

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа с. Гордино
Афанасьевского муниципального округа Кировской области**

**Согласовано на педагогическом
совете**

**МБОУ СОШ с.Гордино
Приказ № 106
От «20» августа 2024 г**

**«Утверждаю»
Директор МБОУ
СОШ с.Гордино
Гордина В.М._____
Приказ № 106
От «20» августа 2024 г**

**Программа внеурочной деятельности
«Компьютерная азбука»
на 2024 - 2025 учебный год
5 класс**

**учитель высшей категории:
Гордина Елена Георгиевна**

с. Гордино, 2024 г.

Пояснительная записка

Программа внеурочной деятельности «Компьютерная азбука» составлена в соответствии с требованиями федерального государственного образовательного стандарта среднего общего образования, предназначена для организации внеурочной деятельности школьников по общеинтеллектуальному направлению.

Как правило, информационные и коммуникационные технологии (ИКТ) ассоциируются с передним краем научно-технического прогресса, с высококвалифицированной творческой деятельностью, с современными профессиями, требующими развитого мышления, с интеллектоёмкой экономикой. Темпы качественного развития компьютерной техники и ИКТ не имеют прецедентов в истории. Основу создания и использования информационных и коммуникационных технологий - одного из наиболее значимых технологических достижений современной цивилизации - закладывает информатика. Информатика, информационные и коммуникационные технологии оказывают существенное влияние на мировоззрение и стиль жизни современного человека. Общество, в котором решающую роль играют информационные процессы, свойства информации, информационные и коммуникационные технологии, - реальность настоящего времени.

Умение использовать информационные и коммуникационные технологии в качестве инструмента в профессиональной деятельности, обучении и повседневной жизни во многом определяет успешность современного человека. Особую актуальность для школы имеет информационно-технологическая компетентность учащихся в применении к образовательному процессу. С другой стороны, развитие информационно-коммуникационных технологий и стремление использовать ИКТ для максимально возможной автоматизации своей профессиональной деятельности неразрывно связано с информационным моделированием объектов и процессов. В процессе создания информационных моделей надо уметь, анализируя объекты моделируемой области действительности, выделять их признаки, выбирать основания для классификации и группировать объекты по классам, устанавливать отношения между классами (наследование, включение, использование), выявлять действия объектов каждого класса и описывать эти действия с помощью алгоритмов, связывая выполнение алгоритмов с изменениями значений выделенных ранее признаков, описывать логику рассуждений в моделируемой области для последующей реализации её во встроенных в модель алгоритмах системы искусственного интеллекта. После завершения анализа выполняется проектирование и синтез модели средствами информационных и коммуникационных технологий. Все перечисленные умения предполагают наличие развитого логического и алгоритмического мышления. Но если навыки работы с конкретной техникой в принципе можно приобрести непосредственно на рабочем месте, то мышление, не развитое в определённые природой сроки, так и останется неразвитым. Опоздание с развитием мышления - это опоздание навсегда.

Освоение информационно-коммуникационных технологий как инструмента образования предполагает личностное развитие школьников, придаёт смысл изучению ИКТ, способствует формированию этических и правовых норм при работе с информацией.

Общая характеристика программы внеурочной деятельности

Использование информационных и коммуникационных технологий на любой ступени является важным элементом формирования универсальных учебных действий обучающихся.

Освоение информационных и коммуникационных технологий направлено на достижение следующих **целей**:

- овладение трудовыми умениями и навыками при работе на компьютере, опытом практической деятельности по созданию информационных объектов, полезных для человека и общества, способами планирования и организации созидательной деятельности на компьютере, умениями использовать компьютерную технику для работы с информацией;
- развитие мелкой моторики рук;
- развитие пространственного воображения, логического и визуального мышления; освоение знаний о роли информационной деятельности человека в преобразовании окружающего мира;
- формирование первоначальных представлений о профессиях, в которых

информационные технологии играют ведущую роль;

- воспитание интереса к информационной и коммуникационной деятельности; воспитание уважительного отношения к авторским правам;
- практическое применение сотрудничества в коллективной информационной деятельности.

