

Принята решением
педагогического совета МБОУ «ООШ № 2»
от 30.08.2021 г. протокол № 12

Утверждена приказом
МБОУ «ООШ №2» г. Ковдор
от 03.09.2021 г. №98

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
«Учимся работать на компьютере»**

Срок реализации программы: 1 год

**Разработчики программы:
учитель начальных классов
Масленникова С.В.**

г. Ковдор

2021 год

Пояснительная записка

Программа разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта, Концепции духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России, Программ начального образования, планируемых результатов начального общего образования. Рабочая программа по курсу «Учимся работать на компьютере» в рамках внеурочной деятельности разработана на основе требований к результатам освоения основной образовательной программы начального общего образования и обеспечивает достижение планируемых результатов освоения ООП. Программа составлена в соответствии с требованиями ФГОС начального общего образования и обеспечена учебниками для 3 классов. Программа рассчитана для учащихся 3 классов.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ «ИНФОРМАТИКА» ОБУЧАЮЩИМИСЯ 3 КЛАССА

Личностные результаты:

- критическое отношение к информации и избирательность её восприятия;
- уважение к информации о частной жизни и информационным результатам других людей;
- осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий с жизненными ситуациями;
- начало профессионального самоопределения, ознакомление с миром профессий, связанных с информационными и коммуникационными технологиями.

Метапредметные результаты.

Регулятивные УУД:

- освоение способов решения проблем творческого характера в жизненных ситуациях;
- формирование умений ставить цель – создание творческой работы, планировать достижение этой цели, создавать вспомогательные эскизы в процессе работы;
- оценивание получающегося творческого продукта и соотнесение его с изначальным замыслом, выполнение по необходимости коррекции либо продукта, либо замысла.

Познавательные УУД:

- поиск информации в индивидуальных информационных архивах учащегося, информационной среде образовательного учреждения, в федеральных хранилищах информационных образовательных ресурсов;
- использование средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных, познавательных и творческих задач.

Коммуникативные УУД:

- создание гипермедиасообщений, включающих текст, набираемый на клавиатуре, цифровые данные, неподвижные и движущиеся, записанные и созданные изображения и звуки, ссылки между элементами сообщения;
- подготовка выступления с поддержкой.

Предметные результаты.

Ученик научиться:

- как правильно и безопасно вести себя в компьютерном классе;
- для чего нужны основные устройства компьютера;
- что такое полное имя файла;
- пользоваться мышью и клавиатурой;
- запускать компьютерные программы и завершать работу с ними.

- выполнять основные операции при рисовании с помощью одной из компьютерных программ;
- сохранять созданные рисунки и вносить в них изменения.
- выполнять основные операции при создании движущихся изображений с помощью одной из программ;
- сохранять созданные движущиеся изображения и вносить в них изменения.
- выполнять основные операции при проектировании домов и квартир с помощью одной из компьютерных программ;
- сохранять созданный проект и вносить в него изменения.
- создавать папки ;
- удалять файлы и папки ;
- копировать файлы и папки
- перемещать файлы и папки
- набирать текст на родном языке, набирать текст на иностранном языке, уметь переводить раскладку клавиатуры;
- сохранять набранные тексты, открывать ранее сохранённые текстовые документы и редактировать их;
- копировать, вставлять и удалять фрагменты текста;
- устанавливать шрифт текста, цвет, размер и начертание букв.

СОДЕРЖАНИЕ учебного предмета «ИНФОРМАТИКА » 3 КЛАСС

Модуль «Знакомство с компьютером». Компьютеры вокруг нас. Новые профессии. Компьютеры в школе. Правила поведения в компьютерном классе. Основные устройства компьютера. Компьютерные программы. Операционная система. Рабочий стол. Компьютерная мышь. Клавиатура. Включение и выключение компьютера. Запуск программы. Завершение выполнения программы.

Модуль «Создание рисунков». Компьютерная графика. Примеры графических редакторов. Панель инструментов графического редактора. Основные операции при рисовании: рисование и стирание точек, линий, фигур. Заливка цветом. Другие операции.

Модуль «Создание мультфильмов и “живых” картинок». Анимация. Компьютерная анимация. Основные способы создания компьютерной анимации: покадровая рисованная анимация, конструирование анимации, программирование анимации. Примеры программ для создания анимации. Основные операции при создании анимации. Этапы создания мультфильма.

Модуль «Создание проектов домов и квартир». Проектирование. Компьютерное проектирование. Интерьер. Дизайн. Архитектура. Примеры программ для проектирования зданий. Основные операции при проектировании зданий: обзор и осмотр проекта, создание стен, создание окон и дверей, установка сантехники и бытовой техники, размещение мебели, выбор цвета и вида поверхностей.

Модуль «Создание компьютерных игр». Компьютерные игры. Виды компьютерных игр. Порядок действий при создании игр. Примеры программ для создания компьютерных игр. Основные операции при конструировании игр: создание или выбор фона, карты или поля, выбор и размещение предметов и персонажей. Другие операции.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ предмета «ИНФОРМАТИКА »в 3 КЛАССЕ

| №п/п | Наименование разделов, тем уроков | Кол-во | Дата | Примечание |
|------|-----------------------------------|--------|------|------------|
|------|-----------------------------------|--------|------|------------|

| | | часов | | |
|-----------|---|--------------|--|--|
| 1 | Что изучает информатика. Техника безопасности и организация рабочего места. | 1 | | |
| 2 | Материальные и информационные технологии. | 1 | | |
| 3 | Знакомство с компьютером. Компьютеры вокруг нас. Новые профессии. | 1 | | |
| 4 | Компьютеры в школе. | 1 | | |
| 5 | Правила поведения в компьютерном классе. | 1 | | |
| 6 | Основные устройства компьютера. | 1 | | |
| 7 | Основные устройства компьютера. | 1 | | |
| 8 | Компьютерные программы. | 1 | | |
| 9 | Рабочий стол на экране компьютера | 1 | | |
| 10 | Компьютерная мышь. | 1 | | |
| 11 | Клавиатура. | 1 | | |
| 12 | Включение и выключение компьютера. | 1 | | |
| 13 | Запуск программы. | 1 | | |
| 14 | Завершение выполнения программы. | 1 | | |
| 15 | Запуск программы (продолжение). | 1 | | |
| 16 | Итоговая практическая работа по теме «Знакомство с компьютером». Проверка знаний. Оценка результатов. | 1 | | |
| 17 | Модуль «Создание рисунков» Задания в ситуациях. | 1 | | |
| 18 | Компьютерная графика. | 1 | | |
| 19 | Графические редакторы. | 1 | | |
| 20- 21 | Основные операции при рисовании. | 2 | | |
| 22 -23 | Рисование и стирание точек, линий, фигур. | 2 | | |
| 24- 25 | Заливка цветом | 2 | | |
| 26 | Итоговая практическая работа по теме «Создание рисунков». Проверка знаний. Оценка результатов. | 1 | | |
| 27 | Модуль «Создание мультфильмов или живых картинок» Задания в ситуациях. | 1 | | |
| 28 | Компьютерная анимация. | 1 | | |
| 29 | Программы для создания анимации. | 1 | | |
| 30- 33 | Создание покадровой рисованной анимации | 3 | | |
| 34 | Программирование и конструирование анимации. Проверка умений. Оценка результатов. | 1 | | |