



ПОДЛИННОСТЬ ДОКУМЕНТА ПОДТВЕРЖДЕНА.  
ПРОВЕРЕНО В ПРОГРАММЕ КРИПТОАРМ.

**ПОДПИСЬ**

**Общий статус подписи:** Подпись верна  
**Сертификат:** 00D25E5AA0686530F85BDCB21DADB25F1  
**Владелец:** RU, Иркутская область, мкр. Центральный, д.18, Саянск, ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ КАЗЕННОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ИРКУТСКОЙ ОБЛАСТИ ДЛЯ ДЕТЕЙ-СИРОТ И ДЕТЕЙ, ОСТАВШИХСЯ БЕЗ ПОПЕЧЕНИЯ РОДИТЕЛЕЙ "СПЕЦИАЛЬНАЯ (КОРРЕКЦИОННАЯ) ШКОЛА-ИНТЕРНАТ Г. САЯНСКА", 1033801912627, 04732985886, 3814008237, 381400001634, internatsayansk@list.ru, Директор Ольга Владимировна Воинкова  
**Издатель:** Казначейство России, Казначейство России, RU, г. Москва, Большой Златоустинский переулок, д. 6, строение 1, 1047797019830, 7710568760, 77 Москва, uc\_fk@roskazna.ru  
**Срок действия:** Действителен с: 16.03.2022 10:17:00 UTC+08  
Действителен до: 09.06.2023 09:15:00 UTC+08  
**Дата и время создания ЭП:** 01.09.2022 10:29:32 UTC+08

**Государственное общеобразовательное казенное учреждение Иркутской области  
для детей-сирот и детей, оставшихся без попечения родителей  
«Специальная (коррекционная) школа-интернат г. Саянска»**

Утверждаю:  
директор школы-интерната  
О.В.Воинкова  
«01» 09.2022 г.

Рассмотрено на заседании МО  
протокол № 1  
от «30» 08.2022 г.

Согласовано:  
зам. директора по УР  
С.В. Хромова  
«31» 08.2022 г.

**Рабочая программа  
внеурочной деятельности «Основы компьютерной грамотности»**

## **1. Пояснительная записка**

Программа внеурочной деятельности «**Основы компьютерной грамотности**» по социальному направлению заключается в усилении внимания к практической значимости и жизненной необходимости овладению обучающимися практическими умениями применения компьютера и средств ИКТ в повседневной жизни в различных бытовых, социальных и профессиональных ситуациях.

**Цель:** формирование социальной компетентности обучающихся через овладение ими навыками пользования компьютером.

**Задачи:**

1. Ознакомление с функциональной структурой компьютера, его основными устройствами и приемами работы в среде «Windows»
2. Формирование начальных навыков работы в графическом редакторе «Paint» и текстовом редакторе «Word»
3. Корректировать и развивать познавательные процессы.
4. Дать учащимся с ограниченными возможностями здоровья доступную для них систему знаний о компьютерных ресурсах.
5. Развивать познавательный интерес к использованию информационных и коммуникационных технологий.
6. Повышать адаптивные возможности учащихся с ограниченными возможностями здоровья, их социальную ориентировку за счет дополнительно приобретенных навыков и умений.

## **2. Общая характеристика курса.**

В программе учтён возрастной принцип. Для соблюдения возрастного принципа использован линейно-концентрический подход к распределению учебного материала по годам обучения. Согласно возрастному принципу строятся методы и формы, а также отбор содержания. Дети имеют возможность сочетать различные направления деятельности и формы занятий с учетом их интересов.

Для определения готовности обучающихся к работе на компьютере и усвоению программы кружка проводится диагностика с учетом индивидуально типологических особенностей детей. Она позволяет определить уровень сформированности компьютерных умений. Диагностика проводится 2 раза в год: в начале года (начало сентября), в конце года (май)

Используются следующие **методы работы** с учащимися:

- словесные методы (рассказ, объяснение, познавательная беседа);
- наглядные методы (наблюдение, иллюстрация, демонстрация наглядных пособий, презентаций);
- практические методы (устные и письменные упражнения, практические работы за ПК, интерактивные задания)

**Формы работы:**

- Интерактивные занятия.
- Познавательные беседы.
- Оформление выставок.
- Обучающие компьютерные игры.
- Работа по опорным схемам.
- Работа по индивидуальным карточкам

