

ГБОУ средняя общеобразовательная школа № 51
Петроградского района

Санкт-Петербурга

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа № 51 Петроградского района Санкт-Петербурга

Подпись
31.08.2024 12:54

директор

Березяк Элина Арвовна

7813124534-5-1733139503-20241202-336-1-1438-23

ПРИНЯТА

На заседании Педагогического совета

51

Протокол от « 30 » августа 2024 г. №1

УТВЕРЖДАЮ

Директор ГБОУ СОШ №

Петроградского района Санкт-Петербурга

Приказ от « 31 » августа 2024 г. № 201

Э. А. Березяк

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

по курсу внеурочной деятельности

«Цифровая грамотность»

17 часов

3 класс

Багавиева Гульнара Гадельzenовна

ФИО

Квалификационная категория первая

2024- 2025 учебный год

Пояснительная записка

Программа внеурочной деятельности «Цифровая грамотность» относится к общеинтеллектуальному направлению, ориентирована на формирование у обучающихся общеинтеллектуальных умений и навыков как основы учебной деятельности. Реализация программы возможна с использованием дистанционных образовательных технологий.

Содержание программы отобрано в соответствии с возможностями и способностями учащихся возраста 8 – 11 лет. Сроки реализации программы: 1 год.

Цифровая грамотность – это способность использовать те возможности, которые открывает современное общество со всеми его технологиями, умение коммуницировать с людьми в новом социальном формате и быть этичным и внимательными друг к другу. Цифровая грамотность охватывает широкий спектр навыков. Курс цифровой грамотности не является принципиально новым в педагогической практике, но вместе с тем его относят к педагогическим технологиям XXI века. Специфической особенностью является направленность на обучение детей приёмам работы с современными техническими средствами.

Рабочая программа составлена в соответствии с нормативными документами, указанными в ООП НОО.

Программа ориентирована на целевые приоритеты духовно-нравственного развития, воспитания и социализации обучающихся, сформулированные в федеральной рабочей программе воспитания.

Цель и задачи курса «Цифровая грамотность»

Цель программы – помочь учащимся изучить основные возможности компьютера и других технических средств, научить рационально использовать их в повседневной жизни.

Задачи программы:

Образовательные:

- 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;
- сформировать представление об электронных устройствах, применяемых в образовательном процессе.
- сформировать элементарные навыки работы в текстовом и графическом редакторах.

Развивающие:

- развитие мелкой моторики рук;
- развитие познавательного интереса младших школьников;
- развитие пространственного воображения, логического и визуального мышления;

Воспитательные:

- воспитание интереса к информационной и коммуникационной деятельности;
- воспитание уважительного отношения к авторским правам;
- формировать культуру безопасного труда при работе за компьютером.

Личностные:

- формирование первоначальных представлений, в которых информационные технологии играют ведущую роль;
- освоение знаний о роли информационной деятельности человека в преобразовании окружающего мира;

Коммуникативные:

- воспитывать культуру общения между учащимися.
- практическое применение сотрудничества в коллективной информационной деятельности.

Планируемые результаты освоения программы

Личностные:

- формирование критического мышления; избирательности восприятия информации;
- уважение к частной информации о жизни других людей;

- осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий, связанных с жизненными ситуациями;
- возможность для профессионального самоопределения, ознакомление с миром профессий, связанных с информационными и коммуникационными технологиями.

Метапредметные результаты

Регулятивные:

- освоение способов решения проблем творческого характера в жизненных ситуациях;
- формирование умений определять цель работы, планировать достижение этой цели, создавать вспомогательные эскизы в процессе работы;
- оценивание творческого продукта и соотнесение его с изначальным замыслом, коррекция.

Познавательные:

- 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:

- 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 аудиовизуальным сопровождением.

Предметные результаты

1. Модуль «Знакомство с компьютером».

- правила техники безопасности при нахождении в компьютерном классе, работе за компьютером;
- основные устройства компьютера;
- пользоваться мышью и клавиатурой;
- запускать компьютерные программы и завершать работу с ними.

2. Модуль «Создание рисунков».

