

Результаты освоения курса внеурочной деятельности.

Личностные:

- 1) формирование основ российской гражданской идентичности, чувства гордости за свою Родину, российский народ и историю России, осознание своей этнической и национальной принадлежности; формирование ценностей многонационального российского общества; становление гуманистических и демократических ценностных ориентаций;
- 2) формирование целостного, социально ориентированного взгляда на мир в его органичном единстве и разнообразии природы, народов, культур и религий;
- 3) формирование уважительного отношения к иному мнению, истории и культуре других народов;
- 4) овладение начальными навыками адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся мире;
- 5) принятие и освоение социальной роли учащегося, развитие мотивов учебной деятельности и формирование личностного смысла учения;
- 6) развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе;
- 7) формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств;
- 8) развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей;
- 9) развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;
- 10) формирование установки на безопасный, здоровый образ жизни, наличие мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям.

Метапредметные:

- 1) овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств ее осуществления;
- 2) освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;
- 3) формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата;
- 4) формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха;
- 5) освоение начальных форм познавательной и личностной рефлексии;
- 6) использование знаково - символических средств представления информации для создания моделей изучаемых объектов и процессов, схем решения учебных и практических задач;
- 7) активное использование речевых средств и средств информационных и коммуникационных технологий (далее – ИКТ) для решения коммуникативных и познавательных задач;
- 8) использование различных способов поиска (в справочных источниках и открытом учебном информационном пространстве сети Интернет), сбора, обработки, анализа, организации, передачи и интерпретации информации в соответствии с коммуникативными и познавательными задачами и технологиями учебного предмета; в том числе умение вводить текст с помощью клавиатуры, фиксировать (записывать) в цифровой форме измеряемые величины и анализировать изображения, звуки, готовить свое выступление и выступать с аудио-, видео- и графическим сопровождением; соблюдать нормы информационной избирательности, этики и этикета;
- 9) овладение навыками смыслового чтения текстов различных стилей и жанров в соответствии с целями и задачами; осознанно строить речевое высказывание в соответствии с задачами коммуникации и составлять тексты в устной и письменной формах;
- 10) овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации по родо - видовым признакам, установления аналогий и причинно - следственных связей, построения рассуждений, отнесения к известным понятиям;

- 11) готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою; излагать свое мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий;
- 12) определение общей цели и путей ее достижения; умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности; осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих;
- 13) готовность конструктивно разрешать конфликты посредством учета интересов сторон и сотрудничества;
- 14) овладение начальными сведениями о сущности и особенностях объектов, процессов и явлений действительности (природных, социальных, культурных, технических и др.) в соответствии с содержанием конкретного учебного предмета;
- 15) овладение базовыми предметными и межпредметными понятиями, отражающими существенные связи и отношения между объектами и процессами;
- 16) умение работать в материальной и информационной среде начального общего образования (в том числе с учебными моделями) в соответствии с содержанием конкретного учебного предмета, курса;
- 17) формирование начального уровня культуры пользования словарями в системе универсальных учебных действий.

**Содержание курса внеурочной деятельности
с указанием форм организации и видов деятельности.**

№ п/п	Тема занятия	Кол-во часов	Формы организации	Основные виды внеурочной деятельности
1	Вводное занятие. Инструктаж по ТБ. 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.	18	Практическое занятие, игра - путешествие. Проект. Презентация проекта. Занятия в компьютерном классе.	Искать сходство и различия в материальных и информационных технологиях. Рассуждать об изменении в жизни людей и о новых профессиях, появившихся с изобретением компьютера. Сводить в таблицу устройства разного вида. Выполнять заданные действия с мышью и клавиатурой. Запускать программы, выполнять в них действия и завершать работу программ.
2	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.	4	Беседа, сюжетно - ролевые игры, проект, практические занятия. Презентация проекта. Занятия в компьютерном классе.	Выбирать жизненную ситуацию для выполнения итоговой творческой работы или придумывать свою. Сравнить панель инструментов программы на компьютере с примером панели инструментов в учебнике. Выполнять операции на компьютере, относящиеся к изучаемой технологии (например, рисование точек, прямых и

				кривых линий, фигур, стирание, заливка цветом, сохранение и редактирование рисунков). Выполнять итоговую творческую работу, используя освоенные операции.
3	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	5	Беседы, игры, практические занятия, викторины, проекты. Презентация проекта. Занятия в компьютерном классе.	Выбирать жизненную ситуацию для выполнения итоговой творческой работы или придумывать свою. Выполнять операции на компьютере, относящиеся к изучаемой технологии (например, выбор фона, предметов, персонажей, анимация персонажей, создание титров, сохранение и редактирование мультфильмов). Выполнять итоговую творческую работу, используя освоенные операции.
4	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.	4	Практическое занятие, игра - путешествие. Занятия в компьютерном классе.	Выбирать жизненную ситуацию для выполнения итоговой творческой работы или придумывать свою. Сравнить панель инструментов программы на компьютере с примером панели инструментов в учебнике. Выполнять операции на компьютере, относящиеся к изучаемой технологии (например, обзор и осмотр проектов, создание стен, окон и дверей, установка бытовой техники, размещение мебели, выбор цвета и вида поверхностей, сохранение и редактирование проектов домов или квартир). Создавать проект (эскиз или план) итоговой творческой работы. Выполнять итоговую творческую работу, используя освоенные операции.
5	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.	3	Практическое занятие. Занятия в компьютерном классе.	Выбирать жизненную ситуацию для выполнения итоговой творческой работы или придумывать свою. Выполнять операции на компьютере, относящиеся к изучаемой технологии (например, выбор фона, мест старта и финиша главного персонажа, выбор набора противников,