**Программа состоит из разделов:**

1. Техника безопасности
2. Компьютерная азбука
3. Учимся работать в графическом редакторе Paint
4. Учимся работать в текстовом редакторе Word
5. Учимся работать в сети Интернет

**Количество учебных часов, на которое рассчитана рабочая программа**

**6 год обучения**

Название раздела.	Количество часов				
	1 четверть	2 четверть	3 четверть	4 четверть	
Техника безопасности	1	-	1	-	2
Компьютерная азбука	7	8	-	-	15
Учимся работать в графическом редакторе Paint	-	-	8	2	10
Учимся работать в текстовом редакторе Word	-	-	-	7	7
Учимся работать в сети Интернет	-	-	-	-	-
<b>Итого</b>	<b>8</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>9</b>	<b>34</b>

**7 год обучения**

Название раздела.	Количество часов				
	1 четверть	2 четверть	3 четверть	4 четверть	
Техника безопасности	1	-	1	-	2
Компьютерная азбука	7	-	-	-	7
Учимся работать в графическом редакторе Paint	-	8	3	-	11
Учимся работать в текстовом редакторе Word	-	-	6	4	10
Учимся работать в сети Интернет	-	-	-	4	4
<b>Итого</b>	<b>8</b>	<b>8</b>	<b>10</b>	<b>8</b>	<b>34</b>

### **3. Место предмета в учебном плане.**

Часы занятий «Основы компьютерной грамотности» входят в часть учебного плана «Внеурочная деятельность». На кружок отводится 1 час в неделю.

### **4. Планируемые результаты:**

На занятиях «Основы компьютерной грамотности» идет освоение таких личностных результатов:

- развитие адекватных представлений о собственных возможностях, о насущно необходимом жизнеобеспечении;
- овладение начальными навыками адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся мире;
- овладение социально-бытовыми умениями, используемыми в повседневной жизни;

- развитие навыков сотрудничества с взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях;
- формирование уважительного отношения к иному мнению.

## 5. Содержание занятий

№ п/п	Название блока	Содержание
1.	Техника безопасности	Знакомство с техникой безопасности и правилами поведения в компьютерном классе.
2.	Компьютерная азбука	Знакомство с компьютером. Для чего нужен компьютер. Значение компьютера в жизни человека. Правила работы за компьютером. Правила включения и выключения компьютера. Устройство компьютера. Монитор. Клавиатура. Мышь. Системный блок. Дополнительные устройства, которые можно подключить к компьютеру: колонки, наушники, принтер, сканер, видекамера. Рабочий стол. Внешний вид рабочего стола. Основные элементы рабочего стола: Мой компьютер, Корзина, кнопка Пуск. Приемы изменения фонового рисунка рабочего стола. Работа с клавиатурой. Основные группы клавиш клавиатуры. Язык раскладки клавиатуры. Цифровая клавиатура. Буквенный ряд. Компьютерная мышь. Левая/правая кнопка мыши. Колесо прокрутки. Основные манипуляции с мышью: щелчок и двойной щелчок. Программа. Запуск программы. Выключение программы. Файл и папка. Перемещение, удаление.
3.	Учимся работать в графическом редакторе Paint	Графический редактор «Paint». Работа с инструментами: «Карандаш», «Кисть», «Ластик», «Заливка», «Распылитель», «Пипетка»; с панелью команд: «Файл» - «Создать». Графический редактор «Paint». Построение линий и фигур.
4.	Учимся работать в текстовом редакторе Word	Текстовый редактор «Word». Основные клавиши «Enter», «Пробел», «Стрелка», «Shift». Буквенный ряд. Цифровой ряд клавиатуры
5.	Учимся работать в сети Интернет	Поиск информации в сети Интернет и ее сохранение. Поиск картинок в сети Интернет и их сохранение

В результате освоения программы кружка учащиеся получают целый комплекс знаний и приобретают определенные умения.

Учащиеся должны **знать**:

- названия и функции основных частей компьютера: системный блок, монитор, клавиатура, манипулятор «мышь»;
- технику безопасности и правила поведения в компьютерном классе.

**Уметь**:

- использовать в работе клавиатуру и мышь;
- воспринимать и анализировать информацию с экрана; • осуществлять необходимые операции при работе в текстовом редакторе «Word»;
- пользоваться графическим редактором «Paint»: создание рисунков, с использованием различных инструментов (карандаш, кисть, распылитель, заливка, фигуры), закрашивание рисунков (с помощью заливки, распылителя);
- осуществлять необходимые операции при работе в различных программах.

