


МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Администрация муниципального образования «Карсунский район» Ульяновской области
Муниципальное казённое учреждение «Управление образования администрации
муниципального образования «Карсунский район» Ульяновской области
Муниципальное казённое общеобразовательное учреждение
Большекандаратская средняя школа
имени Героя Советского Союза И.К. Морозова

ПРИНЯТО
на заседании Педагогического
Совета

Протокол № 1
от «29» августа 2023 г.

СОГЛАСОВАНО
Зам. директора по УВР


Галацкова Н.В.

«29» августа 2023 г.

УТВЕРЖДЕНО
Директор школы


Батяшина Л.А.
Приказ № 146
от «29» августа 2023 г.

ПРОГРАММА
курса внеурочной деятельности

Уроки компьютерной грамотности

для обучающихся 5 – 9 классов
2023 – 2024 учебный год



Учитель: **Селезнёв Алексей Геннадиевич**

СОДЕРЖАНИЕ

1	ПОСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА К ПРОГРАММЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «УРОКИ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАМОТНОСТИ»	3
1.1	Область применения и место программы курса внеурочной деятельности «Уроки компьютерной грамотности» в учебном плане	3
1.2	Цели и задачи программы курса внеурочной деятельности «Уроки компьютерной грамотности»	4
1.3	Организационные формы, методы и средства обучения при реализации программы курса внеурочной деятельности «Уроки компьютерной грамотности»	6
1.4	Рекомендуемое количество часов на освоение программы курса внеурочной деятельности «Уроки компьютерной грамотности»	6
1.5	Применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий при реализации программы курса внеурочной деятельности «Уроки компьютерной грамотности»	6
1.6	Критерии и нормы оценки знаний, умений и навыков, обучающихся по программе курса внеурочной деятельности «Уроки компьютерной грамотности»	6
2	СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «УРОКИ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАМОТНОСТИ»	7
3	ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «УРОКИ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАМОТНОСТИ»	11
3.1	Личностные результаты	11
3.2	Метапредметные результаты	14
3.3	Предметные результаты	16
4	ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ ПРОГРАММЫ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «УРОКИ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАМОТНОСТИ»	19
5	ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ ПРОГРАММЫ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «УРОКИ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАМОТНОСТИ»	20
6	УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ПРОГРАММЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «УРОКИ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАМОТНОСТИ»	26

1 ПОСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА К ПРОГРАММЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «УРОКИ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАМОТНОСТИ»

1.1 Область применения и место программы курса внеурочной деятельности «Уроки компьютерной грамотности»

Программа курса внеурочной деятельности «Уроки компьютерной грамотности» по учебному предмету «Информатика» на уровне основного общего образования даёт представление о целях, общей стратегии обучения, воспитания и развития обучающихся средствами информатики на базовом уровне, устанавливает обязательное предметное содержание, предусматривает его структурирование по разделам и темам.

Программа курса внеурочной деятельности «Уроки компьютерной грамотности» по учебному предмету «Информатика» на уровне основного общего образования определяет количественные и качественные характеристики учебного материала для каждого года изучения, в том числе для содержательного наполнения разного вида контроля (промежуточной аттестации обучающихся, всероссийских проверочных работ, государственной итоговой аттестации).

Изучение информатики оказывает существенное влияние на формирование мировоззрения обучающегося, 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, то есть ориентированы на формирование метапредметных и личностных результатов обучения.

Базовый уровень изучения информатики обеспечивает подготовку обучающихся, ориентированных на те специальности, в которых информационные технологии являются необходимыми инструментами профессиональной деятельности, участие в проектной и исследовательской деятельности, связанной с междисциплинарной и творческой тематикой, возможность решения задач базового уровня сложности Основного государственного экзамена по информатике.

Программа курса внеурочной деятельности «Уроки компьютерной грамотности» по учебному предмету «Информатика» на уровне основного общего образования составлена в соответствии со следующим нормативно-правовым обеспечением:

- Федеральный Закон Российской Федерации от 29.12.2012 № 273–ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями и дополнениями, ред. от 16.04.2022 г.).
- Федеральный Закон Российской Федерации от 07.10.2022 № 397–ФЗ «О внесении изменений в статью 4 Федерального Закона «О науке и государственной научно-технической политике» и статью 11 Федерального закона «Об образовании в Российской Федерации»».
- Федеральный Закон Российской Федерации от 24.09.2022 № 371–ФЗ «О внесении изменений в Федеральный Закон «Об образовании в Российской Федерации» и статью 1 Федерального Закона «Об обязательных требованиях в Российской Федерации»».

- Федеральный государственный образовательный стандарт среднего общего образования (утверждён приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 мая 2012 г. № 4130, ред. от 12.08.2022)
- Приказ Министерства просвещения РФ от 31 мая 2021 г. № 287 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования» (Зарегистрировано в Минюсте России 05.07.2021 № 64101).
- Распоряжение Правительства РФ от 29 мая 2015 г. № 996-р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в РФ на период до 2025 года».
- Федеральный проект «Успех каждого ребенка» (утверждён протоколом заседания комитета по национальному проекту «Образование» от 07.12.2018 г. № 3).
- Основная образовательная программа основного общего образования МКОУ Большекандаратской СШ им. И.К. Морозова на 2023–2024 учебный год.
- Учебный план МКОУ Большекандаратской СШ им. И.К. Морозова на 2023–2024 учебный год.
- «Положение о структуре, порядке разработки и утверждения рабочих программ учебных курсов, предметов, дисциплин (модулей) МКОУ Большекандаратской СШ им. И.К. Морозова, реализующих образовательные программы общего образования».

Программа курса внеурочной деятельности «Уроки компьютерной грамотности» по учебному предмету «Информатика» на уровне основного общего образования составлена в соответствии с требованиями федерального компонента государственного стандарта основного общего образования на основе *авторской программы* Босовой Л.Л. по информатике и информационным технологиям, опубликованной в сборнике программ для общеобразовательных учреждений: Примерная рабочая программа основного общего образования «ИНФОРМАТИКА», базовый уровень, для 7 – 9 классов образовательных организаций. — М.: ФРБНУ Институт стратегии развития образования Российской академии образования, 2021. (одобрена решением федерального учебно-методического объединения по общему образованию, протокол № 3/21 от 27.09.2021 г.)

