ВОЗМОЖНОСТИ

внеурочного курса «Дети онлайн». Компьютер. Новая угроза или современный друг и помощник?»

**Информацию подготовила:
Копытцова Е.О., учитель начальных
классов МАОУ «Лицей № 1 им. Н.К. Крупской»**

В прошлом году я выпустила 4 класс и набрала 1 класс. Обратила внимание на колоссальную разницу между детьми. Создаётся впечатление, что нынешние первоклашки - это дети с кнопкой на пальце. В проектной деятельности составляют совместно с родителями прекрасные презентации, уверенно пользуются смартфонами и могут дать фору многим, рассказывая об интернет-новинках.

По счастливому стечению обстоятельств вышло так, что в рамках программы Цифровая образовательная среда, наш класс оснастили прекрасной техникой: интерактивная доска, новейшие ноутбуки-планшеты.

Таким образом, стало возможным внедрение работы на ПК, начиная с 1 класса, в урочное, внеурочное время и даже дома.

Остановимся подробнее на внеурочной деятельности «Дети-онлайн».

Целью программы является:

начальное освоение инструментальных компьютерных сред для работы с информацией разного вида (тексты, изображения, анимированные изображения, схемы предметов, сочетания различных видов информации в одном информационном объекте).

Основные задачи курса:

овладение 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.

Данная программа ориентирована на формирование у учащихся практических навыков, связанных с обработкой информации на компьютере. Занятия предполагают не только первоначальное знакомство с компьютером,

но и развитие памяти, логического мышления, познавательных интересов учащихся на основе активных методов и средств обучения.

За полгода первоклассники узнали немного об аппаратном обеспечении ПК:

- сравнили стационарный персональный компьютер и ноутбук, выделили основные правила эксплуатации техники.
- изучили такие компьютерные манипуляторы, как мышь и тачпад; выяснили, что тачпад – аналог компьютерной мыши, упражнялись правильно им пользоваться;
- научились включать ноутбук, отправлять в сонный режим и завершать работу;
- поверхностно познакомились с программным обеспечением таких программ, как: Paint и блокнот:
- научились создавать, перемещать и переименовывать папку (узнали, для чего она необходима).

Узнали, что игры бывают полезные:

- шашки (благодаря электронной версии, у детей вырос интерес к обычным шашкам и ни одна перемена не проходит без борьбы умов);
- Baby Type – детский анимированный тренажер по формированию набора текста вслепую (что способствовало заблаговременному изучению букв, которые, на момент знакомства с игрой, ещё не изучали на уроках, но уже знали как они выглядят, называются и где находятся на клавиатуре).

В планах знакомство с Майкрософт офисом, такими программами, как Word и Power Point.

Ребята уже уверенно пользуются интерактивной доской: особенно нравится применять её на уроках письма. Стилусы, идущие в комплекте с доской, очень удобно ложатся в руку, что позволяет, в отличие от классической доски и мела, формировать правильное положение ручки в руке.

Также, большая помощь для учителя, встроенная доска с разлиновкой в: клетку, линейку широкую и узкую косую, что позволяет значительно экономить время на уроках.

Задания с перемещением вызывают отдельный интерес у ребят. Иногда использую в процессе урока такие виды работы, как задания на платформе

Core или проходим квест-комнаты на платформе Learnis. Квесты способствуют также, актуальному на сегодняшний момент, формированию функциональной грамотности. Например, квест-комната «Наведи порядок». Ребята рассуждают о бытовой ситуации – что нужно сделать, чтобы прибраться в комнате. Тем самым, выполняя задания, находят записки с заданиями. Есть и логические задания – к примеру, на зеркале спрятано задание, и чтобы его проявить, необходим пар. Рядом стоит чайник. Ребёнок приходит к логическому умозаключению, что чайник необходимо вскипятить. А до этого наполнить водой. Проведя ряд операций, получает желаемое – задание проявляется.

Материалом заданий наполняю сама, в зависимости от того, на каком уроке, этапе урока планирую использовать «развлекательный контент».

Таким образом, на выходе – ребята с интересом и пользой провели время, я – проверила усваиваемость темы.

Также наш класс является активным и уверенным участником платформы «Яндекс учебник». Детям очень нравятся задания, предлагаемые разработчиками. Недавно мы с отличием освоили первые 2 модуля курса «Функциональная грамотность», ожидаем выхода следующих заданий.

Родители отмечают, что дети стали гораздо самостоятельнее, и им не приходится полностью контролировать прохождение заданий.

Сейчас я продемонстрирую – как создать квест на платформе Learnis.
(Практика)