

РОССИЙСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ  
КАЛИНИНГРАДСКАЯ ОБЛАСТЬ  
муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение средняя  
общеобразовательная школа «Школа будущего»

---

РАССМОТРЕНО  
на заседании педагогического  
совета МБОУ СОШ «Школа будущего»

«29» августа 2018 г.

Протокол № 1



Голубицкий А.В.

Приказ № 601 от «29» августа 2018 г.

Рабочая программа внеурочной деятельности

**Путешествие в компьютерную длину**

*(наименование программы)*

**естественнонаучная**

*(направленность)*

**6-8 лет**

*(возраст детей)*

**1 год**

*(срок реализации)*

Программу составил (а):

Жабина Н.Г., Киселева Л.В., Циборина  
Е.А., Сподобец И.В., Манжура Е.В.

*(ФИО)*

Учитель начальных классов.

*(должность)*

**Программа внеурочной деятельности**  
**«Путешествие в компьютерную долину»**  
**(общеинтеллектуальное и общекультурное направления)**

**Пояснительная записка**

«Путешествие в Компьютерную долину» входит во внеурочную деятельность по **общеинтеллектуальному и общекультурному направлениям**. Внеурочные занятия по программе «Путешествие в Компьютерную Долину» предполагают создание и реализацию мини-проектов с помощью информационных технологий. Создание мультимедийных презентаций путем совместной проектной деятельности – **основная форма работы.**

**Актуальность, новизна, педагогическая целесообразность.**

На сегодняшний день компьютерная грамотность нужна любому современному человеку, компьютер используется в самых разных областях: обучение, развлечение, работа, общение и т.д. Чтобы приобрести навыки работы на компьютере, необходимы начальные, базовые знания. Без них любой пользователь персонального компьютера будет чувствовать себя неуверенно, пытаться выполнять действия наугад. Работа такого пользователя очень часто является непродуктивной и приводит к ошибкам.

Ребенок в современном информационном обществе должен уметь работать на компьютере, находить нужную информацию в различных информационных источниках (электронных энциклопедиях, Интернете), обрабатывать ее и использовать приобретенные знания и навыки в жизни.

Учащиеся младших классов проявляют большой интерес к работе на компьютере и обладают психологической готовностью к активной встрече с ним. Общение с компьютером увеличивает потребность в приобретении знаний, продолжении образования.

В младшем школьном возрасте происходит постепенная смена ведущей деятельности, переход от игры к учебе. При этом игра сохраняет свою ведущую роль. Поэтому значительное место на занятиях занимают игры. Возможность опоры на игровую деятельность позволяет сделать интересными и осмысленными любую учебную деятельность. Дети при восприятии материала обращают внимание на яркую подачу его, эмоциональную окраску, в связи с этим основной формой объяснения материала является демонстрация. Концепция обучения ориентирована на развитие мышления и творческих способностей младших школьников. Сложность поставленной задачи определяется тем, что, с одной стороны необходимо стремиться к развитию мышления и творческих способностей детей, а с другой стороны - давать им знания о мире современных компьютеров в увлекательной, интересной форме.

Поэтому очень важна роль курса изучения компьютера в начальных классах.

Во-первых, для формирования различных видов мышления, в том числе операционного (алгоритмического). Процесс обучения сочетает развитие логического и образного мышления, что возможно благодаря использованию графических и звуковых средств.

Во-вторых, для выполнения практической работы с информацией, для приобретения навыков работы с современным программным обеспечением. Освоение компьютера в

начальных классах поможет детям использовать его как инструмент своей деятельности на уроках с применением компьютера.

В-третьих, для представления об универсальных возможностях использования компьютера как средства обучения, вычисления, изображения, редактирования, развлечения и др.

В-четвертых, для формирования интереса и для создания положительных эмоциональных отношений детей к вычислительной технике. Компьютер позволяет превратить любой урок в интересную игру.

Программа курса ориентирована на большой объем практических, творческих работ с использованием компьютера.

### **Цель программы:**

**Целью программы** внеурочной деятельности по информатике и ИКТ «Путешествие в Компьютерную Долину» является информационная поддержка проектной деятельности учащихся по всем предметам школьного курса и развитие умений использования современных информационных технологий в образовательном процессе.

