

Муниципальное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа №2 г. Ростова

Рассмотрена
на заседании школьного МО учителей
начальных классов
Протокол №1 от 30.08.2023

 Т.В. Тарыгина

Утверждаю
Директор МБОУ СОШ №2 г.Ростова

 Е.И.Бужнова
01 сентября 2023 года

**Рабочая программа
«Компьютерная азбука»**

для обучающихся 1 класса

Срок реализации: 1 год

Разработчик программы:
Корчевцева Алина Евгеньевна
учитель – логопед

2023 г.

Пояснительная записка

Программа внеурочной деятельности «Компьютерная азбука» для 1 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 1 класса, 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 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 младших школьников и рассчитана на работу с нетбуками в общеобразовательном классе. Во время занятия обязательными являются физкультурные минутки, гимнастика для глаз.

Рабочая программа позволяет достичь обучающимися личностных результатов, определенных ФГОС: формирование основы российской идентичности; готовность к саморазвитию; мотивация к познанию и обучению; ценностные установки и социально-значимые качества личности; активное участие в социально-значимой деятельности, что определено Программой воспитания МОУ СОШ №2 г. Ростова.

Программа внеурочной деятельности «Компьютерная азбука» соответствует утвержденному учебному плану общеобразовательного учреждения МОУ СОШ №2 г. Ростова. Рабочая программа для учащихся 1 класса рассчитана на 33 часа (1 час в неделю).

Планируемые результаты освоения учащимися программы курса

В ходе освоения курса внеурочной деятельности достигаются следующие личностные, метапредметные и предметные результаты.

Личностные:

- ценить и принимать общечеловеческие ценности;
- 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;
- овладение начальными навыками адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся мире;
- развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций.

Метапредметные:

- организовывать своё рабочее место под руководством учителя;
- определять цель учебной деятельности с помощью учителя и самостоятельно;
- соотносить выполненное задание с образцом, предложенным учителем;
- корректировать выполнение задания в дальнейшем;
- оценка своего задания по следующим параметрам: легко выполнять, возникли сложности при выполнении;
- использовать в работе литературу, ИКТ;
- самостоятельно формулировать задание: определять его цель, планировать алгоритм его выполнения, корректировать работу по ходу его выполнения, самостоятельно оценивать;
- оценка своего задания по параметрам, заранее представленным;
- извлекать информацию, представленную в разных формах (текст, таблица, схема, экспонат, модель, иллюстрация и др.);

- представлять информацию в виде текста, таблицы, схемы, в том числе с помощью ИКТ;
- анализировать, сравнивать, группировать различные объекты, явления, факты;
- использовать на практике полученные знания в виде докладов, программ, решать поставленные задачи;

Предметные:

- владеть основами компьютерной грамотности;
- владение базовым понятийным аппаратом: цепочка (конечная последовательность); мешок (неупорядоченная совокупность); утверждения, логические значения утверждений; исполнитель, система команд и ограничений, конструкция повторения; дерево, понятия, связанные со структурой дерева; игра с полной информацией для двух игроков, понятия: правила игры, ход игры, позиция игры, выигрышная стратегия;
- владение практически значимыми информационными умениями и навыками, их применением к решению информатических и неинформатических задач:
 - выделение, построение и достраивание по системе условий: цепочки, дерева, мешка;
 - проведение полного перебора объектов;
 - определение значения истинности утверждений для данного объекта; понимание описания объекта с помощью истинных и ложных утверждений, в том числе включающих понятия: все/каждый, есть/нет, всего, не;

Содержание программы

Раздел 1. Вводный раздел. (7 ч). Правила поведения и техника безопасности в кабинете ИВТ. Что умеет делать компьютер? Из чего состоит компьютер? Понятие и назначение курсора. Управление мышью. Клавиатура. Упражнения из серии «Ловкие ручки».

Раздел 2. Формальное описание предметов (5 ч). Выделение существенных признаков предмета. Выделение существенных признаков группы предметов: общее и особенное. Выявление закономерностей в расположении предметов. Понятие множества. Вложенность и пересечение множеств.

Раздел 3. Введение в логику (6 ч). Упражнения на развитие внимания. Логика и конструирование. Симметрия. Истинные и ложные высказывания. Решение логических задач Истинные и ложные высказывания, выводы из пары посылок; простейшие логические выражения с использованием связок "и", "или", "не", "найдется", "для всех".

Раздел 4. Логика и информация. Информация (6 ч). Что такое информация? Виды информации. Способы передачи и получения информации. Логические концовки.

