

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Министерство образования Красноярского края

МКУ "Управление образования города Енисейска"

МБОУ «Средняя школа №2 имени П.Д.Щетинина»

РАССМОТРЕНО

на заседании МО

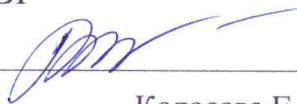
Протокол №1

от «30» 08 2023 г.

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора

по ВР



Колосова Е.В.

«31» 08 2023 г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор школы



Кириянова М.В.

01-11-081/2 от «01» 09

2023 г.

Рабочая программа

по внеурочной деятельности

«Компьютерная Азбука»

для учащихся 2 класса

Составил: Мезенцева Е.Р.

Учитель информатики

Квалификационная категория: 1 категория.

г. Енисейск

2023– 2024 учебный год

Планируемые результаты освоения предмета

Содержание изучения программы внеурочной деятельности «Компьютерная Азбука» в 3 классах должно быть направлено на достижение учащимися личностных, метапредметных и предметных результатов.

К **личностным результатам** относятся:

- готовность и способность положительно относиться к учению, к познавательной деятельности; осознавать свои трудности и стремиться к их преодолению; признавать для себя общепринятые морально-этические нормы;
- желание приобретать новые знания, умения, совершенствовать имеющиеся; осваивать новые виды деятельности; участвовать в творческом, созидательном процессе.

Метапредметные результаты – это освоенные учащимися межпредметные понятия и универсальные учебные действия – включают в себя регулятивные, познавательные и коммуникативные универсальные учебные действия.

Регулятивные универсальные учебные действия – это:

- умение определять общие цели и пути их достижения;
- умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности; осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих;
- составлять план решения учебной проблемы совместно с учителем; – в диалоге с учителем вырабатывать критерии оценки и определять степень успешности своей работы и работы других в соответствии с этими критериями.

Познавательные универсальные учебные действия включают:

- освоение начальных форм познавательной и личностной рефлексии;
- использование различных способов представления информации в соответствии с познавательными задачами и технологиями учебного курса;
- умение строить рассуждения, высказывать и обосновывать свою точку зрения; умение устанавливать причинно-следственные связи.

К **коммуникативным универсальным учебным действиям** относятся:

- формирование и развитие коммуникативной компетентности в процессе творческой и учебно-исследовательской деятельности;
- адекватное использование речевых средств для решения различных коммуникативных задач;
- 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;
- умение договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности;
- готовность конструктивно разрешать конфликты посредством учёта интересов сторон и сотрудничества;
- соблюдение норм информационной избирательности, этики и этикета.

Предметные результаты – это:

- формирование представлений о безопасном и целесообразном поведении при работе с компьютером, в процессе общения;
- элементарные знания об устройствах компьютера; соотношение возможностей компьютера с конкретными задачами учебной, проектной и творческой деятельности;
- назначение и принципы работы с графическим и текстовым редакторами, программой для создания компьютерных презентаций;
- овладение компьютерными технологиями: умение вводить и редактировать текст; умение создавать изображения с использованием возможностей графического редактора; умение создавать компьютерные презентации.

Содержание курса внеурочной деятельности

Информатика как самостоятельная дисциплина является образовательным компонентом общего среднего образования. Вместе с тем, урок информатики имеет межпредметные связи со многими предметами в школе, следовательно, становится дисциплиной обобщающего и методологического плана.

ИКТ в начальной школе сегодня являются одновременно и предметом изучения, и средством повышения эффективности учебной деятельности учащихся по другим учебным предметам. Обучение информатике в начальной школе – это объективная потребность настоящего времени, очередной шаг в развитии общего образования, необходимость которого осознана еще не всеми.

Актуальность

Существуют разные подходы к обучению информатике младших школьников, но, как правило, это либо начальная компьютерная грамотность, либо просто курсы, развивающие мышление школьника. На уроках информатики школьники должны осознать *роль устной и письменной речи как способа общения*. Общение — это обмен информацией между людьми. Передать информацию можно устно или в виде письменного сообщения, т. е. в виде *описания*. Описание может быть в текстовой или графической форме. Текст и графические изображения могут обрабатываться компьютером, т. е. электронным устройством, поэтому компьютер часто называют инструментом для обработки информации. Выполняя научно-исследовательскую, поисковую, творческую работу, учащиеся начальной школы принимают участие в проектной деятельности. При защите проектов им необходимо так подать информацию, чтобы слушатели могли понять и оценить её значимость и необходимость. Чтобы донести до окружающих подобную информацию, необходимо создать качественную презентацию, которая поможет продемонстрировать всем заинтересованным лицам свои идеи и достичь, в конечном счете, требуемых результатов.

