

Аннотация к рабочей программе внеурочной деятельности
«Мой друг- компьютер»

Уровень образования	Начальное общее образование
Срок реализации	3 года
Классы	2-4 класс
Количество часов в год	2 класс- 34 часа 3 класс- 34 часа 4 класс- 34 часа
Разработчик программы	Бабенко Наталья Николаевна
Планируемые результаты освоения программы внеурочной деятельности (требования к выпускнику)	Личностные УУД: - овладение начальными навыками адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся мире; - развитие мотивов учебной деятельности; - развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе; - развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций. Метапредметные УУД: <u>Регулятивные</u> - освоение способов решения проблем творческого и поискового характера; - формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации; - планирование последовательности шагов алгоритма для достижения цели; - поиск ошибок в плане действий и внесение в него изменений; - оценивание получающегося творческого продукта и соотнесение его с изначальным замыслом, выполнение по необходимости коррекции либо продукта, либо замысла. <u>Познавательные</u> - 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; - использование средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных, познавательных и творческих задач. - овладение начальными сведениями о сущности и особенностях информационных объектов, процессов и явлений действительности;

- использование знаково-символических средств представления информации для создания моделей изучаемых объектов и процессов, схем решения учебных и практических задач;

- анализ объектов с целью выделения признаков (существенных, несущественных);

- синтез – составление целого из частей, в том числе самостоятельное достраивание с восполнением недостающих компонентов;

Коммуникативные

- активное использование речевых средств и средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных и познавательных задач;

- осознанно строить речевое высказывание в соответствии с задачами коммуникации и составлять тексты в устной и письменной формах;

- 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;

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

Предметные УУД:

В результате освоения программы курса учащиеся

должны знать:

- правила техники безопасности;

- основные устройства ПК;

- правила работы за компьютером;

- виды информации и действия с ней;

- назначение и возможности графического редактора Paint / ColourPaint;

- возможности текстовых редакторов WordPad / KWrite, Word / Writer;

- назначение и работу программы Power Point / Impress;

- понятия локальных и глобальных сетей;

- основы работы в сети Интернет;

- работу электронной почты;

- основные жанры и классификацию компьютерных игр;

- понятие алгоритма, виды алгоритмов, исполнителей алгоритмов, формы записи алгоритмов;

- назначение и возможности при работе в объектно-ориентированной среде программирования ЛогоМиры / Logo.

должны уметь:

- соблюдать требования безопасности труда и пожарной безопасности;

- включить, выключить компьютер;

	- работать с устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, дисководы); - свободно набирать информацию на русском и английском регистре; - запускать нужные программы, выбирать пункты меню, правильно закрыть программу; - работать с программами WordPad / KWrite, Word / Writer, Paint / ColourPaint; - работать с электронной почтой; - создавать презентацию, используя все возможности Power Point / Impress; - уметь самостоятельно осуществлять творческие проекты в объектно-ориентированной среде программирования ЛогоМиры / Logo; - составлять и защищать творческие мини-проекты.
--	---