

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

**по учебному курсу внеурочной деятельности
«Волшебные клавиши» для 1-4 классов**

Разработчик
Пикина А.Д.,
учитель начальных классов

Пояснительная записка

- Программа внеурочной деятельности «**Волшебные клавиши**» составлена в соответствии с требованиями Федерального закон от 29 декабря 2012 г. N 273 "Об образовании в Российской Федерации".

Как правило, информационные и коммуникационные технологии (ИКТ) ассоциируются с передним краем научно-технического прогресса, с высококвалифицированной творческой деятельностью, с современными профессиями, требующими развитого мышления. Темпы качественного развития компьютерной техники и ИКТ не имеют прецедентов в истории. Основу создания и использования информационных и коммуникационных технологий - одного из наиболее значимых технологических достижений современной цивилизации - закладывает информатика. Информатика, информационные и коммуникационные технологии оказывают существенное влияние на мировоззрение и стиль жизни современного человека. Общество, в котором решающую роль играют информационные процессы, свойства информации, информационные и коммуникационные технологии, - реальность настоящего времени.

Умение использовать информационные и коммуникационные технологии в качестве инструмента в профессиональной деятельности, обучении и повседневной жизни во многом определяет успешность современного человека. Особую актуальность для школы имеет информационно-технологическая компетентность учащихся в применении к образовательному процессу. С другой стороны, развитие информационно-коммуникационных технологий и стремление использовать ИКТ для максимально возможной автоматизации своей профессиональной деятельности неразрывно связано с информационным моделированием объектов и процессов. В процессе создания информационных моделей надо уметь, анализируя объекты моделируемой области действительности, выделять их признаки, выбирать основания для классификации и группировать объекты по классам, устанавливать отношения между классами (наследование, включение, использование), выявлять действия объектов каждого класса и описывать эти действия с помощью алгоритмов, связывая выполнение алгоритмов с изменениями значений выделенных ранее признаков, описывать логику рассуждений в моделируемой области для последующей реализации её во встроенных в модель алгоритмах системы искусственного интеллекта. После завершения анализа выполняется проектирование и синтез модели средствами информационных и коммуникационных технологий. Все перечисленные умения предполагают наличие развитого логического и алгоритмического мышления. Но если навыки работы с конкретной техникой в принципе можно приобрести непосредственно на рабочем месте, то мышление, не развитое в определённые природой сроки, так и останется неразвитым. Опоздание с развитием мышления - это опоздание навсегда.

В соответствии со своими потребностями информатика предлагает и средства для целенаправленного развития умений выполнять универсальные логические действия и для освоения компьютерной и коммуникационной техники как инструмента в учебной и повседневной деятельности. Освоение информационно-коммуникационных технологий как инструмента образования предполагает личностное развитие школьников, придаёт смысл изучению ИКТ, способствует формированию этических и правовых норм при работе с информацией.

Общая характеристика программы внеурочной деятельности

Пропедевтическое изучение информатики в начальной школе связано с наличием в содержании информатики логически сложных разделов, требующих для успешного освоения развитого логического и алгоритмического мышления. С другой стороны, использование информационных и коммуникационных технологий в начальном образовании является важным элементом формирования универсальных учебных действий обучающихся на ступени начального общего образования, обеспечивающим его результативность.

Учитывая эти обстоятельства изучения подготовительного курса информатики, мы полагаем, что в *программе внеурочной деятельности «Волшебные клавиши» для*

начальной школы наиболее целесообразно сконцентрировать основное внимание на освоении школьниками практики работы на компьютере.

Освоение информационных и коммуникационных технологий направлено на достижение следующих **целей**:

- овладение трудовыми умениями и навыками при работе на компьютере, опытом практической деятельности по созданию информационных объектов, полезных для человека и общества, способами планирования и организации созидательной деятельности на компьютере, умениями использовать компьютерную технику для работы с информацией;
- развитие мелкой моторики рук;
- развитие пространственного воображения, логического и визуального мышления; освоение знаний о роли информационной деятельности человека в преобразовании окружающего мира;
- формирование первоначальных представлений о профессиях, в которых информационные технологии играют ведущую роль;
- воспитание интереса к информационной и коммуникационной деятельности; воспитание уважительного отношения к авторским правам;
- практическое применение сотрудничества в коллективной информационной деятельности.

