

**Министерство образования и науки Чеченской Республики**  
**МУ «Отдел образования Курчалоевского района»**  
**МБОУ «Цоци – Юртовская СШ №3»**

РАССМОТРЕНО

Руководитель МО

СОГЛАСОВАНО

Заместитель по ВР

---

М.Т-А. Гехаева

---

М.К. Зеиева

Приказ №150 от 29.08.24 г.

Приказ №150 от 29.08.24 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**  
**ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ**  
**КРУЖОК**  
**«КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАМОТНОСТЬ»**  
**(научно-технической направленности)**

**5-6 классы**

Составитель: Абдулаев М.Ш.

с. Цоци-Юрт, 2024 год

## **Оглавление**

1. Пояснительная записка 3-9
2. Учебно-тематический план 10-11
3. Содержание программы «Компьютерная грамотность» 12-13
4. Методическое обеспечение программы 14-15
5. Список литературы 16
6. Приложение 1 17

### **1. Пояснительная записка**

XXI век – эпоха информационного общества. Необходимость новых знаний, информационной грамотности, умения самостоятельно получать знания способствовала возникновению нового вида образования – инновационного, в котором информационные технологии призваны сыграть системообразующую, интегрирующую роль.

В Концепции модернизации российского образования поставлена важная задача: подготовить подрастающее поколение к жизни в быстро меняющемся информационном обществе. Ключевую роль в решении этих задач играет владение современным человеком ИКТ.

Использование ИКТ позволяет заинтересовать ребенка, а интерес - это один из элементов мотивации. Кроме того, информационно – коммуникационные технологии позволяют сделать обучение проблемным, творческим, ориентированным на исследовательскую активность, так как их использование повышает возможность применения проектного метода обучения.

Внеурочная программа «Компьютерная грамотность» (далее Программа) составлена с учётом санитарно – гигиенических требований, возрастных особенностей учащихся младшего школьного возраста и рассчитана на работу в компьютерном классе, в котором должны быть учебные места.

Предназначение данной программы состоит в том, чтобы показать воспитанникам, что сегодня работать с компьютером (а не только играть)

может практически любой человек. При приеме на работу сейчас повсеместно предъявляются требования знания персонального компьютера. Очевидно, что к тому времени, когда сегодняшние школьники окончат школу, шансов найти работу у тех, кто не научился работать с компьютером, будет крайне мало.

Программа «Компьютерная грамотности» включает в себя понимание общих принципов устройства и работы компьютера, умение работать с прикладными офисными программами: текстовым (Word), графическим редакторами, презентация PowerPoint, а также пользоваться возможностями различных поисковых систем и алгоритмами поиска информации в сети Интернет.

Содержание программы направлено на:

- создание условий для развития личности ребенка;
- развитие мотивации ребенка к познанию и творчеству;
- обеспечение эмоционального благополучия ребенка;
- приобщение воспитанников к общечеловеческим ценностям;
- профилактику асоциального поведения;
- социализацию детей.

**Актуальность программы** заключается в необходимости освоения детьми передовых способов восприятия информации, благодаря которым они не только смогут существенно расширить свой кругозор, заняться самообразованием, но и стать конкурентоспособными на рынке труда, своевременно приспосабливаться к непрерывно меняющимся условиям современного мира.

Какую бы специальность они впоследствии ни выбрали, полученные знания пригодятся в жизни.

**Новизна программы** заключается в технической направленности обучения, которое базируется на новых информационных технологиях, что

способствует развитию информационной культуры и взаимодействию с миром технического творчества.

В процессе обучения возможно проведение корректировки сложности заданий и внесение изменений в программу, исходя из опыта детей и степени усвоения ими учебного материала.

Весь курс обучения ставит своими задачами раскрыть воспитанникам компьютер не только как электронно-вычислительную машину, но и как средство творческого самовыражения посредством современных компьютерных, технологий и их практического применения.

Программа построена на принципах:

- Доступности - при изложении материала учитываются возрастные особенности детей, один и тот же материал по-разному преподаётся, в зависимости от возраста и субъективного опыта детей. Материал располагается от простого - к сложному. При необходимости допускается повторение части материала через некоторое время.
- Наглядности - ребенок получает через органы зрения почти в 5 раз больше информации, чем через слух, поэтому на занятиях используются как наглядные материалы, так и обучающие программы, мультимедийные презентации.
- Сознательности и активности - для активизации деятельности детей используются такие формы обучения, как занятия-игры, конкурсы, совместные обсуждения поставленных вопросов и дни свободного творчества.

