

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**  
**Министерство образования Самарской области**  
**Юго-Западное управление министерства образования Самарской области**  
**ГБОУ ООШ с. Михайло-Овсянка**

|   |   |   |
|---|---|---|
| <b>РАССМОТРЕНО</b><br>на заседании МО<br>_____ Н.Н.Долгих<br>Протокол №1<br>от «29» августа 2025 г. | <b>ПРОВЕРЕНО</b><br>ответственным за УВР<br>_____ Т.Н.Шеховцова<br>29 августа 2025г | <b>УТВЕРЖДЕНО</b><br>Директор школы<br>_____ Н.Н.Пересыпкина<br>Приказ № 47.2-од<br>от 29 августа 2025г |
|---|---|---|

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**  
**внеурочной деятельности**  
**«Компьютерная грамотность»**

6-7 классы

**с.Михайло — Овсянка, 2025**

## **Пояснительная записка**

Рабочая программа курса внеурочной деятельности «Компьютерная грамотность» (далее — курс) для 6-7 классов составлена на основе следующих документов:

1. Федеральный закон «Об образовании в РФ» от 29.12.2012 №273
2. Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования, утвержденный приказом Минобрнауки России от 17.12.2010 № 1897 (с изменениями и дополнениями от 29.12.2014 №1644, от 31.12.2015 №1577);
3. Примерная основная образовательная программа основного общего образования (одобренной решением федерального учебно - методического объединения по общему образованию (протокол от 08.04.2015г № 1/15 в ред. Протокола №3 от 28.10.2015г));
4. Учебный план ГБОУ ООШ с. Михайло-Овсянка на 2025-2026 учебный год
5. Примерной основной образовательной программы основного общего образования (протокол Федерального учебно-методического объединения по общему образованию № 1/22 от 18.03.2022).

Рабочая программа курса даёт представление о цели, задачах, общей стратегии обучения, воспитания и развития обучающихся средствами курса внеурочной деятельности по информатике, устанавливает содержание курса, предусматривает его структурирование по разделам и темам; предлагает распределение учебных часов по разделам и темам и последовательность их изучения с учётом межпредметных и внутрипредметных связей, логики учебного процесса и возрастных особенностей обучающихся, включает описание форм организации занятий и учебно-методического обеспечения образовательного процесса. Рабочая программа курса определяет количественные и качественные характеристики учебного материала для каждого года изучения, в том числе планируемые результаты освоения обучающимися программы курса внеурочной деятельности на уровне основного общего образования и систему оценки достижения планируемых результатов. Программа служит основой для составления учителем поурочного тематического планирования курса.

## **ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «Компьютерная грамотность»**

Курс внеурочной деятельности «Компьютерная грамотность» отражает:

- сущность информатики как научной дисциплины, изучающей закономерности протекания и возможности автоматизации информационных процессов в различных системах;
- основные области применения информатики, прежде всего информационные технологии, управление и социальную сферу;
- междисциплинарный характер информатики и информационной деятельности.

Информатика характеризуется всё возрастающим числом междисциплинарных связей, причём как на уровне понятийного аппарата, так и на уровне инструментария. Современная школьная информатика оказывает существенное влияние на формирование мировоззрения школьника, его жизненную позицию, закладывает основы понимания принципов функционирования и использования информационных технологий как необходимого инструмента практически любой деятельности и одного из наиболее значимых технологических достижений современной цивилизации. Многие предметные знания и способы деятельности, освоенные обучающимися при изучении информатики, находят применение как в рамках образовательного процесса при изучении других предметных областей, так и в иных жизненных ситуациях, становятся значимыми для формирования качеств личности, т.е. ориентированы на формирование метапредметных и личностных результатов обучения. Курс внеурочной деятельности отражает и расширяет содержание четырёх тематических разделов информатики на уровне основного общего образования: 1) цифровая грамотность; 2) теоретические основы информатики; 3) алгоритмы и программирование; 4) информационные технологии

Программа рассчитана на 34 часа в год, 1 час в неделю.

