

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.