

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**  
**МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ ПЕРМСКОГО КРАЯ**  
**УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ ОРДИНСКОГО**  
**МУНИЦИПАЛЬНОГО ОКРУГА**  
**МБОУ "Ординская СОШ"**

**РАССМОТРЕНО**

на заседании  
педагогического совета

Приказ №1 от «28» 08 2023 г.

**УТВЕРЖДЕНО**

директор МБОУ  
"Ординская СОШ"

---

Сарапульцева О.Н.  
Приказ №258 от «28» 08  
2023 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

# **"Компьютерная грамотность"**

**5-7 классы**

Составила

Цыбина Ирина Михайловна

учитель информатики

высшей квалификационной категории

МБОУ «Ординская СОШ»

с.Орда, 2023 г.

## Пояснительная записка

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

Курс «Компьютерная грамотность» может преподаваться по программе и методике международной школы «Алгоритмика», так как в 2023 году 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, кто никогда не прикасался к компьютерной мышке и клавиатуре, для тех, кто начинает обучение компьютеру с нуля.

**Цель программы:** развитие у обучающихся 5-7 классов интереса к компьютеру, направить 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.

**Объем программы** составляет 5 занятий. Каждое занятие может быть либо по 1 академическому часу - 5 академических часов, либо каждое занятие по 2 академических часа – 10 часов.

### **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.

*Кроссдисциплинарный 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.	1 (2)	0,5 (1)	0,5 (1)	Выполнение практических заданий

## Содержание программы

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

**2. Рисунок-открытка.** 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	Графический редактор.	Лекция, Практика	Выполнение практических заданий	
2		1	Рисунок-открытка	Лекция, Практика	Выполнение практических заданий	
3		1	Программы. Виды программ	Лекция, Практика	Выполнение практических заданий	
4		1	Текстовый редактор. Форматирование текста.	Лекция, Практика	Выполнение практических заданий	
5		1	Редактор презентаций. Структура	Лекция, Практика	Выполнение практических заданий	

			презентации.			
--	--	--	--------------	--	--	--

\* 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;
- Картридж 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> .