

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение

"Полевской лицей" Курского района Курской области

РАССМОТРЕНО  
на заседании  
МО учителей начальных классов  
Протокол № 1  
от « 28 » августа 2023г  
Руководитель МО  
Т.С. Шестопалова

СОГЛАСОВАНО  
на заседании педагогического совета  
Протокол № 1  
от « 31 » августа 2023г  
Председатель педагогического совета  
Е.В. Самофалова

УТВЕРЖДЕНО  
Директор лицея  
А. А. Алтухов  
Приказ № 1-144  
от « 31 » августа 2023г

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**  
курса внеурочной деятельности  
«Мой друг-компьютер»  
для обучающихся 1 классов

Составители: Шумакова Анастасия Игоревна  
Русанова Анжелла Николаевна  
учителя начальных классов

д. Полевая, 2023 год

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа курса «Мой друг-компьютер» для обучающихся 1 классов на уровне начального общего образования составлена на основе Требований к результатам освоения программы начального общего образования Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования (далее — ФГОС НОО), а также ориентирована на целевые приоритеты, сформулированные в Федеральной рабочей программе воспитания.

Программа курса внеурочной деятельности «Мой друг-компьютер» является неотъемлемой частью современного общего образования и направлено на формирование у подрастающего поколения нового целостного миропонимания и информационного мировоззрения, понимания компьютера как современного средства обработки информации. Актуальность настоящей программы заключается в том, что интерес к изучению новых технологий у подрастающего поколения и у родительской общественности появляется в настоящее время уже в дошкольном и раннем школьном возрасте. Поэтому внеурочная деятельность должна решать новую проблему - подготовить подрастающее поколение к жизни, творческой и будущей профессиональной деятельности в высокоразвитом информационном обществе.

**Цель курса:** удовлетворение интересов и запросов учащихся, связанных с освоением и применением информационных технологий; начальное формирование и развитие логического мышления и пространственного воображения; овладение младшими школьниками навыками работы на компьютере, умением работать с различными видами информации; освоение основ проектно-творческой деятельности.

### Задачи программы:

1. Формировать общеучебные и общекультурные навыки работы с информацией (формирование умений грамотно пользоваться источниками информации, правильно организовать информационный процесс).
2. Развивать творческие и интеллектуальные способности детей, используя знания компьютерных технологий.
3. Формировать эмоционально-положительное отношение к компьютерам.
4. Познакомить учащихся со спецификой рисования на экране компьютера.
5. в овладении умением работать с различными видами информации в т.ч. графической, текстовой, звуковой;

## **Содержание курса внеурочной деятельности**

Содержание определяется возрастными особенностями младших школьников. В программе предусматривается определенная последовательность прохождения тем. Формы организации занятий внеурочной деятельности при реализации программы «Мой друг - компьютер» основаны на индивидуальной, парной, групповой и массовой работах. При организации процесса деятельности детей в рамках данной программы предполагается применение следующих педагогических технологий обучения: организация самостоятельной работы, проектной деятельности, самоконтроля, рефлексивного обучения, организация работы в парах. В курсе используются задания разной сложности, поэтому дети, участвуя в занятиях, могут почувствовать уверенность в своих силах. Ребенок на этих занятиях сам оценивает свои успехи. Это создает особый положительный эмоциональный фон: раскованность, интерес, желание научиться выполнять предлагаемые задания. Занятия предполагают не только первоначальное знакомство с компьютером, но и развитие памяти, логического мышления, познавательных интересов учащихся, на основе активных методов и средств обучения.

### **Раздел 1. Знакомство с компьютером.(13 ч)**

#### **Тема 1. Диагностика. В гостях у Сказки.**

Знакомство. Введение в предмет. Путешествие в гости к сказке. По данной теме учащиеся должны знать: понятия «информация», «информатика», «компьютер»;

#### **Тема 2. Вводное занятие.**

Техника безопасности при работе с компьютером. Компьютеры в школе. Основные правила работы за компьютером.

#### **Тема 3. Основные устройства компьютера.**

Что умеет делать компьютер? Из чего состоит компьютер? Понятие и назначение курсора. Управление мышью. Клавиатура. Упражнения из серии «Ловкие ручки».

#### **Тема 4. Компьютерная грамотность.**

Познакомить с объектами Рабочего стола. Освоение приемов работы с мышью. Использование меню для выбора элементов.

