

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

**Министерство образования и науки Республики Коми**

**Администрация муниципального округа «Инта» Республики Коми**

**МБОУ «Лицей № 1 г. Инты»**

**РАССМОТРЕНО**

педагогическим советом  
МБОУ «Лицей № 1 г. Инты»  
Протокол № 1 от 30.08.2024 г.

**УТВЕРЖДЕНО**

Директор МБОУ «Лицей № 1 г. Инты»  
Н.А. Веренич  
приказ МБОУ «Лицей № 1 г. Инты»  
№ 255 от 30.08.2024 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

**ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕГО ОБРАЗОВАНИЯ**

**«Компьютерный специалист»**

для обучающихся 5-7 классов

## Пояснительная записка

Наше время можно назвать временем информатизации общества. Одним из важнейших аспектов деятельности человека становится умение оперативно и качественно работать с информацией, привлекая для этого современные средства и методы. Поэтому специалистам практически любой отрасли необходимо уметь работать на компьютере, иметь навыки работы с современным программным обеспечением. Программа кружка «Компьютерный специалист» позволяет на практике познакомить школьников с основами компьютерных технологий, подготовить их к жизни и работе в условиях информационно развитого общества. В возрасте 11-13 лет ребенок, как правило, увлекается рисованием и поэтому освоение приемов работы с графическим редактором Paint дается ему легко и просто. Обучающиеся 5-7 классов класса уже должны уметь формулировать свои мысли, высказывать их в этом им помогут текстовые редакторы.

**Направленность программы** – естественнонаучная.

### **Актуальность программы**

Актуальность данной дополнительной образовательной программы заключается в том, что интерес к изучению новых технологий у подрастающего поколения и у родительской общественности появляется в настоящее время уже в дошкольном и раннем школьном возрасте. Поэтому сегодня, выполняя социальный заказ общества, система дополнительного образования должна решать новую проблему – подготовить подрастающее поколение к жизни, творческой и будущей профессиональной деятельности в высокоразвитом информационном обществе.

### **Отличительные особенности программы**

Программа предусматривает включение задач и заданий, трудность которых определяется не столько содержанием, сколько новизной и необычностью ситуации. Это способствует появлению личностной компетенции, формированию умения работать в условиях поиска, развитию сообразительности, любознательности. Создание на занятиях ситуаций активного поиска, предоставление возможности сделать собственное «открытие», знакомство с оригинальными путями рассуждений, позволят обучающимся реализовать свои возможности, приобрести уверенность в своих силах.

### **Адресат программы**

Кружок «Компьютерный специалист» предназначен для учащихся 5-7 классов, которые изучают базовый курс информатики. Программа кружка рассчитана на 34 часа (1 час в неделю). Программа составлена таким образом, чтобы получить, расширить и усовершенствовать знания, умения и навыки школьников, в области информатики.

Программа дополнительного образования предусматривает проведение занятий в групповой форме. Вид занятий – практическая работа на компьютере.

**Цель данной программы** – формирования элементов компьютерной грамотности, коммуникативных умений младших школьников с применением групповых форм организации занятий и использованием современных средств обучения.

### **Основные задачи программы:**

- помощь детям в изучении использования компьютера как инструмента для работы в дальнейшем в различных отраслях деятельности;
- помощь в преодолении боязни работы с техникой, в т.ч. решение элементарных технических вопросов;
- изучение принципов работы наиболее распространенных операционных систем;
- помощь в изучении принципов работы с основными прикладными программами;
- творческий подход к работе за компьютером (более глубокое и полное изучение инструментов некоторых прикладных программ);
- развитие умственных и творческих способностей учащихся;
- адаптация ребенка к компьютерной среде;
- овладение основами компьютерной грамотности;
- использование на практике полученных знаний в виде рефератов, докладов, программ, решение поставленных задач.