### **Задачи программы:**

- развитие проектных, исследовательских умений младших школьников; навыков набора текста; - формирование начального опыта поиска информации в Интернете и фиксации найденной информации;
- развитие умений разработки мультимедийных презентаций и публичных выступлений в ходе их сопровождения; способов обработки графических информационных объектов (цифровых фотографий, сканированных объектов);
- обучение школьников поиску, отбору, организации и использованию информации для решения учебных и практических задач; - формирование первоначальных навыков планирования целенаправленной деятельности человека, в том числе учебной деятельности;
- дать первоначальные представления о компьютере и современных информационных технологиях, первичных навыков работы на компьютере; - дать представления об этических нормах работы с информацией, об информационной безопасности личности и государства;
- развивать у учащихся исследовательские умения, познавательную и творческую активность.

В начальной школе особое значение придаётся вооружению учащихся исходными знаниями, такими как понимание логики работы компьютеров, логик оперирования информационными моделями: однозначными описаниями предметов, действий и рассуждений. При создании таких моделей потребуется умение сравнивать, анализировать, обобщать, абстрагировать, видеть структурные, иерархические и причинно-следственные связи.

Программа соответствует основной стратегии развития школы:

- ориентации содержания образования на развитие личности;
- реализации деятельностного подхода к обучению;
- обучению ключевым компетенциям (готовности учащихся использовать усвоенные знания, умения и способы деятельности в реальной жизни для решения практических задач) и привитие общих умений, навыков, способов деятельности как существенных элементов культуры, являющихся необходимым условием развития и социализации учащихся;

- обеспечению пропедевтической работы, направленной на раннюю профилизацию учащихся.

Программа рассчитана на **33ч в** год с проведением занятий раз в неделю продолжительностью 40 мин. Содержание отвечает требованию к организации внеурочной деятельности и не требует от учащихся дополнительных знаний.

#### **Условия реализации программы.**

Занятия проводятся в компьютерном классе - это обусловлено наличием 10-15 оборудованных компьютерами рабочих мест ученика в классном кабинете.

**Форма организации внеурочной деятельности:** проектная деятельность.

#### **Формы и виды деятельности**

- **Демонстрационная** - работу на компьютере выполняет учитель, а учащиеся наблюдают.
- **Фронтальная** - синхронная работа учащихся по освоению или закреплению материала под руководством учителя.
- **Самостоятельная** - выполнение самостоятельной работы с компьютером в пределах одного, двух или части урока. Учитель обеспечивает индивидуальный контроль над работой учащихся.
- **Творческий проект** – выполнение работы в микро-группах на протяжении нескольких занятий
- **Работа консультантов** – ученик контролирует работу всей группы кружка.

#### **Прогнозируемые результаты и способы их проверки**

##### *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:

- планирование последовательности шагов алгоритма для достижения цели;
- поиск ошибок в плане действий и внесение в него изменений.

**Познавательные** универсальные учебные действия:

- моделирование, то есть преобразование объекта из чувственной формы в модель, где выделены существенные характеристики объекта (пространственно-графическая или знаково-символическая);
- анализ объектов с целью выделения признаков (существенных, несущественных);
- синтез – составление целого из частей, в том числе самостоятельное достраивание с восполнением недостающих компонентов;
- выбор оснований и критериев для сравнения, сериации, классификации объектов;
- подведение под понятие;
- установление причинно-следственных связей;
- построение логической цепи рассуждений.

**Коммуникативные** универсальные учебные действия:

- аргументирование своей точки зрения на выбор оснований и критериев при выделении признаков, сравнении и классификации объектов;
- выслушивание собеседника и ведение диалога;

признание возможности существования различных точек зрения и права каждого иметь свою точку зрения.

### **Предметные результаты**

В результате изучения курса учащиеся

**должны уметь:**

- работать в простейших текстовых и графических редакторах;
- раскрашивать рисунки;
- составлять рисунки с применением всех изученных функций графического редактора;
- изготавливать простые презентации из картинок или фотографий;

**должны знать:**

- правила поведения в компьютерном классе;
- как работать в редакторах;
- основные функции редакторов.
- составлять и защищать творческие мини-проекты.

### **Ожидаемый результат:**

По окончании обучения учащиеся должны демонстрировать сформированные умения и навыки работы на компьютере и применять их в практической деятельности и повседневной жизни.

Умение самостоятельно осуществлять творческие проекты в интегрированной мультимедийной среде.

Создание банка данных детских работ (статей, рисунков, презентаций) для использования в учебно-воспитательном процессе.

Совершенствование материально-технической базы.

### **Формы контроля.**

Анкетирование, тестирование, написание и иллюстрирование статей, редактирование текстов, создание презентаций, конкурсы работ учащихся, выставки, конференции, презентации. Теоретические знания оцениваются через участие во внеклассных мероприятиях - игра «Умники и умницы», игра по станциям «Путешествие в Компьютерный мир», конкурс «Эрудит ЭМУ» и т.д.

