

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Паспартинская средняя общеобразовательная школа имени А. Г. Калкина»**

Рассмотрено: на заседании школьного методического объединения классных руководителей протокол №1 от «30» августа 2023 г. Руководитель <u>Ч.Ю.Кадрanova</u>	Согласовано: Заместителем директора по ВР <u>Ч.Ю.Кадрanova</u> «30» августа 2023 г.	Утверждено : Директором школы <u>А. В. Байжигитов</u> Приказ № 1 от «31» августа 2023 г. Протокол №1 педагогического совета
--	--	---

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

Курса внеурочной деятельности по информатике «Компьютерная азбука» для 2 класса

Срок реализации программы: 2023-2024 учебный год

Составитель программы:
учитель информатики Суртаева С.А.

с. Паспарта, 2023 г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа внеурочной деятельности «Компьютерная азбука» для 2 класса разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, Концепции духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России, основной общеобразовательной программы начального общего образования ОУ, планируемых результатов начального общего образования.

Программа внеурочной деятельности «Компьютерная азбука» рассчитана на учащихся 2 классов, изучающих предмет «Информатика» в начальных классах, реализуется в рамках модели «1 ученик: компьютер» и направлена на реализацию требований стандарта к личностным, метапредметным и предметным результатам освоения основной образовательной программы начального общего образования, которая обеспечивает становление и развитие учебной и общепользовательской ИКТ-компетентности. Разработка и внедрение образовательных решений в рамках модели «1 ученик: 1 компьютер» являются одной из наиболее актуальных задач современного образования. Учащимся, с которыми начата работа по модели «1 ученик: 1 компьютер», предстоит освоить учебный нетбук и установленное на нем программное обеспечение. Личный нетбук в качестве универсального инструмента обучения может успешно применяться на всех без исключения уроках и внеурочных занятиях.

В принятой Министерством образования РФ «Концепции о модификации образования» отмечено, что современные тенденции требуют более раннего внедрения изучения компьютеров и компьютерных технологий в учебный процесс.

На сегодняшний день компьютерная грамотность нужна любому современному человеку, компьютер используется в самых разных областях: обучение, развлечение, работа, общение и т.д. Чтобы приобрести навыки работы на компьютере, необходимы начальные, базовые знания. Без них любой пользователь персонального компьютера будет чувствовать себя неуверенно, пытаться выполнять действия наугад. Работа такого пользователя очень часто является непродуктивной и приводит к ошибкам.

Педагоги с помощью программы внеурочной деятельности «Компьютерная азбука» могут помочь ребятам овладеть компьютером и научить применять эти знания на практике.

Ребенок в современном информационном обществе должен уметь работать на компьютере, находить нужную информацию в различных информационных источниках (электронных энциклопедиях, Интернете), обрабатывать ее и использовать приобретенные знания и навыки в жизни.

Учащиеся младших классов выражают большой интерес к работе на компьютере и обладают психологической готовностью к активной встрече с ним. Общение с компьютером увеличивает потребность в приобретении знаний, продолжении образования.

В младшем школьном возрасте происходит постепенная смена ведущей деятельности, переход от игры к учебе. При этом игра сохраняет свою ведущую роль. Поэтому значительное место на занятиях занимают игры. Возможность опоры на игровую деятельность позволяет сделать интересными и осмысленными любую учебную деятельность. Дети при восприятии материала обращают внимание на яркую подачу его, эмоциональную окраску, в связи с этим основной формой объяснения материала является демонстрация.

Характеристика программы

Программа «Волшебный компьютер» рассчитана на детей младшего школьного возраста, то есть для учащихся 2 классов.

Программа составлена с учетом санитарно-гигиенических требований, возрастных особенностей учащихся младшего школьного возраста и рассчитана на работу с нетбуками в общеобразовательном классе.

Занятия проводятся с подгруппами класса, по 1 часу 1 раз в неделю. Во время занятия обязательными являются физкультурные минутки, гимнастика для глаз. Занятия проводятся в нетрадиционной форме с использованием разнообразных дидактических игр.

Срок освоения программы – 1 год.

Объем курса – 34 часов.

В качестве результатов занятий внеурочной деятельности школьников служит:

1. Связь обучения с жизнью.

Реализация этого принципа позволяет обеспечить тесную связь внеурочной деятельности школьников по информатике с условиями жизни и деятельности ребёнка.

2. Коммуникативная активность учащихся.

Предпосылкой более высокой коммуникативной активности учащихся во внеурочной деятельности школьников по информатике является возможность выбрать наиболее интересующий и доступный вид деятельности: коллективная форма работы, развитие умений и навыков по предмету и т.д. Большое значение для стимулирования коммуникативной активности имеет не только разнообразие видов деятельности, но и её

содержательная сторона. Использование новых, неизвестных учащимся материалов, их познавательная ценность и занимательность вызывают потребность в общении, повышают его качественный уровень.

