

Пояснительная записка

Программа краткосрочного курса «Компьютерная грамотность» разработана на основе программы «Компьютерная грамотность» международной школы программирования «Алгоритмика».

Курс «Компьютерная грамотность» может преподаваться по программе и методике международной школы «Алгоритмика», так как с 2023 года в рамках реализации регионального проекта «Современная школа» Центры образования гуманитарного и цифрового профилей «Точка роста» имеют доступ к IT-платформе «Алгоритмика» и курсам для детей на бесплатной основе.

Предлагаемый курс позволит познакомиться с программами, необходимыми для работы с ПК. Курс рассчитан на тех обучающихся, которые никогда не прикасались к компьютерной мышке и клавиатуре, для тех, кто начинает обучение компьютеру с нуля.

Цель программы: развитие у обучающихся 5-6 классов интереса к компьютеру и направление его в полезное русло.

Задачи:

Обучающие:

- Познакомить с разными видами информации (текстовая, графическая).
- Познакомить с инструментами для работы с информацией (Paint, Блокнот, Word, PowerPoint).
- Сформировать и развить навык создания текстового документа (структура и форматирование).
- Сформировать и развить навык создания мультимедийных объектов (рисунков и презентаций).
- Рассмотреть этапы создания презентации (планирование, структура и форматирование).

Развивающие:

- способствовать расширению словарного запаса;
- способствовать формированию интереса к знаниям;
- способствовать формированию умения формулировать и отстаивать свою точку зрения.

Воспитательные:

- воспитывать аккуратность и дисциплинированность при выполнении работы;
- воспитывать трудолюбие, уважение к труду.

Целевая аудитория: обучающиеся 5-7 классов. Состав группы – 10-12 человек.

Форма проведения занятий очная, при необходимости дистанционная.

Промежуточный контроль – тренировочные упражнения и практические работы

Форма итогового контроля – проект «Создание эффективной презентации на тему...» (по выбору обучающихся)

Объем программы составляет 8/16ч. Каждое занятие может быть либо по 1 академическому часу в неделю в течение полугодия, либо по 2 академических часа в течение четверти.

Планируемые результаты освоения курса:

Предметные:

Обучающийся будет **знать**:

- что такое «графический редактор»;
- основное ПО и другие виды программ;
- интерфейс и основные настройки главного меню;
- основные инструменты форматирования текста;
- основную структуру презентаций.

Обучающийся будет **уметь**:

- создавать и сохранять файлы;
- использовать графические инструменты: «овал», «прямоугольник», «треугольник», «заливка»;
- работать с графическими инструментами: «кисть» трёх видов, «текст», «ластик»;
- работать с основными инструментами главного меню;
- использовать инструменты для форматирования текста: изменять шрифт, размер шрифта, толщину символов;
- создавать презентации в PowerPoint.

Личностные:

- дисциплинированность, трудолюбие, упорство в достижении поставленных целей;
- умение управлять своими эмоциями в различных ситуациях;
- умение оказывать помощь своим сверстникам.

Метапредметные:

Регулятивные УУД:

- умение находить ошибки при выполнении заданий и уметь их исправлять;
- умение объективно оценивать результаты собственного труда;
- умение следовать при выполнении задания инструкциям учителя.

Познавательные УУД:

- перерабатывать полученную информацию, делать выводы;
- осуществлять поиск информации с помощью информационно-коммуникационных технологий.

Коммуникативные УУД:

- умение договариваться и приходить к общему решению, работая в паре, группе;
- координировать различные позиции во взаимодействии с одноклассниками;
- принимать общее решение;
- умение участвовать в диалоге, соблюдать нормы речевого этикета.

Ключевые принципы обучения:

Доступность в школе и дома. Комбинируемость занятия в классе с самостоятельной домашней работой.

Проектное обучение. Чередование изучение теории с созданием творческих проектов.

Геймификация. Сюжетная линия, соревновательные элементы, баллы, уровни прохождения.

Адаптируемость. Система учитывает индивидуальные особенности ученика и подстраивает уровень сложности.