В качестве **основных задач** при изучении информационных и коммуникационных технологий ставится:

- начальное освоение инструментальных компьютерных сред для работы с информацией разного вида (текстами, изображениями, анимированными изображениями, схемами предметов, сочетаниями различных видов информации в одном информационном объекте);
- создание завершённых проектов с использованием освоенных инструментальных компьютерных сред;
- ознакомление со способами организации и поиска информации;
- создание завершённых проектов, предполагающих организацию (в том числе каталогизацию) значительного объёма неупорядоченной информации;
- создание завершённых проектов, предполагающих поиск необходимой информации.

Внутренняя структура задач освоения информационных и коммуникационных технологий допускает модульную организацию программы.

Предлагается следующий **набор учебных модулей**:

1. Знакомство с компьютером.
2. Создание рисунков.
3. Создание текстов.
4. Создание презентаций
5. Поиск информации.

Учебные модули не 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 определённый кругозор.

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

Личностные, метапредметные и предметные результаты

Личностные результаты

К личностным результатам освоения информационных и коммуникационных технологий как инструмента в учёбе и повседневной жизни можно отнести:

- 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 универсальные учебные действия:

- 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 универсальные учебные действия:

- 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 универсальные учебные действия:

- 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 аудиовизуальной поддержкой.

Предметные результаты

Модуль «Знакомство с компьютером».

В результате изучения данного модуля учащиеся *должны*:

знать

- как правильно и безопасно вести себя в компьютерном классе;
- для чего нужны основные устройства компьютера;

уметь

- пользоваться мышью и клавиатурой;
- запускать компьютерные программы и завершать работу с ними.

Модуль «Создание рисунков».

В результате изучения данного модуля учащиеся *должны уметь*

- выполнять основные операции при рисовании с помощью одной из компьютерных программ;
- сохранять созданные рисунки и вносить в них изменения.

При выполнении проектных заданий школьники будут учиться придумывать рисунок, предназначенный для какой-либо цели, и создавать его при помощи компьютера.

Модуль «Создание текстов».

В результате изучения данного модуля учащиеся *должны уметь*:

- набирать текст на клавиатуре;
- 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.

При выполнении проектных заданий школьники будут учиться:

- 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.

Модуль «Создание презентаций».

В результате изучения данного модуля учащиеся *должны уметь*:

- создавать презентации на определенную тему;
- включать в презентации звуковые, видео- и анимационные элементы.

При выполнении проектных заданий школьники будут учиться создавать электронные презентации, предназначенные для какой-либо цели, и оформлять их, используя тексты, изображения, звуки, видео и анимацию.

Модуль «Поиск информации».

В результате изучения данного модуля учащиеся *должны уметь*:

- искать, находить и сохранять тексты, найденные с помощью поисковых систем;
- искать, находить и сохранять изображения, найденные с помощью поисковых систем.

При выполнении проектных заданий школьники будут учиться искать и находить нужную информацию и использовать её, например, при создании печатных или электронных публикаций.

Содержание программы «Волшебные клавиши»

Программа рассчитана на 1 раз в неделю (35 минут) 33 часа в неделю.

Модуль «Знакомство с компьютером» - 4 часа.

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

Модуль «Создание рисунков» - 7 часов.

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 текстов» - 8 часов.

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.

Модуль «Создание электронных презентаций» - 7 часов.

Примеры про грамм для создания электронных презентаций. Гиперссылки в презентациях. Звук, видео и анимация в презентациях. Порядок действий при создании электронной презентации. Подготовка презентаций.

Модуль «Поиск информации» - 7 часов.

Источники информации для компьютерного поиска: компакт-диски CD или DVD, 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. Поисковые системы. 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.

