

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
Средняя общеобразовательная школа №5

УТВЕРЖДАЮ:

Директор МБОУ СОШ №5

_____ Н. Н. Наймушина

Приказ № от г.

Программа по внеурочной деятельности

«Компьютерная грамотность»

Для обучающихся 5-6 классов

Составитель:

Орлова Инга Викторовна,
Учитель информатики

2024 г.

Пояснительная записка

Данная рабочая программа внеурочной деятельности «Компьютерная грамотность» для 5-6 классов разработана на основе:

1. Федеральный государственный стандарт основного общего образования, утвержден приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 декабря 2010 г. № 1897.
2. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 N 273-ФЗ.
3. Учебным планом МБОУ СОШ №5 на 2024-2025 учебный год

Рабочая программа является приложением к образовательной программе основного общего образования МБОУ СОШ №5 и обеспечивает достижения планируемых результатов освоения основной образовательной программы основного общего образования.

Цели изучения курса

Программа «Компьютерная грамотность» предназначена для организации внеурочной деятельности по общеинтеллектуальному направлению развития личности.

Программа позволяет продолжить осваивать наиболее распространенные офисные программные пакеты по обработке текста и подготовки презентаций. Разделы этого курса расширяют изучаемые в курсе информатики 6 класса темы за счет использования практических и проектных работ.

Основной целью является развитие практических умений использования офисных программ для обработки текстовой информации в учебной деятельности, в том числе для подготовки презентаций выполненных проектных работ. Сформированные умения и навыки будут востребованы при изучении практически всех предметов основной образовательной программы в основной школе.

Систематическое овладение азами информатики невозможно без решения логических задач. Решение задач – практическое искусство; научиться ему можно, только подражая хорошим образцам и постоянно практикуясь. Мышление начинается там, где нужно решить ту или иную задачу. Задача будит мысль учащегося, активизирует его мыслительную деятельность. Решение задач считается гимнастикой ума.

Задачи программы

1. расширить спектр умений использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения и передачи различных

видов информации (работа с текстом и графикой в среде соответствующих редакторов);

2. создать условия для овладения способами и методами освоения новых инструментальных средств, формирования умений и навыков самостоятельной работы;
 3. воспитать стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;
- развитие познавательных способностей и общеучебных умений и навыков информационно-логического характера.

Курс изучается в 5-6 классе по одному часу в неделю. Всего 78 ч. Сформулированные цели и задачи реализуются через достижение образовательных результатов.

Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения курса

В ходе изучения курса в основном формируются и получают *развитие метапредметных результатов*, такие как:

- владение основными универсальными умениями информационного характера: постановка и формулирование проблемы; поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска; структурирование и визуализация информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий; самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера;
- ИКТ-компетентность - широкий спектр умений и навыков использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации (работа с текстом, гипертекстом, звуком и графикой в среде соответствующих редакторов; поиск информации в компьютерных сетях);
- владение основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми: умение правильно, четко и однозначно сформулировать мысль в понятной собеседнику форме; умение осуществлять в коллективе совместную информационную деятельность, в частности при выполнении проекта; умение выступать перед аудиторией, представляя ей результаты своей работы с помощью средств ИКТ; использование коммуникационных технологий в учебной деятельности и повседневной жизни.

Развитие личностных результатов:

1. формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию;
- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста, взрослыми в процессе образовательной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности.

В части *развития предметных результатов* наибольшее влияние изучение курса оказывает на:

- формирование информационной и алгоритмической культуры;
- формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации; развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;
- формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете.

Контроль и оценка планируемых результатов.

По окончании обучения учащиеся должны демонстрировать третий уровень результатов – получение опыта самостоятельного общественного действия, а именно:

1. применять сформированные умения и навыки работы на компьютере в практической деятельности и повседневной жизни.
2. уметь самостоятельно осуществлять творческие проекты.
3. создание банка данных детских работ (статей, рисунков, презентаций) для использования в учебно-воспитательном процессе.
4. знать алгоритмы решения различных логических задач.

