

**Планируемые результаты курса внеурочной деятельности «Занимательная информатика» в 3 классе**

На занятиях внеурочной деятельности курса «Занимательная информатика» об***учающиеся*** ***получат возможность***:

1. Наблюдать за объектами окружающего мира; *обнаруживать* *изменения*,происходящие с объектом и по результатам *наблюдений, опытов,работы с информацией,* научатся устно и письменно описывать объектынаблюдения.
2. Соотносить результаты наблюдения *с целью*, соотносить результаты проведения опыта с целью (т.е. получать ответ на вопрос «Удалось ли достичь поставленной цели?»).
3. Письменно представлять информацию о наблюдаемом объекте, т.е.

создавать текстовую или графическую модель наблюдаемого объекта с помощью компьютера с использованием текстового или графического редактора.

4. Понимать, что освоение собственно компьютерных технологий

(текстового и графического редакторов, редактора презентаций) не является самоцелью, а является способом деятельности в интегративном процессе познания и описания (под описанием понимается создание *информационной* *модели*:текста,рисунка и пр.).

1. В процессе *информационного моделирования и сравнения* объектов выявлять отдельные *признаки*, характерные для сопоставляемых предметов;

анализировать результаты сравнения (т.е. получать ответ на вопросы «Чем похожи?», «Чем не похожи?»); объединять предметы по общему признаку (что лишнее, кто лишний, такие же, как…, такой же, как…); различать целое и часть. Создание информационной модели может сопровождаться проведением простейших измерений разными способами. В процессе познания свойств изучаемых объектов осуществляется сложная мыслительная деятельность с использованием уже готовых предметных, знаковых и графических моделей.

6. При выполнении упражнений на компьютере, учебных проектов решать творческие задачи на уровне комбинаций, преобразования, анализа информации: самостоятельно составлять *план действий* (замысел), проявлять оригинальность при решении творческой конструкторской задачи, создавать творческие работы (сообщения, небольшие сочинения, графические работы), разыгрывать воображаемые ситуации, создавая простейшие мультимедийные объекты и презентации, применять простейшие *логические выражения* типа: «…и/или…», «если…, то…», «не только, но и…» и элементарное обоснование высказанного *суждения*.

1. При выполнении интерактивных компьютерных заданий и развивающих упражнений овладевать первоначальными умениями *поиска,*

*преобразования, хранения информации* и *передачи с использованием компьютера*;поиском(проверкой)необходимой информации винтерактивном компьютерном *словаре,* *электронном каталоге библиотеки*. Одновременно происходит овладение различными способами представления информации, в том числе в *табличном виде*, у*порядочение* информации по алфавиту и числовым параметрам (возрастанию и убыванию).

1. Получать опыт организации своей деятельности, выполняя специально разработанные для этого интерактивные задания. Это такие задания, как: выполнение инструкций, точное следование образцу и

простейшим *алгоритмам*, самостоятельное установление последовательности действий при выполнении интерактивной учебной задачи, когда требуется ответить на вопрос «В какой последовательности следует это делать, чтобы достичь цели?».

1. Получать опыт рефлексивной деятельности, выполняя особый класс упражнений и интерактивных заданий. Это происходит при определении способов *контроля и оценки собственной деятельности* (т.е. получать ответ на вопросы «Такой ли получен результат?», «Правильно ли я делаю это?»); *нахождение ошибок* в ходе выполнения упражнения и их *исправление*.
2. Приобретать опыт сотрудничества при выполнении групповых учебных проектов: умение договариваться, распределять работу между членами группы, оценивать свой личный вклад и общий результат деятельности.

Содержание изучения программы внеурочной деятельности «Азбука компьютерных технологий» в3классе направлено на достижение учащимися личностных, метапредметных и предметных результатов.

**Личностные результаты** это**:**

- готовность и способность положительно относиться к учению, к познавательной деятельности; осознавать свои трудности и стремиться к их преодолению; признавать для себя общепринятые морально-этических нормы;

- желание приобретать новые знания, умения, совершенствовать имеющиеся; осваивать новые виды деятельности; участвовать в творческом, созидательном процессе.

**Метапредметные результаты –** это освоенные учащимисямежпредментные понятия и универсальные учебные действия **–** включают в себя регулятивные, познавательные и коммуникативные универсальные учебные действия.

**Регулятивные универсальные учебные действия** это**:**

-умение определять общие цели и пути их достижения;

-умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности; осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих;

-составлять план решения учебной проблемы совместно с учителем;  в диалоге с учителем вырабатывать критерии оценки и определять степень успешности своей работы и работы других в соответствии с этими критериями.

**Познавательные универсальные учебные действия** включают*:*

-освоение начальных форм познавательной и личностной рефлексии;

-использование различных способов представления информации в соответствии с познавательными задачами и технологиями учебного курса;

-умение строить рассуждения, высказывать и обосновывать свою точку зрения; умение устанавливать причинно-следственные связи.