Рабочая программа ориентирована на учебник:

- 📖 Учебник: Босова, Л.Л.. Информатика: 7 класс: учебник / Л.Л. Босова, А.Ю Босова. – 4-е изд., стер. – М.: Просвещение, 2022. – 239 [1]с.: ил.
- 📖 Учебник: Босова, Л.Л.. Информатика: 8 класс: учебник / Л.Л. Босова, А.Ю Босова. – 3-е изд., стереотип. – М.: Просвещение, 2021. – 176 с.: ил.
- 📖 Учебник: Босова, Л.Л.. Информатика: 9 класс: учебник / Л.Л. Босова, А.Ю Босова. – 4-е изд., стер. – М.: Просвещение, 2022. – 208 с.: ил.

1.2 Цели и задачи программы курса внеурочной деятельности «Уроки компьютерной грамотности»

Цели изучения курса внеурочной деятельности «Уроки компьютерной грамотности» по учебному предмету «Информатика» на уровне основного общего образования определены в Концепции преподавания учебного предмета «Информатика» в образовательных организациях Российской Федерации, реализующих основные общеобразовательные программы, утверждённой решением Коллегии Министерства просвещения Российской Федерации (протокол от 3 декабря 2019 г. № ПК-4вн).

Целями изучения информатики на уровне основного общего образования являются:

- формирование основ мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки информатики, достижениям научно-технического прогресса и общественной практики, за счёт развития представлений об информации как о важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества, понимания роли информационных процессов, информационных ресурсов и информационных технологий в условиях цифровой трансформации многих сфер жизни современного общества;
- обеспечение условий, способствующих развитию алгоритмического мышления как необходимого условия профессиональной деятельности в современном информационном обществе, предполагающего способность обучающегося разбивать сложные задачи на более простые подзадачи, сравнивать новые задачи с задачами, решёнными ранее, определять шаги для достижения результата и так далее;
- формирование и развитие компетенций обучающихся в области использования информационно-коммуникационных технологий, в том числе знаний, умений и навыков работы с информацией, программирования, коммуникации в современных цифровых средах в условиях обеспечения информационной безопасности личности обучающегося;
- воспитание ответственного и избирательного отношения к информации с учётом правовых и этических аспектов её распространения, стремления к продолжению образования в области информационных технологий и созидательной деятельности с применением средств информационных технологий.

Основные задачи курса внеурочной деятельности «Уроки компьютерной грамотности» по учебному предмету «Информатика» на уровне основного общего образования – сформировать у обучающихся:

- понимание принципов устройства и функционирования объектов цифрового окружения, представления об истории и тенденциях развития информатики периода цифровой трансформации современного общества;
- знания, умения и навыки грамотной постановки задач, возникающих в практической деятельности, для их решения с помощью информационных технологий, умения и навыки формализованного описания поставленных задач;
- базовые знания об информационном моделировании, в том числе о математическом моделировании;
- знание основных алгоритмических структур и умение применять эти знания для построения алгоритмов решения задач по их математическим моделям;
- умения и навыки составления простых программ по построенному алгоритму на одном из языков программирования высокого уровня;
- умения и навыки эффективного использования основных типов прикладных программ (приложений) общего назначения и информационных систем для решения с их помощью практических задач, владение базовыми нормами информационной этики и права, основами информационной безопасности;
- умение грамотно интерпретировать результаты решения практических задач с помощью информационных технологий, применять полученные результаты в практической деятельности.

1.3 Организационные формы, методы и средства обучения при реализации программы курса внеурочной деятельности «Уроки компьютерной грамотности»

Отбор организационных форм, методов и средств обучения в рамках курса внеурочной деятельности «Уроки компьютерной грамотности» по учебному предмету «Информатика» на уровне основного общего образования осуществляется с учётом специфики его содержания и направленности на продолжение информационного/компьютерного образования в организациях среднего профессионального и высшего образования.

1.4 Рекомендуемое количество часов на освоение программы курса внеурочной деятельности «Уроки компьютерной грамотности»

При реализации содержания курса внеурочной деятельности «Уроки компьютерной грамотности» по учебному предмету «Информатика» на уровне основного общего образования для учебной деятельности обучающихся **5-9 классов** — максимальная учебная нагрузка составляет: **34 часа** (1 час в неделю). Из них 34 часа – аудиторная нагрузка обучающихся, включая теоретические и практические занятия.

Согласно учебному плану школы, календарным учебным графиком на 2023–2024 учебный год по курсу внеурочной деятельности «Уроки компьютерной грамотности» по учебному предмету «Информатика» на уровне основного общего образования в 5-9 классах отводится – 34 часа (1 час в неделю).

Срок реализации рабочей программы 1 год.

1.5 Применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий при реализации программы курса внеурочной деятельности «Уроки компьютерной грамотности»

Настоящей программой не предусмотрено изучение тем с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий (далее — ЭО и ДОТ) на основании:

1. Приказа Министерства науки и высшего образования Российской Федерации, Министерства просвещения Российской Федерации от 19.05.2022 г. № 465/345 «О признании утратившим силу приказа Министерства образования и науки Российской Федерации от 23 августа 2017 г. № 816 "Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ"» (Зарегистрирован 17.06.2022 г. № 68888).

1.6 Критерии и нормы оценки знаний, умений и навыков, обучающихся по программе курса внеурочной деятельности «Уроки компьютерной грамотности»

Контроль осуществляется путём анализа исследовательских работ, по результатам выполнения диагностических заданий. Оценки не выставляются ни за теоретические, ни за практические, ни за творческие задания.

Итоговая оценка определяется по завершении курса в зависимости от актуального уровня подготовки обучающихся.

2 СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «УРОКИ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАМОТНОСТИ»

I. ВВЕДЕНИЕ. БЕЗОПАСНОСТЬ РАБОТЫ. КОМПЬЮТЕР. ОСНОВНЫЕ УСТРОЙСТВА. ПРОГРАММЫ (2 ч.)

«Компьютер, его история, роль в жизни человека»

Знакомство с компьютером как орудием, необходимым для жизнедеятельности современного общества. Целесообразно провести с детьми собеседование о том, кто где замечал компьютеры: автоматы оплаты, банкоматы, игровые салоны, кассы магазинов, Интернет-кафе, школы, калькуляторы, GPS-навигаторы, самолеты, редакции газет, карманные компьютеры, игровые приставки, переводчики, станки, роботы на заводах.

