии для указанных логических операций; строить логическое рассуждение.

В сфере коммуникативных универсальных учебных умений выпускник научится:

- адекватно использовать коммуникативные средства для решения различных коммуникативных задач, строить монологическое высказывание, владеть диалогической формой коммуникации, используя средства и инструменты ИКТ;
- строить понятные для партнера высказывания, учитывающие, что партнер знает и видит, а что нет.

Обучающийся получит возможность научиться: с учетом целей коммуникации достаточно точно, последовательно и полно передавать партнеру необходимую информацию как ориентир для построения действия; задавать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества с партнером.

Предметные результаты

Предметные результаты освоения основной образовательной программы начального общего образования с учетом содержания предметных областей «Математика и информатика» и «Технология».

Выпускник научится:

- устанавливать истинность утверждений;

- читать и заполнять несложные готовые таблицы;
- читать несложные диаграммы;
- соблюдать безопасные приемы труда, пользоваться персональным компьютером для воспроизведения и поиска необходимой информации в ресурсе компьютера, для решения информационных задач;
- использовать простейшие приемы работы с готовыми электронными ресурсами: активировать, читать информацию, выполнять задания;
- создавать небольшие тексты, иллюстрации к устному рассказу, используя редакторы текстов и презентаций.

Обучающийся получит возможность научиться:

- сравнивать и обобщать информацию, представлять в строках и столбцах несложных таблиц и диаграмм;
- понимать простейшие выражения, содержащие логические связки и слова;
- составлять, записывать и выполнять инструкцию (простой алгоритм), план поиска информации;
- распознавать одну и ту же информацию, представленную в разной форме;
- планировать несложные исследования, собирать и представлять полученную информацию в разной форме;
- интерпретировать информацию, полученную при проведении несложных исследований (объяснять, сравнивать, и обобщать данные, делать выводы и прогнозы);
- пользоваться доступными приемами работы с готовой текстовой, визуальной, звуковой информацией, а также познакомиться с доступными способами ее получения, хранения, переработки.
- пользоваться доступными приемами работы с готовой текстовой, визуальной, звуковой информацией в сети Интернет, а также познакомиться с доступными способами ее получения, хранения, переработки.

Способы оценки достижения планируемых результатов курса внеурочной деятельности.

- устный опрос;
- контрольная работа;
- комбинированный опрос;
- проверка самостоятельной работы.
- игры.
- защита проектов

Система оценивания – безотметочная. Используется словесная оценка достижений учащихся. Также проводится конкурсная форма оценивания с выдачей дипломов.

Формы организации занятий – факультатив.

Формы проведения занятий:

- творческая работа;
- проект;

- беседы
- ситуационная игра,
- образно-ролевые игры,
- исследовательская деятельность,
- урок-практикум,
- дискуссия, обсуждение.

Тематическое планирование 3 класс

№	Наименование разделов и тем программы	Количество часов	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
1.	Модуль «Наука и технологии»	1	https://urok.apkpro.ru/ https://uchi.ru/
2	Модуль «Цифровая грамотность» - 5 часов	5	https://urok.apkpro.ru/ https://uchi.ru/
3	Модуль « Что мы уже знаем о компьютере»	9	https://urok.apkpro.ru/ https://uchi.ru/
4	Модуль « Рисуем вместе с Paint»	4	https://urok.apkpro.ru/ https://uchi.ru/
5	Модуль «WORD, как текстовый помощник»	4	https://urok.apkpro.ru/ https://uchi.ru/
6	Модуль «Изучаем историю с PowerPoint»-	6	https://urok.apkpro.ru/ https://uchi.ru/
7	Модуль «Интернет»	5	https://urok.apkpro.ru/ https://uchi.ru/
8	Модуль « Творческий проект – «Моя первая презентация»»-	3	https://urok.apkpro.ru/ https://uchi.ru/

Поурочное планирование 3 класс

№	Тема занятия	Количество часов
1.	Наука и технологии	1
2	Приватность в цифровом мире	1
3	Искусственный интеллект и машинное обучение	1