Педагогическая целесообразность начала изучения информатики в младших классах обусловлена следующими факторами. Во-первых, положительным отечественным опытом изучения информатики в начальной школе. Во-вторых, наиболее интенсивное развитие интеллекта происходит именно в младшем школьном возрасте, при этом внимание становится произвольным, происходит переход от наглядно-образного к словесно-логическому мышлению, восприятие принимает анализирующий и дифференцирующий характер, совершенствуется память. Поэтому, желательно, формировать у младших школьников не только элементы компьютерной грамотности, но и начальные знания основ информатики, осуществлять пропедевтику ее фундаментальных понятий и способов деятельности.

Программа внеурочной деятельности составлена с учетом психолого-педагогических принципов, таких как:

– принцип *индивидуального подхода* к ребенку любого возраста на основе безоговорочного признания его уникальности и ценности;

– принцип *гуманности*, предполагает отбор и использование гуманных, личностно-ориентированных, основанных на общечеловеческих ценностях методов психологического взаимодействия. Данный принцип основан на идее педоцентризма, которая подразумевает постановку во главу угла психологического сопровождения ребенка, полное его принятие и позицию фасилитации педагога и психолога;

– принцип *превентивности*: обеспечение перехода от принципа «скорой помощи» (реагирования на уже возникшие проблемы) к предупреждению возникновения проблемных ситуаций;

– принцип *научности* отражает важнейший выбор практических психологов в пользу современных научных методов диагностики, коррекции развития личности школьников. Реализация данного принципа предполагает участие субъектов психологического сопровождения в опытно-экспериментальной работе, а также в создании и апробации самостоятельно создаваемых методик диагностики и коррекции;

– принцип *комплексности* подразумевает организацию различных специалистов, всех участников учебно-воспитательного процесса в решении

задач сопровождения классных руководителей, учителей, педагога-психолога, социального педагога, учителя-логопеда, администрации и др.;

– принцип *«на стороне ребенка»*: во главе угла ставятся интересы ребенка, обеспечивается защита его прав при учете позиций других участников учебно-воспитательного процесса;

– принцип *активной позиции ребенка*, при котором главным становится не решить проблемы за ребенка, а научить его решать проблемы самостоятельно, создать условия для становления способности ребенка к саморазвитию;

– принципы *коллегиальности* и *диалогового взаимодействия* обуславливают совместную деятельность субъектов психологического сопровождения в рамках единой системы ценностей на основе взаимного уважения и коллегиального обсуждения проблем, возникающих в ходе реализации программ;

– принцип *системности* предполагает, что психологическое сопровождение носит непрерывный характер и выстраивается как системная деятельность, в основе которой лежит внутренняя непротиворечивость, опора на современные достижения в области социальных наук, взаимосвязь и взаимообусловленность отдельных компонентов;

– принцип *рациональности* лежит в основе использования форм и методов психологического взаимодействия и обуславливает необходимость их отбора с учетом оптимальной сложности, информативности и пользы для ребенка.

Внеурочная деятельность обладает некоторыми преимуществами по сравнению с учебной, так как организуется на добровольных началах. Имеет большие возможности для организации различных видов деятельности, позволяя использовать в оптимальном сочетании традиционные и инновационные формы и методы работы.

Программа построена таким образом, чтобы в процессе обучения работе за компьютером осуществлялось комплексное воздействие на интеллектуальную, эмоциональную и волевую сферы младшего школьника. Программа знакомит с возможностями обработки и представления информации, используя компьютерные технологии обработки и представления текстовой и графической информации. Параллельно с овладением знаниями родного языка учащийся научится осуществлять набор уже изученных букв, тренируя память и анализируя образы.

Цель программы – организация учебно-познавательного процесса, способствующий развитию интеллектуальных и творческих способностей младших школьников средствами компьютерных (информационных) технологий.

