

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Большемурашкинская средняя школа»

**ПРИНЯТО**

на заседании педагогического

Совета:

Протокол педсовета № 1 от

30.08.2024

**УТВЕРЖДЕНО**

приказом МБОУ

Большемурашкинская СШ

№ 342-0 от 30.08.2024

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**  
внеурочной деятельности  
**Цифровая грамотность**  
для учащихся 5-х классов

## Пояснительная записка

В современном мире людям приходится иметь дело с огромными потоками самых разнообразных сведений, новостей, данных и сообщений.

Учащиеся 5-х классов принимают участие в научно-исследовательских конференциях, где при защите проектов необходимо так преподнести информацию, чтобы слушатели могли понять и оценить её значимость и необходимость. Чтобы донести до окружающих подобную информацию, необходимо создать качественную презентацию, которая поможет продемонстрировать всем заинтересованным лицам свои идеи и достичь, в конечном счете, требуемых результатов.

На сегодняшний день одним из самых удобных, функциональных и в тоже время доступных средств подготовки и проведения презентаций является программа Power Point.

Таким образом, актуальность введения кружка «Цифровая грамотность» становится необходимостью, продиктованной временем.

Пользоваться информационными средствами, уметь работать с информацией так же необходимо, как читать, писать и считать. Еще недавно работа с информационными ресурсами была простой, неавтоматизированной. Сегодня требуется умение быстро находить нужную информацию, оперативно ее обрабатывать, передавать, хранить и уметь представить информацию окружающим.

**Цель программы:** овладение навыками работы на компьютере, умением работать с различными видами информации и освоение основ проектно-творческой деятельности в программе Microsoft Office PowerPoint.

### **Задачи программы:**

- овладение умением работать с различными видами информации, в т.ч. графической, текстовой, звуковой, приобщении к проектно-творческой деятельности.
- освоение системы базовых знаний, отражающих вклад информатики в формирование современной научной картины мира, роль информационных процессов в обществе;

- овладение умениями применять, анализировать, преобразовывать информационные модели реальных объектов и процессов, используя при этом информационные и коммуникационные технологии (ИКТ), в том числе при изучении других школьных дисциплин;
- развитие познавательных интересов, интеллектуальных и творческих способностей;
- приобретение опыта использования информационных технологий в индивидуальной и коллективной учебной и познавательной, в том числе проектной деятельности;
- развивать коммуникативную компетентность через парную и групповую работу;
- освоение первоначальных навыков приемов работы в редакторах Paint, Word, Power Point;

### **Общая характеристика кружка внеурочной деятельности**

Современному школьнику необходимо умение оперативно и качественно работать с информацией, привлекая для этого современные средства и методы.

Учащиеся получают возможность научиться готовить доклады, участвовать в конференциях, грамотно оформлять свои работы и уметь кратко излагать свои мысли.

Введение учебного материала по созданию презентаций (Microsoft Office PowerPoint — программа для создания и проведения презентаций) дает возможность учащимся познакомиться с новыми направлениями развития средств информационных технологий и получить практические навыки создания электронных презентаций.

В процессе обучения школьники учатся участвовать в совместной деятельности: договариваться, обсуждать, приходить к общему мнению, распределять обязанности по поиску информации, проявлять инициативу и самостоятельность.

Содержание программы позволяет развивать и организационные умения:

- планировать этапы предстоящей работы, определять последовательность учебных действий;
- осуществлять контроль и оценку их правильности, поиск путей преодоления ошибок;
- освоить знания, составляющих начала представлений об информационной картине мира, информационных процессах и информационной культуре;
- овладеть умением использовать компьютерную технику как практический инструмент для работы с информацией в учебной деятельности и повседневной жизни;
- воспитать интерес к информационной и коммуникативной деятельности, этическим нормам работы с информацией;
- подготовить учащихся к эффективному использованию информационных технологий в учебной и практической деятельности, развитие творческого потенциала учащихся, подготовка к проектной деятельности.