**Категория и возраст детей, участвующих в реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы**

«Компьютерная грамотность» от (11 до 12 лет)

**Вид программы:** модифицированная

**Тип программы:** общеобразовательная общеразвивающая программа дополнительного образования

**Направленность программы:** техническая

**Цель программы:** формирование навыков работы с компьютером, прикладными программами, поиска информации в сети Интернет.

## **Задачи:**

### *Образовательные:*

- познакомить детей с правилами поведения в кабинете информатики и правилами безопасной работы на компьютере.
- познакомить детей с компьютером, как современным инструментом для обработки информации:
- формировать опыт практической, познавательной, творческой и другой деятельности с современным программным обеспечением познакомить с правилами безопасной и эффективной деятельности в сети Интернет

### *Развивающие:*

- развивать логическое мышление воспитанников;
- пополнить словарный запас по предмету;
- развивать познавательный интерес к предмету.

### *Воспитательные:*

- способствовать формированию навыков саморегуляции (умения слышать и слушать);
- воспитывать усидчивость, аккуратность при выполнении заданий.

**Срок реализации программы: краткосрочный 1 год.**

**Уровень реализации: базовый**

**Формы и режим занятий:** занятия по программе «Компьютерная грамотность» проходят 2 раз в неделю. Продолжительность академического часа – 45 минут, что составляет 68 занятия. Формы проведения занятий – групповые.

### **Методы и приемы обучения.**

Для достижения более высоких образовательных результатов в ходе реализации дополнительной общеобразовательной программы

«Компьютерная грамотность» используется совокупность методов и приемов обучения.

**Методы обучения:** словесные методы (объяснение, рассказ, учебная лекция, беседа), наглядные, практические (упражнения репродуктивные и

творческие, практические работы).

**Приемы обучения:** анализ ситуаций, показ практических действий, выполнение заданий, создание проблемных ситуаций, поиск решений.

**Формы обучения:** основной формой обучения является учебно-практическая деятельность воспитанников. Приоритетными методами её организации служат практические, самостоятельные творческие работы. Все виды практической деятельности в программе направлены на освоение различных технологий работы с информацией и компьютером, как инструментом обработки информации. На каждом этапе занятия по дополнительной программе «Компьютерная грамотность» выбирается такой объект или тема работы для детей, который позволяет обеспечивать охват всей совокупности рекомендуемых в программе практических умений и навыков.

Программа предусматривает использование следующих форм учебно-практической деятельности воспитанников:

- фронтальная - подача учебного материала группе воспитанников;
- индивидуальная - самостоятельная работа воспитанников, с оказанием педагогом помощи при возникновении затруднений, без уменьшения активности и при содействии выработке навыков самостоятельной работы;
- групповая - воспитанникам предоставляется возможность самостоятельно построить свою деятельность на основе принципа взаимозаменяемости, ощутить помощь со стороны друг друга, учесть возможности каждого на конкретном этапе деятельности. Всё это способствует более быстрому и качественному выполнению задания. Особым приёмом при организации групповой формы работы является ориентирование воспитанников на создание так называемых мини-групп или подгрупп с учётом их возраста и опыта работы.

**Ожидаемые результаты и способы определения их результативности:**

В результате успешного освоения программы воспитанники приобретают навыки самостоятельного, уверенного использования

персонального компьютера в учебных и общеразвивающих целях.

Контроль эффективности образовательного процесса проходит посредством практических занятий по каждой теме. По окончании курса обучения воспитанники должны

**Знать:**

- этапы развития компьютерной науки;
- устройство персонального компьютера;
- прикладные программы для Windows;
- возможности текстового редактора Word: приемы редактирования, форматирования, способы управления параметрами, методы создания графических объектов, способы встраивания объектов.
- графический редактор Paint, основные понятия, используемые при работе с графическими редакторами.
- мультимедийный редактор Power Point, основные понятия, используемые при работе, возможности мультимедийного редактора. **Уметь:**
- работать с текстовым редактором Word.
- работать с графическим редактором Paint.
- работать с мультимедийным редактором Power Point
- осуществлять поиск информации в сети Интернет.