«Технология и безопасность работы. Рабочее пространство. Осанка»

Знакомство с технологиями и безопасности работы на компьютере. Рассматриваются следующие вопросы:

- оборудование класса как материальная ценность;
- оборудование как источник опасности;
- правила поведения в компьютерном классе;
- организация рабочего пространства, осанка;
- взаимодействие с учителем;
- завершение работы в классе.

«Основные устройства (системный блок, монитор, мышь, клавиатура) и их назначение»

Знакомство с компьютером и устройствами, которые могут быть к нему подключены. Вопросы рассматриваются поверхностно, для того, чтобы дети могли по внешнему виду догадываться о назначении устройств, имеющихся в классе.

«Компьютерные Программы»

Большие возможности компьютера – это заслуга людей. Компьютеры представляются как исполнители программ, составленных человеком. Понятие компьютерной программы. Управление программами с помощью клавиатуры. Рассматриваются наиболее важные клавиши, часто используемые в программах: пробел и стрелки.

II. УСТРОЙСТВО ВВОДА «МЫШЬ» (15 ч.)

2.1 Мышь и её назначение

«Мышь и её назначение»

Назначение компьютерной мыши, перемещении курсора. Видоизменения курсора. Функции кнопок мыши при работе в различных программах. Программы могут отображать специальные графические элементы мыши (стандартные элементы интерфейса).

«Движение мышью»

Отработка навыка по перемещению курсора мыши. Направления перемещений меняются так:

- горизонтальные,
- вертикальные,
- поочередно меняющиеся,
- поочередно меняющиеся со случайным расстоянием,
- поочередно меняющиеся со случайным направлением,

— перемещения с замедленным курсором.

Упражнения в данном блоке позволяют сделать вывод о динамике развития навыка и сравнить с результатами других учеников.

2.2 Использование главной кнопки мыши

«Назначение кнопок мыши»

Кнопки мыши – левая, правая, колесо, как третья кнопка. Основные технологии использования кнопки мыши:

- простой клик
- двойной клик
- перетаскивание
- рисование

«Раскраска»

Использование основной кнопки мыши как инструмента для переноса свойств (цвета) с образца (краски) на экземпляр (контур).

2.3 Использование второй кнопки мыши

«Вспомогательная кнопка мыши»

Основное предназначение второстепенной кнопки мыши – отображение контекстного меню. Понятие «КОНТЕКСТНОЕ меню».

2.4 Перетаскивание

«Операция перетаскивания»

Перетаскивание графических объектов с пошаговым интерактивом. Предусмотрены различные степени сложности для различного уровня освоенности навыка. Прием «прилипания» частей к своим местам. Представление о программах для создания музыки.

2.5 Рисование

Рисование линий с помощью мышки непосредственно на компьютере. Знакомство с различными программами – графическими редакторами и графическим планшетом. Развитие навыков рисования с помощью мыши.

2.6 Движущиеся графические объекты

«Мышь помогает играть»

Применение мыши в играх. Тренажер помогает оценивать и сравнивать совокупные показатели реакции и ловкости работы мышью.

2.7 Двойной клик

«Двойной клик»

Знакомство с приемом - двойной клик. Правило выбора одинарного или двойного клика при соответствующем отображении файлов и ссылок. Тренажер «Двойной клик» предназначен для закрепления навыка распознавать ссылки, открывающиеся одинарным кликом и имена файлов, открывающиеся двойным кликом.

2.8 Стандартные элементы интерфейса

«Элементы интерфейса»

Стандартные элементы интерфейсов компьютерных программ позволяет понять логику работы наиболее часто используемых элементов: «checkbox», «radiobutton», «slider».

2.9 Использование прокрутки

Панорамирование изображений, превосходящих по размеру отведенную для их отображения область. Принцип работы полос прокрутки. Отработка навыка по использованию полос прокрутки путем перетаскивания ползунков.

2.10 Использование колеса мыши

«Колесо мыши»

Редактирование большого документа с использованием вертикальной прокрутки путем использования колеса мыши, которое не требует сосредоточения внимания на курсоре мыши и положении ползунка. Развитие навыка по использованию колеса мыши на прокручивание и на нажатие. Отработка навыка по использованию колеса мыши как инструмента для изменения масштаба, как это часто используется при работе в картах и в текстовых и графических редакторах».

III. УСТРОЙСТВО ВВОДА «КЛАВИАТУРА» (8 ч.)

«Группы клавиш и их назначение».

Представление о клавиатуре как устройстве ввода информации. Рассматриваются такие вопросы:

- Группы клавиш и их назначение.
- Способы ввода заглавных букв
- Понятие «Раскладка клавиатуры»
- Логика работы блока цифровых клавиш

3.1 Группа алфавитно-цифровых клавиш

«Алфавитно-цифровые клавиши Положение рук»

Многоязычность и универсальность клавиш. Значение клавиш-модификаторов. Расположение символов на клавиатуре. Рекомендации по привязке пальцев рук к клавишам для эффективного ввода текста. Выработка навыка вводить текст, не глядя на клавиатуру (Метод «слепой печати»).

Освоение клавиатуры идет поэтапно:

- набор несложных слов вразнобой, любыми пальцами
- правая рука
- набор подряд
- набор вразнобой
- набор осмысленных фраз
- набор с использованием Shift
- левая рука
- работа двумя руками с использованием цветных маркеров.

3.2 Группа функциональных клавиш. Операционная система и специальные клавиши для ОС «Windows»

«Функциональные клавиши» Назначение операционной системы.

3.3 Клавиши управления курсором

«Блок клавиш управления курсором»

Варианты использования клавиш данной группы. Перемещение курсора в тексте, выделение текста с помощью клавиатуры, использованию клавиш Ctrl и Shift вместе со «стрелками». Развитие навыков управления перемещением графического объекта с помощью клавиш со стрелками.

3.4 Блок дополнительных цифровых клавиш

«Дополнительная цифровая клавиатура»

Предназначение цифровой клавиатуры. Функция клавиши NumLock.

IV. ТЕХНОЛОГИИ (9 ч.)

4.1 Комбинирование мыши и клавиатуры при работе с интерфейсами
«Приёмы выделения со вспомогательными клавишами «Ctrl» и «Shift»

«Чем удобнее работать – мышью или клавиатурой?» История появления компьютерной мыши. Преимущества и недостатки мыши и клавиатуры. Совместное использование мыши и клавиатуры при выполнении сложных выделений объектов из множества, для выполнения ими последующих операций. Работа с разными типами объектов: выделение в тексте, выделение в растровой и векторной графике, выделение в компьютерных играх. Закрепление на практике знания.