Задачи обучения:

– способствовать формированию ИКТ-компетентности, эмоционально-положительного отношения к практической деятельности с использованием компьютера;

– развивать критическое мышление, творческие и интеллектуальные способности учащихся с помощью компьютерных (информационных) технологий;

– развивать первоначальное представление о компьютере и компьютерных (информационных) технологиях;

– способствовать формированию у учащихся умений и навыков работать в программах текстового и графического редакторов, в программе создания компьютерных презентаций;

– способствовать формированию у учащихся творческого воображения, образного мышления, памяти и внимания при организации проектной деятельности, умений работать в команде (коллективе).

Программные средства (например, Блокнот, WordPad, Paint, «Мозаика», «Мир информатики»), используемые в программе, обладают понятным интерфейсом даже первокласснику. Эти программы русифицированы, что позволяет легко и быстро их освоить. Так как программы строятся по логическим законам, возможна организация разнообразной интересной деятельности с четким переходом от одного вида работы к другому, с конкретными указаниями, на что обратить внимание. При этом будет развиваться

произвольное внимание учащихся. Несмотря на общие возрастные особенности, каждый ребенок индивидуален в своем развитии, поэтому программа предусматривает индивидуальный подход к каждому ребенку.

В младшем школьном возрасте происходит постепенная смена ведущей деятельности, переход от игры к обучению. При восприятии материала дети обращают внимание на яркую его подачу, эмоциональную окраску. В связи с этим основной формой объяснения материала является демонстрация.

Программа «Компьютерная Азбука» составлена с учетом требований Государственного стандарта начального общего образования, примерной программы по информатике для 3 класса, санитарно-гигиенических требований, возрастных особенностей учащихся младшего школьного возраста и рассчитана на работу в учебном компьютерном классе.

Ценностные ориентиры содержания

Основной целью изучения информатики в начальной школе является формирование у учащихся основ ИКТ-компетентности, многие компоненты которой входят в структуру универсальных учебных действий (УУД). Это и задаёт основные ценностные ориентиры содержания данного курса. С точки зрения достижения метапредметных результатов обучения, а также продолжения образования на более высоких ступенях (в том числе изучения информатики в среднем и старшем звене) наиболее ценными являются следующие компетенции, отражённые в содержании курса:

– *основы логической и алгоритмической компетентности*: овладение основами логического и алгоритмического мышления, умением действовать в соответствии с планом действий (алгоритмом) и строить последовательность действий;

– *основы информационной грамотности*: овладение способами и приёмами поиска, получения, представления информации, в том числе информации, представленной в различных видах: текст, таблица, диаграмма, цепочка, совокупность;

– *основы ИКТ-компетентности*: овладение основами применения компьютеров (и других средств ИКТ) для решения информационных задач.

В рамках данного курса активно формируется коммуникационная компетентность, связанная с приёмом и передачей информации; языковая компетентность, связанная с овладением системой компьютерных (информационных) понятий, использованием языка для приёма и передачи информации.

Обучение информатике в начальной школе способствует формированию общих учебных умений – универсальных учебных действий (УУД) в свете новых образовательных стандартов. Формирование УУД происходит на любом занятии в начальной школе, но особенностью данной программы внеурочной деятельности является целенаправленность формирования именно этих умений. К общим учебным умениям, навыкам и способам деятельности, которые формируются и развиваются при изучении информатики, относятся познавательная, организационная и рефлексивная деятельность.

На занятиях курса «Компьютерная Азбука» учащиеся получают возможность:

1. Наблюдать за объектами окружающего мира; *обнаруживать изменения*, происходящие с объектом и по результатам *наблюдений, опытов, работы с информацией*, научатся устно и письменно описывать объекты наблюдения.

2. Соотносить результаты наблюдения *с целью*, соотносить результаты проведения опыта *с целью* (т.е. получать ответ на вопрос «Удалось ли достичь поставленной цели?»).

3. Письменно представлять информацию о наблюдаемом объекте, т.е. создавать текстовую или графическую модель наблюдаемого объекта с помощью компьютера с использованием текстового или графического редактора.

4. Понимать, что освоение собственно компьютерных технологий (текстового и графического редакторов, редактора презентаций) не является самоцелью, а является способом деятельности в интегративном процессе познания и описания (под описанием понимается создание *информационной модели*: текста, рисунка и пр.).