Для отслеживания результатов предусматриваются в следующие **виды контроля:**

анкетирование, тестирование, написание и иллюстрирование статей (с использованием редакторов WORD, POINT), редактирование текстов, создание презентаций (в POWERPOINT), конкурсы работ учащихся, выставки, конференции, презентации и т.д. Теоретические знания оцениваются через участие во внеклассных мероприятиях, различных олимпиадах, конкурсах, марафонах.

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ С УКАЗАНИЕМ ФОРМ ОРГАНИЗАЦИИ И ОСНОВНЫХ ВИДОВ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Структура содержания внеурочной деятельности по курсу «Мир информатики» в 5–6 классах основной школы может быть определена следующими укрупнёнными тематическими блоками (разделами):

- информация вокруг нас;
- информационные технологии;
- информационное моделирование;
- алгоритмика.

Раздел 1. Информация вокруг нас

Информация и информатика. Как человек получает информацию. Виды информации по способу получения.

Хранение информации. Память человека и память человечества. Носители информации.

Передача информации. Источник, канал, приёмник. Примеры передачи информации. Электронная почта.

Код, кодирование информации. Способы кодирования информации. Метод координат.

Формы представления информации. Текст как форма представления информации. Табличная форма представления информации. Наглядные формы представления информации.

Обработка информации. Разнообразие задач обработки информации. Изменение формы представления информации. Систематизация информации. Поиск информации. Получение новой информации. Преобразование информации по заданным правилам. Черные ящики. Преобразование информации путем рассуждений. Разработка плана действий и его запись. Задачи на переливания. Задачи на переправы.

Информация и знания. Чувственное познание окружающего мира. Абстрактное мышление. Понятие как форма мышления.

Раздел 2. Информационные технологии

Компьютер – универсальная машина для работы с информацией. Техника безопасности и организация рабочего места.

Основные устройства компьютера, в том числе устройства для ввода информации (текста, звука, изображения) в компьютер.

Компьютерные объекты. Программы и документы. Файлы и папки. Основные правила именования файлов.

Элементы пользовательского интерфейса: рабочий стол; панель задач. Мышь, указатель мыши, действия с мышью. Управление компьютером с помощью мыши. Компьютерные меню. Главное меню. Запуск программ. Окно программы и его компоненты. Диалоговые окна. Основные элементы управления, имеющиеся в диалоговых окнах.

Ввод информации в память компьютера. Клавиатура. Группы клавиш. Основная позиция пальцев на клавиатуре.

Текстовый редактор. Правила ввода текста. Слово, предложение, абзац. Приёмы редактирования (вставка, удаление и замена символов). Фрагмент. Перемещение и удаление фрагментов. Буфер обмена. Копирование фрагментов. Проверка правописания, расстановка переносов. Форматирование символов (шрифт, размер, начертание, цвет). Форматирование абзацев (выравнивание, отступ первой строки, междустрочный интервал и др.). Создание и форматирование списков. Вставка в документ таблицы, ее форматирование и заполнение данными.

Компьютерная графика. Простейший графический редактор. Инструменты графического редактора. Инструменты создания простейших графических объектов. Исправление ошибок и внесение изменений. Работа с фрагментами: удаление, перемещение, копирование. Преобразование фрагментов. Устройства ввода графической информации.

Мультимедийная презентация. Описание последовательно развивающихся событий (сюжет). Анимация. Возможности настройки анимации в редакторе презентаций. Создание эффекта движения с помощью смены последовательности рисунков.

Раздел 3. Информационное моделирование

Объекты и их имена. Признаки объектов: свойства, действия, поведение, состояния. Отношения объектов. Разновидности объектов и их классификация. Состав объектов. Системы объектов.

Модели объектов и их назначение. Информационные модели. Словесные информационные модели. Простейшие математические модели.

Табличные информационные модели. Структура и правила оформления таблицы. Простые таблицы. Табличное решение логических задач.