**2. Учебно-тематический план**

№	Название разделов и тем			Количество часов\мин		
				Всего	Теория	Практика
	Вводное занятие. Входной контроль знаний.			2	2	-
<b>Раздел 1. История развития компьютерной науки. Знакомство с компьютером (4 часа)</b>						
1.1	Устройство компьютера. История развития компьютерной науки. Окна программы, ярлыки, пиктограммы. Прикладные программы, Интернет. (Виртуальная игра информатика			4	-	4

	с Печкиным)					
<b>Раздел 2. Изучение возможностей текстового редактора Microsoft Word (26 часов)</b>						
2.1	Текстовый процессор Microsoft Word (интерфейс программы)			2	2	-
2.3	Создание таблиц			4		4
2.4	Создание и редактирование таблиц			4		4
2.5	Создание комбинированного документа			4		4
2.6	Создание рисунка средствами Microsoft Word			4		4
2.4	Итоговая работа по теме текстовый процессор Microsoft Word			2		2
<b>Раздел 3. Изучение возможностей графического редактора Paint (16 часов)</b>						
3.1	Графический редактор Paint. Понятие компьютерной графики. Окно программы и его активация. Панель инструментов и приемы работы с инструментами, палитра. Использование графических примитивов (интерфейс, главное меню, панель инструментов, создание рисунка, изменение графического объекта, сохранение документа)			2	2	-
3.2	Работа с графическими примитивами. Выделение и удаление фрагментов			2		2
3.3	Перемещение фрагментов Преобразование фрагментов			2		2
3.4	Конструирование сложных объектов и графических примитивов			2		2
3.5	Создание надписей			2		2
3.6	Копирование фрагментов			2		2
3.7	Инструмент «Распылитель»			2		2

3.8	Итоговая работа по программе Paint			2		2
<b>Раздел 4. Изучение возможностей мультимедийной программы Power Point (12 часов)</b>						
4.1	Знакомство с основными понятиями Power Point			2	2	-
4.2	Создание презентации «Колобок» в программе Microsoft Power Point с элементами анимации			4		4
4.3	Создание презентации «времена года» в программе Microsoft Power Point. Создание управляющих кнопок			2		2
4.4	Создание презентации «Часы» в программе Power Point (анимационный клип)			2		2
4.5	Итоговая работа по программе Power Point. Создание тематической презентации Анимационная картинка «Новый год»			2		2
<b>Раздел 5. Навигация в сети Интернет (8 часа)</b>						
5.1	Поиск информации в сети Интернет					
5.2	Поиск информации в сети интернет			4	-	4
5.3	Итоговая работа по теме навигация в сети Интернет			2	-	2
<b>Всего</b>				<b>68</b>	<b>10</b>	<b>58</b>

### 3. Содержание дополнительной общеразвивающей программ «Компьютерная грамотность»

Разделы программы	Содержание
Вводное занятие (1ч)	Правила поведения и ТБ в кабинете информатики. Формировать у воспитанников представления о кабинете информатики, как о территории повышенной опасности. Способствовать развитию навыков безопасного пользования компьютерной техникой. Входной контроль знаний.
Раздел 1. Знакомство с компьютером. История	Познакомить воспитанников с правилами

развития компьютерной науки (2ч)	техники безопасности при работе на компьютере в компьютерном классе. С квалификацией существующих устройств компьютера, их назначения и применения, устройство ввода и вывода информации. Основные объекты и понятия операционной системы «Windows» (рабочий стол, ярлыки, пиктограммы) через виртуальную игру «Трое из Простоквашино».
Раздел 2. Изучение возможностей текстового редактора Microsoft Word (13ч)	Знакомство с интерфейсом текстового редактора «Microsoft Word», с устройством клавиатуры. Набор текста. Способами выделения текста при помощи мыши и клавиатуры. Редактирования и форматирования текста. Создание и форматирование объектов. Копирование объектов и изменение их взаимного расположения. Создания и редактирования таблиц. Вставка таблицы в документ. Добавление текста. Изменение размеров таблицы. Выравнивание текста в ячейках. Разбиение ячеек. Выравнивание текста в ячейках. Размещение текста и графики в таблице. Итоговое занятие по теме.
Раздел 3. Изучение возможностей графического редактора Paint (8 ч)	Понятие компьютерной графики. Компьютерная графика (векторная, растровая). Инструменты рисования. Настройка инструментов. Освоение режимов работы графического редактора. Итоговое занятие по теме
Раздел 4. Изучение возможностей мультимедийной программы Power Point (6 ч)	Понятие презентации. Знакомство с программой Power Point. Алгоритм создания презентации. Основные инструменты для подготовки и показа презентаций. Приемы создания и оформления презентаций. Понятие линейная, нелинейная презентация. Знакомство с элементами анимации. Итоговое занятие по теме.
Раздел 5. Навигация в сети Интернет	<p>Дать представление о преимуществах использования сети Интернет, структуре веб-адреса и веб-страницы, а также научиться использовать программу Internet Explorer и другие браузеры для работы в сети Интернет. Поисковые машины. Каталоги.</p> <p>Искать информацию и выбирать нужные им сведения из того разнообразия данных, которое предоставляет Интернет. Итоговое занятие по теме</p>
Итого 34 часа (5 теории, 19 практических работ)	