К **коммуникативным универсальным учебным действиям** относятся**:**

-формирование и развитие коммуникативной компетентности в процессе творческой и учебно-исследовательской деятельности;

-адекватное использование речевых средств для решения различных коммуникативных задач;

- готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою; излагать своё мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий;

- умение договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности;

- готовность конструктивно разрешать конфликты посредством учёта интересов сторон и сотрудничества;

- соблюдение норм информационной избирательности, этики и этикета.

**Предметные результаты** –это**:**

- формирование представлений о безопасном и целесообразном поведении при работе с компьютером, в процессе общения;

- элементарные знания об устройствах компьютера; соотношение возможностей компьютера с конкретными задачами учебной, проектной и творческой деятельности;

- назначение и принципы работы с графическим и текстовым редакторами, программой для создания компьютерных презентаций;

- овладение компьютерными технологиями: умение вводить и редактировать текст; умение создавать изображения с использованием возможностей графического редактора; умение создавать компьютерные презентации.

**Содержание программы курса внеурочной деятельности** «Азбука компьютерных технологий»

Программа внеурочной деятельности «Азбука компьютерных технологий» в 3классе рассчитана на 34часа, 1занятие в неделю.

**Основные разделы программы**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№** |  | **Название раздела** | **Кол-во** |  |
| **п/п** |  | **часов** |  |
|  |  |  |
| 1. | Модуль 1. | «Юный компьютерный художник» | 5 |  |
|  |  |  |  |  |
| 2. | Модуль 2. | «Мастер печатных дел» | 7 |  |
|  |  |  |  |  |
| 3. | Модуль 3. | «Мастер компьютерных презентаций» | 12 |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  | **Итого:** | 34 |  |

**Содержание модуля** **«Юный компьютерный художник» -5ч.**

1. **Введение. Знакомство с компьютером**

Правила поведения в кабинете информатики, техника безопасности. Гимнастика для рук. Применение компьютеров. Демонстрация возможностей компьютера и программы графического редактора, которую будут изучать учащиеся на протяжении всего модуля.

Компьютер и его устройства. Клавиатура. Работа на клавиатуре.

Мышь. Управление мышью. Рабочий стол. Пиктограммы. Запуск программ.

1. **Графический редактор**

**2.1. Освоение среды графического редактора**

Знакомство с графическим редактором, его основными возможностями. Назначение графического редактора. Компьютерная графика. Меню программы. Инструменты рисования. Настройка инструментов. Панель Палитра. Изменение Палитры. Свободное рисование. Составление рисунков на заданные темы.

**2.2. Редактирование рисунков**

Понятие фрагмента рисунка. Выделение, перенос, копирование. Понятие файла. Сохранение созданного рисунка. Открытие сохраненного рисунка. Сборка рисунка из деталей.

**2.3. Точные построения графических объектов**

Геометрические инструменты. Инструменты рисования линий. Построение линий. Построение фигур. Пиксель и пиктограмма. Изменение масштаба просмотра рисунков. Редактирование рисунков по пикселям. Создание пиктограммы.

**2.4. Преобразование рисунка**

Выполнение команд наклона, отражения и поворота. Растяжение и

сжатие. Исполнение надписи.

**2.5. Компьютерный практикум**

Выполнение практических, творческих и проектных работ, посещение

виртуальных экскурсий учащимися по заданной теме.

**Содержание модуля 2. «Мастер печатных дел» - 7ч.**

1. **Введение.**
2. **Текстовые редакторы.**

**2.1. Текстовый редактор Блокнот**

Знакомство с текстовым редактором Блокнот, его основными возможностями. Объекты текстового документа и их параметры. Ввод текста в редакторе Блокнот. Редактирование текста. Строка меню. Действия с фрагментами текста. Сохранение данных.

**2.2. Текстовый редактор WordPad**

Знакомство с текстовым редактором WordPad. Оформление абзаца и заголовка. Изменение размера и начертание шрифта. Метод выравнивания.

Панель форматирования Форматирование абзаца. Ввод и загрузка текста.

Нумерованные и маркированные списки. Клавиатурный тренажер.

**2.3. Текстовый редактор Microsoft Word**

Знакомимся с текстовым редактором Microsoft Word. Способы выделения объектов текстового документа. Создание и редактирование текстового документа. Форматирование текста. Оформление текста в виде таблицы. Печать документа. Вставка в текст рисунка. Оформление художественных заголовков.

**2.4. Компьютерный практикум**

Выполнение практических, творческих и проектных работ, посещение виртуальных экскурсий учащимися по заданной теме.

**Содержание модуля 3. «Мастер компьютерных презентаций» - 12ч.**

1. **Введение.**
2. **Программа создания презентаций**

**2.1. Назначение программы создания презентаций**

Знакомство с программой создания презентаций, её основными возможностями. Объекты презентации. Группы инструментов среды. Запуск и настройка программы. Назначение панели инструментов.