## **СОДЕРЖАНИЕ ОБУЧЕНИЯ**

### **Раздел 1 «Основы компьютерной графики» (15 часов)**

#### **Тема 1. Обучение работе на компьютере (2 часа)**

Назначение основных устройств компьютера. Правила работы за компьютером. Назначение объектов компьютерного рабочего стола. Понятие компьютерного меню. Освоение технологии работы с меню.

#### **Тема 2. Освоение среды графического редактора Paint (2 часа)**

Что такое компьютерная графика. Основные возможности графического редактора Paint по созданию графических объектов. Панель Палитра. Панель Инструменты. Настройка инструментов рисования. Создание рисунков с помощью инструментов.

#### **Тема 3. Редактирование рисунков (2 часа)**

Понятие фрагмента рисунка. Технология выделения и перемещения фрагмента рисунка. Сохранение рисунка на диске. Понятие файла. Открытие файла с рисунком.

#### **Тема 4. Точные построения графических объектов (3 часа)**

Геометрические инструменты. Использование клавиши shift при построении прямых, квадратов, окружностей. Редактирование графического объекта по пикселям. Понятие пиктограммы.

#### **Тема 5. Преобразование рисунка (2 часа)**

Отражения и повороты. Наклоны. Сжатия и растяжения рисунка.

#### **Тема 6. Конструирование из мозаики (4 часа)**

Понятие типового элемента мозаики. Понятие конструирования. Меню готовых форм – плоских и объемных. Конструирование с помощью меню готовых форм.

### **Раздел 2 «Изучаем текстовые редакторы» (9 часов)**

#### **Тема 7. Общая характеристика текстового процессора (1 час)**

История обработки текстовых документов. Назначение текстового редактора. Назначение Основного меню. Команды Основного меню текстового редактора. Технология ввода текста.

#### **Тема 8. Текстовый редактор Блокнот (2 часа)**

Набор и редактирование текста. Вставка, удаление и замена символов. Вставка и удаление пустых строк. Действие с фрагментом текста: выделение, копирование, удаление, перемещение.

#### **Тема 9. Текстовый редактор WordPad (3 часа)**

Оформление абзаца и заголовка. Изменение размера и начертание шрифта. Метод выравнивания. Панель форматирования. Форматирование абзаца. Ввод и загрузка текста. Нумерованные и маркированные списки.

#### **Тема 10. Текстовый редактор Microsoft Word (3 часа)**

Объекты текстового документа и их параметры. Способы выделения объектов текстового документа. Форматирование текста. Оформление текста в виде таблицы и печать документа. Включение в текстовый документ графических объектов.

Выполнение практических работ по изученному материалу.

### **Раздел 3 «Создание презентаций в среде PowerPoint» (10 часов)**

#### **Тема 11. Назначение приложения Power Point (5 часов)**

Возможности и область использования приложения PowerPoint. Типовые объекты презентации. Группы инструментов среды PowerPoint. Запуск и настройка приложения PowerPoint. Назначение панелей инструментов.

#### **Тема 12. Базовая технология создания презентаций (3 часа)**

Выделение этапов создания презентаций. Создание фона, создание текста, вставка рисунков в презентацию, создание анимации текста, настройка анимации рисунков, запуск и отладка презентации.

#### **Тема 13. Создание презентаций (2 часа)**

Постановка задачи на конкретном примере. Выделение объектов. Создание слайдов согласно сценарию. Работа с сортировщиком слайдов. Выполнение практических работ по изученному материалу. Выполнение итогового зачета в формате компьютерного тестирования.

## **ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ**

### **ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

Личностные результаты имеют направленность на решение задач воспитания, развития и социализации обучающихся средствами учебного предмета.