4.2 Операции копирования, перемещения и удаления «Комбинации клавиш для копирования и перемещения»

Представление об операциях копирования и перемещения на разных примерах:

- при работе с векторными графическими объектами,
- с текстом,
- с растровой графикой.

Использование различных способов выполнения данных операций (вырезать, копировать, вставить, удалить):

- с использованием главного меню программы;
- с использованием комбинаций клавиш (Ctrl+X, Ctrl+C, Ctrl+V)
- с использованием перетаскивания второй кнопкой мыши.

4.3 Технологии работы с текстом «Приёмы работы с текстом»

Понятие электронного текста. Сравнение его с рукописным письмом. Различия, преимущества и недостатки обоих видов письма. Основные принципы и приемы редактирования текста. Возможности форматирования текста, предоставляемые компьютером. Параметры текста: - шрифт, начертание, кегль, цвет, выравнивание, абзац.

4.4 Работа с графикой «Изображения на компьютере»

Модель формирования цвета в трехмерной графике. Устройства , которые могут считывать (сканеры) и воспроизводить цвета (мониторы, принтеры). Понятия разрешения, растровых и векторных изображений, их преимущества и недостатки.

«Редактирование растровых изображений»

Знакомство с приемами редактирования растровых изображений. Представление о возможностях современных растровых редакторов. Приемы ретуши фотографий, работа со слоями, использовании масок и спецэффектов.

4.5 Работа со звуком «Представление звука в компьютере»

Представление звука в компьютере последовательно раскрывает следующие вопросы:

- что представляет собой звук?
- как получить звук?
- как превратить звук в электричество?
- как записать звук?
- как представлен звук в компьютере?

Беседа на тему, как они представляют себе звуковые волны и чем, по их мнению, различаются шумы и музыкальные звуки, громкие и тихие звуки

3 ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «УРОКИ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАМОТНОСТИ»

Изучение информатики в рамках курса внеурочной деятельности на уровне основного общего образования направлено на достижение личностных, метапредметных и предметных образовательных результатов.

3.1 ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

ФГОС СОО устанавливает требования к результатам освоения обучающимися программ основного общего образования: личностные, метапредметные и предметные.

В структуре личностных результатов освоения программы по информатике выделены следующие составляющие: осознание обучающимися российской гражданской идентичности – готовности к саморазвитию, самостоятельности и самоопределению, *наличие мотивации* к обучению информатики, *целенаправленное развитие* внутренних убеждений личности на основе ключевых ценностей и исторических традиций развития информационного знания, *готовность и способность* обучающихся руководствоваться в своей деятельности ценностно-смысловыми установками, присущими системе информационного образования, *способности ставить* цели и строить жизненные планы.

Личностные результаты освоения программы курса внеурочной деятельности «Уроки компьютерной грамотности» по учебному предмету «Информатика» на уровне основного общего образования достигаются в единстве учебной и воспитательной деятельности в соответствии с традиционными российскими социокультурными, историческими и духовно-нравственными ценностями, принятыми в обществе правилами и нормами поведения и способствуют процессам самопознания, самовоспитания и саморазвития, развития внутренней позиции личности, патриотизма и уважения к закону и правопорядку, человеку труда и старшему поколению, взаимного уважения, бережного отношения к культурному наследию и традициям многонационального народа Российской Федерации, природе и окружающей среде.

Личностные результаты (ЛР) освоения программы курса внеурочной деятельности «Уроки компьютерной грамотности» по учебному предмету «Информатика» на уровне основного общего образования должны отражать готовность и способность обучающихся руководствоваться сформированной внутренней позицией личности, системой ценностных ориентаций, позитивных внутренних убеждений, соответствующих традиционным ценностям российского общества, расширение жизненного опыта и опыта деятельности в процессе реализации основных направлений воспитательной деятельности, в том числе в части:

ЛР 1 – гражданского воспитания:

- сформированность гражданской позиции обучающегося как активного и ответственного члена российского общества;
- осознание своих конституционных прав и обязанностей, уважение закона и правопорядка;
- представление о социальных нормах и правилах межличностных отношений в коллективе, в том числе в социальных сообществах;
- умение учитывать в своих действиях необходимость конструктивного взаимодействия людей с разными убеждениями, культурными ценностями и социальным положением;

- 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;

ЛР 2 – 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;

ЛР 3 – духовно-нравственного воспитания:

- сформированность нравственного сознания, этического поведения;
- способность оценивать ситуацию и принимать осознанные решения, ориентируясь на морально-нравственные нормы и ценности;
- ответственное отношение к своим родителям, созданию семьи на основе осознанного принятия ценностей семейной жизни в соответствии с традициями народов России;
- 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;

ЛР 4 – эстетического воспитания:

- эстетическое отношение к миру, включая эстетику быта, научного и технического творчества, спорта, труда, общественных отношений;
- готовность к самовыражению в разных видах искусства, стремление проявлять качества творческой личности;

ЛР 5 – физического воспитания, формирования культуры здоровья и эмоционального благополучия:

- 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;
- понимание и реализация здорового и безопасного образа жизни (здоровое питание, соблюдение гигиенических правил и норм, сбалансированный режим занятий и отдыха, регулярная физическая активность), бережного, ответственного и компетентного отношения к собственному физическому и психическому здоровью;
- понимание ценности правил индивидуального и коллективного безопасного поведения в ситуациях, угрожающих здоровью и жизни людей;
- осознание последствий и неприятия вредных привычек (употребления алкоголя, наркотиков, курения);

ЛР 6 – трудового воспитания:

- готовность к труду, осознание ценности мастерства, трудолюбие;

- 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, умение совершать осознанный выбор будущей профессии и реализовывать собственные жизненные планы;
- готовность и способность к образованию и самообразованию на протяжении всей жизни;

ЛР 7 – экологического воспитания:

- осознание глобального характера экологических проблем и путей их решения, в том числе с учётом возможностей информационных и коммуникационных технологий;
- активное неприятие действий, приносящих вред окружающей природной среде, умение прогнозировать неблагоприятные экологические последствия предпринимаемых действий и предотвращать их;
- наличие развитого экологического мышления, экологической культуры, опыта деятельности экологической направленности, умения руководствоваться ими в познавательной, коммуникативной и социальной практике, готовности к участию в практической деятельности экологической направленности;

ЛР 8 – ценности научного познания:

- сформированность мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики, основанного на диалоге культур, способствующего осознанию своего места в поликультурном мире;
- совершенствование языковой и читательской культуры как средства взаимодействия между людьми и познания мира;
- 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.

