

**Муниципальное казённое общеобразовательное учреждение
Нагаевская средняя школа**

«РАССМОТРЕНО»

МО начальных классов

Руководитель ШМО

_____ Байтирякова Р.К.

Протокол № _____

« _____ » _____ 2022 г.

«СОГЛАСОВАНО»

заместитель директора по ВР

Хакимова С.Я. _____

« _____ » _____ 2022г.

«УТВЕРЖДАЮ»

Директор МКОУ Нагаевская СШ

МеннибаевИ.К. _____

« _____ » _____ 2022 г.

**Рабочая программа
по внеурочной деятельности для 2 класса
«Компьютерная азбука»
1 час в неделю, 34 часа
2022-2023 учебный год**

Учитель Хуснетдинова Г.К.

1. Планируемые результаты освоения обучающимися программы внеурочной деятельности «Компьютерная азбука»

В ходе реализации программы «Компьютерная азбука» будет обеспечено достижение обучающимися следующих результатов:

- приобретение первоначальных знаний работы на компьютере;
- первичное понимание построения графического рисунка. На этом уровне дети получают представление:
 - о работе компьютера;
 - о различных видах информации, в т. ч. графической, текстовой, звуковой;
- об использовании методов информатики и средств ИКТ при изучении различных предметов;
- об основных моделях коммуникативного поведения.

Личностными результатами изучения курса станут

- оценивать ситуации и поступки (ценностные установки, нравственная ориентация);
- объяснять смысл своих оценок, мотивов, целей (личностная саморефлексия, способность к саморазвитию, мотивация к познанию, учёбе);
- самоопределяться в жизненных ценностях (на словах) и поступать в соответствии с ними, отвечая за свои поступки (личностная позиция).

Метапредметными результатами изучения курса является формирование универсальных учебных действий (УУД).

Регулятивные УУД:

- освоение способов решения проблем творческого характера в жизненных ситуациях;
- формирование умения 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 УУД:

- поиск информации в индивидуальных информационных архивах учащегося, информационной среде образовательного учреждения, в федеральных хранилищах информационных образовательных ресурсов;
- использование информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных, познавательных и творческих задач.

Коммуникативные УУД:

- создание гипермедиа сообщений, 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.

Содержание программы 2 класс

1. «Компьютерная азбука» – 9 часов

При помощи графического редактора можно создать на компьютерном экране разнообразные композиции и выполнить с ними различные виды работ. Целью модуля является привитие навыков работы с компьютерной графикой, осознание связей и взаимодействие искусства окружающей жизнью.

2. «Учимся печатать»-10 часов

В современном мире необходимо владеть компьютерной грамотностью, уметь печатать тексты, редактировать их.

3. «Мастер анимации»- 10 часов

Анимация. Компьютерная анимация. Основные способы создания компьютерной анимации: покадровая, рисованная анимация, конструирование анимации. Основные операции при создании анимации. Этапы создания мультфильма.

4. Знакомство с графическим редактором Paint -5 часов

Виды графической информации. Панель инструментов. Палитра. Этапы создания рисунков.

Календарно-тематическое планирование.

№ п/ п	Тема	Кол-во часов	Форма организации Виды деятельности	Дата	
				План.	Факт.
1	Правила техники безопасности.	1	Демонстрационный показ, познавательная игра, практикум, беседа, развивающая игра		
2	Компьютер в жизни человека.	1	познавательное занятие, практическая работа, развивающая игра		
3	Знакомство с компьютером.	1	познавательное занятие, практическая работа, развивающая игра		

4	Знакомство с графическим редактором Tux Paint	1	беседа, развивающая игра, практическая работа		
5	Инструменты графического Редактора Tux Paint	1	познавательное занятие, практическая работа		
6	Работа в программе Tux Paint.	1	беседа, развивающая игра, практическая работа		
7	Графический Редактор Tux Paint..	1	развивающая игра, практическая работа		
8-9	Проект. (Создание проектов на тему: «Времена года», «Моя семья», «Моя школа», «Моя страна»)	2	познавательная, игровая, проблемно-ценностное общение		

«Учимся печатать»

10.	Правила печати.	1	беседа, развивающая игра, практическая работа		
11-12	Правила расположения рук.	2	Демонстрационный показ, познавательная игра, практикум,		
13-14	Особые кнопки. Буквенные клавиши.	2	беседа, развивающая игра		

15-18	Клавиатурный тренажер.	4	беседа, развивающая игра, практическая работа		
19	Конкурс на самого быстрого	1			

«Мастеранимации»

20	Интерфейс «Конструктор мультфильмов»	1	развивающая игра, практическая работа		
21-22	Инструменты «Конструктора мультфильмов»	2	беседа, развивающая игра, практическая работа		

23-28	Создание мультфильма по кадрам (вставка объекта, звука, текста и т.д.)	6	Демонстрационный показ, познавательная игра, практикум,		
-------	--	---	---	--	--

29	Проект	1	беседа, развивающая игра		
30- 34	Знакомство с графическим редактором «Paint»	5	развивающая игра, практическая работа		