Кросс дисциплинарный подход. Обучение детей не только программированию, но и мотивация интереса к смежным дисциплинам: математике, физике и химии. В перерывах между занятиями на компьютере проведение с детьми подвижных игр.

Учебно-тематический план

№ п/п	Название темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Графический редактор.	1 (2)	0,5 (1)	0,5 (1)	Выполнение практических заданий
2.	Рисунок-открытка	1 (2)	0,5 (1)	0,5 (1)	Выполнение практических заданий
3.	Программы. Виды программ	1 (2)	0,5 (1)	0,5 (1)	Выполнение практических заданий
4.	Текстовый редактор. Форматирование текста.	1 (2)	0,5 (1)	0,5 (1)	Выполнение практических заданий
5.	Редактор презентаций. Структура презентации.	4 (8)	2 (2)	2 (6)	Выполнение практических

					заданий
Итого		8 (16)	4 (6)	4 (10)	

Содержание программы

1. Графический редактор. Знакомство с разными видами информации (текстовая, графическая). Инструменты для работы с графической информацией в программе Paint.

2. Рисунок-открытие. Инструменты для работы с графической информацией в программе Paint. Создание открытки.

3. Программы. Виды программ. Знакомство с разными видами информации (текстовая, графическая).

4. Текстовый редактор. Форматирование текста. Текстовый документ (структура и форматирование). Знакомство с инструментами для работы с текстовой информацией. Программа Блокнот. Программа Word.

5. Редактор презентаций. Структура презентации. Знакомство с инструментами создания мультимедийных объектов (рисунков и презентаций). Этапы создания презентации (планирование, структура и форматирование).

Календарно-тематическое планирование

№ занятия	Дата	Кол-во часов	Тема занятия	Форма занятия	Форма контроля	Примечание
1		1(2)	Графический редактор.	Лекция, Практика	Выполнение практических заданий	
2		1(2)	Рисунок-открытие	Лекция, Практика	Выполнение практических заданий	
3		1(2)	Программы. Виды программ	Лекция, Практика	Выполнение практических заданий	
4		1(2)	Текстовый редактор. Форматирование текста.	Лекция, Практика	Выполнение практических заданий	
5		4(8)	Редактор	Лекция,	Выполнение	Проект

			презентаций. Структура презентации. Правила создания эффективной презентации	Практика	практических заданий	«Создание эффективной презентации на тему..» (по выбору обучающихся)
--	--	--	--	----------	----------------------	--

* Примечание: по ходу реализации программы педагог может вносить свои изменения и дополнения с учетом своего профессионального роста и развития.

Материально-технические условия реализации программы

Рабочая программа реализуется на базе Центра образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста».

Оборудование:

- Компьютерный класс (12 компьютеров или ноутбуков + компьютер преподавателя);
- Многофункциональное устройство (МФУ);
- Цветной принтер;
- Маркерная, магнитная доска;
- Устойчивый, высокоскоростной выход в сеть Интернет.

Программное обеспечение:

- Различные браузеры (обязательно наличие браузера Google Chrome для работы с платформой);
- Paint (для рисования);
- Блокнот и Word 2007 и выше (для работы с текстом),
- PowerPoint 2007 и выше (для создания презентации).

Расходные материалы:

- Бумага формата А4;
- Катридж для принтера.

Список литературы

1. Богомолова О.Б. Стандартные программы Windows: Практикум. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2005.
2. Богомолова О.Б., Васильев А.В. Обработка текстовой информации: Практикум. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2006.)
3. Голубцов В.Н., Козырев А.Г., Тихонов П.И. Информатика: Лабораторный практикум. Создание простых текстовых документов в текстовом редакторе Microsoft Word.- Саратов: Лицей, 2003.
4. IT-платформа «Алгоритмика» - международная школа программирования для детей. URL: <https://algoritmika.org/coding> .

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 98160421728937443086516107854325912870385464159

Владелец Сарапульцева Ольга Николаевна

Действителен с 25.10.2023 по 24.10.2024