

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
Средняя общеобразовательная школа №20

Принято на педагогическом совете
МБОУ СОШ № 20
Протокол №1 от 25.08.2023

Утверждаю
директор МБОУ СОШ № 20
_____ Т.В. Островерхова

Приказ № 163-о от 29.08.2023г

«Компьютерная азбука»

Рабочая программа курса внеурочной деятельности

2-4 класс

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа курса внеурочной деятельности «Компьютерная азбука» разработана для учащихся 2-4 классов, которая учитывает требования, выдвигаемые федеральным государственным образовательным стандартом начального общего образования.

Информационная грамотность является одним из планируемых результатов обучения младших школьников. Это интегративное качество современного школьника включает личностную готовность к жизни и активному функционированию в информационном обществе, способность расширять представления о формах, способах передачи данных, владение базовыми умениями, такими как чтение, сохранение и представление сведений в заданном и самостоятельно выбранном виде, их оценка и безопасное использование

Цели программы:

- формирование и развитие у детей практических умений в области компьютерных технологий;
- обеспечение условий для профилактики негативных тенденций в информационной культуре учащихся, повышения защищенности детей от информационных рисков и угроз.

Задачи:

- 1) способствовать развитию творческих способностей учащихся и интереса к изучению компьютерной графики;
- 2) предоставить учащимся возможность для знакомства с простыми приемами рисования в программах «Рисуем вместе с Тух», «Paint» и «Фантазёры»;
- 3) познакомить учащихся с возможностями текстового редактора «Word» и программы создания презентаций «Power Point»;
- 4) создать условия для формирования умений, необходимых для различных форм коммуникации (электронная почта, социальные сети и др.) с различными целями и ответственного отношения к взаимодействию в современной информационно-телекоммуникационной среде;
- 5) развивать у учащихся творческий потенциал, инициативу, самостоятельность;
- 6) сформировать навыки по профилактике и коррекции зависимого поведения школьников, связанного с компьютерными технологиями и Интернетом.

Формы занятий

- Коллективная и индивидуальная работа;
- Работа в парах;
- Работа в малых группах;
- Практическая работа за компьютером;
- Индивидуальная работа
- Обсудим вместе.

Методы обучения

- Беседа;
- Игра: познавательная, развивающая;
- Проектная работа;
- Практическая работа;
- Наглядный пример.

Содержание программы

Первый год обучения 33 часа (1 час в неделю)

Работаем с информацией на мобильных устройстве 5 ч Введение. Правила работы с мобильным телефоном. СМС от неизвестных лиц. Ложные сообщения. Угрозы в СМС. Звонки с предложениями.

Компьютерная грамотность 6ч

Вводные знания. Техника безопасности. Информационные технологии, информация. Организация хранения информации в компьютере. Информация в компьютере. Накопители.

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

Графический редактор PAINT 3ч

Назначение, запуск/ закрытие, структура окна. Создание, хранение и считывание документа.

Выполнение рисунка с помощью графических примитивов. Цвет в графике.

Изменение рисунка (перенос, растяжение / сжатие, удаление и т.д.). Изобретаем узоры. Работа на заданную или выбранную тему. Выполнение рисунка по сказке «Колобок», «Теремок».

Знакомство с созданием папок и файлов 4 ч

Работа с текстом. Набор текста и редактирование. Копирование, перемещение текста. Исправление ошибок.

Знакомство со стандартными программами. «Калькулятор» 3ч

Назначение программы. Структура окна. Виды калькулятора.

Работа с простейшими арифметическими действиями. Решение задач.

Текстовый редактор WORD 4ч

Назначение, запуск/ закрытие, структура окна. Основные объекты редактора (символ, слово, строка, предложение, абзац).

Создание, хранение и считывание документа.

Основные операции с текстом. Внесение исправлений в текст. Проверка орфографии. Форматирование текста (изменение шрифтов, оформление абзаца).

Сохранение файла. Итоговая работа по WORD. Безопасность общения 4ч

Защита от входа в твой телефон. Подключение телефона к «Вай Фай» сети. Вызов экстренных служб. Телефонное хулиганство.