### **Режим занятий**

Образовательная деятельность проводится в течение всего календарного года, с 1 сентября по 25 мая.

### **Учебный период**

Начало учебного периода – 1 сентября;

Окончание учебного периода – 25 мая.

## **Учебно–тематический план**

№	Наименование разделов и тем	Общее количество учебных часов	В том числе	
			теоретических	практических
<b>I. Компьютерная безопасность и устройство компьютера (3 ч)</b>				

1.	Компьютер и безопасность	1	1	-
2.	Компьютер и его устройство	2	1	1
<b>II. Юный компьютерный художник (4 ч)</b>				
3.	Графический редактор Т/Paint Назначение, возможности, местоположение. Панель опций, панель инструментов.	1	0,5	0,5
4.	Инструментарий программы Т/Paint. Меню и палитра инструментов, сохранение выполненной работы в файле, открытие файла для продолжения работы.	1	0,5	0,5
5.	Функция раскрашивания в графическом редакторе Т/Paint.	2	1	1
<b>III. Мастер презентации (8 ч)</b>				
6.	Знакомство с программой PowerPoint	2	1	1
7.	Основные возможности программы PowerPoint	1	0,5	0,5
8.	Составление простейшей презентации. «Новый год»	2	1	1
9.	Добавление текста в презентацию «Новый год»	1	0,5	0,5
10.	Добавление анимационных картинок в презентацию «Новый год»	1	0,5	0,5
11.	Самостоятельная работа по изготовлению анимации (5 кадров) Конкурс на лучшую презентацию	1	0,5	0,5
<b>IV. Юный компьютерный художник и мастер презентации (18 ч)</b>				
14.	Раскрашивание готовых рисунков.	2	1	1
15.	Декоративное рисование (Линии, прорисовка геометрических тел, узоры орнамент, цвет)	2	1	1
16.	Проба пера. <b>Проект.</b> Тематическая композиция. Создание композиций на тему: «Мой дом» и «Моя школа».	2	-	2
17.	Самостоятельная работа. Работа над проектом.	1	-	1
18.	Функция копирования. Составление рисунков.	2	1	1
19.	Шрифт. Виды шрифтов (начертания, размеры), выбор шрифта, создание надписи, корректировка надписи	2	1	1
	<b>Проект.</b> Книжная графика, книжная обложка. Календарь, поздравительная открытка.	3	1	2
	Промышленная графика Создание образца упаковки: фантика конфеты, шоколадки, мороженого, работа с библиотекой символов.	3	1	2

	Контрольная работа. Составление презентации с добавлением рисунка.	1	1	1
<b>Итого часов:</b>		<b>33</b>	<b>14</b>	<b>19</b>

## Содержание программы

№	Темы занятий	Основное содержание	Основные формы работы		Средство обучения и воспитания	Ожидаемые результаты	Формы контроля
			Характеристика деятельности педагога	Характеристик а деятельности ученика			
<b>I. Компьютерная безопасность и устройство компьютера (3 ч)</b>							
1.	Компьютер и безопасность	Что такое безопасность?	Познакомить с компьютером, безопасной работой с ним.	Лекция, просмотр тематических видеороликов	Учебный видеоматериал	Соблюдение гигиенических требований при работе с компьютером.	Устный зачёт
2.	Компьютер и его устройство	Для чего нужен компьютер?	Формировать у учащихся начальные сведения о компьютере и его устройстве.	Практическая работа	Демонстрация	<b>Научатся</b> включать компьютер и познакомиться с его устройством.	Наблюдение
3.	Компьютер и его устройство	Как управлять мышью? <b>Цель:</b>	Познакомить детей с управлением компьютерной мышью..	Уметь в решении образовательных задач обращаться за помощью к соседу, учителю.	Наглядная демонстрация.	Быстрое и точное управление мышью.	Наблюдение.
<b>II. Юный компьютерный художник (4 ч)</b>							
4	Графический редактор Т/Paint Назначение, возможности, местоположение. Панель опций, панель инструментов.	Знакомство с программой Т/Paint.	Познакомить детей с назначением программы, с панелью инструментов	Составлять план и последовательность действий.	Практическая работа	<b>Научатся:</b> находить местоположение программы и управлять меню. Находить модель инструментов	Тест
5	Инструментарий	Знакомство с меню и палитрой	Моделировать приемы выполнения действий с	Работа в графическом	Практическая работа	<b>Научатся:</b> сохранять	Раскраска рисунка.