Информатика - в настоящее время одна из фундаментальных отраслей научного знания, формирующая системно-информационный подход к анализу окружающего мира, изучающая информационные процессы, методы и средства получения, преобразования, передачи, хранения и использования информации; стремительно развивающаяся и постоянно расширяющаяся область практической деятельности человека, связанная с использованием информационных технологий.

Задача современной школы - обеспечить вхождение учащихся в информационное общество, научить каждого школьника пользоваться новыми массовыми ИКТ (текстовый редактор, графический редактор, электронные таблицы, электронная почта и др.). Формирование пользовательских навыков для введения компьютера в учебную деятельность должно подкрепляться самостоятельной творческой работой, лично значимой для обучаемого. Это достигается за счет информационно-предметного практикума, сущность которого состоит в наполнении задач по информатике актуальным предметным содержанием. Только в этом случае в полной мере раскрывается индивидуальность, интеллектуальный потенциал обучаемого, проявляются полученные на занятиях знания, умения и навыки, закрепляются навыки самостоятельной работы.

Поэтому уже на самых ранних этапах обучения школьники должны получать представления о сущности информационных процессов, рассматривать примеры передачи, хранения и обработки информации в деятельности человека, живой природе и технике учиться классифицировать информацию, выделять общее и особенное, устанавливать связи

сравнивать, проводить аналогии и т.д. Это помогает ребенку осмысленно видеть окружающий мир, более успешно в нем ориентироваться, формирует основы научного мировоззрения.

Важнейшим приоритетом школьного образования в условиях становления глобального информационного общества становится формирование у школьников представлений об информационной деятельности человека и информационной этике как основах современного информационного общества. Целью данного курса является формирование базиса компьютерной грамотности учащегося и знакомство с терминологией предмета «Информатика и ИКТ».

Программой предполагается проведение непродолжительных практических работ (20-25 мин), направленных на отработку отдельных технологических приемов, и практикумов – интегрированных практических работ, ориентированных на получение целостного содержательного результата, осмыслиенного и интересного для учащихся.

Программа курса по информатике и информационно-коммуникационным технологиям составлена на основе государственного образовательного стандарта по информатике и ИКТ. Согласно Федеральному базисному учебному плану для образовательных учреждений РФ изучение предмета «Информатика и ИКТ» предполагается в 7-9 классах.

Пропедевтический этап обучения информатике и ИКТ является наиболее благоприятным этапом для формирования инструментальных (операциональных) личностных ресурсов, благодаря чему он может стать ключевым плацдармом всего школьного образования для формирования метапредметных образовательных результатов – освоенных обучающимися на базе одного, нескольких или всех учебных предметов способов деятельности, применимых как в рамках образовательного процесса, так и в реальных жизненных ситуациях.

## **ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «Компьютерная грамотность»**

### **ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

#### **Патриотическое воспитание:**

- ценностное отношение к отечественному культурному, историческому и научному наследию;
- понимание значения информатики как науки в жизни современного общества.

#### **Духовно-нравственное воспитание:**

- 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.

### **Гражданское воспитание:**

- 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;
- ориентация на совместную деятельность при решении учебных и познавательных задач, создании учебных проектов;
- стремление оценивать своё поведение и поступки своих товарищей с позиции нравственных и правовых норм, с учётом осознания последствий поступков.

### **Ценность научного познания:**

- наличие представлений об информации, информационных процессах и информационных технологиях, соответствующих современному уровню развития науки и общественной практики;
- интерес к обучению и познанию;
- любознательность;
- стремление к самообразованию;
- овладение начальными навыками исследовательской деятельности, установка на осмысление опыта, наблюдений, поступков и стремление совершенствовать пути достижения индивидуального и коллективного благополучия;
- наличие базовых 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.

### **Формирование культуры здоровья:**

- установка на здоровый образ жизни, в том числе и за счёт освоения и соблюдения требований безопасной эксплуатации средств ИКТ.

## **Трудовое воспитание:**

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

## **Экологическое воспитание:**

- наличие представлений о глобальном характере экологических проблем и путей их решения, в том числе с учётом возможностей ИКТ.

## **Адаптация обучающегося к изменяющимся условиям социальной 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 в виртуальном пространстве.