В результате изучения информатики на уровне основного общего образования у обучающегося будут сформированы следующие личностные результаты в части:

#### **1) патриотического воспитания:**

ценностное отношение к отечественному культурному, историческому и научному наследию, понимание значения информатики как науки в жизни современного общества, владение достоверной информацией о передовых мировых и отечественных достижениях в области информатики и информационных технологий, заинтересованность в научных знаниях о цифровой трансформации современного общества;

#### **2) духовно-нравственного воспитания:**

ориентация на моральные ценности и нормы в ситуациях нравственного выбора, готовность оценивать своё поведение и поступки, а также поведение и поступки других людей с позиции нравственных и правовых норм с учётом осознания последствий поступков, активное неприятие асоциальных поступков, в том числе в Интернете;

#### **3) гражданского воспитания:**

представление о социальных нормах и правилах межличностных отношений в коллективе, в том числе в социальных сообществах, соблюдение правил безопасности, в том числе навыков безопасного поведения в интернет-среде, готовность к разнообразной совместной деятельности при выполнении учебных, познавательных задач, создании учебных проектов, стремление к взаимопониманию и взаимопомощи в процессе этой учебной деятельности, готовность оценивать своё поведение и поступки своих товарищей с позиции нравственных и правовых норм с учётом осознания последствий поступков;

#### **4) ценностей научного познания:**

сформированность мировоззренческих представлений об информации, информационных процессах и информационных технологиях, соответствующих современному уровню развития науки и общественной практики и составляющих базовую основу для понимания сущности научной картины мира;

интерес к обучению и познанию, любознательность, готовность и способность к самообразованию, осознанному выбору направленности и уровня обучения в дальнейшем;

овладение основными навыками исследовательской деятельности, установка на осмысление опыта, наблюдений, поступков и стремление совершенствовать пути достижения индивидуального и коллективного благополучия;

сформированность информационной культуры, в том числе навыков самостоятельной работы с учебными текстами, справочной литературой, разнообразными средствами информационных технологий, а также умения самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;

#### **5) формирования культуры здоровья:**

осознание ценности жизни, ответственное отношение к своему здоровью, установка на здоровый образ жизни, в том числе и за счёт освоения и соблюдения требований безопасной эксплуатации средств информационных и коммуникационных технологий;

#### **6) трудового воспитания:**

интерес к практическому изучению профессий и труда в сферах профессиональной деятельности, связанных с информатикой, программированием и информационными технологиями, основанными на достижениях науки информатики и научно-технического прогресса;

осознанный выбор и построение индивидуальной траектории образования и жизненных планов с учётом личных и общественных интересов и потребностей;

#### **7) экологического воспитания:**

осознание глобального характера экологических проблем и путей их решения, в том числе с учётом возможностей информационных и коммуникационных технологий;

## **8) адаптации обучающегося к изменяющимся условиям социальной и природной среды:**

освоение обучающимися социального опыта, основных социальных ролей, соответствующих ведущей деятельности возраста, норм и правил общественного поведения, форм социальной жизни в группах и сообществах, в том числе существующих в виртуальном пространстве.

### **МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

Метапредметные результаты освоения программы по информатике отражают овладение универсальными учебными действиями – познавательными, коммуникативными, регулятивными.

#### **Познавательные универсальные учебные действия**

##### **Базовые логические действия:**

умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логические рассуждения, делать умозаключения (индуктивные, дедуктивные и по аналогии) и выводы;

умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;

самостоятельно выбирать способ решения учебной задачи (сравнивать несколько вариантов решения, выбирать наиболее подходящий с учётом самостоятельно выделенных критериев).

##### **Базовые исследовательские действия:**

формулировать вопросы, фиксирующие разрыв между реальным и желательным состоянием ситуации, объекта, и самостоятельно устанавливать искомое и данное;

оценивать на применимость и достоверность информацию, полученную в ходе исследования;

прогнозировать возможное дальнейшее развитие процессов, событий и их последствия в аналогичных или сходных ситуациях, а также выдвигать предположения об их развитии в новых условиях и контекстах.

##### **Работа с информацией:**

выявлять дефицит информации, данных, необходимых для решения поставленной задачи;

применять различные методы, инструменты и запросы при поиске и отборе информации или данных из источников с учётом предложенной учебной задачи и заданных критериев;

выбирать, анализировать, систематизировать и интерпретировать информацию различных видов и форм представления;

самостоятельно выбирать оптимальную форму представления информации и иллюстрировать решаемые задачи несложными схемами, диаграммами, иной графикой и их комбинациями;

оценивать надёжность информации по критериям, предложенным учителем или сформулированным самостоятельно;

эффективно запоминать и систематизировать информацию.