			препятствий и бонусов и мест их расположения, сохранение и редактирование игр). Создавать проект (эскиз или план) итоговой творческой работы. Выполнять итоговую творческую работу, используя освоенные операции.
--	--	--	---

Тематическое планирование.

№ п/п	Тема	Количество часов
Раздел № 1. Знакомство с компьютером		18
1	Вводное занятие. Инструктаж по ТБ.	1
2	Знакомство с компьютером. Технологии.	1
3	Материальные технологии.	1
4	Информационные технологии.	1
5	Знакомство с компьютером. Компьютеры вокруг нас.	1
6	До и после изобретения компьютера.	1
7	Новые профессии.	1
8	Компьютеры в школе.	1
9	Основные устройства компьютера.	1
10	Компьютерные программы.	1
11	Операционная система.	1
12	Рабочий стол на экране компьютера.	1
13	Компьютерная мышь.	1
14	Клавиатура.	1
15	Включение и выключение компьютера.	1
16	Запуск программ.	1
17	Завершение выполнения программы.	1
18	Запуск программы (продолжение). Проверка знаний. Оценка результатов.	1
Раздел № 2. Создание рисунков.		4
19	Создание рисунков. Задания в ситуациях.	1
20	Компьютерная графика.	1
21	Графические редакторы.	1
22	Основные операции при рисовании. Оценка результатов.	1
Раздел № 3. Создание мультфильмов и живых картинок.		5
23	Создание мультфильмов или живых картинок. Задания в ситуациях.	1
24	Компьютерная анимация.	1
25	Программы для создания анимации.	1
26	Примеры программ для создания анимации.	1
27	Программирование и конструирование анимации. Проверка умений. Оценка результатов.	1
Раздел № 4. Создание проектов домов и квартир.		4
28	Создание домов и дизайн помещений. Задания в ситуациях.	1
29	Компьютерное проектирование.	1
30	Программы для проектирования зданий.	1
31	Основные операции при проектировании. Проверка знаний. Оценка результатов.	1

	Раздел № 5. Создание компьютерных игр.	3
32	Создание компьютерных игр. Задания в ситуациях. Программы для создания игр.	1
33	Компьютерные игры. Порядок действий при создании игр.	1
34	Контрольный урок. Проверка умений. Оценка результатов.	1

Приложение №1

Календарно - тематическое планирование

№ п/п	Тема	Количество часов	Дата проведения
	Раздел № 1. Знакомство с компьютером	18	
1	Вводное занятие. Инструктаж по ТБ.	1	
2	Знакомство с компьютером. Технологии.	1	
3	Материальные технологии.	1	
4	Информационные технологии.	1	
5	Знакомство с компьютером. Компьютеры вокруг нас.	1	
6	До и после изобретения компьютера.	1	
7	Новые профессии.	1	
8	Компьютеры в школе.	1	
9	Основные устройства компьютера.	1	
10	Компьютерные программы.	1	
11	Операционная система.	1	
12	Рабочий стол на экране компьютера.	1	
13	Компьютерная мышь.	1	
14	Клавиатура.	1	
15	Включение и выключение компьютера.	1	
16	Запуск программ.	1	
17	Завершение выполнения программы.	1	
18	Запуск программы (продолжение). Проверка знаний. Оценка результатов.	1	
	Раздел № 2. Создание рисунков.	4	
19	Создание рисунков. Задания в ситуациях.	1	
20	Компьютерная графика.	1	
21	Графические редакторы.	1	
22	Основные операции при рисовании. Оценка результатов.	1	
	Раздел № 3. Создание мультфильмов и живых картинок.	5	
23	Создание мультфильмов или живых картинок. Задания в ситуациях.	1	
24	Компьютерная анимация.	1	
25	Программы для создания анимации.	1	
26	Примеры программ для создания анимации.	1	
27	Программирование и конструирование анимации. Проверка умений. Оценка результатов.	1	
	Раздел № 4. Создание проектов домов и квартир.	4	
28	Создание домов и дизайн помещений. Задания в ситуациях.	1	
29	Компьютерное проектирование.	1	
30	Программы для проектирования зданий.	1	
31	Основные операции при проектировании. Проверка знаний. Оценка результатов.	1	
	Раздел № 5. Создание компьютерных игр.	3	

32	Создание компьютерных игр. Задания в ситуациях. Программы для создания игр.	1	
33	Компьютерные игры. Порядок действий при создании игр.	1	
34	Контрольный урок. Проверка умений. Оценка результатов.	1	