1. Запуск стандартных программ из Главного меню.

2. Завершение работы с программами.

### **Тема 5. Рабочее поле, инструменты и формы.**

Знакомство с алфавитно - цифровыми и служебными клавишами. Ввод и редактирование текста в программе Блокнот.

Вставка и удаление пустых строк.

1. Вставка нескольких копий фрагмента в текст.

2. Перестановка фрагментов текста.

### **Тема 6. Выполнение арифметических действий на Калькуляторе, знакомство с графическим редактором Paint.**

Первоначальные сведения о возможностях графического редактора Paint

-Графический редактор

-Назначение и основные возможности графического редактора Paint.

-Алгоритм запуска графического редактора Paint.

-Интерфейс программы Paint (рабочее окно программы, панель инструментов, палитра). Практическая работа:

- Запуск графического редактора Paint.

-Работа со справочной системой.

-Создание графических примитивов в Paint.

## **Тема 7. Практическая работа в программе «Paint».**

Учимся рисовать простые фигуры.

## **Раздел 2. Создание текстов (10 ч)**

### **Тема 1. Компьютерное письмо.**

Подробное знакомство с клавиатурой. Ответить на вопрос: на какие группы делятся клавиши? Основные позиции пальцев на клавиатуре. Просмотр видеоролика и презентации.

### **Тема 2. Учимся печатать.**

Печатаем гласные буквы. Печатаем согласные буквы. Печатаем слоги. Печатаем слова. Работа над творческим проектом «Мое имя». Печатаем цифры и примеры.

### **Тема 3. Практическая работа.**

Научиться работать с клавиатурным тренажером.

### **Тема 4. 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.

### **Тема 5. Мышь. Пиктограммы.**

Работа одним щелчком мыши. Работа с двойным щелчком мыши. Перетаскивание предметов. Игра «Раскраска».

### **Тема 6. Оформление текстовой информации.**

Стили. Вставка картинок. Проектирование стилей для книжной страницы. Изготовление страницы. Специальные символы. Тире, дефис. Нумерация страниц. Маркированные и нумерованные списки. Вложенные списки. Оглавление. Проектирование обложки. Рамка.

### **Тема 7. Практическая работа.**

Создать и оформить небольшой текст.

### **Раздел 3. Редакторы: текст, графика, музыка (6 ч)**

#### **Тема 1. Работа с выделенными объектами.**

Создание и хранение информации. Текстовый редактор. Обработка текстов. Выделение, перенос, копирование.

#### **Тема 2. Работа с текстом**

Дизайн текста. Выделения, выравнивания. Классификация шрифтов. Размер, курсив, жирность.

#### **Тема 3. Устройство и работа цифровой фотокамеры. Цифровая фотография.**

Из каких основных элементов состоит фотокамера. Принцип работы. Сделать цифровую фотографию.

#### **Тема 4. Музыкальный редактор.**

Одним из критериев занятия является взаимосвязь информатики с музыкальным искусством. Учащиеся знакомятся с музыкальным редактором среды ЛогоМиры, повторяют музыкальную грамоту.

### **Раздел 4. Введение в логику (4 ч)**

#### **Тема 1. Логика и конструирование.**

Понятия вверх, вниз, вправо, влево. Командная игра «Зеркало». Работа с компьютерной программой «Собери картинку». Игра «Найди дорогу к домику». Работа с компьютерной программой «Лабиринт».

#### **Тема 2. Путешествие в страну Ребусов.**

Интерактивная игра «В стране ребусов»

#### **Тема 3. Алгоритмика. Исполнители.**

Познакомить с понятием «алгоритм». Познакомить с понятиями «исполнитель алгоритма», «система команд исполнителя алгоритма» и с **первым формальным исполнителем алгоритмов.**

#### **Тема 4. Итоговое занятие.**

Тест.

### **Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности**

**Личностными результатами** освоения программы являются следующие умения:

- 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.

**Метапредметными результатами** освоения программы является формирование следующих универсальных учебных действий (УУД):

#### **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.

#### **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.

#### **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 аудиовизуальной поддержкой.

**Предметными результатами** изучения курса «Мой друг-компьютер» являются:

- сформированность первоначальных представлений о роли компьютерной графики в жизни и развитии человека;
- ознакомление учащихся с выразительными средствами компьютерной графики;
- ознакомление учащихся с терминологией компьютерной графики;
- получение детьми представлений о некоторых специфических формах художественной деятельности, базирующихся на ИКТ (цифровая фотография и пр.).