ЛР 9 – 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.

3.2 МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Метапредметные результаты (МР) освоения программы курса внеурочной деятельности «Уроки компьютерной грамотности» по учебному предмету «Информатика» на уровне основного общего образования включают: значимые для формирования мировоззрения обучающихся междисциплинарные (межпредметные) общенаучные понятия, отражающие целостность научной картины мира и специфику методов познания, используемых в информатике; универсальные учебные действия (познавательные, коммуникативные, регулятивные), обеспечивающие формирование функциональной грамотности и социальной компетенции обучающихся; способность обучающихся использовать освоенные междисциплинарные, мировоззренческие знания и универсальные учебные действия в познавательной и социальной практике.

В результате освоения программы курса внеурочной деятельности «Уроки компьютерной грамотности» по учебному предмету «Информатика» на уровне основного общего образования у обучающегося будут сформированы познавательные универсальные учебные действия, коммуникативные универсальные учебные действия, регулятивные универсальные учебные действия, совместная деятельность.

Метапредметные результаты освоения программы среднего общего образования должны отражать:

МР 1 – Владение универсальными учебными познавательными действиями:

МР 1.1 – 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).

МР 1.2 – 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.

МР 1.3 – 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.

MP 2 – Владение универсальными коммуникативными действиями:

MP 2.1 – 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.

MP 2.2 – 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.

MP 3 – Владение универсальными регулятивными действиями:

MP 3.1 – 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.

MP 3.2 – 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.

МР 3.3 – Эмоциональный интеллект:

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

МР 3.4 – Принятие себя и других:

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

3.3 ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Предметные результаты (ПР) освоения содержания программы курса внеурочной деятельности «Уроки компьютерной грамотности» по учебному предмету «Информатика» на уровне основного общего образования ориентированы на обеспечение профильного обучения обучающихся информатики. Они включают: специфические для информатики знания, умения и способы действий по освоению, интерпретации и преобразованию знаний, виды деятельности по получению новых знаний и их применению в различных учебных, а также в реальных жизненных ситуациях.

Предметные результаты освоения программы курса внеурочной деятельности «Уроки компьютерной грамотности» по учебному предмету «Информатика» на уровне основного общего образования должны отражать:

ПР 1 – пояснять на примерах смысл понятий «информация», «информационный процесс», «обработка информации», «хранение информации», «передача информации», «высказывание», «логическая операция», «логическое выражение», «исполнитель», «алгоритм», «программа», «модель», «моделирование»;

ПР 2 – кодировать и декодировать сообщения по заданным правилам, демонстрировать понимание основных принципов кодирования информации различной природы (текстовой, графической, аудио);

ПР 3 – записывать и сравнивать целые числа от 0 до 1024 в различных позиционных системах счисления (с основаниями 2, 8, 16), выполнять арифметические операции над ними;

ПР 4 – записывать логические выражения с использованием дизъюнкции, конъюнкции и отрицания, определять истинность логических выражений, если известны значения истинности входящих в него переменных, строить таблицы истинности для логических выражений;

ПР 5 – сравнивать длины сообщений, записанных в различных алфавитах, оперировать единицами измерения информационного объёма и скорости передачи данных;

ПР 6 – оценивать и сравнивать размеры текстовых, графических, звуковых файлов и видеофайлов;

ПР 7 – описывать алгоритм решения задачи различными способами, в том числе в виде блок-схемы;

ПР 8 – приводить примеры современных устройств хранения и передачи информации, сравнивать их количественные характеристики;

- ПР 9** – выделять основные этапы в истории и понимать тенденции развития компьютеров и программного обеспечения;
- ПР 10** – получать и использовать информацию о характеристиках персонального компьютера и его основных элементах (процессор, оперативная память, долговременная память, устройства ввода-вывода);
- ПР 11** – соотносить характеристики компьютера с задачами, решаемыми с его помощью;
- ПР 12** – ориентироваться в иерархической структуре файловой системы (записывать полное имя файла (каталога), путь к файлу (каталогу) по имеющемуся описанию файловой структуры некоторого информационного носителя);
- ПР 13** – работать с файловой системой персонального компьютера с использованием графического интерфейса, а именно: создавать, копировать, перемещать, переименовывать, удалять и архивировать файлы и каталоги, использовать антивирусную программу;
- ПР 14** – составлять, выполнять вручную и на компьютере несложные алгоритмы с использованием ветвлений и циклов для управления исполнителями, такими как Робот, Черепашка, Чертёжник;
- ПР 15** – использовать константы и переменные различных типов (числовых, логических, символьных), а также содержащие их выражения, использовать оператор присваивания;
- ПР 16** – использовать при разработке программ логические значения, операции и выражения с ними;
- ПР 17** – использовать графы и деревья для моделирования систем сетевой и иерархической структуры, находить кратчайший путь в графе;
- ПР 18** – выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей (таблицы, схемы, графики, диаграммы) с использованием соответствующих программных средств обработки данных;
- ПР 19** – использовать электронные таблицы для обработки, анализа и визуализации числовых данных, в том числе с выделением диапазона таблицы и упорядочиванием (сортировкой) его элементов;
- ПР 20** – создавать и применять в электронных таблицах формулы для расчётов с использованием встроенных арифметических функций (суммирование и подсчёт значений, отвечающих заданному условию, среднее арифметическое, поиск максимального и минимального значения), абсолютной, относительной, смешанной адресации;
- ПР 21** – использовать электронные таблицы для численного моделирования в простых задачах из разных предметных областей;
- ПР 22** – анализировать предложенные алгоритмы, в том числе определять, какие результаты возможны при заданном множестве исходных значений;
- ПР 23** – создавать и отлаживать программы на одном из языков программирования (Python, C++, Паскаль, Java, C#, Школьный Алгоритмический Язык), реализующие несложные алгоритмы обработки числовых данных с использованием циклов и ветвлений, в том числе реализующие проверку делимости одного целого числа на другое, проверку натурального числа на простоту, выделения цифр из натурального числа.
- ПР 24** – представлять результаты своей деятельности в виде структурированных иллюстрированных документов, мультимедийных презентаций;
- ПР 25** – использовать современные интернет-сервисы (в том числе коммуникационные сервисы, облачные хранилища данных, онлайн-программы