Формирование универсальных учебных действий

Личностные

- внутренняя позиция школьника на основе положительного отношения к школе;
- принятие образа «хорошего ученика»;
- положительная мотивация и познавательный интерес к изучению курса ;
- способность к самооценке;
- начальные навыки сотрудничества в разных ситуациях;

Метапредметные

Познавательные

- начало формирования навыка поиска необходимой информации для выполнения учебных заданий;
- сбор информации;
- обработка информации (*с помощью ИКТ*);
- анализ информации;
- передача информации (устным, письменным, цифровым способами);
- самостоятельно выделять и формулировать познавательную цель;
- использовать общие приёмы решения задач;
- контролировать и оценивать процесс и результат деятельности;
- моделировать, т.е. выделять и обобщенно фиксировать группы существенных признаков объектов с целью решения конкретных задач.
- подведение под понятие на основе распознавания объектов, выделения существенных признаков;
- синтез;
- сравнение;
- классификация по заданным критериям;
- установление аналогий;
- построение рассуждения.

Регулятивные

- начальные навыки умения формулировать и удерживать учебную задачу;
- преобразовывать практическую задачу в познавательную;
- ставить новые учебные задачи в сотрудничестве с учителем;
- выбирать действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
- умение выполнять учебные действия в устной форме;
- использовать речь для регуляции своего действия;
- сличать способ действия и его результат с заданным эталоном с целью обнаружения отклонений и отличий от эталона;
- адекватно воспринимать предложения учителей, товарищей, родителей и других людей по исправлению допущенных ошибок;
- выделять и формулировать то, что уже усвоено и что еще нужно усвоить, определять качество и уровня усвоения;

Коммуникативные

В процессе обучения дети учатся:

- работать в группе, учитывать мнения партнеров, отличные от собственных;
- ставить вопросы;
- обращаться за помощью;
- формулировать свои затруднения;
- предлагать помощь и сотрудничество;
- договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности;
- слушать собеседника;
- договариваться и приходить к общему решению;
- формулировать собственное мнение и позицию;
- осуществлять взаимный контроль;
- адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

Предметные

1. По окончании обучения учащиеся должны демонстрировать сформированные умения и навыки работы на компьютере и применять их в практической деятельности и повседневной жизни.

2. Умение самостоятельно осуществлять творческие проекты в программах WORD, POINT, POWER POINT,
3. Создание банка данных детских работ (статей, рисунков, презентаций) для использования в учебно-воспитательном процессе.
4. Совершенствование материально-технической базы.

Формы контроля.

Анкетирование, тестирование, написание и иллюстрирование статей (WORD, POINT), редактирование текстов, создание презентаций POWER POINT, конкурсы работ учащихся, выставки, презентации и т.д. Теоретические знания оцениваются через участие во внеклассных мероприятиях.

Примерная структура занятия

1. Организационный момент (2 мин)
2. Разминка. Короткие логические, математические задачи и задачи на развитие внимания (5 мин)
3. Объяснение нового материала или фронтальная работа по решению новых задач, работа на печатных листах (10 мин)
4. Физкультминутка (3 мин)
5. Работа за компьютером (15 мин)
6. Релаксация (2 мин)
7. Подведение итогов (3 мин)

ОРГАНИЗАЦИЯ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

1.1.Цели и задачи программы

Цель программы:

формирование основ информационно-коммуникационной компетентности (овладение младшими школьниками навыками работы на компьютере, умением работать с различными видами информации и освоение основ проектно-творческой деятельности).

Задачи программы:

1. Дать школьникам первоначальное представление о компьютере и современных информационных и коммуникационных технологиях.
2. Научить учащихся работать с программами WORD, PAINT, POWER POINT.
3. Научить учащихся работе на компьютере с использованием системы управления классом Classroom Management.
4. Обучить учащихся основам алгоритмизации и программирования.
5. Научить учащихся находить информацию в Интернете и обрабатывать ее.
6. Углубить первоначальные знания и навыки использования компьютера для основной учебной деятельности
7. Развивать творческие и интеллектуальные способности детей, используя знания компьютерных технологий.
8. Приобщить к проектно-творческой деятельности.
9. Формировать эмоционально-положительное отношение к компьютерам.

В программе курса “Компьютерная азбука ” выделяется **5 основных разделов:**

1. Введение.
2. Система управления классом Classroom Management.
3. Учимся рисовать.
4. Создаем текст.
5. Создаем презентацию.