**Тематическое планирование**



| №п/п                                      | Наименование разделов и тем программы  | Количество часов | Вид деятельности  | Электронные (цифровые) образовательные ресурсы  |
|---|--|------------------|---|---|
| <b>Раздел 1. Знакомство с компьютером</b> |  |                  |   |   |
| 1.1.                                      | Диагностика. В гостях у Сказки.  | 1                | Беседа, просмотр мультимедийной презентации.            | <a href="https://www.yaklass.ru/p/informatika/5-klass/teifrovaia-gramotnost-7279285/tekhnika-bezopasnosti-v-kompiuternom-klasse-12066">https://www.yaklass.ru/p/informatika/5-klass/teifrovaia-gramotnost-7279285/tekhnika-bezopasnosti-v-kompiuternom-klasse-12066</a>                                     |
| 1.2.                                      | Вводное занятие.   | 1                | Беседа  | <a href="https://www.yaklass.ru/p/informatika/5-klass/teifrovaia-gramotnost-7279285/tekhnika-bezopasnosti-v-kompiuternom-klasse-12066">https://www.yaklass.ru/p/informatika/5-klass/teifrovaia-gramotnost-7279285/tekhnika-bezopasnosti-v-kompiuternom-klasse-12066</a>                                     |
| 1.3.                                      | Основные устройства компьютера.  | 2                | Беседа. Просмотр видеоролика.<br>Индивидуальная работа. | <a href="https://www.yaklass.ru/p/informatika/5-klass/teifrovaia-gramotnost-7279285/ustroistvo-kompiutera-11934/re-c4d88ee0-5f6c-406a-b091-124c580713e0">https://www.yaklass.ru/p/informatika/5-klass/teifrovaia-gramotnost-7279285/ustroistvo-kompiutera-11934/re-c4d88ee0-5f6c-406a-b091-124c580713e0</a> |
| 1.4.                                      | Компьютерная грамотность.  | 2                | Беседа. Практическая работа.                            | <a href="https://www.yaklass.ru/p/informatika/5-klass/teifrovaia-gramotnost-7279285/ustroistva-vvoda-12431">https://www.yaklass.ru/p/informatika/5-klass/teifrovaia-gramotnost-7279285/ustroistva-vvoda-12431</a>   |
| 1.5.                                      | Рабочее поле, инструменты и формы.   | 3                | Беседа, просмотр презентации.                           | <a href="https://www.yaklass.ru/p/informatika/5-klass/teifrovaia-gramotnost-7279285/ustroistvo-kompiutera-11934/re-f3300ddd-e455-467f-b47a-1e57e5b2cbdb">https://www.yaklass.ru/p/informatika/5-klass/teifrovaia-gramotnost-7279285/ustroistvo-kompiutera-11934/re-f3300ddd-e455-467f-b47a-1e57e5b2cbdb</a> |
| 1.6.                                      | Выполнение арифметических действий на Калькуляторе, знакомство с графическим редактором Paint. | 2                | Беседа парная работа                                    | <a href="https://nsportal.ru/shkola/informatika-i-ikt/library/2016/03/21/prezentatsiya-k-zanyatiyu-po-teme-graficheskij-redaktor">https://nsportal.ru/shkola/informatika-i-ikt/library/2016/03/21/prezentatsiya-k-zanyatiyu-po-teme-graficheskij-redaktor</a>   |
| 1.7.                                      | Практическая работа в программе «Paint».   | 2                | Практическая работа.                                    | <a href="https://nsportal.ru/shkola/informatika-i-ikt/library/2016/03/21/prezentatsiya-k-zanyatiyu-po-teme-graficheskij-redaktor">https://nsportal.ru/shkola/informatika-i-ikt/library/2016/03/21/prezentatsiya-k-zanyatiyu-po-teme-graficheskij-redaktor</a>   |
| <b>Раздел 2. Создание текстов</b>         |  |                  |   |   |