#### 6. Тематическое планирование занятий «Основы компьютерной грамотности»

##### 6 год обучения

№ раздел а	№ темы в разделе	Наименование раздела и темы	Основные виды учебной деятельности	Часы учебного времени	Дата
	<b>1 четверть</b>			<b>8</b>	
<b>I</b>	<b>Техника безопасности</b>			<b>1</b>	
	1.1	Здравствуй, компьютерный. Диагностика	класс - Знакомство с техникой безопасности и правилами поведения в компьютерном классе. - Комментированный просмотр видео «КомпьюТерики или Весёлый Компьютер» - Д/игра «Хорошо, плохо»	1	08.09
<b>II</b>	<b>Компьютерная азбука</b>			<b>7</b>	
	2.1	Знакомство с компьютером.	- Беседа о назначении компьютера, его роли в жизни человека. - Просмотр видео «Безопасность на занятиях по информатике» - Д/игра «Третий лишний?»	1	15.09
	2.2	Как устроен компьютер	- Просмотр видео «Как устроен компьютер. Курс КомпьюТерики. Урок 2» - Д/игра «Собери компьютер»	1	22.09
	2.3	Монитор	- Просмотр мультфильм «Как устроен компьютер. Курс КомпьюТерики. Урок 2» - Д/игра «Найди отличия»	1	29.09
	2.4	Манипулятор «мышь»	- Рассказ Компьютошки об устройстве ввода – «мышь» - Демонстрация способа перетаскивания мышью	1	06.10

			- Д/задание «Повтори» - К/игра «Что общего?»		
	2.5	Курсор	- Демонстрация курсора в зависимости от задачи	1	13.10
	2.6	Клавиатура	- Просмотр мультфильм «Фиксики - Клавиатура» - Тренировочные упражнения - Д/игра ««Что изменилось?»»	1	20.10
	2.7	Системный блок	- Просмотр мультфильма «Устройство компьютера» -К/игра «Вкладыши»	1	27.10
	<b>2 четверть</b>			<b>8</b>	
<b>II</b>	<b>Компьютерная азбука</b>			<b>8</b>	
	2.8	Рабочий стол	- Видео «Как правильно работать с рабочим столом компьютера. Курс Компьютерики. Урок 3». - К/ игра «Что лишнее на рабочем столе»	1	10.11
	2.9	Меню	-Демонстрация «Главного» меню - Тренировочные упражнения	1	17.11
	2.10	Программы	- Рассказ Компьютошки о программах, программистах, ярлычках программ - Демонстрация алгоритма запуска программы с рабочего стола, через кнопку Пуск - К/игра «Дополни алгоритм!». - Д/игра «Танграм»	1	24.11
	2.11	Файлы и папки	- Рассказ Компьютошки о папках и файлах. - Демонстрация внешнего вида, знакомство со свойствами. - Просмотр мультфильма «Почемучка: информатика» (файлы и папки) - Д/игра: «Найди и назови отличие» - К/игра «Похожи»	1	01.12
	2.12	Создание файла и папки	- Демонстрация создания файла и папки.	1	08.12

	2.13	Поиск файла	- Демонстрация нахождения нужного файла через проводник и через функцию Поиск. - Практическое задания «Найди файл»	1	15.12
	2.14	Сохранение файла	- Демонстрация порядка сохранения файла через кнопку «Закреть» и через	1	22.12
	2.15	Мы с компьютером на ты	- Выполнение тестовой работы	1	29.12
	<b>3 четверть</b>			<b>9</b>	
<b>I</b>	<b>Техника безопасности</b>			<b>1</b>	
	1.1	Техника безопасности	- Повторение техники безопасности и правил поведения в компьютерном классе. - Интерактивное задание - Работа по карточкам - Рассмотрение ситуаций и решение их	1	12.01
<b>III</b>	<b>Учимся работать в графическом редакторе Paint</b>			<b>8</b>	
	3.1	В гостях у Пэйнтика. Инструменты «Карандаш», «Кисть»	- Видео «Юный дизайнер. Рисуем в Paint. Курс Компьютерики. Урок 6» - Демонстрация инструментов «Карандаш», «Кисть», - Практическая работа «Раскрась картинку»	1	19.01
	3.2	Инструмент «Ластик»	- Рисунок «Фоторобот» - Демонстрация инструмента «Ластик» - Знакомство с панелью команд: «Файл» - «Создать». - Практическая работа «Дорисуй картинку»	1	26.01
	3.3	Палитра. Инструмент «Заливка»	- Знакомство с понятием «замкнутый контур» - Демонстрация инструмента «Заливка» - Практическая работа «Рисуем по цифрам»	1	02.02
	3.4	Основной цвет кисти и фона	- Знакомство с понятиями «основной цвет инструмента» и «цвет фона» - Тренировочные упражнения	1	09.02
	3.5	Инструмент	- Демонстрация инструмента «Распылитель»	1	16.02