#### 4. Методическое обеспечение программы

Образовательный процесс по дополнительной общеобразовательной программе «Компьютерная грамотность» представляет собой специально организованную деятельность педагога и воспитанников, основанную на единстве познания, социальных отношений, общения и направленную на решение задач обучения, воспитания, развития.

Обучение по программе проводится по следующей системе:

- Объяснение материала* - дает полное представление о изучаемом вопросе
- Показ* - позволяет продемонстрировать практические приемы работы:
- Практическая работа* - дает возможность самостоятельно получить навыки решения практических задач по изучаемой теме
- Конспект* - позволяет закрепить полученные знания.
- Также используются следующие методы проведения занятий:
- Словесные методы*: беседа, рассказ, диспут, дискуссия.
- Наглядные методы*: демонстрация презентации, работа с наглядным материалом.
- Теоретический материал* (теория) на занятиях дается с использованием методов беседы, рассказа, диалога с детьми, комментариев педагога, просмотров презентаций и закрепляется **практическим освоением тем.**
- Практические занятия* (практика) рассматриваются в программе как наиболее эффективная форма обучения, так как предусматривает выполнение практических работ, тестов, создание самостоятельных творческих работ.

Для текущего контроля знаний используются тесты, практические задания. Изучение каждого раздела заканчивается итоговой практической работой, с целью самоопределения детьми уровня усвоения учебного материала.

#### Методические виды продукции:

- ✓ DVD – диски электронная тетрадь для закрепления знаний и проверк знаний по темам;
- ✓ DVD – диски в помощь педагогу и воспитаннику;
- ✓ Видеоуроки по информатике (теория + практика);
- ✓ Плакаты;
- ✓ Буклеты;
- ✓ Презентации по темам.

#### Материально – техническое обеспечение

№ п/п	Наименование	Количество средств ИКТ
<b>Аппаратные средства</b>		
1	Автоматизированные рабочие места	1
2.	Ноутбук	4
3	Проектор	1
4	Принтер	1
5	Телекоммуникационный блок, устройства, обеспечивающие подключение к сети (внутренняя сеть м/д. компьютерами)	1
6	Устройство ввода звуковой информации: динамики и наушники	1

7	Устройство для ручного ввода текстовой информации и манипулирования экстренными объектами (клавиатура и мышь)	1
8	Устройство для записи (ввода) визуального и звуковой информации: сканер	1
9	Доска	1

**Приложение 1**

## Входной контроль

### 1) Выберите основные правила техники безопасности при работе в компьютерном классе:

1. Запрещается при включенном напряжении сети отключать и подключать кабели, соединяющие различные периферийные устройства компьютера.
  2. Во время занятий в компьютерном классе допускается перемещение по классу.
  3. Во время работы за компьютером нельзя касаться труб, батарей.
  4. Прикасаться к экрану и тыльной стороне системного блока нельзя.
  5. При необходимости можно самостоятельно отключить манипулятор мышь.
  6. Трогать руками разъемы соединительных кабелей, проводов, вилки, розетки запрещается.
  7. Самостоятельно исправлять неисправности клавиатуры.
  8. Нажимайте без разрешения учителя кнопку включения компьютера.
  9. Допускается самостоятельная перезагрузка компьютера.
- 1)134678 2)245679 3) 123456789

### 2) Выберите основные требования к санитарным нормам, которые должны соблюдаться учащимися при работе за компьютером:

1. длительность работы на компьютере – не более 20 мин в день.
  2. длительность работы на компьютере – не более 25-30 мин в день.
  3. При работе за компьютером в компьютерном классе допускается использование питьевой воды.
  4. нельзя касаться экрана монитора даже чистыми руками;
  5. На занятия в компьютерный класс нужно приходить в чистой обуви и одежде.
- 1)1345 2)245 3)2345

### 3) Что такое носитель информации? Запиши правильный ответ

### 4) Какие носители информации в процессе ее хранения позволяют сохранить ее на долгое время?

- 1) Внешняя память 2) Внутренняя память 3) Внешняя и внутренняя память

### 5) Продолжите фразу: «наука, изучающая законы и методы хранения, передачи и обработки информации с использованием компьютеров называется...»А)

- Кибернетикой Б) Информатикой В) Теория информации

### 6) Продолжите фразу: «предметом изучения информатики является...»А)

- Энергия Б) Вещество В) Информация

7) Какие из перечисленных специальностей непосредственно связаны с обработкой информации с помощью компьютера:

А). Водитель; Б). Кондитер; В). Программист; Г). Конструктор; Д). Бухгалтер; Е). Юрист; Ж). Кондуктор; З). Менеджер

1) ВГДЕ 2) ВГДЕЗ 3) АБДЖ 4) АБВГДЖЗ

8) 1 байт равен ...