	программыТ/Рai nt. Меню и палитра инструментов, сохранение выполненной работы в файле, открытие файла для продолжения работы.	инструментов.	меню и палитрой инструментов	редакторе, управление цветом.		выполненную работу в файле, открывать файл для дальнейшей работы	
6-7	Функция раскрашивания в графическом редактореТ/Рai nt.	Знакомство с функцией раскрашивания в графическом редакторе.	Познакомить детей с функцией раскрашивания в графическом редакторе	Раскрашивание заготовок. Использование инструментов	Работа в паре	Научатся: раскрашивать готовые картинки в программе с помощью палитры инструментов.	Самооценка на основе критериев успешности учебной деятельности
<b>III. Мастер презентации (8 ч)</b>							
8-9	Знакомство с программой PowerPoint	Знакомство с программой PowerPoint	Познакомить детей с функцией создания презентаций	Знакомство с инструментами редактора презентаций	Учебный видеоматериал	<b>Научатся:</b> открывать программу и создавать простейшие презентации	Самооценка на основе критериев успешности учебной деятельности
10	Основные возможности программы PowerPoint	Ознакомление с возможностями программы PowerPoint	Познакомить детей с функциями и возможностями программы.	Применение полученных знаний на практике	Практическая работа	<b>Научатся:</b> открывать программу и создавать простейшие презентации	
11-12	Составление простейшей презентации. «Новый год»	Как составить поздравительную презентацию?	Выявить недочёты; систематизировать знания; закрепить материал	Подборка иллюстраций для презентаций.	Учебный видеоматериал	<b>Научатся:</b> создавать простейшие презентации,	Выставка работ.

						систематизировать знания	
13	Добавление текста в презентацию «Новый год»	Добавление текста в презентацию.	Научить детей добавлять в презентацию название.	Создание надписи.	Практическая работа	<b>Научатся:</b> добавлять в презентацию название и простейший текст	Конкурс на самое красивое название.
14	Добавление анимационных картинок в презентацию «Новый год»	Добавление анимационных картинок.	Научить детей добавлять картинки и «оживлять» их.	Отработка умений.	Практическая работа	<b>Научатся:</b> добавлять в презентацию анимационные картинки.	Самооценка на основе критериев .
15	Самостоятельная работа по изготовлению анимации (5 кадров) Конкурс на лучшую презентацию	Что узнали? Чему научились?	Систематизировать знания учащихся по пройденной теме	Самостоятельно создавать алгоритмы деятельности при решении проблем.	Самостоятельная работа по созданию презентации	Покажут свои знания по изготовлению презентации в новых условиях.	Конкурс на лучшее поздравление.
<b>IV. Юный компьютерный художник и мастер презентации (18 ч)</b>							
16-17	Раскрашивание готовых рисунков.	Раскрашивание готовых рисунков.	Продолжить знакомство детей с функцией раскрашивания в графическом редакторе	составлять план и последовательность действий; преобразовывать познавательную задачу в практическую.	Компьютер, графический редактор	<b>Научатся:</b> раскрашивать готовые картинки в программе с помощью палитры инструментов	
18-19	Декоративное рисование (Линии, прорисовка геометрических тел, узоры	Декоративное рисование с помощью линий и геометрических тел.	Познакомить детей с различными графическими функциями раскрашивания в графическом редакторе	Работа с инструментами графического редактора	Презентация, Демонстрационный материал.	<b>Научатся:</b> раскрашивать готовые картинки в программе с помощью линий, геометрических тел,	

	орнамент, цвет)					используя узоры и различный цвет.	
20-21	Проба пера. <b>Проект.</b> Тематическая композиция. Создание композиций на тему: «Мой дом» и «Моя школа».	Самостоятельное составление композиций.	Контролировать и оценивать работу, результат; делать выводы на будущее	Работа над проектом. Применять установленные правила в планировании способа решения.	Компьютеры.	<b>Научатся:</b> отбирать и классифицировать информацию по разделам, применять знания о геометрических фигурах.	Самооценка на основе критериев успешности учебной деятельности
22	Самостоятельная работа. Работа над проектом.	Что узнали? Чему научились?	Систематизировать знания учащихся по пройденной теме	Защита проектов	Компьютеры.	<b>Покажут</b> свои знания по изготовлению композиции рисунка в новых условиях.	Конкурс лучших проектов.
23-24	Функция копирования. Составление рисунков.	Копирование и составление рисунков.	Учить детей составлять и копировать созданный рисунок	Копирование и вставка различных объектов.	Графический редактор.	<b>Научатся:</b> создавать самостоятельно рисунок и копировать его в документы	Самооценка на основе критериев успешности учебной деятельности
25-26	Шрифт. Виды шрифтов (начертания, размеры), выбор шрифта, создание надписи, корректировка надписи	Знакомство со шрифтами, размерами и начертаниями.	Познакомить детей с разными видами шрифтов, выбором размера, созданием надписи.	Печатание текста и редактирование его.	Текстовый и графический редакторы	<b>Научатся:</b> находить и выбирать шрифты в программе, подбирать правильно размер шрифта, создавать простейшие надписи	Самооценка на основе критериев успешности учебной деятельности
27-29	<b>Проект.</b> Книжная графика,	Работа над проектом.	Контролировать и оценивать работу, результат; делать	Работа над групповым проектом	Книги, альбомы, календари,	<b>Научатся:</b> отбирать и классифицировать информацию по	Защита проектов.