- выполнение основных операций в процессе рисования с помощью одной из компьютерных программ;
- сохранение и редактирование созданных рисунков.

3. Модуль «Создание текстов».

- набор текста на клавиатуре;
- сохранение набранных текстов, их редактирование;
- освоение операций: копировать, вставлять и удалять фрагменты текста;
- выбор и изменение шрифта, цвета, размера и начертания букв.

Итоговая работа по курсу «Цифровая грамотность»

Учащиеся представляют реферат, напечатанный с помощью программы Microsoft Word с вложенными рисунками из графического редактора Paint 3D (работа представляется на электронном носителе).

Формы организации учебного процесса

Программа предусматривает работу детей в группах, парах, индивидуальную работу, работу с привлечением родителей. Занятия проводятся *1 раз в неделю* в учебном кабинете, кабинете информатики. В процессе обучения используются следующие формы учебных занятий: типовые занятия (объяснения и практические работы), уроки-тренинги (отработка полученных знаний), творческие проекты.

Основные методы и технологии

Методы проведения занятий: беседа, игра, эксперимент, наблюдение, коллективные и индивидуальные исследования, самостоятельная работа, защита исследовательских работ, мини-конференция, консультация, дистанционное обучение.

Методы контроля: консультация, доклад, защита исследовательских работ, выступление, выставка, презентация, мини-конференция, научно-исследовательская конференция, участие в конкурсах исследовательских работ.

Технологии, методики:

- уровневая дифференциация;
- проблемное обучение;
- поисковая деятельность;
- информационно-коммуникационные технологии;
- здоровьесберегающие технологии;

Межпредметные связи на занятиях по цифровой грамотности:

- предметы естественно-научного цикла: запись отдельных выражений, предложений, абзацев из текстов изучаемых предметов.
- изобразительное искусство: рисование на компьютере

Примерная структура занятия

1. Организационный момент (1 мин)
1. Разминка. Короткие логические, математические задачи и задачи на развитие внимания (3 мин)
1. Объяснение нового материала или фронтальная работа по решению новых задач, работа на печатных листах (8 мин)
1. Физкультминутка (1 мин)
1. Работа за компьютером (15 мин)
1. Релаксация (1 мин)
1. Подведение итогов (1 мин)

Тематическое планирование

Приводится помодульное тематическое планирование с условием использования конкретных компьютерных программ. Перечень операций, осваиваемых школьниками в других компьютерных программах, может отличаться от изложенного в данном планировании.

| Тема | Число часов | Основные виды учебной деятельности учащихся |
|------|-------------|---|
|------|-------------|---|

Модуль «Знакомство с компьютером» -4ч

| | |
|--|--|
| <p>Компьютеры вокруг нас. Новые профессии. Компьютеры в школе. Правила поведения в компьютерном классе. Основные устройства компьютера. Компьютерные программы. Операционная система. Рабочий стол. Компьютерная мышь. Клавиатура. Включение и выключение компьютера. Запуск программы. Завершение выполнения программы.</p> | <p><u>Искать</u> сходство и различия в материальных и информационных технологиях. <u>Рассуждать</u> об изменении в жизни людей и о новых профессиях, появившихся с изобретением компьютера. <u>Сводить</u> в таблицу устройства для ввода и вывода информации разного вида. <u>Выполнять</u> заданные действия с мышью и клавиатурой. <u>Запускать</u> программы, выполнять в них действия и <u>завершать</u> работу программ.</p> |
|--|--|

Модуль «Создание рисунков» - 7ч

| | |
|--|---|
| <p>Компьютерная графика. Примеры графических редакторов. Панель инструментов графического редактора. Основные операции при рисовании: рисование и стирание точек, линий, фигур. Заливка цветом. Другие операции.</p> | <p><u>Выбирать</u> жизненную ситуацию для выполнения итоговой творческой работы или <u>придумывать</u> свою. <u>Сравнивать</u> панель инструментов программы на компьютере с примером панели инструментов в учебнике. <u>Выполнять</u> операции на компьютере, относящиеся к изучаемой технологии (например, рисование точек, прямых и кривых линий, фигур, стирание, заливка цветом, сохранение и редактирование рисунков). <u>Выполнять</u> итоговую творческую работу, используя освоенные операции.</p> |
|--|---|