5. В процессе *информационного моделирования и сравнения* объектов выявлять отдельные *признаки*, характерные для сопоставляемых предметов; анализировать результаты сравнения (т.е. получать ответ на вопросы «Чем похожи?», «Чем не похожи?»); объединять предметы по общему признаку (что лишнее, кто лишний, такие

же, как..., такой же, как...); различать целое и часть. Создание информационной модели может сопровождаться проведением простейших измерений разными способами. В процессе познания свойств изучаемых объектов осуществляется сложная мыслительная деятельность с использованием уже готовых предметных, знаковых и графических моделей.

6. При выполнении упражнений на компьютере, учебных проектов решать творческие задачи на уровне комбинаций, преобразования, анализа информации: самостоятельно составлять *план действий* (замысел), проявлять оригинальность при решении творческой конструкторской задачи, создавать творческие работы (сообщения, небольшие сочинения, графические работы), разыгрывать воображаемые ситуации, создавая простейшие мультимедийные объекты и презентации, применять простейшие *логические выражения* типа: «...и/или...», «если..., то...», «не только, но и...» и элементарное обоснование высказанного *суждения*.

7. При выполнении интерактивных компьютерных заданий и развивающих упражнений овладевать первоначальными умениями *поиска, преобразования, хранения информации и передачи с использованием компьютера*; поиском (проверкой) необходимой информации в интерактивном компьютерном *словаре, электронном каталоге библиотеки*. Одновременно происходит овладение различными способами представления информации, в том числе в *табличном виде, упорядочение информации по алфавиту и числовым параметрам* (возрастанию и убыванию).

8. Получать опыт организации своей деятельности, выполняя специально разработанные для этого интерактивные задания. Это такие задания, как: выполнение инструкций, точное следование образцу и простейшим *алгоритмам*, самостоятельное установление последовательности действий при выполнении интерактивной учебной задачи, когда требуется ответить на вопрос «В какой последовательности следует это делать, чтобы достичь цели?».

9. Получать опыт рефлексивной деятельности, выполняя особый класс упражнений и интерактивных заданий. Это происходит при определении способов *контроля и оценки собственной деятельности* (т.е. получать ответ на вопросы «Такой ли получен результат?», «Правильно ли я делаю это?»);

нахождение ошибок в ходе выполнения упражнения и их *исправление*. Приобретать опыт сотрудничества при выполнении групповых учебных проектов: умение договариваться, распределять работу между членами группы, оценивать свой личный вклад и общий результат деятельности.

Формы проведения и режим занятий

В рамках пропедевтического курса изучения основ компьютерных технологий наиболее приемлемы *комбинированные занятия*, предусматривающие смену методов обучения и деятельности учащихся, позволяющие свести работу за компьютером к регламентированной норме. Работа за компьютером должна строго соответствовать санитарно-гигиеническим требованиям: для учащихся 2-4 классов время работы за компьютером составляет не более 15 минут. С учетом данных о распределении усвоения информации и кризисах внимания младших школьников на занятии, рекомендуется проводить объяснения в первой части занятия, а на конец занятия планировать деятельность, которая наиболее интересна для учащихся и имеет для них большее личностное значение.

В комбинированном занятии можно выделить следующие этапы:

- 1) организационный момент;
- 2) активизация мышления и актуализация ранее изученного (разминка, короткие задания на развитие внимания, сообразительности, памяти, фронтальный опрос по ранее изученному материалу);
- 3) объяснение нового или фронтальная работа по решению новых задач, составлению плана действий (алгоритмов) и т.д. На этом этапе, как правило, используется компьютерная презентация или электронные наглядные пособия;
- 4) работа за компьютером (выполнение *практических* или *творческих работ, проектов*). Все практические работы выполняются учащимися самостоятельно с помощью персонального компьютера и необходимых программных средств;
- 5) подведение итогов.

Большое внимание уделяется развитию навыков *проектной деятельности* при выполнении проекта или творческой работы. Планируется выполнение следующих типов проектов: информационные, творческие, игровые, практико-ориентированные.