(текстовые и графические редакторы, среды разработки)) в учебной и повседневной деятельности;

ПР 26 – искать информацию в Интернете (в том числе, по ключевым словам, по изображению), критически относиться к найденной информации, осознавая опасность для личности и общества распространения вредоносной информации, в том числе экстремистского и террористического характера;

ПР 27 – понимать структуру адресов веб-ресурсов;

ПР 28 – использовать современные сервисы интернет-коммуникаций;

ПР 29 – приводить примеры использования геоинформационных сервисов, сервисов государственных услуг, образовательных сервисов Интернета в учебной и повседневной деятельности;

ПР 30 – использовать различные средства защиты от вредоносного программного обеспечения, защищать персональную информацию от несанкционированного доступа и его последствий (разглашения, подмены, утраты данных) с учётом основных технологических и социально-психологических аспектов использования сети Интернет (сетевая анонимность, цифровой след, аутентичность субъектов и ресурсов, опасность вредоносного кода);

ПР 31 – соблюдать требования безопасной эксплуатации технических средств информационных и коммуникационных технологий, соблюдать сетевой этикет, базовые нормы информационной этики и права при работе с приложениями на любых устройствах и в Интернете, выбирать безопасные стратегии поведения в сети;

ПР 32 – применять методы профилактики негативного влияния средств информационных и коммуникационных технологий на здоровье пользователя;

ПР 33 – распознавать попытки и предупреждать вовлечение себя и окружающих в деструктивные и криминальные формы сетевой активности (в том числе кибербуллинг, фишинг).

ОЖИДАЕМЫЙ РЕЗУЛЬТАТ — через самостоятельные работы на компьютере, творческие индивидуальные задания, комплексные задания для самостоятельной работы позволит приобрести и закрепить навыки практической работы на компьютере, приобрести навыки работы с программами и приложениями, самостоятельно работать над проектом.

4 ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ ПРОГРАММЫ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «УРОКИ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАМОТНОСТИ»

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов				Пр/р.
		Всего	Теоретические занятия			
			Теория	К/р	Л/р	
I	Раздел 1. ВВЕДЕНИЕ. БЕЗОПАСНОСТЬ РАБОТЫ. КОМПЬЮТЕР. ОСНОВНЫЕ УСТРОЙСТВА. ПРОГРАММЫ	2	1	—	—	1
1.1	Введение. Безопасность работы. Компьютер. Основные устройства. Программы	2	1	—	—	1
II	Раздел 2. УСТРОЙСТВО ВВОДА «МЫШЬ»	15	8	—	—	7
2.1	Мышь и её назначение. Движение мышью	1	1	—	—	—
2.2	Использование главной кнопки мыши	1	0,5	—	—	0,5
2.3	Использование второй кнопки мыши	2	1	—	—	1
2.4	Перетаскивание	1	0,5	—	—	0,5
2.5	Рисование	2	1	—	—	1
2.6	Движущиеся графические объекты	3	1,5	—	—	1,5
2.7	Двойной клик	1	0,5	—	—	0,5
2.8	Стандартные элементы интерфейса	2	1	—	—	1
2.9	Использование прокрутки	1	0,5	—	—	0,5
2.10	Использование колеса мыши	1	0,5	—	—	0,5
III	Раздел 3. УСТРОЙСТВО ВВОДА «КЛАВИАТУРА»	8	4	—	—	4
3.1	Группа алфавитно-цифровых клавиш	2	1	—	—	1
3.2	Группа функциональных клавиш. Операционная система и специальные клавиши для ОС «Windows»	2	1	—	—	1
3.3	Клавиши управления курсором	2	1	—	—	1
3.4	Блок дополнительных цифровых клавиш	2	1	—	—	1
IV	Раздел 4. ТЕХНОЛОГИИ	8	4	—	—	4
4.1	Комбинирование мыши и клавиатуры при работе с интерфейсами	2	1	—	—	1
4.2	Операции копирования, перемещения и удаления	2	1	—	—	1
4.3	Технологии работы с текстом	2	1	—	—	1
4.4	Работа с графикой	1	0,5	—	—	0,5
4.5	Работа со звуком	1	0,5	—	—	0,5
IV	Раздел 5. ИТОГОВОЕ ЗАНЯТИЕ	1	1	—	—	—
5.1	Подведение итогов	1	—	—	—	—
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ		34	18	—	—	16

Сокращения: Л/р. — Лабораторная работа
 Пр/р. — Практическая работа
 К/р. — Контрольная работа

5 ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ ПРОГРАММЫ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «УРОКИ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАМОТНОСТИ»

Планирование с указанием количества часов, отводимых на освоение каждой темы программы курса внеурочной деятельности «Уроки компьютерной грамотности», электронных образовательных ресурсов

№ п/п	Наименование разделов / тем уроков	Количество часов			Дата проведения занятия	Электронные цифровые образовательные ресурсы	Домашнее задание
		Всего	Теория К/р	Л/р			
I	Раздел 1. ВВЕДЕНИЕ. БЕЗОПАСНОСТЬ РАБОТЫ. КОМПЬЮТЕР. ОСНОВНЫЕ УСТРОЙСТВА. ПРОГРАММЫ	2	—	—	—		
1	Компьютер, его история, роль в жизни человека. Технология и безопасность работы. Рабочее пространство. Осанка	1	—	—	—	Электронное приложение к учебнику «Информатика» для 7, 8, 9 классов (УМК Босова Л.Л. и др. 5-9 кл.) — ❖ https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor7.php?ysclid=lm0n6oc31i922096433	—
2	Основные устройства (системный блок, монитор, мышь, клавиатура) и их назначение. Компьютерные Программы	1	—	—	—	Электронное приложение к учебнику «Информатика» для 7, 8, 9 классов (УМК Босова Л.Л. и др. 5-9 кл.) — ❖ https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor7.php?ysclid=lm0n6oc31i922096433	
II	Раздел 2. УСТРОЙСТВО ВВОДА «МЫШЬ»	15	—	7	—		
3	Мышь и её назначение. Движение мышью	1	—	—	—	Электронное приложение к учебнику «Информатика» для 7, 8, 9 классов (УМК Босова Л.Л. и др. 5-9 кл.) — ❖ https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor7.php?ysclid=lm0n6oc31i922096433	—
4	Использование главной кнопки мыши. Назначение кнопок мыши.	1	—	0,5	—	Электронное приложение к учебнику «Информатика» для 7, 8, 9 классов (УМК Босова Л.Л. и др. 5-9 кл.) — ❖ https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor7.php?ysclid=lm0n6oc31i922096433	—
5	Использование второй кнопки мыши	1	—	0,5	—	Электронное приложение к учебнику «Информатика» для 7, 8, 9 классов (УМК Босова Л.Л. и др. 5-9 кл.) —	—