Модуль «Создание текстов» - 6ч

| | | |
|--|---|---|
| <p>Компьютерное письмо. Клавиатурные тренажёры. Текстовые редакторы. Примеры клавиатурных тренажёров и текстовых редакторов. Правила клавиатурного письма. 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. Организация текста. Заголовок, подзаголовок, основной текст. Выравнивание абзацев.</p> | 8 | <p><u>Выбирать</u> жизненную ситуацию для выполнения итоговой творческой работы или <u>придумывать</u> свою. <u>Выполнять</u> операции на компьютере, относящиеся к изучаемой технологии (например, набор текста, перемещение курсора, вырезание, копирование и вставка текста, выбор шрифта, размера и начертания символов, организация текста, сохранение и редактирование текстовых документов). <u>Создавать</u> проект (эскиз или план) итоговой творческой работы. <u>Выполнять</u> итоговую творческую работу, используя освоенные операции.</p> |
|--|---|---|

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

| № | Дата | | Название разделов и тем | Количество часов |
|---|-------------|----------|--|------------------|
| | По учебнику | По форме | | |
| <i>Модуль «Знакомство с компьютером» (4ч)</i> | | | | |
| 1 | | | Правила поведения и ТБ в компьютерном классе. | 1 |
| 2 | | | Знакомство с электронными устройствами (гаджетами) | 1 |
| 3 | | | Основы устройства компьютера | 1 |
| 4 | | | Рабочий стол | 1 |
| <i>Модуль «Создание рисунка» (7ч)</i> | | | | |
| 5 | | | Компьютерная мышь и ее назначение | 1 |
| 6 | | | Панель задач с компьютерной мышью | 1 |
| 7 | | | Ознакомление с программным обеспечением компьютера | 1 |
| 8 | | | Единицы измерения информации | 1 |
| 9 | | | Работа в графическом редакторе Paint 3D | 1 |
| 10 | | | Работа в графическом редакторе Paint 3D | 1 |
| 11 | | | Работа в графическом редакторе Paint 3D | 1 |
| <i>Модуль «Создание текста» (6ч)</i> | | | | |
| 12 | | | Устройство ввода "клавиатура". Группы клавиш и их назначение | 1 |
| 13 | | | Клавиши управления курсором | 1 |
| | | | Основы создания нового документа | |
| 14 | | | Открытие документа, создание нового документа | 1 |

| | | | | |
|----|--|--|--|-----------|
| 15 | | | Набор текста, перемещение курсора, ввод прописных букв, ввод букв латинского алфавита, сохранение текстового документа | 1 |
| 16 | | | Выделение текста, вырезание, копирование и вставка текста | 1 |
| 17 | | | Презентация итоговой работы | 1 |
| | | | | 17 |

Учебно-методическое и материально-техническое обеспечение

Для работы в компьютерном классе на занятиях используется следующее оборудование:

- мультимедийный проектор,
- принтер,
- сканер,
- персональный компьютер,
- интерактивная доска.

Учебная литература

Учебно-методическая литература для ученика

1. А.В.Горячев, «Информатика и ИКТ»(Мой инструмент компьютер»). Учебники для 3, 4 класса;

Учебно-методическая литература для учителя

1. А.В.Горячев, «Информатика и ИКТ»(Мой инструмент компьютер»). Учебники для 3, 4 класса;
2. А.В.Горячев, Е.М.Островская , Конструктор игр. Справочник-практикум для 3,4 класса;
3. А.В.Горячев, Е.М.Островская , Графический редактор «TUXPAINT” . Справочник-практикум для 3 класса;
4. А.В.Горячев, Е.М.Островская , Конструктор мультфильмов. Справочник-практикум для школьников 3 класса;
5. А.В.Горячев, Дизайнер интерьеров «FloorPlan3D”. Справочник-практикум для школьников 3 класса;
6. единая коллекция образовательных ресурсов.<http://school-collection.edu.ru/>