Развивающие игры 2ч

Игры на внимательность (поиск предметов) Логические игры. Творческая мастерская «Раскраска».

Знакомство с медиа продукцией 1ч

Демонстрация видеофрагментов с использованием медиа дисков. Демонстрация мультфильмов, сказок.

Второй год обучения 34 часа (1 час в неделю)

Правила безопасной работы в сети Интернет с планшетом или на компьютере 7ч

Мой планшет или компьютер: защита входа. Моя почта, логин и пароль. Спам.

Почта от неизвестных лиц. Вирусы. Регистрация на сайтах. Личные данные.

Компьютерная грамотность 5ч

Вводные знания. Техника безопасности. Информационные технологии, информация. Что умеет делать компьютер? Из чего состоит компьютер? Управление мышью. Работа на клавиатурном тренажере. Упражнения из серии «Ловкие ручки».

Знакомство с созданием папок и файлов 4 ч

Сохранение файлов. Создание и сохранение папок. Назначение, запуск/ закрытие, структура окна. Создание, хранение и считывание документа.

Путешествуем в сети Интернет 6ч

Сайты о безопасном поведении. Сайты для учебы. Сайты с электронными книгами. Сайты с коллекциями для детей. Контрольный урок.

Знакомство со стандартными программами. «Калькулятор» 2ч

Структура окна. Виды калькулятора. Работа с простейшими арифметическими действиями.

Текстовый редактор WORD 6 ч

Основные объекты редактора (символ, слово, строка, предложение, абзац). Внесение исправлений в текст. Форматирование текста (изменение шрифтов, оформление абзаца). Копирование и перемещение текста.

Проверка орфографии. Поиск и исправление ошибок. Параметры страницы. Таблицы.

Итоговая работа по WORD.

Графический редактор PAINT 4ч

Создание, хранение и считывание документа. Выполнение рисунка с помощью графических примитивов. Цвет в графике. Изменение рисунка (перенос, растяжение / сжатие, удаление и т.д.). Изобретаем узоры. Работа на заданную или выбранную тему. Рисование сказки «Теремок».

Третий год обучения 34 часа (1 час в неделю) Компьютерная грамотность 4 ч

Вводное занятие. Основные блоки клавиш. Работа с алфавитно-цифровым блоком клавиш. Функциональные клавиши. Работа на клавиатурном тренажере Клавиши управления курсором.

Знакомство с программой Microsoft Power Point 7 ч

Создание презентаций с помощью Power Point. Основные функции редактирования текста. Работа со стилями. Создание нового слайда, фон слайда. Вставка рисунков и других объектов на слайд.

Правила безопасной работы в социальной сети 5 ч

Социальные сети для детей. Что такое Аватар и как его выбрать. Этикет в общении. Если тебе угрожают... Отключение от нежелательных контактов.

Знакомство со стандартными программами «Калькулятор» 2 ч

Вычисления на калькуляторе. Сложение и вычитание чисел. Умножение и деление чисел.

Текстовый редактор WORD 5 ч

Копирование и перемещение текста. Форматирование текста (изменение шрифтов, оформление абзаца). Поиск и исправление ошибок. Форматирование абзацев. Сохранение документа. Печать. Параметры страницы. Таблицы. Создание таблиц, вставка специальных символов.

Творческая работа Забавное рисование из знаков препинания.

Развивающие игры 2 ч Решение головоломок (логических задач). Выигрышная стратегия. Построения древа игры.

Сетевые технологии 3 ч

Интернет. Компьютерные сети. Глобальная компьютерная сеть. Браузеры. Поиск информации в интернете.

Мультимедийная информация и ее применение в обучении 2 ч

Графические редакторы. Звуковые редакторы. Видео редакторы. Плееры, их отличие.

Повторение 4 ч

Реферат, правила оформления рефератов. Меню «Ссылки». Оформление буклетов.