В качестве **основных задач** при изучении информационных и коммуникационных технологий ставится:

- начальное освоение инструментальных компьютерных сред для работы с информацией разного вида (текстами, изображениями, анимированными изображениями, схемами предметов, сочетаниями различных видов информации в одном информационном объекте);
- создание завершённых проектов с использованием освоенных инструментальных компьютерных сред;
- ознакомление со способами организации и поиска информации;
- создание завершённых проектов, предполагающих организацию (в том числе каталогизацию) значительного объёма неупорядоченной информации;
- создание завершённых проектов, предполагающих поиск необходимой информации.

Внутренняя структура задач освоения информационных и коммуникационных технологий допускает модульную организацию программы.

Предлагается следующий **набор учебных модулей**:

1. Знакомство с компьютером.
2. Создание рисунков.
3. Создание текстов.
4. Создание презентаций.
5. Поиск информации.
6. Создание видеороликов.

Учебные модули не привязаны к конкретному программному обеспечению. В каждом модуле возможно использование одной из нескольких компьютерных программ, позволяющих реализовывать изучаемую технологию. Выбор программы осуществляет учитель. Такой подход не только даёт свободу выбора учителя в выборе инструментальной программы, но и позволяет создавать у учеников определённый кругозор.

Изучение каждого модуля (кроме модуля «Знакомство с компьютером») предполагает выполнение **небольших проектных заданий**, реализуемых с помощью изучаемых технологий. Выбор учащимся задания происходит в начале изучения модуля после знакомства учеников с предлагаемым набором ситуаций, требующих выполнения проектного задания.

Личностные, метапредметные и предметные результаты

Личностные результаты

К личностным результатам освоения информационных и коммуникационных технологий как инструмента в учёбе и повседневной жизни можно отнести:

- критическое отношение к информации и избирательность её восприятия;
- уважение к информации о частной жизни и информационным результатам других людей;
- осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий с жизненными ситуациями;
- начало профессионального самоопределения, ознакомление с миром профессий, связанных с информационными и коммуникационными технологиями.

Метапредметные результаты

Регулятивные универсальные учебные действия:

- освоение способов решения проблем творческого характера в жизненных ситуациях;
- формирование умений ставить цель - создание творческой работы, планировать достижение этой цели, создавать вспомогательные эскизы в процессе работы;

- оценивание получающегося творческого продукта и соотнесение его с изначальным замыслом, выполнение по необходимости коррекции либо продукта, либо замысла.

Познавательные универсальные учебные действия:

- поиск информации в индивидуальных информационных архивах учащегося, информационной среде образовательного учреждения, в федеральных хранилищах информационных образовательных ресурсов;
- использование средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных, познавательных и творческих задач.

Коммуникативные универсальные учебные действия:

- создание гипермедиасообщений, включающих текст, набираемый на клавиатуре, цифровые данные, неподвижные и движущиеся, записанные и созданные изображения и звуки, ссылки между элементами сообщения;
- подготовка выступления с аудиовизуальной поддержкой.

Предметные результаты

Модуль «Знакомство с компьютером».

В результате изучения данного модуля учащиеся *должны:*

знать

- как правильно и безопасно вести себя в компьютерном классе;
- для чего нужны основные устройства компьютера;

уметь

- пользоваться мышью и клавиатурой;
- запускать компьютерные программы и завершать работу с ними.

Модуль «Создание рисунков».

В результате изучения данного модуля учащиеся *должны уметь*

- выполнять основные операции при рисовании с помощью одной из компьютерных программ;
- сохранять созданные рисунки и вносить в них изменения.

При выполнении проектных заданий школьники будут учиться придумывать рисунок, предназначенный для какой-либо цели, и создавать его при помощи компьютера.

Модуль «Создание текстов».