### **Описание места кружка внеурочной деятельности в учебном плане**

В учебном плане школы на изучение программы «Цифровая грамотность» в 5-х классах отводится 1 час в неделю.

Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения

программы «Цифровая грамотность», 5 класс

**Личностными** результатами изучения курса «Цифровая грамотность» является формирование следующих умений:

- готовность ученика целенаправленно использовать знания в учении и в повседневной жизни;
- критическое отношение к информации и избирательность её восприятия;
- уважение к информации о частной жизни и информационным результатам других людей;

- осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий с жизненными ситуациями;
- начало профессионального самоопределения, ознакомление с миром профессий, связанных с информационными и коммуникационными технологиями.

**Метапредметными** результатами обучающихся являются:

- освоение способов решения проблем творческого характера в жизненных ситуациях;
- формирование умений ставить цель - создание творческой работы, планировать достижение этой цели, создавать вспомогательные эскизы в процессе работы;
- оценивание получающегося творческого продукта и соотнесение его с изначальным замыслом, выполнение по необходимости коррекции либо продукта, либо замысла.
- использование средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных, познавательных и творческих задач.
- умение моделировать - решать учебные задачи с помощью знаков (символов), планировать, контролировать и корректировать ход решения учебной задачи;
- определять цель деятельности на уроке с помощью учителя и самостоятельно;
- обнаруживать и формулировать учебную проблему совместно с учителем;
- высказывать свою версию, предлагать способ её проверки;
- работая по предложенному плану, использовать необходимые средства.
- планирование последовательности шагов алгоритма для достижения цели;
- поиск ошибок в плане действий и внесение в него изменений.
- установление причинно-следственных связей;
- построение логической цепи рассуждений.

- аргументирование своей точки зрения на выбор оснований и критериев при выделении признаков, сравнении и классификации объектов;
- признание возможности существования различных точек зрения и права каждого иметь свою точку зрения.

### **Предметные результаты**

В результате изучения материала, **обучающиеся должны знать:**

- правила поведения при работе с компьютером;
- основы построения алгоритмов;
- приемы работы в редакторах Paint, Word, Power Point;
- основы работы в сети Internet;

В результате изучения материала, **обучающиеся должны уметь:**

- составлять рисунки с применением функций графического редактора;
- работать в редакторах Paint, Word, Power Point;
- искать, находить и сохранять тексты, найденные с помощью поисковых систем;
- искать, находить и сохранять изображения, найденные с помощью поисковых систем;
- представить творческий материал в виде презентации;

## Содержание программы

### «Цифровая грамотность», 5 класс (34ч).

**Техника безопасности при работе на компьютере. Компьютер – универсальное вычислительное устройство, работающее по программе (1ч)**

Правила соблюдения правил поведения в компьютерном кабинете, при работе с персональным компьютером.

#### **Программы для компьютеров. Файлы и папки (1ч)**

Некоторые устройства и возможности персональных компьютеров – сказка «Компьютерная школа». Возможности персонального компьютера. Применение персонального компьютера.

#### **Сеть Интернет. Правила безопасного поведения в Интернете. Поиск информации (2ч)**

Способы компьютерного поиска информации: просмотр подобранной по теме информации, поиск файлов с помощью файловых менеджеров, использование средств поиска в электронных изданиях, использование специальных поисковых систем. Поисковые системы в сети Интернет. Сохранение результатов поиска. Поиск изображений. Сохранение найденных изображений.

#### **Информация в жизни человека. Алгоритмы и исполнители (2ч)**

Знакомство с алгоритмом, основными типами алгоритмов, формами записи алгоритмов

#### **Работа в среде программирования (3ч)**

Знакомство с программой КУМИР. Работа с исполнителями Водолей, Кузнечик, Чертежник.

**Графический редактор Paint (7ч)** Знакомство с графическим редактором, его основными возможностями, инструментарием программы. Меню программы. Составление рисунков на заданные темы.