		«Распылитель»	- Практическая работа		
	3.6	Инструмент «Пипетка»	- Демонстрация инструмента «Пипетка» - Практическая работа	1	02.03
	3.7	Отмена внесённых изменений.	- Порядок выполнения отмены внесенных изменений	1	09.03
	3.8	Копирование рисунка.	- Практическая работа «Узор»	1	16.03
	<b>4 четверть</b>			<b>9</b>	
<b>III</b>	<b>Учимся работать в графическом редакторе Paint</b>			<b>2</b>	
	3.9	Сохранение рисунка	- Демонстрация сохранения рисунка через кнопку «Закреть» и через меню	1	30.03
	3.10	Создание рисунка	- Компьютерный рисунок «Снеговик»	1	06.04
<b>IV</b>	<b>Учимся работать в текстовом редакторе Word</b>			<b>7</b>	
	4.1	Знакомство с текстовым редактором «Word»	- Рассказ Компьютошки о текстовом редакторе «Word», об основных клавишах «Enter», «Пробел», «Стрелка», о буквенном ряде. - Практическая работа «Создай документ» - Д/игра «Буквы»	1	13.04
	4.2	Путешествие по клавиатуре	- Видео «Клавиатура компьютера. Курс Компьютерики. Урок 4» - Практическая работа «Повтори за мной» - Д/игра «Назови слово»	1	20.04
	4.3	Заглавные и прописные символы русского алфавита.	- Рассказ Компьютошки о «строчных» и «заглавных» буквах - Практическая работа «Повтори за мной»	1	27.04
	4.4	Цифровой ряд клавиатуры	- Компьютошка знакомит с цифровым рядом клавиатуры - Д/игра «Сосчитай» - Практическая работа «Реши пример»	1	04.05
	4.5	Знаки и символы: «+»; «-»; «=»	- Тренировочные упражнения - К/игра ««Что изменилось?»» - Практическая работа «Повтори за мной»	1	11.05



	4.6	Набор слов	- Практическая работа «Повтори за мной»	1	18.05
	4.7	Мы с компьютером на ты	- Диагностическая работа	1	25.05

### 7 год обучения

№ раздела	№ темы в разделе	Наименование раздела и темы	Основные виды учебной деятельности	Часы учебного времени	Дата
<b>1 четверть</b>				<b>8</b>	
<b>I</b>	<b>Техника безопасности</b>			<b>1</b>	
	1.1	Здравствуй, компьютерный. Диагностика	класс - Повторение техники безопасности и правил поведения в компьютерном классе. - Интерактивное задание - Работа по карточкам - Рассмотрение ситуаций и решение их	1	06.09
<b>II</b>	<b>Компьютер - универсальная машина для работы с информацией</b>			<b>7</b>	
	2.1	История компьютера	- Видео «Информатика для детей! Курс Компьютерики». Урок 1 - Д/игра «Что сначала, что потом»	1	13.09
	2.2	Из чего состоит компьютер	- Что такое Компьютер Обучающий мультимедиа для детей - Игра «Собери компьютер» («Смешарики. Компьютер Ежика»)	1	20.09
	2.3	Устройство системного блока	- Словарная работа: процессор, материнская плата, оперативная память.	1	27.09
	2.4	Устройство системного блока	- Что такое Компьютер. Обучающий мультимедиа для детей - Д/игра «Почини системный блок» - К/игра «Раскрась цепочку»	1	04.10
	2.5	Дисковод	- Устройство компьютера «Смешарики.	1	11.10