Вычислительные таблицы. Графики и диаграммы. Наглядное представление о соотношении величин. Визуализация многорядных данных.

Многообразие схем. Информационные модели на графах. Деревья.

Раздел 4. Алгоритмика

Понятие исполнителя. Неформальные и формальные исполнители. Учебные исполнители (Черепашка, Кузнечик, Водолей и др.) как примеры формальных исполнителей. Их назначение, среда, режим работы, система команд. Управление исполнителями с помощью команд и их последовательностей.

Что такое алгоритм. Различные формы записи алгоритмов (нумерованный список, таблица, блок-схема). Примеры линейных алгоритмов, алгоритмов с ветвлениями и повторениями (в повседневной жизни, в литературных произведениях, на уроках математики и т.д.).

Составление алгоритмов (линейных, с ветвлениями и циклами) для управления исполнителями Чертёжник, Водолей и др.

III. УЧЕБНО – ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

5 класс (34 часа)

№	Тема занятия	Количество часов		
		Всего часов	Теория	Практика
1.	Цели изучения курса информатики. Информация вокруг нас. Техника безопасности и организация рабочего места.	1	1	
2.	Компьютер – универсальная машина для работы с информацией	1	1	
3.	Ввод информации в память компьютера. Клавиатура. Практическая работа №1 «Вспоминаем клавиатуру»	1		1
4.	Управление компьютером. Практическая работа №2 «Вспоминаем приёмы управления компьютером»	1		1
5.	Хранение информации. Практическая работа №3 «Создаём и сохраняем файлы»	1		1
6.	Передача информации.	1	1	
7.	Электронная почта. Практическая работа №4 «Работаем с электронной почтой»	1		1
8.	В мире кодов. Способы кодирования информации	1	1	
9.	Метод координат.	1	1	
10.	Текст как форма представления информации. Компьютер – основной инструмент подготовки текстов	1	1	
11.	Основные объекты текстового документа. Ввод текста. Практическая работа №5 «Вводим текст»	1		1
12.	Редактирование текста. Практическая работа №6 «Редактируем текст»	1		1
13.	Текстовый фрагмент и операции с ним. Практическая работа №7 «Работаем с фрагментами текста»	1		1
14.	Форматирование текста. Практическая работа №8 «Форматируем текст»	1		1

№	Тема занятия	Количество часов		
		Всего часов	Теория	Практика
15.	Представление информации в форме таблиц. Структура таблицы. Практическая работа №9 «Создаём простые таблицы» (задания 1 и 2)	1		1
16.	Табличное решение логических задач. Практическая работа №9 «Создаём простые таблицы» (задания 3 и 4)	1		1
17.	Разнообразие наглядных форм представления информации	1	1	
18.	Диаграммы. Практическая работа №10 «Строим диаграммы»	1		1
19.	Компьютерная графика. Графический редактор Paint Практическая работа №11 «Изучаем инструменты графического редактора»	1		1
20.	Преобразование графических изображений Практическая работа №12 «Работаем с графическими фрагментами»	1		1
21.	Создание графических изображений. Практическая работа №13 «Планируем работу в графическом редакторе»	1		1
22.	Разнообразие задач обработки информации. Систематизация информации	1	1	
23.	Списки – способ упорядочивания информации. Практическая работа №14 «Создаём списки»	1		1
24.	Поиск информации. Практическая работа №15 «Ищем информацию в сети Интернет»	1		1
25.	Кодирование как изменение формы представления информации	1	1	
26.	Преобразование информации по заданным правилам. Практическая работа №16 «Выполняем вычисления с помощью программы Калькулятор»	1		1
27.	Преобразование информации путём рассуждений	1	1	
28.	Разработка плана действий. Задачи о переправах.	1	1	
29.	Табличная форма записи плана действий. Задачи о переливаниях	1	1	