1.2. Требования к уровню освоения содержания дисциплины

должны знать:

- правила техники безопасности;
- основные устройства ПК;
- правила работы за компьютером;
- виды информации и действия с ней;
- назначение и возможности графических редакторов ArtRage, PAINT;
- возможности текстового редактора WORD;
- назначение и работу программы Power Point;

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 ArtRage , Word, Paint, , Power Point;
- создавать презентацию, используя все возможности Power Point;
- составлять и защищать творческие мини-проекты.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

№п/п	Раздел	Темы занятий	Конечный результат
1.	Введение (7 часов)	Введение в предмет. Правила техники безопасности, правила поведения при работе с нетбуком. История создания компьютера.	Правила поведения при работе с ноутбуком. Уметь включать и выключать компьютер. Соблюдать гигиенические требования работы с компьютером, выполнять гимнастику для рук и глаз. Знать историю создания компьютера.
		Возможности нетбука. Демонстрация возможностей персональных компьютеров. Виды информации и действия с ней. Нетбук и его основные устройства.	Знакомство с мышью и клавиатурой. Соблюдать гигиенические требования работы с компьютером, выполнять гимнастику для рук и глаз.
		Понятие «виртуальный рабочий стол». Мышь.	Освоить понятие «виртуальный рабочий стол». Приобрести навыки работы с мышью.
		Наш помощник - клавиатура.	Приобрести навыки работы с клавиатурой. Соблюдать гигиенические требования работы с компьютером, выполнять гимнастику для рук и глаз.
		Знакомимся с операционной системой.	Иметь представление о графическом интерфейсе системной среды, компьютерном меню. Освоить технологию работы с меню. Работать с окнами. Соблюдать гигиенические требования работы с компьютером, выполнять гимнастику для рук и глаз.
2.	Система управления классом Clas	Система управления классом Classroom Management	Приобрести навыки работы в системе управления классом Classroom Management. Подключение к системе учителя и учеников. Работа с модулями

	sroom Manag ement (4 часа)		учителя и учащихся. Система управления классом Classroom Management. Отправка и получение файлов. Работа с тестами. Работа в чате.
3.	Учимся рисовать (10 часов)	Знакомство с программой ArtRage: панель инструментов, ввод текста.	Приобрести навыки работы с программой ArtRage : запуск программы, выбор панели инструментов, ввод текста, сохранение и завершение работы.
		Программа ArtRage : рисование кистью, линиями, фигурами, штампами, рисование искрами и радугой, стирание.	Приобрести навыки работы с программой ArtRage: рисование кистью, линиями, фигурами, штампами, рисование искрами и радугой, стирание.
		Программа ArtRage: раскрасим картинку.	Приобрести навыки работы с программой ArtRage : раскрашивание готовой картинки, сохранение.
		Проект «Изготовление открытки к празднику» в программе ArtRage .	Создание мини-проекта «Изготовление открытки к празднику» в программе ArtRage, умение ее презентовать.
		Графический редактор Paint. Назначение, возможности, местоположение. Панель опций, панель инструментов	Освоить создание компьютерных рисунков, познакомиться с программами для создания компьютерных рисунков. Раскрашивать компьютерные рисунки, работать с цветом. Соблюдать гигиенические требования работы с компьютером, выполнять гимнастику для рук и глаз.
		Графический редактор Paint. Разработка и редактирование изображения.	Освоить основные возможности графического редактора Paint. Создавать рисунки с помощью панели инструментов, работать с палитрой. Соблюдать гигиенические требования работы с компьютером, выполнять гимнастику для рук и глаз.
		Графический редактор Paint. Копирование, печать рисунков.	Освоить основные возможности графического редактора Paint. Создавать рисунки с помощью панели

			инструментов, работать с палитрой. Соблюдать гигиенические требования работы с компьютером, выполнять гимнастику для рук и глаз.
3.	Создаем текст (5 часов)	Знакомство с программой WORD	Освоить работу с текстовым редактором. Уметь сохранять документ, пользоваться клавиатурным тренажером. Соблюдать гигиенические требования работы с компьютером, выполнять гимнастику для рук и глаз.
		Шрифты. Цвет шрифта. Размер.	Обрести навык набора текста разным шрифтом.
		Набор и редактирование текста. Оформление текста-объявления, текста поздравительной открытки.	Знать назначение текстового редактора, команды основного меню. Уметь редактировать текст, использовать буфер обмена, уметь копировать, выделять, вставлять фрагменты текста. Соблюдать гигиенические требования работы с компьютером, выполнять гимнастику для рук и глаз. Текстовое окно, размер и цвет шрифта, проверка правописания, изменение размера и перемещение текста.
		Работа с фрагментами текста. Вставка и редактирование рисунков. Надписи Word Art.	Знать назначение текстового редактора, команды основного меню. Уметь редактировать текст, использовать буфер обмена, уметь копировать, выделять, вставлять фрагменты текста, создавать рисунки. Соблюдать гигиенические требования работы с компьютером, выполнять гимнастику для рук и глаз.
5.	Создаем презентацию	Знакомство с программой Power Point.	Знакомство с программой Microsoft Office PowerPoint. Запуск работы и завершение работы PowerPoint.

