

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа № 89 с углубленным изучением отдельных предметов»
(МБОУ «СОШ №89»)

РАССМОТРЕНО
на заседании ПК
протокол № 5 от 27.05.24
ПРИНЯТО
на заседании педагогического совета
протокол № 13 от 29.08.2024

УТВЕРЖДАЮ
Директор школы
Галимова Н.А.
Приказ № 68/1 от 31.08.2024



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
курса внеурочной деятельности
«Компьютерная грамотность»»
5 класс

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

МБОУ "СОШ №89"

УТВЕРЖДЕНО

Директор

Галимова Н.А.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

**курса внеурочной деятельности
«Компьютерная грамотность»
для обучающихся 5 классов**

г.Ижевск 2024

Пояснительная записка

Подготовка подрастающего поколения к полноценной жизни в условиях информационного общества происходит в разных сферах образовательного пространства. Современному школьнику необходимо умение оперативно и качественно работать с информацией, привлекая для этого современные средства и методы. Новые возможности для творческого развития ребенка, его самоопределения и самореализации; условия для формирования информационной культуры школьников могут иметь занятия в рамках внеурочной деятельности, способствующие повышению эффективности обучения, помогающие определить новые инновационные подходы к формам взаимодействия в процессе обучения и изменения содержания и характера деятельности обучающего и обучаемого.

Внеурочная деятельность по социальному направлению «Основы компьютерной грамотности» позволит создать необходимую среду для расширения возможностей познавательного выбора и выбора практической деятельности обучающимся по адаптированной образовательной программе в условиях информатизации общества, таким образом, предоставит новые возможности для творческого и интеллектуального развития личности ребенка.

В ходе занятий по данной программе воспитанники познакомятся с компьютером, как инструментом, который будет способствовать наработке навыков использования компьютерных технологий, что обеспечивает дополнительную учебную мотивацию и активизируют познавательную деятельность учащихся.

Программа рассчитана на 34 часа в год по 1 часу в неделю.

Цель программы – формирование представлений, знаний и умений, необходимых для жизни и работы в современном высокотехнологичном обществе.

Задачи:

- формирование интереса к компьютеру, знакомство с приемами работы на компьютере и другими средствами ИКТ, необходимыми для решения учебно- познавательных, учебно-практических, житейских задач;
- развитие знаний об окружающем, математических представлений, коррекция и развитие психических функций в процессе решения игровых, изобразительных и познавательных компьютерных задач;
- формирование умений и навыков самостоятельной работы;
- максимальная индивидуализация процессов обучения и коррекции, выявление «скрытых проблем» в развитии каждого ребенка.

Содержание программы

Знакомство с компьютером.

Знакомство учащихся с возможностями персонального компьютера, применение ПК, его основные устройства, знание техники безопасности при работе в компьютерном классе. Умение работать компьютерной мышкой, работать на клавиатуре, обучение работать с клавишами управления курсором. Основные устройства компьютера. Компьютерные программы. Операционная система. Рабочий стол. Компьютерная мышь. Клавиатура. Включение и выключение компьютера. Запуск программы. Завершение выполнения программы.

Знакомство с компьютером: файлы и папки.

Файлы. Папки (каталоги). Имя файла. Операции над файлами и папками (каталогами): создание папок, копирование файлов и папок, удаление файлов и каталогов (папок). Калькулятор.

Программа графический редактор Paint.

Знакомство с графическим редактором Paint. Основные элементы окна Paint. Использование графических примитивов, умение применять инструменты: карандаш, ластик, кисть, палитра, создавать и сохранять рисунки.

Создание рисунков.

Основные операции при рисовании: рисование и стирание точек, линий, фигур. Заливка цветом. Другие операции. Создание рисунка на заданную тему и по выбору. При выполнении проектных заданий школьники будут учиться придумывать рисунок, предназначенный для какой-либо цели, и создавать его при помощи компьютера.

Создание текстов.

Компьютерное письмо. Текстовые редакторы. Основные операции при создании текстов: набор текста, перемещение курсора, ввод заглавных букв, сохранение, открытие и создание новых текстов, выделение текста, вырезание, копирование и вставка текста, форматирование текста, редактирование текста, фрагмент текста. Оформление текста. Выбор шрифта, размера, цвета и начертания символов. Поиск информации. Защита мини-проекта.

Формы оценки эффективности реализации программ внеурочной деятельности

Для отслеживания результатов предусматриваются в следующие формы контроля:

Текущий в форме наблюдения:

- прогностический, то есть проигрывание всех операций учебного действия до начала его реального выполнения;
- пооперационный, то есть контроль за правильностью, полнотой и последовательностью выполнения операций, входящих в состав действия;
- рефлексивный, контроль, обращенный на ориентировочную основу, «план» действия и опирающийся на понимание принципов его построения;
- контроль по результату, который проводится после осуществления учебного действия методом сравнения фактических результатов или выполненных операций с образцом.