**Текстовый редактор Word (5ч)** Знакомство с текстовым редактором Word. Меню программы, основные возможности. Работа в программе Word. Работа с клавиатурным тренажером. Набор текста. Редактирование текста.

#### **Программа Microsoft Power Point (10ч)**

Какими свойствами обладают объекты PowerPoint. Создание презентации. Работа со слайдами. Операции со слайдами. Вставка графических объектов. Вставка картинок. Вставка диаграмм, создание диаграмм. Вставка таблиц из WORD. Добавление в слайды эффектов анимации. Эффекты анимации для смены слайдов. Эффекты анимации для объектов презентации. Настройка анимации. Управление презентацией. Работа с сортировщиком слайдов. Настройка времени перехода слайдов. Ручной просмотр. Автоматический переход. Режим докладчика. Вставка в слайды гиперссылок. Управляющие кнопки. Настройка действия. Создание управляющих кнопок средствами программы. Настройка гиперссылки на другие файлы. Добавление в презентацию аудио и видеоинформации.

### **Проектная деятельность (3ч)**

Самостоятельная творческая работа учащихся над индивидуальным тематическим проектом. Создание собственной презентации. Защита проектов.

### **Материально-техническое обеспечение кружка внеурочной деятельности**

Для работы в кабинете есть интерактивная панель, 15 ноутбуков для учащихся, 1 ноутбук для учителя, многофункциональное печатающее устройство.



## Календарно - тематическое планирование

№ п/п	тема	Практическая работа	Кол-во часов
1	Правила соблюдения правил поведения в компьютерном кабинете, при работе с персональным компьютером.	Составление правил работы за компьютером	1
2	Некоторые устройства и возможности персональных компьютеров. Программное обеспечение компьютера	Игра «Найди основные устройства компьютера»	1
3	Сеть Интернет. Правила безопасного поведения в Интернете.	Знакомство с браузерами и поисковыми системами	1
4	Поиск информации в Интернете. Основные правила и приемы поиска. Источники информации для компьютерного поиска. Способы компьютерного поиска информации	Поиск в Интернете информации на заданную тему	1
5	Информация в жизни человека		1
6	Алгоритмы и исполнители		1
7	Работа в среде программирования Кумир. Исполнитель ВОДОЛЕЙ	Решение задач в программе	1
8	Работа в среде программирования Кумир. Исполнитель КУЗНЕЧИК	Решение задач в программе	1
9	Работа в среде программирования Кумир. Исполнитель ЧЕРТЕЖНИК	Решение задач в программе	1
10	Знакомство с графическим редактором Paint. Работа в программе Paint. Меню, палитра, панель инструментов	Работа в программе, сохранение выполненной работы в файле, открытие файла для продолжения работы	1
11	Графический редактор Paint. Раскрашивание.	Раскрашивание готовых образцов рисунков.	1
12	Графический редактор Paint. Инструменты художника	Работа в программе Paint	1

13	Графический редактор Paint. Инструменты чертежника	Работа в программе Paint	1
14	Графический редактор Paint. Выполнение преобразований (наклон, поворот)	Работа в программе Paint	1
15	Графический редактор Paint. Выполнение надписей	Работа в программе Paint	1
16	Графический редактор Paint. Итоговая работа	Работа в программе Paint	1
17	Текстовый редактор Word . Первое знакомство. Вызов программы.	Создание документа. Ввод текста, перемещение курсора. Сохранение документа.	1
18	Текстовый редактор Word. Клавиатура. Основные клавиши. Работа с клавиатурным тренажером. Набор текста.	Работа с клавиатурным тренажером.	1
19	Текстовый редактор Word. Удаление символов, перенос строк, «горячие клавиши»	Работа в программе Word	1
20	Текстовый редактор Word. Создание таблиц	Работа в программе Word	1
21	Текстовый редактор Word. Создание списков	Работа в программе Word	1
22	Знакомство с программой Microsoft Office PowerPoint. Запуск программы и завершение работы PowerPoint.Создание и удаление слайдов. Макет слайда	Запуск работы и завершение работы PowerPoint.	1
23	Контекстное меню. Программа Microsoft PowerPoint.	Работа в программе PowerPoint	1
24	Первые действия с презентациями	Работа в программе PowerPoint	1
25	Основные элементы интерфейса программы PowerPoint.	Работа в программе PowerPoint . Создание простой презентации на основе шаблона.	1
26	Панели инструментов: стандартная, форматирование, рисование.	Работа с панелью инструментов	1