	(8 часов)		Основные элементы интерфейса программы PowerPoint.
		Создание и дизайн слайда. Панель инструментов.	Создание и дизайн слайда. Панели инструментов: стандартная, форматирование, рисование. Задание цветовой гаммы слайда.
		Создание надписей, вставка картинок в качестве фона и иллюстраций.	Умение создавать надписи, вставлять картинки в программе Power Point.
		Вставка автофигур, рисунков, настройка анимации. Гиперссылки.	Знакомство с анимацией, автофигурами. Задание анимации.
		Создание презентации на заданную тему.	Создание простой презентации на основе шаблона.
		Показ презентации. Защита созданной презентации.	
	Итого: 34 часа		

Календарно - тематическое планирование для 2 класса.

№п/п	Тема урока	Кол-во часов	Дата проведения	
			По плану	Фактически
1	Введение. Введение в предмет. Знакомство с правилами техники безопасности. Включение и выключение ноутбука. Расположение программ и правила использования.	1	07.09	
2	Ноутбук и его основные устройства. Сенсорный экран. Клавиатура. Панель, заменяющая компьютерную мышь. Электронное перо. Калибровка экрана с помощью программы 9 points calibration. Работа с программой Pen Input рукописного ввода слов и математических выражений и преобразование их в печатный вид.	1	14.09	
3	Понятие «виртуальный рабочий стол». Мышь.	1	21.09	
4-6	Наш помощник - клавиатура.	3	27.09 05.10 12.10	
7	Знакомимся с операционной системой. Быстрые настройки экрана монитора и звука с помощью программы QuickController. Обзорное знакомство с текстовым редактором печатного и рукописного текста Note Taker.	1	19.10	
8-9	Система управления классом Classroom Management. Подключение к системе учителя и учеников. Работа с модулями учителя и учащихся.	2	25.10 09.11	

10-11	Система управления классом Classroom Management. Отправка и получение файлов. Система управления классом Classroom Management. Работа с тестами. Система управления классом Classroom Management. Работа в чате.	2	16.11 23.11	
12	Учимся рисовать Обзорное знакомство с графическим редактором ArtRage.	1	30.11	
13-14	Программа ArtRage.: рисование кистью, линиями, фигурами, штампами, рисование искрами и радугой, стирание.	2	07.12 14.12	
15	Программа ArtRage: раскрасим картинку.	1	21.12	
16	Проект «Изготовление открытки к празднику» в программе ArtRage.	1	28.12	
17	Графический редактор Paint. Назначение, возможности, местоположение. Панель опций, панель инструментов	1	11.01	
18-19	Графический редактор Paint. Разработка и редактирование изображения.	2	18.01 25.01	
20-21	Графический редактор Paint. Копирование, печать рисунков.	2	01.02 08.02	
22-24	Создаем текст Знакомство с программой WORD. Клавиатура.	3	15.02 22.02 29.02	
25-26	Шрифты. Цвет шрифта. Размер. Набор и редактирование текста. Работа с фрагментами текста.	2	07.03 14.03	

	Мастер презентаций.			
27-28	Знакомство с программой Power Point. Создание и дизайн слайда. Панель инструментов.	2	21.03 04.04	
29-30	Создание надписей, вставка картинок в качестве фона и иллюстраций.	2	11.04 18.04	
31-32	Вставка автофигур, рисунков, настройка анимации.	2	25.04 02.05	
33	Создание презентации.	1	10.05	
34	Показ презентации. Защита созданной презентации.	1	16.05	
	Итого	34 часа		

Список литературы

1. Леонов В.П. Персональный компьютер. Карманный справочник. – М.: ОЛМА-ПРЕСС, 2004. – 928 с.
2. Матвеева Н.В. и др. «Информатика», 2 класс в 2 –х частях. –М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.
3. Книга игр для детей. Кроссворды, ребусы, головоломки /сост. Г. Коненкина. – М.: Астрель, 2003. – 192 с.
4. Ковалько В. И. Здоровьесберегающие технологии: школьник и компьютер: 1-4 классы. В. И. Ковалько. – М.: ВАКО, 2007. – 304 с.
5. Кравцов С. С., Ягодина, Л. А. Компьютерные игровые программы как средство стабилизации эмоционального состояния дошкольников. С. С. Кравцов, Л. А. Ягодина//Информатика. – 2006. - №12.
6. Санитарно-эпидемиологические правила и нормативы (Санин 2.4.2. 178-020), зарегистрированные в Минюсте России 05.12.02., рег. №3997
7. Ярмахов Б. Б. «1 ученик: 1 компьютер» — образовательная модель мобильного обучения в школе. Москва, 2012.

Дата проведения урока		Тема урока	Причина корректировки	Способ корректировки	Согласование с зам.директора по ВР
По плану	Фактически				