#### **Коммуникативные универсальные учебные действия**

##### **Общение:**

сопоставлять свои суждения с суждениями других участников диалога, обнаруживать различие и сходство позиций;

публично представлять результаты выполненного опыта (эксперимента, исследования, проекта);

самостоятельно выбирать формат выступления с учётом задач презентации и особенностей аудитории и в соответствии с ним составлять устные и письменные тексты с использованием иллюстративных материалов.

##### **Совместная деятельность (сотрудничество):**

понимать и использовать преимущества командной и индивидуальной работы при решении конкретной проблемы, в том числе при создании информационного продукта;

принимать цель совместной информационной деятельности по сбору, обработке, передаче, формализации информации, коллективно строить действия по её достижению: распределять роли, договариваться, обсуждать процесс и результат совместной работы;

выполнять свою часть работы с информацией или информационным продуктом, достигая качественного результата по своему направлению и координируя свои действия с другими членами команды;

оценивать качество своего вклада в общий информационный продукт по критериям, самостоятельно сформулированным участниками взаимодействия;

сравнивать результаты с исходной задачей и вклад каждого члена команды в достижение результатов, разделять сферу ответственности и проявлять готовность к предоставлению отчёта перед группой.

### **Регулятивные универсальные учебные действия**

#### **Самоорганизация:**

выявлять в жизненных и учебных ситуациях проблемы, требующие решения;

ориентироваться в различных подходах к принятию решений (индивидуальное принятие решений, принятие решений в группе);

самостоятельно составлять алгоритм решения задачи (или его часть), выбирать способ решения учебной задачи с учётом имеющихся ресурсов и собственных возможностей, аргументировать предлагаемые варианты решений;

составлять план действий (план реализации намеченного алгоритма решения), корректировать предложенный алгоритм с учётом получения новых знаний об изучаемом объекте;

делать выбор в условиях противоречивой информации и брать ответственность за решение.

#### **Самоконтроль (рефлексия):**

владеть способами самоконтроля, самомотивации и рефлексии;

давать оценку ситуации и предлагать план её изменения;

учитывать контекст и предвидеть трудности, которые могут возникнуть при решении учебной задачи, адаптировать решение к меняющимся обстоятельствам;

объяснять причины достижения (недостижения) результатов информационной деятельности, давать оценку приобретённому опыту, уметь находить позитивное в произошедшей ситуации;

вносить коррективы в деятельность на основе новых обстоятельств, изменившихся ситуаций, установленных ошибок, возникших трудностей;

оценивать соответствие результата цели и условиям.

#### **Эмоциональный интеллект:**

ставить себя на место другого человека, понимать мотивы и намерения другого.

#### **Принятие себя и других:**

осознавать невозможность контролировать всё вокруг даже в условиях открытого доступа к любым объёмам информации.

### **ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

- представлять информацию в табличной форме, в виде схем;
- создавать свои источники информации – информационные проекты (сообщения, небольшие сочинения, графические работы);
- создавать и преобразовывать информацию, представленную в виде текста, таблиц, рисунков;
- владеть основами компьютерной грамотности;
- использовать на практике полученные знания в виде докладов, программ, решать поставленные задачи;
- готовить к защите и защищать небольшие проекты по заданной теме;
- придерживаться этических правил и норм, применяемых при работе с информацией, применять правила безопасного поведения при работе с компьютерами