27	Способы создания презентаций. Типы презентаций.	Сходства и отличия разных способов создания презентаций	1
28	Создание новой презентации на основе предлагаемой структуры	Создание новой презентации на основе предлагаемой структуры	1
29	Работа со слайдами. Операции со слайдами. Оригинальные цветовые решения.	Оформление дизайна слайда	1
30	Вставка графических объектов в презентацию. Вставка автофигур в презентацию. Вставка картинок	Знакомство с графическими объектами. Увеличение размеров. Создание прозрачного фона. Работа с автофигурами: способы заливки, размер и положение, формат фигуры. Работа с картинками: форма, границы, эффекты	1
31	Эффекты анимация для смены слайдов. Эффекты анимации для объектов презентации. Добавление эффектов анимации для объектов презентации	Применение эффектов анимации для смены слайдов. Настройка анимации объектов презентации	1
32	Самостоятельная творческая работа учащихся над индивидуальным тематическим проектом	Практическая работа в сочетании с письменной (компьютеризованной) частью	1
33	Создание собственной презентации. Выбор темы проекта, проблемного вопроса. Составление плана проведения проекта.	Практическая работа в сочетании с письменной (компьютеризованной) частью	1
34	Защита проектов «Путешествие в мир презентаций». Итоговая рефлексия	Практическая работа в сочетании с письменной (компьютеризованной) частью	1

## Список литературы

1. Агеева, И. Д. Занимательные материалы по информатике и математике [Текст]: Методическое пособие/ И. Д. Агеева.– М.: ТЦ Сфера, 2006. – 240 с. (Игровые методы обучения).
2. Бородин, М. Н. Программы для общеобразовательных учреждений [Текст]: Информатика. 2-11 классы / Составитель М. Н. Бородин. – 4-е изд. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2007. – 448 с.
3. Залогова Л.А. Компьютерная графика [Текст]: Элективный курс: Практикум/Л.А.Залогова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2005. – 245 с., 16 с. Ил.: ил.Гринберг А.Д., Гринберг С. Цифровые изображения. — Минск, ООО Попурри, 1997.
4. Кларк Т.М. Фильтры для PhotoShop [Текст]: Спецэффекты и дизайн/ Т.М. Кларк — М.; СПб.; Киев: ДИАЛЕКТИКА, 1999.
5. Коненкина Г. Кроссворды, ребусы, головоломки [Текст]: Книга игр для детей /сост. Г. Коненкина. – М.: Астрель,2003. – 192 с.
6. Ковалько В. И. Здоровьесберегающие технологии: школьник и компьютер: 1-4 классы [Текст]/В. И. Ковалько. – М.: ВАКО, 2007. – 304 с.
7. Корриган Дж. Компьютерная графика [Текст]/ Дж. Корриган. — М.: ЭНТРОП, 1995.
8. Кравцов С. С., Ягодина, Л. А. Компьютерные игровые программы как средство стабилизации эмоционального состояния дошкольников [Текст]/С. С. Кравцов, Л. А. Ягодина//Информатика. – 2006. - №12.
9. Леонов В.П. Персональный компьютер [Текст]: Карманный справочник/ В.П. Лньеонов. – М.: ОЛМА-ПРЕСС, 2004. – 928 с.
10. Симонович, С.В., Евсеев Г.А., Алексеев А.Г., Общая информатика [Текст]: Учебное пособие для средней школы/С.В. Симонович. - М.: АСТ-ПРЕСС КНИГА: Инфорком-Пресс,2002-592 с.