							❖ https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor7.php?vsclid=lm0n6oc31i922096433	
6	Использование второй кнопки мыши	1	—	0,5	—		Электронное приложение к учебнику «Информатика» для 7, 8, 9 классов (УМК Босова Л.Л. и др. 5-9 кл.) — ❖ https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor7.php?vsclid=lm0n6oc31i922096433	—
7	Перетаскивание	1	—	0,5	—		Электронное приложение к учебнику «Информатика» для 7, 8, 9 классов (УМК Босова Л.Л. и др. 5-9 кл.) — ❖ https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor7.php?vsclid=lm0n6oc31i922096433	—
8	Рисование	1	—	0,5	—		Электронное приложение к учебнику «Информатика» для 7, 8, 9 классов (УМК Босова Л.Л. и др. 5-9 кл.) — ❖ https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor8.php?vsclid=lm0nal1b3n44452666	—
9	Рисование	1	—	0,5	—		Электронное приложение к учебнику «Информатика» для 7, 8, 9 классов (УМК Босова Л.Л. и др. 5-9 кл.) — ❖ https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor8.php?vsclid=lm0nal1b3n44452666	—
10	Движущиеся графические объекты	1	—	0,5	—		Электронное приложение к учебнику «Информатика» для 7, 8, 9 классов (УМК Босова Л.Л. и др. 5-9 кл.) — ❖ https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor8.php?vsclid=lm0nal1b3n44452666	
11	Движущиеся графические объекты	1	—	0,5	—		Электронное приложение к учебнику «Информатика» для 7, 8, 9 классов (УМК Босова Л.Л. и др. 5-9 кл.) — ❖ https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor8.php?vsclid=lm0nal1b3n44452666	
12	Движущиеся графические объекты	1	—	0,5	—		Электронное приложение к учебнику «Информатика» для 7, 8, 9 классов (УМК Босова Л.Л. и др. 5-9 кл.) — ❖ https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor8.php?vsclid=lm0nal1b3n44452666 ❖ https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor9.php?vsclid=lm0n8r7oiw535967637	
13	Двойной клик	1	—	0,5	—		Электронное приложение к учебнику «Информатика» для 7, 8, 9 классов (УМК Босова Л.Л. и др. 5-9 кл.) — ❖ https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor7.php?vsclid	

						=lm0n6oc31i922096433	
14	Стандартные элементы интерфейса	1	—	0,5	—	Электронное приложение к учебнику «Информатика» для 7, 8, 9 классов (УМК Босова Л.Л. и др. 5-9 кл.) — ♦ https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor9.php?vsclid=lm0n8r7oiw535967637	
15	Стандартные элементы интерфейса	1	—	0,5	—	Электронное приложение к учебнику «Информатика» для 7, 8, 9 классов (УМК Босова Л.Л. и др. 5-9 кл.) — ♦ https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor9.php?vsclid=lm0n8r7oiw535967637	
16	Использование прокрутки	1	—	0,5	—	Электронное приложение к учебнику «Информатика» для 7, 8, 9 классов (УМК Босова Л.Л. и др. 5-9 кл.) — ♦ https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor8.php?vsclid=lm0nal1b3n44452666	
17	Использование колеса мыши	1	—	0,5	—	Электронное приложение к учебнику «Информатика» для 7, 8, 9 классов (УМК Босова Л.Л. и др. 5-9 кл.) — ♦ https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor8.php?vsclid=lm0nal1b3n44452666	
III	Раздел 3. УСТРОЙСТВО ВВОДА «КЛАВИАТУРА»	8	—	4	—		
18	Группа алфавитно-цифровых клавиш	1	—	0,5	—	Электронное приложение к учебнику «Информатика» для 7, 8, 9 классов (УМК Босова Л.Л. и др. 5-9 кл.) — ♦ https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor7.php?vsclid=lm0n6oc31i922096433 ♦ https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor8.php?vsclid=lm0nal1b3n44452666	—
19	Группа алфавитно-цифровых клавиш	1	—	0,5	—	Электронное приложение к учебнику «Информатика» для 7, 8, 9 классов (УМК Босова Л.Л. и др. 5-9 кл.) — ♦ https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor7.php?vsclid=lm0n6oc31i922096433 ♦ https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor8.php?vsclid=lm0nal1b3n44452666	—
20	Группа алфавитно-цифровых клавиш	1	—	0,5	—	Электронное приложение к учебнику «Информатика» для 7, 8, 9 классов (УМК Босова Л.Л. и др. 5-9 кл.) — ♦ https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor7.php?vsclid=lm0n6oc31i922096433	—

							❖ https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor8.php?vsclid=lm0nal1b3n44452666	
21	Группа алфавитно-цифровых клавиш	1	—	0,5	—		Электронное приложение к учебнику «Информатика» для 7, 8, 9 классов (УМК Босова Л.Л. и др. 5-9 кл.) — ❖ https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor7.php?vsclid=lm0n6oc3li922096433 ❖ https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor8.php?vsclid=lm0nal1b3n44452666	—
22	Клавиши управления курсором	1	—	0,5	—		Электронное приложение к учебнику «Информатика» для 7, 8, 9 классов (УМК Босова Л.Л. и др. 5-9 кл.) — ❖ https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor7.php?vsclid=lm0n6oc3li922096433 ❖ https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor8.php?vsclid=lm0nal1b3n44452666	—
23	Клавиши управления курсором	1	—	0,5	—		Электронное приложение к учебнику «Информатика» для 7, 8, 9 классов (УМК Босова Л.Л. и др. 5-9 кл.) — ❖ https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor7.php?vsclid=lm0n6oc3li922096433 ❖ https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor8.php?vsclid=lm0nal1b3n44452666	—
24	Блок дополнительных цифровых клавиш	1	—	0,5	—		Электронное приложение к учебнику «Информатика» для 7, 8, 9 классов (УМК Босова Л.Л. и др. 5-9 кл.) — ❖ https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor7.php?vsclid=lm0n6oc3li922096433 ❖ https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor8.php?vsclid=lm0nal1b3n44452666	—
25	Блок дополнительных цифровых клавиш	1	—	0,5	—		Электронное приложение к учебнику «Информатика» для 7, 8, 9 классов (УМК Босова Л.Л. и др. 5-9 кл.) — ❖ https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor7.php?vsclid=lm0n6oc3li922096433 ❖ https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor8.php?vsclid=lm0nal1b3n44452666	—
IV	Раздел 4. ТЕХНОЛОГИИ	8	—	4	—			
26	Комбинирование мыши и клавиатуры при работе с интерфейсами	1	—	0,5	—		Электронное приложение к учебнику «Информатика» для 7, 8, 9 классов (УМК Босова Л.Л. и др. 5-9 кл.) —	—