Календарно - тематическое планирование

| № занятия | Дата | Тема занятия | Использование ЭОР |
|---|------|--|---|
| <i>Знакомство с компьютером (4 часа)</i> | | | |
| 1. | | Правила поведения в компьютерном классе. | Цифровые электронные ресурсы. Мультимедийное приложение «Образовательный комплекс «ИС: Школа. Игры и задачи, 1-4 классы». |
| 2. | | Компьютеры вокруг нас. Новые профессии. Компьютеры в школе. | |
| 3. | | Основные устройства компьютера. Компьютерные программы. Операционная система. Рабочий стол. | |
| 4. | | Компьютерная мышь. Клавиатура. Включение и выключение компьютера. Запуск программы. Завершение выполнения программы. | |
| <i>Создание рисунков (7 часов)</i> | | | |
| 5. | | Компьютерная графика. Примеры графических редакторов. | Цифровые электронные ресурсы |
| 6. | | Панель инструментов графического редактора. Основные операции при рисовании: рисование и стирание точек, линий, фигур. | |
| 7. | | Основные операции при рисовании: рисование и стирание точек, линий, фигур. | |
| 8. | | Основные операции при рисовании: рисование и стирание точек, линий, фигур. | |
| 9. | | Заливка цветом. Другие операции. | |
| 10. | | Заливка цветом. Другие операции. | |
| 11. | | Выполнение проектного задания | |
| <i>Создание текстов (8 часов)</i> | | | |
| 12. | | Компьютерное письмо. Клавиатурные тренажёры. Примеры клавиатурных тренажёров. | Презентации. |
| 13. | | Текстовые редакторы. Основные операции при создании текстов: набор текста, перемещение курсора, ввод прописных букв, ввод букв латинского алфавита, сохранение текстового документа. | |
| 14. | | Открытие документа, создание нового документа, выделение текста, вырезание, копирование и вставка текста. | Цифровые электронные ресурсы |
| 15. | | Оформление текста. Выбор шрифта, размера, цвета и начертания символов. | |

| | | | |
|--|--|---|--|
| 16. | | Оформление текста. Выбор шрифта, размера, цвета и начертания символов. | |
| 17. | | Организация текста. Заголовок, подзаголовок, основной текст. Выравнивание абзацев. | |
| 18. | | Выравнивание абзацев. | |
| 19. | | Выполнение проектного задания | |
| <i>Создание электронных презентаций (7 часов)</i> | | | |
| 20. | | Примеры программ для создания презентаций. | Презентации. |
| 21. | | Порядок действий при создании презентации. | |
| 22. | | Звук, видео и анимация в электронных публикациях. | |
| 23. | | Вставка звуков и музыки в электронные публикации. | |
| 24. | | Вставка анимации и видео в электронные | |
| 25. | | Гиперссылки в презентациях. Создание электронной презентации с гиперссылками. | Цифровые электронные ресурсы |
| 26. | | Выполнение проектного задания | |
| <i>Поиск информации (8 часов)</i> | | | |
| 27. | | Источники информации для компьютерного поиска: компакт-диски CD или DVD, сеть Интернет, постоянная память компьютера. | Презентации. Цифровые электронные ресурсы |
| 28. | | 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. Поисковые системы. | |
| 29. | | Поисковые системы в сети Интернет. | |
| 30. | | Поисковые запросы. Уточнение запросов на поиск информации. Сохранение результатов поиска. | |
| 31. | | Поисковые запросы. Уточнение запросов на поиск информации. Сохранение результатов поиска. | |
| 32. | | Поиск изображений. Сохранение найденных изображений. | |
| 33. | | Поиск изображений. Сохранение найденных изображений. | |

Материально-техническое обеспечение образовательного процесса

- Интерактивная доска Panasonic Elite Panaboard UB- T880;
- Док-станция;
- Документ-камера;
- Короткофокусный проектор;
- Многофункциональное устройство;
- Модем
- Устройства вывода звуковой информации - наушники для индивидуальной работы со звуковой информацией
- Устройства для ручного ввода текстовой информации и манипулирования

экранными объектами - клавиатура и мышь.

• Устройства для записи (ввода) визуальной и звуковой информации: сканер; фотоаппарат; видеокамера; диктофон, микрофон.

Программные средства

- Операционная система - Windows 7/10, Linux.
- Файловый менеджер (в составе операционной системы или др.).
- Антивирусная программа.
- Программа-архиватор.
- Клавиатурный тренажер.
- Интегрированное офисное приложение, включающее текстовый редактор, растровый и векторный графические редакторы, программу разработки презентаций и электронные таблицы.
 - Звуковой редактор.
 - Мультимедиа проигрыватель (входит в состав операционных систем или др.).
 - Браузер (входит в состав операционных систем или др.).

Цифровые электронные ресурсы:

1. Единое окно доступа к образовательным ресурсам <http://window.edu.ru>
2. Единая коллекция ЦОР <http://school-collection.edu.ru>
3. Федеральный портал "Российское Образование" <http://fcior.edu.ru>