1) 8 бит 2) 1Кбайт 3) 8Кбайт

9) Сопоставьте устройства компьютера и их назначения.

1. Устройства ввода	1. извлечение из памяти информации, обработка информации и размещение в памяти результатов обработки;
2. Память	2. передача информации в память компьютера
3. Процессор	3. хранение информации
4. Устройства вывода	4. передача информации «во внешний мир» (человеку или другому компьютеру).

1) 1-3; 2-1; 3-3; 4-2 2) 1-2; 2-3; 3-1; 4-4 3) 1-1; 2-3; 3-4; 4-2 4) 1-4; 2-3; 3-1; 4-1

10) Ввести данные в компьютер можно с помощью... Впишите правильные ответы  
Устройства ввода:

1. \_  
2. \_  
3. \_  
4. \_  
5. \_

Ответы

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	2	Любой материальный объект, используемый человеком для хранения информации	1	Б	В	2	1	1-2; 2-3; 3-1; 4-4	Клавиатура Веб-камера Манипулятор мышь Сканер Микрофон

## 2. Календарно-тематический план

№	Название разделов и тем	Дата проведения	Дата по факту	Количество часов\мин		
				Всего	Теория	Практика

1.	Вводное занятие. Входной контроль знаний.			2	2	-
<b>Раздел 1. История развития компьютерной науки. Знакомство с компьютером (4 часа)</b>						
1.1	Устройство компьютера. История развития компьютерной науки. Окна программы, ярлыки, пиктограммы. Прикладные программы. Интернет. (Виртуальная игра информатика с Печкиным)			4	-	4
<b>Раздел 2. Изучение возможностей текстового редактора Microsoft Word (26 часов)</b>						
2.1	Текстовый процессор Microsoft Word (интерфейс программы)			2	2	-
2.2	Редактирование и форматирование документа			6		6
2.3	Создание таблиц			4		4
2.4	Создание и редактирование таблиц			4		4
2.5	Создание комбинированного документа			4		4
2.6	Создание рисунка средствами Microsoft Word			4		4
2.4	Итоговая работа по теме текстовый процессор Microsoft Word			2		2
<b>Раздел 3. Изучение возможностей графического редактора Paint (16 часов)</b>						
3.1	Графический редактор Paint. Понятие компьютерной графики. Окно программы и его активация. Панель инструментов и приемы работы с инструментами, палитра. Использование графических примитивов (интерфейс, главное меню, панель инструментов, создание рисунка, изменение графического объекта, сохранение документа)			2	2	-
3.2	Работа с графическими примитивами. Выделение и удаление фрагментов			2		2
3.3	Перемещение фрагментов Преобразование фрагментов			2		2
3.4	Конструирование сложных объектов и графических примитивов			2		2
3.5	Создание надписей			2		2
3.6	Копирование фрагментов			2		2
3.7	Инструмент «Распылитель»			2		2
3.8	Итоговая работа по программе Paint			2		2
<b>Раздел 4. Изучение возможностей мультимедийной программы Power Point (12 часов)</b>						

4.1	Знакомство с основными понятиями Power Point			2	2	-
4.2	Создание презентации «Колобок» в программе Microsoft Power Point с элементами анимации			4		4
4.3	Создание презентации «времена года» в программе Microsoft Power Point. Создание управляющих кнопок			2		2
4.4	Создание презентации «Часы» в программе Power Point (анимационный клип)			2		2
4.5	Итоговая работа по программе Power Point. Создание тематической презентации Анимационная картинка «Новый год»			2		2
<b>Раздел 5. Навигация в сети Интернет (8 часа)</b>						
5.1	Поиск информации в сети Интернет			2	2	-
5.2	Поиск информации в сети интернет			4	-	4
5.3	Итоговая работа по теме навигация в сети Интернет			2	-	2
	<b>Всего</b>			<b>68</b>	<b>10</b>	<b>58</b>