						<ul style="list-style-type: none"> ❖ https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor9.php?vsclid=lm0n8r7oiw535967637 ❖ https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor8.php?vsclid=lm0nal1b3n44452666 	
27	Комбинирование мыши и клавиатуры при работе с интерфейсами	1	—	0,5	—	Электронное приложение к учебнику «Информатика» для 7, 8, 9 классов (УМК Босова Л.Л. и др. 5-9 кл.) — <ul style="list-style-type: none"> ❖ https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor8.php?vsclid=lm0nal1b3n44452666 ❖ https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor9.php?vsclid=lm0n8r7oiw535967637 	—
28	Операции копирования, перемещения и удаления	1	—	0,5	—	Электронное приложение к учебнику «Информатика» для 7, 8, 9 классов (УМК Босова Л.Л. и др. 5-9 кл.) — <ul style="list-style-type: none"> ❖ https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor8.php?vsclid=lm0nal1b3n44452666 ❖ https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor9.php?vsclid=lm0n8r7oiw535967637 	—
29	Операции копирования, перемещения и удаления	1	—	0,5	—	Электронное приложение к учебнику «Информатика» для 7, 8, 9 классов (УМК Босова Л.Л. и др. 5-9 кл.) — <ul style="list-style-type: none"> ❖ https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor8.php?vsclid=lm0nal1b3n44452666 ❖ https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor9.php?vsclid=lm0n8r7oiw535967637 	—
30	Технологии работы с текстом	1	—	0,5	—	Электронное приложение к учебнику «Информатика» для 7, 8, 9 классов (УМК Босова Л.Л. и др. 5-9 кл.) — <ul style="list-style-type: none"> ❖ https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor8.php?vsclid=lm0nal1b3n44452666 ❖ https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor9.php?vsclid=lm0n8r7oiw535967637 	—
31	Технологии работы с текстом	1	—	0,5	—	Электронное приложение к учебнику «Информатика» для 7, 8, 9 классов (УМК Босова Л.Л. и др. 5-9 кл.) — <ul style="list-style-type: none"> ❖ https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor8.php?vsclid=lm0nal1b3n44452666 ❖ https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor9.php?vsclid=lm0n8r7oiw535967637 	—
32	Работа с графикой	1	—	0,5	—	Электронное приложение к учебнику «Информатика» для 7, 8, 9 классов (УМК Босова Л.Л. и др. 5-9 кл.) —	—

							<ul style="list-style-type: none"> ❖ https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor8.php?vsclid=lm0na11b3n44452666 ❖ https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor9.php?vsclid=lm0n8r7oiw535967637 	
33	Работа со звуком	1	—	0,5	—		Электронное приложение к учебнику «Информатика» для 7, 8, 9 классов (УМК Босова Л.Л. и др. 5-9 кл.) — <ul style="list-style-type: none"> ❖ https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor8.php?vsclid=lm0na11b3n44452666 ❖ https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor9.php?vsclid=lm0n8r7oiw535967637 	—
V	Раздел 5. ИТОГОВОЕ ЗАНЯТИЕ	1	—	—	—			
34	Подведение итогов	1	—	—	—			—
	ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ	34	—	—	16	—		—

6 УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ПРОГРАММЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «УРОКИ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАМОТНОСТИ»

ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ УЧЕБНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧЕНИКА

1. Учебник: Босова, Л.Л. Информатика: 7 класс: учебник / Л.Л. Босова, А.Ю Босова. – 4-е изд., стер. – М.: Просвещение, 2022. – 239 [1]с.: ил.
2. Учебник: Босова, Л.Л. Информатика: 8 класс: учебник / Л.Л. Босова, А.Ю Босова. – 3-е изд., стереотип. – М.: Просвещение, 2021. – 176 с.: ил.
3. Учебник: Босова, Л.Л. Информатика: 9 класс: учебник / Л.Л. Босова, А.Ю Босова. – 4-е изд., стер. – М.: Просвещение, 2022. – 208 с.: ил.

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧИТЕЛЯ

1. Электронное приложение к УМК (<https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/mo.php>)
2. Комплект цифровых образовательных ресурсов (ЦОР), помещенный в Единую коллекцию ЦОР (<http://school-collection.edu.ru/>).
3. Библиотечка электронных образовательных ресурсов, включающая:
 - разработанные комплекты презентационных слайдов по курсу информатики;
 - CD-диски и DVD-диски по информатике, содержащие информационные инструменты и информационные источники (виртуальные лаборатории, творческие среды и пр.)

ЦИФРОВЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ И РЕСУРСЫ СЕТИ ИНТЕРНЕТ

1. Государственная образовательная платформа «Российская электронная школа» — <https://resh.edu.ru/>
2. Российское образование: федеральный портал — <http://www.edu.ru/>
3. Российский образовательный портал — <http://www.school.edu.ru/default.asp>
4. Официальный информационный портал государственной итоговой аттестации — <http://gia.osoko.ru/>
5. Модернизация общего образования — <http://www.apkro.ru/>
6. Новый стандарт общего образования — <http://www.standart.edu.ru>
7. Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов — school-collection.edu.ru
8. Электронное приложение к учебнику «Информатика» для 7 класса (УМК Босова Л.Л. и др. 5-9 кл.) — <https://fbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor7.php?ysclid=lm0n6oc31i922096433>
9. Электронное приложение к учебнику «Информатика» для 8 класса (УМК Босова Л.Л. и др. 5-9 кл.) — <https://fbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor9.php?ysclid=lm0n8r7oiw535967637>
10. Электронное приложение к учебнику «Информатика» для 9 класса (УМК Босова Л.Л. и др. 5-9 кл.) — <https://fbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor8.php?ysclid=lm0nal1b3n44452666>