	книжная обложка. Календарь, поздравительная открытка.		выводы на будущее		текстовые, графически редакторы, редакторы презентаций	разделам, применять знания о геометрических фигурах, работать в программах работать в группе.	
30-32	Промышленная графика Создание образца упаковки: фантика конфеты, шоколадки, мороженого, работа с библиотекой символов.	Знакомство с промышленной графикой. Создание упаковки фантика.	Познакомить детей с разными видами промышленной графики, оформлением различных упаковок.	Создание упаковки для своего продукта	Учебный видеоматериал .	<b>Научатся:</b> создавать различные упаковки с помощью образцов оформления, с использованием программы Paint.	Выставка работ
33	Контрольная работа. Составление презентации с добавлением рисунка.	Что узнали? Чему научились?	систематизировать знания учащихся по пройденной теме	Создание презентации «Здравствуй, лето!»	Учебный материал.	<b>Покажут</b> свои знания по изготовлению композиции рисунка и презентации.	Выставка лучших работ.

## Материально-методическое обеспечение

### Основные формы занятий

Основной формой обучения является практическая работа, которая выполняется индивидуально и группами.

### Приёмы и методы организации занятий

С точки зрения подачи учебного материала на занятиях используются следующие методы:

- словесные методы (рассказ, беседа, инструктаж, чтение справочной литературы);
- наглядные методы (демонстрация мультимедийных презентаций, фильмов);
- практические методы (упражнения);

С точки зрения творческой активности учащихся используются следующие методы:

- репродуктивные методы (выполнения заданий по образцу);
- исследовательские методы (учащиеся сами открывают необходимую информацию);
- эвристические методы (частично-поисковые, с возможностью выбора нескольких вариантов);
- проблемные методы (методы проблемного изложения, когда дается лишь часть готового знания).

### Оборудование:

- Компьютеры с возможностью выхода в Интернет.
- Проектор.
- Экран.
- Звуковые колонки.

### Цифровые образовательные ресурсы:

- <http://school-collection.edu.ru>
- <http://www.uznai-prezidenta.ru/>
- <http://kizhi.karelia.ru/>
- [www.akademkniga.ru](http://www.akademkniga.ru) и [academuch@maik.ru](mailto:academuch@maik.ru).

### Учебно-методическая литература:

1. Горячев А.В. Графический редактор «TuxPaint»: справочник- практикум / А. В. Горячев, Е. М. Островская. — М.: Баласс, 2007.
2. Горячев А. В. Дизайнер интерьеров FloorPlan 3D: справочник-практикум / А. В. Горячев. — М.: Баласс, 2007.
3. Горячев А. В. Конструктор игр: справочник-практикум / А. В. Горячев, Е. М. Островская. — М.: Баласс, 2007.

4. Горячев А. В. Конструктор мультфильмов «Мульти-Пульти»: справочник практикум / А. В. Горячев, Е. М. Островская. — М.: Баласс, 2007.
5. Горячев А. В. Мой инструмент компьютер: для 3–4 классов /А. В. Горячев. — М.: Баласс, 2007.
6. Коцюбинский А. О. Компьютер для детей и взрослых / А. О. Коцюбинский, С. В. Грошев. — М.: НТ Пресс, 2006.
7. Фролов М. И. Учимся анимации на компьютере: самоучитель /М. И. Фролов. — М.: Бином, 2002.
8. Фролов М. И. Учимся работать на компьютере: самоучитель /М. И. Фролов. — М.: Бином, 2006.
9. Фролов М. И. Учимся рисовать на компьютере: самоучитель /М. И. Фролов. — М.: Бином, 2002