## **МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

### **Универсальные познавательные 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 критерий).

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

- формулировать вопросы, фиксирующие разрыв между реальным и желательным состоянием ситуации, объекта, и самостоятельно устанавливать искомое и данное;
- оценивать применимость и достоверность информации, полученной 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 основные методы и инструменты при поиске и отборе информации из источников с учётом предложенной учебной задачи и заданных критериев;
- выбирать, анализировать, систематизировать и интерпретировать информацию различных видов и форм представления;
- выбирать оптимальную форму представления информации и иллюстрировать решаемые задачи несложными схемами, диаграммами, иными графическими объектами и их комбинациями;
- оценивать достоверность информации по критериям, предложенным учителем или сформулированным самостоятельно;
- запоминать и систематизировать информацию. Универсальные коммуникативные действия

## Общение:

- сопоставлять свои суждения с суждениями других участников диалога, обнаруживать различие и сходство позиций;
- публично представлять результаты выполненного опыта (исследования, проекта);
- 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 и 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 группой. Универсальные регулятивные действия

#### **Самоорганизация:**

- выявлять в жизненных и учебных ситуациях проблемы, требующие решения;
- составлять алгоритм решения задачи (или его часть), выбирать способ решения учебной задачи с учётом имеющихся ресурсов и собственных возможностей, аргументировать выбор варианта решения задачи;
- составлять план действий (план реализации намеченного алгоритма решения), корректировать предложенный алгоритм с учётом получения новых знаний об изучаемом объекте.

#### **Самоконтроль (рефлексия):**

- владеть способами самоконтроля, самомотивации и рефлексии;
- учитывать контекст и предвидеть трудности, которые могут возникнуть при решении учебной задачи, адаптировать решение к меняющимся обстоятельствам;
- вносить корректизы 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**

#### **Учащиеся должны знать:**

- правила безопасности при работе за компьютером;
- назначение основных устройств компьютера;
- назначение Рабочего стола;
- назначение компьютерного меню и Главного меню;

- роль окна при работе в системной среде Windows;
- назначение служебных клавиш на клавиатуре.
- назначение и возможности графического редактора;
- понятие фрагмента рисунка;
- понятия файла, пикселя, понятие пиктограммы, редактирование и форматирование документа;
- назначение и основные возможности программы Power Point;
- назначение и основные возможности программы Microsoft Word;

*Учащиеся должны уметь:*

применять правила безопасности при работе за компьютером;

- работать мышью;
- выбирать пункты меню;
- запускать программу и завершать работу с ней;
- создавать составной документ;
- создавать простейшие рисунки с помощью инструментов;
- выделять и перемещать фрагмент рисунка;
- сохранять рисунок в файле и открывать файл;
- редактировать графический объект по пикселям;
- создавать простейшие презентации, используя анимацию и звук;
- редактировать и форматировать текст.

**Основной целью** курса является развитие интереса учащихся в области информационных компьютерных технологий, а также формирование различных видов мышления: образного, логического, алгоритмического.

При реализации поставленных целей решаются следующие задачи:

- расширение представления учащихся о назначении и возможностях компьютера и программного обеспечения;
- формирование у учащихся знаний, умений, навыков необходимых для обработки числовой информации;
- развитие познавательных интересов, интеллектуальных и творческих способностей;
- воспитание ответственного отношения к соблюдению этических и правовых норм информационной деятельности.

### Тематическое планирование

| <b>№ раздела</b> | <b>Тема раздела</b>  | <b>Количество часов</b> |
|------------------|--|-------------------------|
| 1                | Учимся работать на компьютере                                | 6                       |
| 2                | Технология работы с текстом и обработка текстовой информации | 12                      |
| 3                | Компьютерная графика   | 5                       |
| 4                | Компьютерные презентации                                     | 9                       |
| 5                | Творческий проект  | 2                       |
| <b>Всего:</b>    |  | <b>34</b>               |