В результате изучения данного модуля учащиеся *должны уметь:*

- набирать текст на клавиатуре;
- сохранять набранные тексты, открывать ранее сохранённые текстовые документы и редактировать их;
- копировать, вставлять и удалять фрагменты текста; устанавливать шрифт текста, цвет, размер и начертание букв.

При выполнении проектных заданий школьники будут учиться:

- подбирать подходящее шрифтовое оформление для разных частей текстового документа;
- составлять тексты, предназначенные для какой-либо цели, и создавать их при помощи компьютера, используя разное шрифтовое оформление.

Модуль «Создание презентаций».

В результате изучения данного модуля учащиеся *должны уметь:*

- создавать презентации на определенную тему;
- включать в презентации звуковые, видео- и анимационные элементы.

При выполнении проектных заданий школьники будут учиться создавать электронные презентации, предназначенные для какой-либо цели, и оформлять их, используя тексты, изображения, звуки, видео и анимацию.

Модуль «Поиск информации».

В результате изучения данного модуля учащиеся *должны уметь:*

- искать, находить и сохранять тексты, найденные с помощью поисковых систем;
- искать, находить и сохранять изображения, найденные с помощью поисковых

систем.

При выполнении проектных заданий школьники будут учиться искать и находить нужную информацию и использовать её, например, при создании печатных или электронных публикаций.

Модуль «Создание видеоролика».

В результате изучения данного модуля учащиеся *должны уметь*:

- создавать сценарий будущего фильма;
- находить и скачивать необходимые аудио и видеофайлы, футажи;
- создавать видеоролик.

Содержание программы «Компьютерная азбука»

Программа рассчитана на 1 час в неделю, 34 часа в год.

Модуль «Знакомство с компьютером» - 2 часа.

Правила поведения в компьютерном классе. Компьютеры в школе. Компьютерные программы. Рабочий стол. Компьютерная мышь. Клавиатура. Включение и выключение компьютера. Запуск программы. Завершение выполнения программы.

Модуль «Создание текстов» - 8 часов.

Компьютерное письмо. Клавиатурные тренажёры. Текстовые редакторы. Основные операции при создании текстов: набор текста, перемещение курсора, ввод прописных букв, ввод букв латинского алфавита, сохранение текстового документа, открытие документа, создание нового документа, выделение текста, вырезание, копирование и вставка текста. Оформление текста. Выбор шрифта, размера, цвета и начертания символов.

Модуль «Создание рисунков» - 3 часа.

Компьютерная графика. Примеры графических редакторов. Панель инструментов графического редактора. Основные операции при рисовании: рисование и стирание точек, линий, фигур. Заливка цветом. Другие операции.

Модуль «Создание электронных презентаций» - 5 часов.

Примеры программ для создания электронных презентаций. Гиперссылки в презентациях. Звук, видео и анимация в презентациях. Порядок действий при создании электронной презентации. Подготовка презентаций.

Модуль «Поиск информации» - 1 час.

Источники информации для компьютерного поиска: флеш-накопители, сеть Интернет, постоянная память компьютера. Способы компьютерного поиска информации: просмотр подобранной по теме информации, поиск файлов с помощью файловых менеджеров, использование средств поиска в электронных изданиях, использование специальных поисковых систем. Поисковые системы. Поиск изображений. Сохранение найденных изображений.

Модуль «Создание видеоролика» - 15 часов.

Создание сценария будущего фильма. Поиск и скачивание необходимых аудио и видеофайлов, футажей. Создание видеороликов.