В рамках занятий возможно использование такого вида деятельности как «*виртуальные экскурсии*». Цель таких занятий – показать пути использования на производстве средств и методов информатики как науки; сориентировать учащихся относительно профессий, связанных с использованием компьютерных (информационных) технологий. Виртуальная экскурсия может проводиться до и/или после изучения всего блока (модуля) программы. В первом случае одна из ее целей – формирование интереса к курсу, в другом – обобщение знаний, их систематизация, связь с практикой. Для проведения виртуальной экскурсии необходимо стабильное подключение к сети Интернет всех ученических компьютеров и компьютера учителя. Такая экскурсия должна быть заранее подготовлена учителем: план (маршрут) путешествия (наблюдения) во время экскурсии и необходимые комментарии, подготовленные Интернет-ссылки на совершение экскурсий виртуально или закачаны видео-экскурсии перед проведением занятия. Цель путешествия (наблюдения) во время совершения экскурсии – конкретная, практическая деятельность учащихся с использованием компьютера во время работы. Полезно при этом подготовить перечень вопросов, на которые должны будут ответить учащиеся после виртуальной экскурсии.

Формы подведения итогов реализации программы

Сегодня, в условиях лично ориентированного обучения, все чаще происходит смещение акцента с того, что учащийся не знает и не умеет, на то, что знает и умеет по данной теме; происходит перенос акцента с оценки на самооценку. В этой связи большие возможности имеет портфолио, под которым подразумевается коллекция работ учащегося, демонстрирующая его усилия, прогресс или достижения в определенной области (теме или разделе программы). На занятиях в качестве портфолио выступает личная файловая папка, содержащая все работы компьютерного практикума, выполненные учеником в течение учебного года.

Календарно-тематическое планирование

№ занятия	Дата проведения	Название темы	Кол-во часов	Примечание
		1. Введение. Знакомство с компьютером		
1		Правила поведения в кабинете информатики, техника безопасности. Демонстрация возможностей программы создания презентаций	1	
2		История развития компьютерной техники. Практическая работа: «Работа на клавиатуре». Гимнастика для рук	1	
3		Роль компьютера в жизни общества. Пиктограммы. Запуск программ. Практическая работа: «Работа с мышью». Гимнастика для рук	1	
		2. Программа создания презентаций		
		2.1. Назначение программы PowerPoint		
4		Объекты презентации. Группы инструментов среды PowerPoint	1	
5		Запуск и настройка программы PowerPoint. Назначение панели инструментов	1	
		2.2. Базовая технология создания презентации		
6		Выделение этапов создания презентаций	1	
7		Создание фона	1	
8		Создание текста	1	
9		Вставка рисунка в презентацию	1	
10		Создание анимации текста	1	
11		Создание анимации рисунка	1	
12		Создание анимации рисунка	1	
13		Запуск и отладка презентации	1	
14		Практическая работа: «Создание презентации «Часы»	1	
15		Практическая работа: «Создание презентации «Часы»	1	
		2.3. Создание презентации, состоящей из нескольких слайдов		
16		Выделение объектов. Создание нескольких слайдов в соответствии со сценарием.	1	
17		Работа с сортировщиком слайдов. Практическая работа: «Создание презентации «Времена года»	1	
18		Практическая работа: «Создание презентации «Времена года»	1	
19		Работа с фотографиями	1	
20		Практическая работа: «Создание фотоальбома»	1	
21		Практическая работа: «Создание презентации «Скакалочка»	1	
22		Практическая работа: «Создание презентации «Скакалочка»	1	
23		Создание презентации на произвольную тему.	1	
24		Практическая работа	1	
		2.4. Компьютерный практикум		
25		Работа над итоговым проектом «Занимательная информатика»	1	
26		Работа над итоговым проектом «Занимательная информатика»	1	
27		Работа над итоговым проектом «Занимательная информатика»	1	

28		Работа над итоговым проектом «Занимательная информатика»	1	
29		Работа над итоговым проектом «Занимательная информатика»	1	
30		Работа над итоговым проектом «Занимательная информатика»	1	
31		Работа над итоговым проектом «Занимательная информатика»	1	
32		Работа над итоговым проектом «Занимательная информатика»	1	
33		Защита творческих проектов	1	
34		Промежуточная аттестация	1	

Промежуточная аттестация

Промежуточная аттестация курса внеурочной деятельности проводится в форме защиты проектов.

Дата проведения – 7.05

Критерии оценки защиты проекта

Баллы	Критерий
1	Связь презентации с программой и учебным планом
0,5	Наличие титульного листа
1	Творческий подход к созданию презентации
0,5	Содержание презентации
1	Графическая информация (иллюстрации, графики, таблицы, диаграммы и т.д.)
0,5	Графический дизайн
0,5	Техническая часть (наличие анимации, смена слайдов, вставка звука и т.д.)

Итоговое количество баллов: 5