**Календарно-тематическое  
планирование**

| <b>№<br/>уро-<br/>ка</b>                     | <b>Дат-<br/>а</b> | <b>Тема<br/>занятия</b>  | <b>Практическа-<br/>я работа</b> | <b>Пла-<br/>н</b> | <b>Фак-<br/>т</b> | <b>ЭОР</b>  |
|--|-------------------|--|----------------------------------|-------------------|-------------------|---|
| <b>Учимся<br/>работать на<br/>компьютере</b> |                   |  |                                  |                   |                   |   |
| 1  |                   | Техника<br>безопасност-<br>и при работе<br>с<br>компьютером<br>и<br>организацией |                                  |                   |                   | <a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/presentations/5-1-3-tehnika-bezopasnosti-i-organizacija-rabochego-mesta.ppt">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/presentations/5-1-3-tehnika-bezopasnosti-i-organizacija-rabochego-mesta.ppt</a> |
|  |                   | рабочего места.<br>Назначение основных<br>устройств<br>компьютера.               |                                  |                   |                   | <a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/presentations/5-1-3-tehnika-bezopasnosti-i-organizacija-rabochego-mesta.ppt">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/presentations/5-1-3-tehnika-bezopasnosti-i-organizacija-rabochego-mesta.ppt</a> |
| 2  |                   | Компьютерная помощница<br>- мышь.  | « <i>Освоение мыши</i> ».        |                   |                   | <a href="https://resh.edu.ru/subject/19/7/">https://resh.edu.ru/subject/19/7/</a>   |

|   |  |   |  |  |  |   |
|---|--|---|--|--|--|---|
| 3 |  | Представление о Графическом интерфейсе системной среды. | «Управление компьютером с помощью меню». |  |  | <a href="https://resh.edu.ru/subject/19/7/">https://resh.edu.ru/subject/19/7/</a>   |
| 4 |  | Освоение клавиатуры.<br>Ввод букв                       | «Клавиатурный тренажер. Ввод букв»       |  |  | <a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/informaciej.ppt">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/informaciej.ppt</a> |
| 5 |  | Освоение клавиатуры.<br>Ввод слов                       | «Клавиатурный тренажер. Ввод слов»       |  |  |   |

|   |  |  |  |  |  |
|---|--|--|--|--|--|
| 6   |  | Освоение клавиатуры. Ввод предложений                        | «Клавиатурный тренажер . Ввод предложений» |  |  |
| <b>Технология работы с текстом и обработка текстовой информации</b> |  |  |  |  |  |
| 7   |  | Текстовый редактор Microsoft Word. Назначение и возможности. |  |  |  |

|    |  |  |                                 |  |  |
|----|--|--|---------------------------------|--|--|
| 8  |  | Технология ввода текста.                           | <i>«Ввод текста»</i>            |  |  |
| 9  |  | Технология ввода символов.                         | <i>«Ввод символов»</i>          |  |  |
| 10 |  | Редактирование текста.<br>Работа с фрагментами     | <i>«Редактирование текста».</i> |  |  |
| 11 |  | Редактирование<br>текста.<br>Проверка правописания |                                 |  |  |
| 12 |  | Форматирование текста. Шрифт                       | <i>«Форматирование текста»</i>  |  |  |
| 13 |  | Форматирование текста. Абзац                       |                                 |  |  |
| 14 |  | Поиск и вставка<br>картинок, фотографий<br>в текст | <i>«Коллекция клипов»</i>       |  |  |
| 15 |  | Сохранение и печать документа.                     | <i>«Сохранение и печать</i>     |  |  |

|    |  |   |                   |  |  |
|----|--|---|-------------------|--|--|
|    |  |   | <i>документа»</i> |  |  |
| 16 |  | Работа с таблицами.<br>Создание и изменение<br>таблицы. | <i>«Работа с</i>  |  |  |

|    |  |   |                                       |  |  |
|----|--|---|---------------------------------------|--|--|
| 17 |  | Работа с таблицами.<br>Границы и заливка.             | <i>таблицами»</i>                     |  |  |
| 18 |  | Графические возможности<br>Word. Знакомство с панелью | <i>«Графика в<br/>Microsoft Word»</i> |  |  |