Календарно - тематическое планирование

№ занятия	Дата	Тема занятия	Использование ЭОР	
<i>Знакомство с компьютером (2 часа)</i>				
1.		Правила поведения в компьютерном классе. Основные устройства компьютера. Компьютерные программы. Операционная система. Рабочий стол.	Цифровые электронные ресурсы.	
2.		Компьютерная мышь. Клавиатура. Включение и выключение компьютера. Запуск программы. Завершение выполнения программы.		
<i>Создание текстов (8 часов)</i>				
3.		Компьютерное письмо. Клавиатурные тренажёры. Примеры клавиатурных тренажёров.	Презентации. Интеракт. доска Цифровые электронные ресурсы	
4.		Текстовые редакторы. Основные операции при создании текстов: набор текста, перемещение курсора, ввод прописных букв, ввод букв латинского алфавита, сохранение текстового документа.		
5.		Открытие документа, создание нового документа, выделение текста, вырезание, копирование и вставка текста.		
6.		Оформление текста. Выбор шрифта, размера, цвета и начертания символов.		
7.		Оформление текста. Выбор шрифта, размера, цвета и начертания символов.		
8.		Организация текста. Заголовок, подзаголовок, основной текст. Выравнивание абзацев.		
9.		Выравнивание абзацев.		
10.		Выполнение проектного задания		
<i>Создание рисунков (3 часа)</i>				
11.		Компьютерная графика. Панель инструментов графического редактора. Основные операции при рисовании: рисование и стирание точек, линий, фигур.		Интеракт. доска Цифровые электронные ресурсы
12.		Основные операции при рисовании: рисование и стирание точек, линий, фигур. Заливка цветом. Другие операции.		
13.		Выполнение проектного задания		
<i>Создание электронных презентаций (5 часов)</i>				
14.		Примеры программ для создания презентаций. Порядок действий при создании презентации.	Презентации. Интеракт. доска	
15.		Вставка звуков и музыки в электронные публикации.		

16.		Вставка анимации и видео в электронные публикации.	
17.		Гиперссылки в презентациях. Создание электронной презентации с гиперссылками.	Цифровые электронные ресурсы
18.		Выполнение проектного задания	
<i>Поиск информации (1 час)</i>			
19.		Источники информации для компьютерного поиска. Поисковые системы в сети Интернет. Поиск изображений. Сохранение найденных изображений.	Презентации. Интеракт. доска Цифровые электронные ресурсы
<i>Создание видеоролика (15 часов)</i>			
20		Генерация идей для ролика. Создание сценария будущего фильма.	Презентации. Интеракт. доска Цифровые электронные ресурсы, интернет
21		Съёмка видео и фотоматериалов для фильма	
22		Съёмка видео и фотоматериалов для фильма	
23		Поиск и скачивание необходимых аудио и видеофайлов, футажей	
24		Создание видеоролика	
25		Создание рабочих групп, генерация идей для роликов	
26		Создание сценария будущего фильма в группах.	
27		Съёмка видео и фотоматериалов для фильма	
28		Съёмка видео и фотоматериалов для фильма	
29		Поиск и скачивание необходимых аудио и видеофайлов, футажей	
30		Создание видеороликов	
31		Создание видеороликов	
32		Создание видеороликов	
33		Создание видеороликов	
34		Показ видеороликов	

Материально-техническое обеспечение образовательного процесса

- Интерактивная доска
- Короткофокусный проектор;
- Многофункциональное устройство;
- Модем
- Устройства вывода звуковой информации - наушники для индивидуальной работы со звуковой информацией
- Устройства для ручного ввода текстовой информации и манипулирования экранными объектами - клавиатура и мышь.
- Устройства для записи (ввода) визуальной и звуковой информации: сканер; фотоаппарат; видеокамера; диктофон, микрофон.

Программные средства

- Операционная система - Windows 7/10, Linux.
- Файловый менеджер (в составе операционной системы или др.).
- Антивирусная программа.
- Программа-архиватор.
- Клавиатурный тренажер.
- Интегрированное офисное приложение, включающее текстовый редактор, растровый и векторный графические редакторы, программу разработки презентаций и электронные таблицы.
- Звуковой редактор.
- Мультимедиа проигрыватель (входит в состав операционных систем или др.).
- Браузер (входит в состав операционных систем или др.).

Цифровые электронные ресурсы:

1. Единое окно доступа к образовательным ресурсам <http://window.edu.ru>
2. Единая коллекция ЦОР <http://school-collection.edu.ru>
3. Федеральный портал "Российское Образование" <http://fcior.edu.ru>