|  |   |   |                                     |   |
|--|---|---|-------------------------------------|---|
| 2.1.   | Компьютерное письмо.                    | 1 | Беседа, просмотр презентации        | <a href="https://www.yaklass.ru/p/informatika/5-klass/informatcionnye-tehnologii-7279288/tekstovye-dokumenty-11935/re-89578538-a548-478c-965b-a00f6a90ae7d">https://www.yaklass.ru/p/informatika/5-klass/informatcionnye-tehnologii-7279288/tekstovye-dokumenty-11935/re-89578538-a548-478c-965b-a00f6a90ae7d</a> |
| 2.2.   | Учимся печатать                         | 2 | Работа за компьютером               | <a href="https://www.typingclub.com/sportal/program-68.game">https://www.typingclub.com/sportal/program-68.game</a>   |
| 2.3.   | Практическая работа                     | 1 | Практическая, индивидуальная работа |   |
| 2.4  | Основные операции при создании текстов. | 2 | Беседа, парная работа               | <a href="https://www.yaklass.ru/p/informatika/5-klass/informatcionnye-tehnologii-7279288/tekstovye-dokumenty-11935/re-d2c88719-7b31-447d-b4e6-1c52de349160">https://www.yaklass.ru/p/informatika/5-klass/informatcionnye-tehnologii-7279288/tekstovye-dokumenty-11935/re-d2c88719-7b31-447d-b4e6-1c52de349160</a> |
| 2.5  | Мышь. Пиктограммы.                      | 1 | Просмотр видеоролика                | <a href="https://www.yaklass.ru/p/informatika/5-klass/tcifrovaia-gramotnost-7279285/ustroistvo-kompiutera-11934/re-b2a11fb8-13c0-436e-a7d1-762e439e01e3">https://www.yaklass.ru/p/informatika/5-klass/tcifrovaia-gramotnost-7279285/ustroistvo-kompiutera-11934/re-b2a11fb8-13c0-436e-a7d1-762e439e01e3</a>       |
| 2.6  | Оформление текстовой информации.        | 2 | Работа за компьютером               | <a href="https://www.yaklass.ru/p/informatika/5-klass/informatcionnye-tehnologii-7279288/tekstovye-dokumenty-11935/re-d2c88719-7b31-447d-b4e6-1c52de349160">https://www.yaklass.ru/p/informatika/5-klass/informatcionnye-tehnologii-7279288/tekstovye-dokumenty-11935/re-d2c88719-7b31-447d-b4e6-1c52de349160</a> |
| 2.7  | Практическая работа                     | 1 | Практическая работа                 | <a href="https://www.yaklass.ru/p/informatika/5-klass/informatcionnye-tehnologii-7279288/tekstovye-dokumenty-11935/re-d2c88719-7b31-447d-b4e6-1c52de349160">https://www.yaklass.ru/p/informatika/5-klass/informatcionnye-tehnologii-7279288/tekstovye-dokumenty-11935/re-d2c88719-7b31-447d-b4e6-1c52de349160</a> |
| <b>Раздел 3. Редакторы: текст, графика, музыка</b> |   |   |                                     |   |
| 3.1.   | Работа с выделенными объектами.         | 1 | Индивидуальная работа               | <a href="https://www.yaklass.ru/p/informatika/5-klass/tcifrovaia-gramotnost-7279285/ustroistva-vvoda-12431">https://www.yaklass.ru/p/informatika/5-klass/tcifrovaia-gramotnost-7279285/ustroistva-vvoda-12431</a>   |
| 3.2.   | Работа с текстом.                       | 1 | Просмотр презентации                | <a href="https://www.yaklass.ru/p/informatika/5-klass/informatcionnye-tehnologii-7279288/tekstovye-dokumenty-11935/re-f4ec1cd9-b115-436d-9c82-cbc4c1298ed8">https://www.yaklass.ru/p/informatika/5-klass/informatcionnye-tehnologii-7279288/tekstovye-dokumenty-11935/re-f4ec1cd9-b115-436d-9c82-cbc4c1298ed8</a> |
| 3.3.   | Устройство и работа                     | 2 | Беседа. Просмотр                    | <a href="https://infourok.ru/prezentaciya-po-informatike-na-">https://infourok.ru/prezentaciya-po-informatike-na-</a>   |

