**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

**ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ**

**ШКОЛА №525** **С УГЛУБЛЕННЫМ ИЗУЧЕНИЕМ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА ИМЕНИ ДВАЖДЫ ГЕРОЯ СОВЕТСКОГО СОЮЗА Г.М. ГРЕЧКО**

**МОСКОВСКОГО РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА**

|  |
| --- |
|  |
| **ПРИНЯТА**  Решением педагогического совета  ГБОУ школа №525 Московского района  Санкт - Петербурга  Протокол от \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_№\_\_\_\_ | | **УТВЕРЖДЕНА**  Приказом директора ГБОУ школа №525 Московского района Санкт - Петербурга  от \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_№\_\_\_\_\_\_\_  Директор Е.П. Полякова |

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

(ID 4960818)

**Азбука компьютерной грамотности**

для обучающихся 3 классов

**Учителя-составители:**

Денисова О.В.

Щеколдина М.И.

учителя начальных классов

ГБОУ школы №525

Московского района Санкт - Петербурга

**Санкт-Петербург** **2024**

**ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

Программа внеурочной деятельности «Азбука компьютерной грамотности» для 3 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, Положения «О рабочей программе учебного предмета, курса государственного бюджетного общеобразовательного учреждения школы №525 с углублённым изучением английского языка имени дважды Героя Советского Союза Г.М. Гречко Московского района Санкт-Петербурга».

Настоящая рабочая программа является составной частью основной образовательной программы среднего общего образования ГБОУ школа №525 с углублённым изучением английского языка имени дважды Героя Советского Союза Г.М. Гречко Московского района Санкт Петербурга (содержательный раздел).

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

«Азбука компьютерной грамотности»

Программа внеурочной деятельности «Азбука компьютерной грамотности» рассчитана на учащихся 3 классов 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. Учащимся 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.

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

ЦЕЛИ ИЗУЧЕНИЯ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «Азбука компьютерной грамотности»

Изучение курса «Азбука компьютерной грамотности» направлено на достижение следующих целей:

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

1. Знакомство школьников с первоначальным представлением о компьютере и современных информационных и коммуникационных технологиях.
2. Обучение учащихся работе с программами WORD, PAINT, POWER POINT.
3. Обучение учащихся работе в online тренажёрах.
4. Обучение учащихся основам алгоритмизации и программирования.
5. Обучение учащихся поиску информации в Интернете и обработка найденной информации.
6. Углубление первоначальных знаний и навыков использования компьютера для основной учебной деятельности
7. Развитие творческих и интеллектуальных способностей детей, используя знания компьютерных технологий.
8. Приобщение к проектно-творческой деятельности.
9. Формирование эмоционально-положительного отношения к компьютерам.

МЕСТО КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «Азбука компьютерной грамотности» В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЕ

Занятия проводятся 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 часа.**

ФОРМЫ ПРОВЕДЕНИЯ ЗАНЯТИЙ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «Азбука компьютерной грамотности»

* беседа, изучение основ компьютерной грамотности;
* упражнения на развитие мелкой моторики и скорости работы на клавиатуре;
* практические работы в разных компьютерных приложениях;
* оформление работ в электронном виде;
* творческие работы с применением компьютерных технологий.

**СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ** «Азбука компьютерной грамотности»

3 КЛАСС

**1.** **Введение**

Введение в предмет. Правила техники безопасности, правила поведения при работе с нетбуком. История создания компьютера. Возможности нетбука. Демонстрация возможностей персональных компьютеров. Виды информации и действия с ней.

Нетбук и его основные устройства. Понятие «виртуальный рабочий стол». Мышь. 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. Наш помощник - клавиатура. Знакомимся с операционной системой.

**2.** **Клавиатурные тренажёры**

Знакомимся с клавиатурными тренажёрами. Приобретение навыков работы с клавиатурными тренажерами, заложить основы печати «вслепую»

**3. Учимся рисовать**

Графический редактор Paint. Разработка и редактирование изображения. Копирование, печать рисунков.

**4. Создаем текст**

Знакомство с программой WORD. Шрифты. Цвет шрифта. Размер.

Набор и редактирование текста. Оформление текста-объявления, текста поздравительной открытки. Работа с фрагментами текста. Вставка и редактирование рисунков. Надписи Word Art.

**5. Создаем презентацию**

Знакомство с программой Power Point.

Создание и дизайн слайда. Панель инструментов.

Создание надписей, вставка картинок в качестве фона и иллюстраций.

Вставка автофигур, рисунков, настройка анимации. Гиперссылки.

Создание презентации на заданную тему.

Показ презентации. Защита созданной презентации.

**ПЛАНИРУЕМЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

Изучение курса «Азбука компьютерной грамотности» на уровне начального общего образования направлено на достижение обучающимися личностных, метапредметных и предметных результатов освоения учебного предмета.

ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

· 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 РЕЗУЛЬТАТЫ

· 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 РЕЗУЛЬТАТЫ

3 КЛАСС

1. По окончании обучения учащиеся должны демонстрировать сформированные умения и навыки работы на компьютере и применение их в практической деятельности и повседневной жизни.
2. Умение самостоятельно осуществлять творческие проекты в программах WORD, PAINT,POWER POINT,
3. Создание банка данных детских работ (статей, рисунков, презентаций) для использования в учебно-воспитательном процессе.

**ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ 3 КЛАСС**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Наименование разделов и тем программы** | **Количество часов** | **Основное содержание** | **Основные виды деятельности** |
|  | Правила техники безопасности и основные устройства компьютера. Информация и работа с ней. | 3 ч | Правила техники безопасности. История создания компьютера. Демонстрация возможностей персональных компьютеров. Виды информации и действия с ней.  Нетбук и его основные устройства. Знакомимся с операционной системой. | Демонстрация и показ составных частей компьютера. Перевод информации из текстовой в графическую и из графической в текстовую. Выполнение гимнастики для рук и глаз. |
|  | Клавиатурные тренажёры. | 3 ч | Знакомство с клавиатурным тренажером. | Приобретение навыков работы с клавиатурным тренажером, стремление к «слепому» методу печати |
|  | Учимся рисовать. | 2 ч | Знакомство с возможностями графических редакторов на примере редактора Paint | Разработка и редактирование изображения. Копирование, печать рисунков. Вставка, обрезка, поиск изображения. |
|  | Создаём текст. | 9 ч | Знакомство с программой Word её возможностями по созданию и редактированию текстов. | Создание и редактирование текстов, установка выравнивания, абзацев, отступов. Изменение шрифта, цвета текста. Вставка объектов, их форматирование. |
|  | Создаём презентацию | 8 ч | Знакомство с программой Power Point, её возможностями по созданию презентаций. | Создание и редактирование презентаций, выбор стиля оформления. Вставка и удаление объекта. Анимация. |
|  | Создаём и защищаем свой проект. | 9 ч | Создание текста в текстовом редакторе и его иллюстрирование с помощью презентации. | Поиск и отбор информации в сети Интернет, составление текста на основе полученной информации. Подбор содержания для иллюстрации текста, создание презентации. Представление проекта. |
| **ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ** | | 34 ч |  | |

**МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧИТЕЛЯ**

Горелова А.И. Азбука МойОфис. Изд. АНО «Хаб Знаний МойОфис»

<https://myofficehub.ru/azbuka/?utm_source=pedsovet.org&utm_medium=referral&utm_campaign=azbuka_update_0122&_ga=2.55867944.287730111.1725287447-830770511.1725287447>

**ЦИФРОВЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ И РЕСУРСЫ СЕТИ ИНТЕРНЕТ**

1. [http://www.metod-kopilka.ru](http://www.google.com/url?q=http%3A%2F%2Fwww.metod-kopilka.ru&sa=D&sntz=1&usg=AFQjCNHkvi1AFnENvXVPo-T9eJ8i0fRoIA)
2. [http://www.zankov.ru](http://www.google.com/url?q=http%3A%2F%2Fwww.zankov.ru%2F&sa=D&sntz=1&usg=AFQjCNFxkte6VjAdAgxFd6_5WjQBpqZs9A)
3. [http://www.rusedu.ru](http://www.google.com/url?q=http%3A%2F%2Fwww.rusedu.ru&sa=D&sntz=1&usg=AFQjCNF3ffcZ9TiHwWE38zYsDpNNYNNhcA)
4. [http://uchinfo.com.ua](http://www.google.com/url?q=http%3A%2F%2Fuchinfo.com.ua&sa=D&sntz=1&usg=AFQjCNEnyo5vhxebSf8mILPSqWmJSX529Q)
5. [http://art-lk.ucoz.ru](http://www.google.com/url?q=http%3A%2F%2Fart-lk.ucoz.ru&sa=D&sntz=1&usg=AFQjCNGA2nqKCjjW-Ot0rVOq1wwzBLvKDg)
6. [http://pospelova.ucoz.ru](http://www.google.com/url?q=http%3A%2F%2Fpospelova.ucoz.ru&sa=D&sntz=1&usg=AFQjCNF0qsCIOuXFxUXQMHYjL6STLJLDwg)
7. [http://osvoenie-pk.ru/word.htm](http://www.google.com/url?q=http%3A%2F%2Fosvoenie-pk.ru%2Fword.htm&sa=D&sntz=1&usg=AFQjCNEXotTaG6gSRFngmWhB1ZyLu0OK6A)