### Тематическое планирование

№ п/п	Наименование темы	Количество часов
<b>Раздел 1 «Основы компьютерной графики» (15 часов)</b>		
<b>Тема 1</b>	<b>Обучение работе на компьютере</b>	<b>2</b>
1	Информация. Информатика. Компьютер. Как устроен компьютер	1
2	Рабочий стол. Управление мышью. Запуск программ	1
<b>Тема 2</b>	<b>Освоение среды графического редактора Paint</b>	<b>2</b>
3	Назначение графического редактора Paint. Компьютерная графика. Инструменты рисования. Настройка инструментов	1
4	Панель Палитра. Изменение Палитры. Свободное рисование. Редактирование компьютерного рисунка	1
<b>Тема 3</b>	<b>Редактирование рисунков</b>	<b>2</b>
5	Понятие фрагмента рисунка. Выделение, перенос, копирование	1
6	Понятие файла. Сохранение созданного рисунка. Открытие сохраненного рисунка. Сборка рисунка из деталей	1
<b>Тема 4</b>	<b>Точные построения графических объектов</b>	<b>3</b>
7	Геометрические инструменты. Инструменты рисования линий. Построение линий	1
8	Построение фигур. Что такое пиксель и пиктограмма	1
9	Изменение масштаба просмотра рисунков. Редактирование рисунков по пикселям. Создание пиктограммы	1
<b>Тема 5</b>	<b>Преобразование рисунка</b>	<b>2</b>
10	Выполнение команд наклона, отражения и поворота. Растяжение и сжатие	1
11	Исполнение надписи. Практическая работа по теме: «Преобразование рисунка»	1
<b>Тема 6</b>	<b>Конструирование из мозаики</b>	<b>4</b>
12	Меню готовых форм	1
13	Конструирование из кубиков. Композиция из кубиков	1
14	Практическая работа по теме: «Конструирование из мозаики»	1
15	Итоговое тестирование. Обобщающее занятие	1
<b>Раздел 2 «Изучаем текстовые редакторы» (9 часов)</b>		
<b>Тема 7</b>	<b>Общая характеристика текстового процессора</b>	<b>1</b>
16	История обработки текстовых документов. Характеристики текстовых редакторов. Объекты текстового документа и их параметры	1
<b>Тема 8</b>	<b>Текстовый редактор Блокнот</b>	<b>2</b>
17	Ввод текста в редакторе Блокнот. Редактирование текста. Что скрывается в строке меню	1
18	Действия с фрагментами текста. Сохранение данных на компьютере. Практическая работа по теме: «Текстовый редактор Блокнот»	1
<b>Тема 9</b>	<b>Текстовый редактор Microsoft Word</b>	<b>3</b>
19	Знакомимся с текстовым процессором Microsoft Word. Способы выделения объектов текстового документа. Создание и редактирование текстового документа	1
20	Форматирование текста. Оформление текста в виде таблицы. Печать документа	1
21	Вставка в текст рисунка. Оформление художественных заголовков. Практическая работа по теме: «Текстовый	1

	редактор Microsoft Word»	
<b>Тема 10</b>	<b>Компьютерный практикум</b>	<b>3</b>
22	Редактируем и форматируем текст. Создаем надписи. Размещаем текст и графику в таблице	1
23	Создание поздравительной открытки	1
24	Творческая работа «Чему я научился». Обобщающие занятие	1
<b>Раздел 3 «Создание презентаций в среде PowerPoint» (10 часов)</b>		
<b>Тема 11</b>	<b>Назначение приложения PowerPoint</b>	<b>5</b>
25	Возможности и область использования приложения PowerPoint	1
26	Объекты презентации	1
27	Группы инструментов среды PowerPoint	1
28	Запуск и настройка приложения PowerPoint	1
29	Назначение панели инструментов	1
<b>Тема 12</b>	<b>Базовая технология создания презентации</b>	<b>3</b>
30	Выделение этапов создания презентаций. Создание фона. Создание текста. Вставка рисунка в презентацию	1
31	Создание анимации текста и рисунка	1
32	Создание презентации «Геометрические фигуры»	1
<b>Тема 13</b>	<b>Создание презентации, состоящей из нескольких слайдов</b>	<b>2</b>
33	Выделение объектов. Создание нескольких слайдов согласно сценарию. Работа с сортировщиком слайдов. Создание презентации «Земля моя Коми»	1
34	Итоговый зачет в формате компьютерного тестирования	1