Планируемые результаты программы

В результате изучения информатики учащиеся:

- расширят свои представления о том, что данные и сведения, которые они получают из разных источников, могут быть обобщены, упорядочены, представлены в заданной или выбранной форме, проверены на достоверность;
- научатся читать, выбирать, представлять и интерпретировать информацию, данную в разной форме;
- приобретут начальный опыт применения информационных умений для решения предметных и практических задач (работа с инструкциями, алгоритмами, схемами, таблицами, диаграммами, графиками; составление утверждений для конкретного набора объектов и проверка их истинности; кодирование и декодирование информации с использованием разных приёмов);
- придут к осознанию того, что информатика, как область научного знания помогает решать современные проблемы управления информацией, программирования, информационной безопасности, компьютерных сетей и т. д.

Требования к личностным, метапредметным и предметным результатам

В результате изучения данной программы, обучающиеся получат возможность формирования

Личностные результаты

- определять и высказывать под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы).
- в предложенных педагогом и придуманных самостоятельно ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, делать выбор, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.
- адекватная реакция в проявлениях эмоционально-оценочного отношения к миру (интересы, склонности, предпочтения);
- выражение собственного мнения, позиции; овладение культурой общения и поведения
- осознанное, уважительное и доброжелательное отношение к окружающим людям в реальном и виртуальном мире, их позициям, взглядам;
- готовность вести диалог с другими людьми, обоснованно осуществлять выбор виртуальных собеседников;
- освоенность социальных норм, правил поведения, ролей и форм социальной жизни в группах и сообществах.

Метапредметные результаты

Регулятивные УУД:

- определять и формировать цель деятельности на уроке с помощью учителя; проговаривать последовательность действий на уроке;

- учиться работать по предложенному учителем плану, самостоятельно формулировать тему и цели урока;
- составлять план решения учебной проблемы совместно с учителем;
- работать по плану, сверяя свои действия с целью, корректировать свою деятельность;
- в диалоге с учителем вырабатывать критерии оценки и определять степень успешности своей работы и работы других в соответствии с этими критериями.

Познавательные УУД:

- делать выводы в результате совместной работы класса и учителя; преобразовывать информацию из одной формы в другую.
- извлекать информацию, представленную в разных формах (сплошной текст; не сплошной текст – иллюстрация, таблица, схема);
- перерабатывать и преобразовывать информацию из одной формы в другую (составлять план, таблицу, схему);
- пользоваться словарями, справочниками; осуществлять анализ и синтез;
- устанавливать причинно-следственные связи; строить рассуждения.

Коммуникативные УУД:

- оформлять свои мысли в устной и художественной форме (на уровне предложения, небольшого текста или рисунка);
- слушать и понимать речь других;
- договариваться с одноклассниками совместно с учителем о правилах поведения и общения и следовать им;
- учиться работать в паре, группе; выполнять различные роли (лидера исполнителя).
- оформлять свои мысли в устной и художественной форме с учётом речевой ситуации;
- адекватно использовать речевые средства для решения различных коммуникативных задач;
- владеть монологической и диалогической формами речи;
- высказывать и обосновывать свою точку зрения;
- слушать и слышать других, пытаться принимать иную точку зрения, быть готовым корректировать свою точку зрения;
- договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности; умение задавать вопросы.

Предметные результаты

- описывать признаки предметов и узнавать предметы по их признакам;
- выделять существенные признаки предметов;
- сравнивать между собой предметы, явления;
- обобщать, делать несложные выводы;
- классифицировать явления, предметы;
- выполнять основные операции при рисовании с помощью одной из компьютерных программ;
- сохранять созданный рисунок и вносить в него изменения
- давать определения тем или иным понятиям;
- выявлять закономерности и проводить аналогии.
- уметь создавать рисунки в программе графический редактор Paint;

- уметь проводить анализ при решении логических задач и задач на внимание;
- иметь понятие о множестве;
- уметь проводить примеры множеств предметов и располагать их в порядке расширения или в порядке сужения объёма понятий, сравнивать множества;
- уметь находить общий признак предмета и группы предметов;
- уметь конструировать фигуру из её частей; уметь находить истинное и ложное суждение;
- уметь классифицировать предметы по нескольким свойствам.
- безопасно использовать средства коммуникации,
- безопасно использовать ресурсы интернета.