№	Тема занятия	Количество часов		
		Всего часов	Теория	Практика
30.	Создание движущихся изображений. Практическая работа №17 «Создаём анимацию» (задание 1).	1		1
31.	Создание анимации по собственному замыслу. Практическая работа №17 «Создаём анимацию» (задание 2).	1		1
32.	Выполнение итогового мини-проекта. Практическая работа №18 «Создаем слайд-шоу»	1		1
33.	Итоговое тестирование	1		1
34.	Резерв учебного времени	1		1
	Итого:	34	12	22

6 класс (34часа)

№	Тема занятия	Количество часов		
		Всего часов	Теория	Практика
1.	Цели изучения курса информатики. Техника безопасности и организация рабочего места. Объекты окружающего мира	1	1	
2.	Объекты операционной системы. Практическая работа №1 «Работаем с основными объектами операционной системы»	1		1
3.	Файлы и папки. Размер файла. Практическая работа №2 «Работаем с объектами файловой системы»	1		1
4.	Разнообразие отношений объектов и их множеств. Отношения между множествами. Практическая работа №3 «Повторяем возможности графического редактора – инструмента создания графических объектов» (задания 1–3)	1		1
5.	Отношение «входит в состав». Практическая работа №3 «Повторяем возможности графического редактора – инструмента создания графических объектов» (задания 5–6)	1		1
6.	Разновидности объекта и их классификация.	1	1	
7.	Классификация компьютерных объектов. Практическая работа №4 «Повторяем возможности текстового процессора – инструмента создания текстовых объектов»	1		1
8.	Системы объектов. Состав и структура системы. Практическая работа №5 «Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора» (задания 1–3)	1		1
9.	Система и окружающая среда. Система как черный ящик. Практическая работа №5 «Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора» (задания 4–5)	1		1
10.	Персональный компьютер как система. Практическая работа №5 «Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора» (задание 6)	1		1

№	Тема занятия	Количество часов		
		Всего часов	Теория	Практика
11.	Способы познания окружающего мира. Практическая работа №6 «Создаем компьютерные документы»	1		1
12.	Понятие как форма мышления. Как образуются понятия. Практическая работа №7 «Конструируем и исследуем графические объекты» (задание 1)	1		1
13.	Определение понятия. Практическая работа №7 «Конструируем и исследуем графические объекты» (задания 2, 3)	1		1
14.	Информационное моделирование как метод познания. Практическая работа №8 «Создаём графические модели»	1		1
15.	Знаковые информационные модели. Словесные (научные, художественные) описания. Практическая работа №9 «Создаём словесные модели»	1		1
16.	Математические модели. Многоуровневые списки. Практическая работа №10 «Создаём многоуровневые списки»	1		1
17.	Табличные информационные модели. Правила оформления таблиц. Практическая работа №11 «Создаем табличные модели»	1		1
18.	Решение логических задач с помощью нескольких таблиц. Вычислительные таблицы. Практическая работа №12 «Создаем вычислительные таблицы в текстовом процессоре»	1		1
19.	Графики и диаграммы. Наглядное представление процессов изменения величин и их соотношений. Практическая работа №12 «Создаём информационные модели – диаграммы и графики» (задания 1–4)	1		1
20.	Создание информационных моделей – диаграмм. Выполнение мини-проекта «Диаграммы вокруг нас»	1		1

