Муниципальное общеобразовательное учреждение

«Ботовская школа»



|  |  |
| --- | --- |
| Рассмотрено: | Утверждено: |
| Педсовет от 31.08.2022 № 1 | Приказ от 31.08.2022 № 391  Директор школы: Т.А.Крупнова |

**Аннотация**

**Рабочая программа**

**внеурочной деятельности**

**«Компьютерная азбука»**

2а класс (0,5 ч в неделю – 17 часов )

Учитель: Лобова Н.М.

д. Ботово

2022-2023 учебный год

Программа внеурочной деятельности «Компьютерная азбука» рассчитана на учащихся 2 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.

**Актуальность программы:** 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.

**Педагогическая целесообразность:** 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.

**Отличительные особенности и новизна программы программы** заключаются в следующем:

- Программа «Компьютерная азбука» разработана с целью обучения основным понятиям информатики.

- Программа обеспечивает интеллектуальное и эстетическое развитие обучающихся. Способствует формированию навыков логического и творческого подхода к выполнению заданий, формирование предварительных знаний, способствующих восприятию основных теоретических понятий в базовом курсе информатики и информационных технологий.

- В процессе обучения обучающиеся приобретут навыки работы в программе «Word», «Power Point».Узнают о возможностях различных сервисов, научатся систематизировать и структурировать информацию.

- В ходе занятий обучающиеся приобретают навыки работы с различными источниками информации, учатся решать логические задачи, создают презентации и текстовые документы, рисуют, создают открытки, что в процессе обучения является крайне актуальным

**Цель программы:** обучить детей свободному владению компьютером на уровне уверенного пользователя для использования полученных знаний в своей повседневной жизни.

**Задачи:** -Развитие начальных навыков формирование у детей знаний о методике обучения компьютерной грамотности. - углубление их представлений о роли и месте компьютерной грамотности в изучении окружающего мира;

**Срок реализации** — 1 год.

**Возраст обучающихся** —8-9

**Формы занятий**: 1. Организационный момент (1 мин)

2. Разминка. Короткие логические, математические задачи и задачи на развитие внимания (3 мин)

3. Объяснение нового материала или фронтальная работа по решению новых задач, работа на печатных листах (8 мин)

4. Физкультминутка (3 мин)

5. Работа за компьютером (15 мин)

6. Релаксация (2 мин)

7. Подведение итогов (3 мин)