**2.2. Базовая технология создания презентации**

Выделение этапов создания презентаций. Создание фона. Создание текста. Вставка рисунка в презентацию. Создание анимации текста, рисунка. Запуск и отладка презентации.

**2.3. Создание презентации, состоящей из нескольких слайдов**

Выделение объектов. Создание нескольких слайдов в соответствии со сценарием. Работа с сортировщиком слайдов. Работа с фотографиями. Создание фотоальбома.

**2.4. Компьютерный практикум**

Выполнение практических, творческих и проектных работ, посещение виртуальных экскурсий учащимися по заданной теме.

**Календарно-тематическое планирование курса внеурочной деятельности «Занимательная информатика»**

| **№ п/п** | **Тема** | **Дата** | | **Причины корректировки** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **план** | **факт** |
| 1 | Введение. Техника безопасности на занятиях. Правила жизни людей в мире информации.  ***Практическая работа:*** «Разучивание комплекса профилактических упражнений».Знакомство с компьютером | 03.09 |  |  |
| 2 | Графический редактор Paint  Устройство компьютера. Базовая конфигурация компьютера: монитор, системный блок, клавиатура, мышь. Периферийные устройства. Источники и приемники информации.  ***Практическая работа:*** «Включение и отключение компьютера. Приёмы работы с клавиатурой и мышью». | 10.09 |  |  |
| 3 | Работа с графическим редактором Paint Знакомство с интерфейсом программы Paint.  ***Практическая работа:*** «Изучение панели инструментов» | 17.09 |  |  |
| 4 | Работа с графическим редактором Paint Создание графических объектов. Редактирование объектов.  ***Практическая работа:*** «Учимся рисовать, создавать сюжетные картинки» | 24.09 |  |  |
| 5 | Работа с графическим редактором Paint ***Практическая работа:*** «Учимся рисовать, создавать сюжетные картинки» | 01.10 |  |  |
| 6 | Работа в текстовом редакторе MS Word ***Практическая работа:***«Создание текстового документа. Способы редактирования текста» | 08.10 |  |  |
| 7 | Работа в текстовом редакторе MS Word ***Практическая работа:*** «Редактирование текста: выделение текста, копирование и перемещение текста. Параметры страниц. Проверка орфографии и грамматики» | 15.10 |  |  |
| 8 | Работа в текстовом редакторе MS Word ***Практическая работа:***«Редактирование текста: применение. Использование элементов рисования (надписи WordArt)» | 22.10 |  |  |
| 9 | Работа в текстовом редакторе MS Word ***Практическая работа:*** вставка рисунка в текст, оформление текста в виде таблицы, печать документа | 29.10 |  |  |
| 10 | Работа в текстовом редакторе MS Word Форматирование текста. Оформление художественных заголовков | 12.11 |  |  |
| 11 | Проект «Поздравительная открытка» | 19.11 |  |  |
| 12 | Проект «Поздравительная открытка» | 26.11 |  |  |
| 13 | Демонстрация возможностей программы создания презентаций PowerPoint | 03.12 |  |  |
| 14 | Объекты презентации. Группы инструментов среды PowerPoint | 10.12 |  |  |
| 15 | Запуск и настройка программы PowerPoint. Назначение панели инструментов | 17.12 |  |  |
| 16 | Выделение этапов создания презентаций | 24.12 |  |  |
| 17 | Создание фона | 14.01 |  |  |
| 18 | Создание текста | 21.01 |  |  |
| 19 | Вставка рисунка в презентацию | 28.10 |  |  |
| 20 | Создание анимации текста | 04.02 |  |  |
| 21 | Создание анимации рисунка | 11.02 |  |  |
| 22 | Создание анимации рисунка | 18.02 |  |  |
| 23 | Запуск и отладка презентации | 25.02 |  |  |
| 24 | Практическая работа: «Создание презентации «Часы» | 04.03 |  |  |
| 25 | Практическая работа: «Создание презентации «Часы» | 11.03 |  |  |
| 26 | Создание презентации, состоящей из нескольких слайдов | 18.03 |  |  |
| 27 | Создание нескольких слайдов в соответствии со сценарием | 01.04 |  |  |
| 28 | Работа с сортировщиком слайдов | 08.04 |  |  |
| 29 | Практическая работа: «Создание презентации «Времена года» | 15.04 |  |  |
| 30 | Работа с фотографиями. | 22.04 |  |  |
| 31 | Практическая работа. Создание презентации на произвольную тему. | 29.04 |  |  |
| 32 | Работа над итоговым проектом «Занимательная информатика» | 06.05 |  |  |
| 33 | Работа над итоговым проектом «Занимательная информатика» | 13.05 |  |  |
| 34 | Защита творческих проектов | 20.05 |  |  |