№	Тема занятия	Количество часов		
		Всего часов	Теория	Практика
21.	Многообразие схем и сферы их применения. Практическая работа №14 «Создаём информационные модели – схемы, графы, деревья» (задания 1, 2, 3)	1		1
22.	Информационные модели на графах. Использование графов при решении задач. Практическая работа №14 «Создаём информационные модели – схемы, графы, деревья» (задания 4 и 6)	1		1
23.	Что такое алгоритм. Работа в среде виртуальной лаборатории «Переправы»	1	1	
24.	Исполнители вокруг нас. Работа в среде исполнителя Кузнечик	1	1	
25.	Формы записи алгоритмов. Работа в среде исполнителя Водолей	1	1	
26.	Линейные алгоритмы. Практическая работа №15 «Создаем линейную презентацию»	1	1	
27.	Алгоритмы с ветвлениями. Практическая работа №16 «Создаем презентацию с гиперссылками»	1		1
28.	Алгоритмы с повторениями. Практическая работа №16 «Создаем циклическую презентацию»	1		1
29.	Исполнитель Чертежник. Пример алгоритма управления Чертежником. Работа в среде исполнителя Чертежник	1	1	
30.	Использование вспомогательных алгоритмов. Работа в среде исполнителя Чертежник	1	1	
31.	Алгоритмы с повторениями для исполнителя Чертежник. Работа в среде исполнителя Чертежник	1		1
32.	Обобщение и систематизации изученного по теме «Алгоритмика»	1	1	
33-34.	Выполнение и защита итогового проекта.	1		1
	Итого:	34	9	25

Контрольно-измерительный материал
Итоговое тестирование 5 класс

A1. Закончите предложение: «Знания, получаемые вами в школе, сведения, которые вы черпаете из книг, телепередач, слышите по радио или от людей, с которыми общаетесь, называются...»

2. Новости
3. Информация
4. Сообщения
5. Чувства

A2. Укажите какой вид информации лишней:

5. Текстовая
6. Графическая
7. Буквенная
8. Числовая

A3. Закончите предложение: «Кодом называется...»

1. Набор цифр
2. Система условных знаков для представления информации
3. Переход от одной формы представления информации к другой
4. Алфавит

A4. Мальчик заменил каждую букву своего имени её номером в алфавите. Получилось 18 21 19 13 1 15. Как зовут мальчика?

1. Андрей
2. Роберт
3. Виктор
4. Руслан

A5. Закончи предложение: «Любое словесное высказывание, напечатанное, написанное или существующее в устной форме называется...»

4. Фраза
5. Слово
6. Текст
7. Диалог

A6. Используют для представления и обработки однотипной информации. Состоит из столбцов и строк.

1. Таблица
2. Схема
3. Диаграмма
4. График

A7. Укажите недостающее понятие: Человек – мозг = компьютер - ...

1. Мышь
2. Процессор
3. Сканер
4. Монитор

A8. Продолжите ряд: микрофон, сканер, мышь,...

1. Системный блок

2. Монитор
3. Клавиатура
4. Принтер

A9. После выключения компьютера пропадает информация, находящаяся на

1. В оперативной памяти
2. На жестком диске
3. На флешке
4. На компакт – диске

A10. К графическим редакторам относится программа:

1. Блокнот
2. Paint
3. PowerPoint
4. WordPad

A11. Укажите лишнее понятие

1. Карандаш
2. Распылитель
3. Заливка
4. Фломастер

A12. Продолжите ряд: прямоугольник, эллипс, скруглённый многоугольник,...

1. Круг
2. Трапеция
3. Многоугольник
4. Треугольник

A13. Какая единица измерения информации является наибольшей?

1. Килобайт
2. Мегабайт
3. Байт
4. Гигабайт

A14. Для вывода текстовой информации на бумагу служит...

1. Монитор
2. Сканер
3. Принтер
4. Клавиатура

A15. Для удаления символа, расположенного справа от курсора можно клавишей

1. Enter
2. Delete
3. Shift
4. CapsLock

A16. Известны координаты точек А(6,7), Б(3,4), В(3,10), Г(6,9), Д(12,9),Е(12,7), Ж(15,10), З(15,4), И(12,5), К(6,5). Полученные точки соедините в следующей последовательности:

А-Б-В-А- Г- Д-Е-Ж-З-Е-И-К-А

Список используемой литературы

1. Босова Л.Л. Информатика: учебник для 5 класса. – М.: БИНОМ, Лаборатория знаний, 2013 (в электронном виде)
2. Босова Л.Л. Информатика: учебник для 6 класса. – М.: БИНОМ, Лаборатория знаний, 2013 (в электронном виде)