Итоговый контроль в формах:

- практические работы;
- творческие работы обучающихся;
- участие в конкурсах;
- создание портфолио

Планируемые результаты внеурочной деятельности

По окончании обучения учащиеся должны знать:

- знать правила ТБ при работе за компьютером.
- правильную посадку за компьютером и расположением рук на клавиатуре;
- о различных видах информации, в т. ч. графической, текстовой, звуковой;
- назначение главного меню;
- назначение и возможности графического редактора;
- понятие фрагмента рисунка;
- понятие файла;
- точные способы построения геометрических фигур;
- понятие пикселя и пиктограммы;
- понятие конструирования;
- технологию конструирования из меню готовых форм.

По окончании обучения учащиеся должны уметь:

- анализировать, сравнивать, обобщать информацию;
- владеть коммуникативными моделями поведения.
- работать мышью;
- выбирать пункты меню;
- запускать программу и завершать работу с ней;
- инструменты графического редактора Paint;
- создавать простейшие рисунки с помощью инструментов;

- выделять и перемещать фрагмент рисунка;
- сохранять и открывать графические файлы;
- использовать при построении геометрических фигур клавишу shift;
- редактировать графический объект по пикселям;
- создавать меню типовых элементов мозаики;
- создавать и конструировать разнообразные графические объекты средствами графического редактора.
- создавать и редактировать текстовые документы.

Применять:

- использовать полученные знания и умения в различных видах деятельности.
- пользоваться компьютером для решения доступных учебных задач с простыми информационными объектами (текстами, рисунками и др.), доступными электронными ресурсами;

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ п/п	Тема занятия	Кол - во часов	
1	Знакомство с компьютером.	3	
2	Знакомство с компьютером: файлы и папки.	3	
3	Программа графический редактор Paint.	6	
4	Создание рисунков.	8	
5	Создание текстов.	14	
	Итого	34ч	

ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ п/п	Тема занятия	Кол - во часов	
1 четверть	Знакомство с компьютером.	3	
1.	Вводное занятие. Правила ТБ.	1	
2.	Как устроен компьютер.	1	
3.	Ввод информации в память компьютера. Клавиатура.	1	
	Знакомство с компьютером: файлы и папки.	3	
4.	Файлы, папки.	1	
5.	Операции над файлами и папками.	1	
6.	Калькулятор	1	
	Программа графический редактор Paint.	6	
7.	Знакомство с программой - графический редактор Paint	1	
8.	Использование графических примитивов.	1	
2 четверть			
9.	Линии (прямая, кривая)	1	
10.	Инструменты графического редактора Paint:кисть.	1	
11.	Инструменты графического редактора Paint:карандаш.	1	
12.	Заливка цветом.	1	
	Создание рисунков.	8	
13.	Основные операции при рисовании: рисование и стирание точек, линий, фигур.	1	
14.	Создание рисунка по образцу.	1	
15.	Создание рисунка на тему «Природа».	1	
16.	Создание рисунка на тему «Моя семья».	1	
3 четверть			
17.	Создание рисунка по выбору	1	
18.	Вставка графического объекта.	1	
19.	Коллаж в программе Paint	1	
20.	Поздравительная открытка в программе Paint	1	
	Создание текстов.	12	
21.	Компьютерное письмо. Текстовые редакторы.	1	
22.	Основные операции при создании текстов: набор текста, перемещение курсора, ввод заглавных букв.	1	
23.	Основные операции при создании текстов: сохранение, открытие и создание новых текстов.	1	
24.	Выбор шрифта, размера, цвета и начертания символов.	1	
25.	Создание печатного текста: поздравление с праздником.	1	
26.	Редактирование текста. Фрагмент текста.	1	
4 четверть			
27.	Вставка картинки в текст.	1	
28.	Форматирование текста.	1	
29.	Создание печатных публикаций. Практическая работа.	1	
30.	Фрагмент текста. Копирование.	1	

31.	Печать текста с вставленным графическим объектом.	1	
32.	Поиск информации	1	
33.	Открытка к празднику.	1	
34.	Защита мини- проекта.	1	
	Итого	34ч	

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

Программа ориентирована на использование:

- Материалы авторской мастерской Босовой Л.Л. (<http://goo.gl/SLdtZ>)
- Ресурсы Единой коллекции цифровых образовательных ресурсов (<http://school-collection.edu.ru/>)
- ЭОР Единой коллекции «Виртуальные лаборатории»(<http://goo.gl/D7rrz>)