4	Беспилотный транспорт	1
5	Искусственный интеллект в образовании	1
6	Что такое ПК? Диагностика знаний.	1
7	Аппаратное и программное обеспечение компьютера	1
8	Периферийные устройства ввода и вывода	1
9	Техника безопасности работы на ПК	1
10	Включаем и выключаем компьютер	1
11	Учимся создавать и удалять папки.	1
12	Вспоминаем клавиатуру	1
13	Тренажёр «Я и клавиатура»	1
14	Сохраняем и удаляем файлы	1
15	Инструменты в Paint	1
16	Добавление 3D объектов в Paint	1
17	Композиция рисунка с геометрическими рисунками	1
18	Конкурс рисунков в PAINT «КомпьютерИя»	1
19	Программа WORD и её возможности	1
20	Добавляем картинки в текстовый редактор	1
21	Оформление текста по правилам	1
22	Практическое задание «Письмо тайному другу»	1
23	Что такое презентация	1
24	Открываем PowerPoint	1
25	Создаём титульную страницу	1
26	Выбираем тип слайдов	1
27	Создаём новые слайды	1
28	Используем анимацию	1
29	Что такое интернет	1
30	Безопасность в сети Интернет	1
31	Заходим в Интернет	1
32	Выбор темы презентации. Разработка сценария	1
33	Процесс разработки презентации	1
34	Защита проекта	1

Тематическое планирование 4 класс

№	Наименование разделов и тем программы	Количество часов	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
1.	Модуль «Наука и технологии»	1	https://urok.apkpro.ru/ https://uchi.ru/
2	Модуль «Цифровая грамотность» - 5 часов	5	https://urok.apkpro.ru/ https://uchi.ru/
3	Модуль « Что мы уже знаем о компьютере»	9	https://urok.apkpro.ru/ https://uchi.ru/
4	Модуль «GIMP, как фоторедактор»-	6	https://urok.apkpro.ru/ https://uchi.ru/
5	Модуль « Мир программирования-Scratch»	9	https://urok.apkpro.ru/ https://uchi.ru/
6	Модуль «Творческий проект- «Мой первый мультик»	6	https://urok.apkpro.ru/ https://uchi.ru/

Поурочное планирование 4 класс

№	Тема занятия	Количество часов
1.	Наука и технологии	1
2	Приватность в цифровом мире	1
3	Искусственный интеллект и машинное обучение	1
4	Беспилотный транспорт	1
5	Искусственный интеллект в образовании	1
6	Что такое ПК? Диагностика знаний	1
7	Аппаратное и программное обеспечение компьютера	1
8	Периферийные устройства ввода и вывода	1
9	Операционная система Windows	1
10	Техника безопасности работы на ПК	1
11	Включаем и выключаем клавиатуру	1
12	Вспоминаем клавиатуру	1
13	Тренажёр «Я и клавиатура»	1

14	Игра «Что я узнал о компьютере»	1
15	Программа GIMP и её возможности	1
16	Инструменты GIMP	1
17	Создание рисунка в GIMP	1
18	Анимация текста	1
19	Реставрация фото	1
20	Программа Scratch и её возможности	1
21	Инструменты Scratch	1
22	Алгоритмы и линейные алгоритмы	1
23	Диалоги	1
24	Системные события	1
25	Интерактивный диалог	1
26	Запуск событий	1
27	Создание узора по линиям	1
28	Координаты. Метод координат	1
29	Разработка сценария к мультяку	1
30	Прорисовка эскизов мультяка	1
31	Раскадровка мультяка	1
32	Создание мультяка в Scratch	1
33	Подготовка мультяка к защите	1
34	Защита проекта. Кино-мульт.	1

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ УЧЕБНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧЕНИКА

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧИТЕЛЯ

Информатика. 2–4 классы: программа для начальной школы Авторы: Матвеева Н. В., Цветкова М. С.

Информатика. 3 класс: методическое пособие Авторы: Матвеева Н. В., Челак Е. Н., Конопатова Н. К.

Информатика и ИКТ. 4 класс : методическое пособие + CD

Авторы: Матвеева Н. В., Челак Е. Н., Конопатова Н. К., Панкратова Л. П., Нурова Н. А.

ЦИФРОВЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ И РЕСУРСЫ СЕТИ ИНТЕРНЕТ

РЭШ

Учи.ру