|                                   |  |   |                              |   |
|-----------------------------------|--|---|------------------------------|---|
|                                   | цифровой фотокамеры.<br>Цифровая фотография. |   | видеоролика                  | <a href="http://temu-cifrovie-fotokameri-290322.html">temu-cifrovie-fotokameri-290322.html</a>  |
| 3.4.                              | Музыкальный редактор                         | 2 | Работа за компьютером        | <a href="https://urok.1sept.ru/articles/419250">https://urok.1sept.ru/articles/419250</a>   |
| <b>Раздел 4 Введение в логику</b> |  |   |                              |   |
| 4.1.                              | Логика и конструирование.                    | 1 | Просмотр видеоролика, беседе |   |
| 4.2.                              | Путешествие в страну Ребусов                 | 1 | Творческая работа            | <a href="https://infourok.ru/prezentaciya-zanyatiya-logika-i-konstruirovanie-po-podgotovke-detey-k-shkole-560918.html">https://infourok.ru/prezentaciya-zanyatiya-logika-i-konstruirovanie-po-podgotovke-detey-k-shkole-560918.html</a> |
| 4.3.                              | Алгоритмика.<br>Исполнители.                 | 1 | Беседа                       |   |
| 4.4.                              | Итоговое занятие                             | 1 | Индивидуальная работа        |   |

### Поурочное планирование

| № п/п                           | Тема занятия   | Количество часов |        |          | Дата | Виды, формы контроля |
|---------------------------------|--|------------------|--------|----------|------|----------------------|
|                                 |  | всего            | теория | практика |      |                      |
| <b>Знакомство с компьютером</b> |  |                  |        |          |      |                      |
| 1                               | Диагностика. В гостях у Сказки.  | 1                | 1      | 0        |      | Текущий              |
| 2                               | Вводное занятие  | 1                | 1      | 0        |      | Текущий              |
| 3-4                             | Основные устройства компьютера   | 2                | 1      | 0        |      | Текущий              |
| 5-6                             | Компьютерная грамотность   | 2                | 1      | 1        |      | Текущий              |
| 7-9                             | Рабочее поле, инструменты и формы.   | 3                | 1      | 2        |      | Текущий              |
| 10-11                           | Выполнение арифметических действий на Калькуляторе, знакомство с графическим редактором Paint. | 2                | 1      | 1        |      | Текущий              |
| 12-13                           | Практическая работа в программе «Paint»  | 2                | 1      | 1        |      | Текущий              |
| <b>Создание текстов</b>         |  |                  |        |          |      |                      |

|  |   |           |           |           |  |         |
|--|---|-----------|-----------|-----------|--|---------|
| 14                                       | Компьютерное письмо.  | 1         | 1         | 0         |  | Текущий |
| 15-16                                    | Учимся печатать   | 2         | 1         | 1         |  | Текущий |
| 17                                       | Практическая работа   | 1         | 1         | 1         |  | Текущий |
| 18-19                                    | Основные операции при создании текстов.                       | 2         | 1         | 0         |  | Текущий |
| 20                                       | Мышь. Пиктограммы.  | 1         | 1         | 0         |  | Текущий |
| 21-22                                    | Оформление текстовой информации.                              | 2         | 1         | 1         |  | Текущий |
| 23                                       | Практическая работа   | 1         | 1         | 1         |  | Текущий |
| <b>Редакторы: текст, графика, музыка</b> |   |           |           |           |  |         |
| 24                                       | Работа с выделенными объектами.                               | 1         | 1         | 1         |  | Текущий |
| 25                                       | Работа с текстом.   | 1         | 1         | 1         |  | Текущий |
| 26-27                                    | Устройство и работа цифровой фотокамеры. Цифровая фотография. | 2         | 1         | 1         |  | Текущий |
| 28-29                                    | Музыкальный редактор  | 2         | 1         | 1         |  | Текущий |
| <b>Введение в логику</b>                 |   |           |           |           |  |         |
| 30                                       | Логика и конструирование.                                     | 1         | 1         | 0         |  | Текущий |
| 31                                       | Путешествие в страну Ребусов                                  | 1         | 1         | 0         |  | Текущий |
| 32                                       | Алгоритмика. Исполнители.                                     | 1         | 1         | 1         |  | Текущий |
| 33                                       | Итоговое занятие  | 1         | 1         | 0         |  | Текущий |
|  | <b>Итого :</b>  | <b>33</b> | <b>22</b> | <b>14</b> |  | Текущий |