|                                 |  |  |  |  |  |
|---------------------------------|--|--|--|--|--|
|                                 |  | рисования. Вставка объектов.   |  |  |  |
| 19                              |  | Графические возможности Word.<br>Вставка надписи.<br>Фигурный текст WordArt. | «Пригласительный билет»                                      |  |  |
| <b>Компьютерная графика</b>     |  |  |  |  |  |
| 20                              |  | Компьютерная графика.  |  |  |  |
| 21                              |  | Инструменты<br>Графического редактора<br>Paint.                              | «Знакомство с<br>инструментами<br>графического<br>редактора» |  |  |
| 22                              |  | Рисование графических<br>примитивов. Палитра<br>цветов.                      | «Раскраска»  |  |  |
| 23                              |  | Редактирование рисунков.<br>ВставкаТекста.                                   | «Пригласительный билет».                                     |  |  |
| 24                              |  | Работа с<br>графическими<br>фрагментами                                      | «Работа с<br>графическим и<br>фрагментами»                   |  |  |
| <b>Компьютерные презентации</b> |  |  |  |  |  |
| 25                              |  | Интерфейс программы Power Point.   | «Знакомство с  |  |  |

|    |  |                                       |                    |  |  |
|----|--|---------------------------------------|--------------------|--|--|
| 26 |  | Алгоритм работы над<br>презентациями. | <i>PowerPoint»</i> |  |  |
|----|--|---------------------------------------|--------------------|--|--|

|           |  |   |  |  |  |
|-----------|--|---|--|--|--|
| 27        |  | Создание слайд-презентаций.                 |  |  |  |
| 28        |  | Форматирование фона, текста.                | <i>«Шаблоны<br/>оформления»</i>                  |  |  |
| 29        |  | Настройка анимации                          | <i>«Эффекты анимации»</i>                        |  |  |
| 30        |  | Вставка и<br>редактирование<br>изображений. | <i>«Работа с<br/>изображениям и»</i>             |  |  |
| 31        |  | Вставка звука.                              | <i>«Работа со звуком»</i>                        |  |  |
| 32-<br>33 |  | Анимация в презентации.                     | <i>«Создание<br/>движущихся<br/>изображений»</i> |  |  |
| 34        |  | Творческий проект                           |  |  |  |

### **Содержание учебного курса**

#### **2. Учимся работать на компьютере – 6 ч**

Понятие об информации. Назначение основных устройств компьютера. Человек и компьютер. Рабочий стол в реальном и виртуальном мире. Компьютерная помощница – мышь. Представление о графическом интерфейсе системной среды.

Освоение клавиатуры.

#### **3. Технология работы с текстом и обработка текстовой информации – 12ч**

Назначение текстового редактора. Структура текстового редактора (на примере Блокнота). Технология ввода текста.  
Редактирование текста. Текстовый редактор Microsoft Word. Назначение и возможности. Редактирование текста.

Форматирование. Работа с таблицами.

#### **4. Компьютерная графика – 5ч**

Что такое компьютерная графика. Основные возможности графического редактора (на примере Paint) по созданию графических объектов. Настройка инструментов.

## **5. Компьютерные презентации – 9 ч**

Интерфейс программы Power Point. Алгоритм работы над презентациями. Создание слайд-презентаций. Форматирование фона, текста. Вставка изображений и звука. Анимация. Работа над проектами. Защита проектов.

## **6. Творческий проект – 2ч**

**Перечень средств ИКТ, используемых для реализации настоящей программы:**

Аппаратные средства:

мультимедийные ПК;  
мультимедиапроектор;  
принтер;  
сканер;

операционная система Windows XP, 7  
графический редактор Paint,  
текстовый процессор Word 2003, 2007  
программа презентаций PowerPoint 2003, 2007

## **Литература**

- Учебник «Информатика», Босова Л.Л., М. БИНОМ «Лаборатория знаний», 2021
- Босова Л.Л., учебник «Информатика 5», М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012
- Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика и ИКТ: комплект плакатов и методическое пособие. - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2020.
- И.Г. Семакин, Т.Ю. Шеина. Преподавание базового курса информатики в средней школе. Методического пособие.  
- М.: Лаборатория базовых знаний, 2002.

**Библиотека ЦОК  
РЭШ**