Раздел 5. Графический редактор Paint. (6 ч)

Раздел 6. Рабочий стол (3 ч). Рабочий стол. Панель задач. Окно — как основное понятие. Режим работы окна. Представление о файловой системе. Каталоги. Папки. Поиск, копирование, перемещение, удаление файлов и папок.

Календарно-тематическое планирование

№ п/п	Наименование разделов и тем	Дата		Электронные (цифровые) образовательные ресурсы	Форма проведения занятий	Использование оборудования центра «Точка роста»
		план	факт			
Раздел 1. Вводный раздел. (7ч)						
1	Правила поведения и техника безопасности в кабинете ИВТ.			Интерактивный урок РЭШ	-беседы - игры	
2	Что умеет делать компьютер?			Интерактивный урок РЭШ	-практические занятия - игры - викторины	
3	Из чего состоит компьютер?			Интерактивный урок РЭШ	- беседы - практические занятия	
4	Понятие и назначение курсора.			Интерактивный урок РЭШ	- викторины - эксперимент	
5	Управление мышью.			Интерактивный урок РЭШ	- наблюдение -практические занятия	ноутбуки
6	Клавиатура.			Интерактивный урок РЭШ	- наблюдение -практические занятия	
7	Упражнения из серии «Ловкие ручки»			Интерактивный урок РЭШ	- практические занятия - игры	ноутбуки
Раздел 2. Формальное описание предметов (5 ч)						
8	Выделение существенных признаков предмета.			Интерактивный урок РЭШ	- беседы -практические занятия	
9	Выделение существенных признаков группы предметов: общее и особенное.			Интерактивный урок РЭШ	- викторины - игра	
10	Выявление закономерностей в расположении предметов.			Интерактивный урок РЭШ	-беседы -обсуждение -виртуальная экскурсия	
11	Понятие множества.			Интерактивный урок РЭШ	- соревнование - эксперимент	
12	Вложенность и пересечение множеств.			Интерактивный урок РЭШ	- наблюдение -практические занятия	ноутбуки
Раздел 3. Введение в логику (6 ч)						
13	Упражнения на развитие внимания			Интерактивный урок РЭШ	-беседы -обсуждение -практические занятия	ноутбуки
14	Логика и			Интеракти	- игра	

	конструирование			вный урок РЭШ	- проект - викторины	
15	Симметрия.			Интеракти вный урок РЭШ	-беседы - игры	
16	Истинные и ложные высказывания.			Интеракти вный урок РЭШ	- мини-конференция - игры	
17	Решение логических задач			Интеракти вный урок РЭШ	- викторины	
18	Истинные и ложные высказывания, выводы из пары посылок.			Интеракти вный урок РЭШ	-обсуждение -виртуальная экскурсия	
Раздел 4. Логика и информация. Информация (6 ч.)						
19	Что такое алгоритмы? Примеры алгоритмов. Примеры использования алгоритмов в повседневной жизни.			Интеракти вный урок РЭШ	-практические занятия -виртуальная экскурсия	
20	Описание алгоритмов.			Интеракти вный урок РЭШ	-практические занятия - викторины	ноутбуки
21	Составление словесных алгоритмов.			Интеракти вный урок РЭШ	- викторины	
22	Основные свойства алгоритмов.			Интеракти вный урок РЭШ	-виртуальная экскурсия - игры	
23	Блок-схемы.			Интеракти вный урок РЭШ	- игры	
24	Составление алгоритмов с помощью блок-схем. Решение задач.			Интеракти вный урок РЭШ	-практические занятия - игры	ноутбуки
Раздел 5. Графический редактор Paint. (6 ч)						
25	Что такое информация?			Интеракти вный урок РЭШ	-работа различными источниками информации - викторины - игра	с
26	Виды информации.			Интеракти вный урок РЭШ	-беседы -обсуждение -практические занятия	
27	Способы передачи информации.			Интеракти вный урок РЭШ	-работа различными источниками информации - викторины	с
28	Способы получения информации.			Интеракти вный урок РЭШ	-работа различными источниками информации - викторины	с
29	Способы передачи и получения информации.			Интеракти вный урок РЭШ	-практические занятия	ноутбуки

30	Логические концовки			Интерактивный урок РЭШ	-беседы -обсуждение -практические занятия	
Раздел 6. Рабочий стол. (3 ч.)						
31	Поиск информации.			Интерактивный урок РЭШ	-практические занятия	ноутбуки
32	Адреса интернет - страниц. Ссылки.			Интерактивный урок РЭШ	- мини-конференция	
33	Творческий проект «Мой друг компьютер».			Интерактивный урок РЭШ	- проекты - обсуждение	
Всего:		33 ч.				