			Компьютер Ежика» -К/игра «Числа-клавиши».		
	2.6	Рабочий стол	- Рассказ Компьютошки о Пиктограммах, ярлыках - Практическое задание: укрась «рабочий стол» - Д/ игра «Выложи узор» - К/игра «Ориентация в пространстве».	1	18.10
	2.7	«Компьютер – что это?»	- Кроссворд «Компьютерный мир» - Дидактические игры	1	25.10
	<b>2 четверть</b>			<b>8</b>	
<b>III</b>	<b>Учимся работать в графическом редакторе Paint</b>			<b>8</b>	
	3.1	В гостях у Пэйнтика (графический редактор «Paint». Построение линий и фигур)	- Компьютошка знакомит с классификацией геометрических фигур по заданному признаку, с понятием «орнамент» - Компьютерный рисунок «Коврик для мышки» - Д/игра «Выложи орнамент	1	08.11
	3.2	Инструмент «Овал»	- Компьютошка знакомит со встроенным инструментом «Овал» - Компьютерный рисунок «Воздушные шары» - Д/игра «Геометрическое лото»	1	15.11
	3.3	Инструменты «Линия» и «Прямоугольник»	Компьютерный рисунок «Дом моей мечты» - Логическая задача «Найди домик Круга» - Д/игра «Отгадай фигуру»	1	22.11
	3.4	Инструмент «Кривая линия»	- Компьютошка знакомит с инструментом «Кривая линия» и принципами работы - Демонстрация инструмента «Кривая линия»	1	29.11
	3.5	Инструмент «Кривая линия»	- Компьютерный рисунок «Цветок» - Д/игра «Геометрический диктант»	1	06.12
	3.6	Творческая мастерская	- Компьютерный рисунок на свободную тему - Д/игра «Танграм»	1	13.12
	3.7	Выделение прямоугольной области	- Компьютошка рассказывает о выделении прямоугольной области	1	20.12
	3.8	Моделирование в среде	- Компьютерный рисунок «Что нам стоит дом	1	27.12

		графического редактора	построить» - Д/игра «Собери дом из геометрических фигур»		
	<b>3 четверть</b>			<b>10</b>	
<b>I</b>	<b>Техника безопасности</b>			<b>1</b>	
	1.1	Техника безопасности	- Повторение техники безопасности и правил поведения в компьютерном классе. - Интерактивное задание - Работа по карточкам - Рассмотрение ситуаций	1	10.01
<b>III</b>	<b>Учимся работать в графическом редакторе Paint</b>			<b>3</b>	
	3.9	Моделирование в среде графического редактора»	- Компьютерный рисунок - К/игра «Собери дом из геометрических фигур»	1	17.01
	3.10	Практическая работа «Создание пригласительного билета»	- Практическая работа «Создание пригласительного билета»	1	24.01
	3.11	Практическая работа «Создание открытки»	- Практическая работа «Создание открытки»	1	31.01
<b>IV</b>	<b>Учимся работать в текстовом редакторе Word</b>			<b>6</b>	
	4.1	Текстовый редактор Word	- Рассказ Компьютошки о внешнем виде программы Word - Д/игра «Рассели жильцов» - К/игра «Что это?».	1	07.02
	4.2	Клавиши управления курсором	- Заполнение таблицы «Назначения клавиш управления курсором» К/игра «Я знаю клавиши управления курсора»	1	14.02
	4.3	Клавиши: пробел, Shift, Enter, Backspace, Delete.	- Проговаривание название клавиш - Выполнение интерактивного задания - Заполнение таблицы «Назначения клавиш»	1	21.02
	4.4	Набор текста	-Набор текста, исправление ошибок	1	28.02
	4.5	Шрифт. Размер шрифта	- Демонстрация изменения шрифта и размера	1	07.03

			шрифта. - Практическая работа		
	4.6	Кнопки выравнивания текста	- Рассказ Компьютошки о функциональном назначении клавиш. - Демонстрация выравнивания текста по левому краю, по правому краю, по центру - Тренировочные упражнения	1	14.03
	<b>4 четверть</b>			<b>8</b>	
<b>IV</b>	<b>Текстовый редактор Word</b>			<b>4</b>	
	4.7	Кнопки начертания текста	- Демонстрация начертания текста: полужирный, подчеркнутый, курсив - Тренировочные упражнения	1	28.03
	4.8	Инструмент WordArt	- Демонстрация вставки надписи инструментом WordArt в документ Практическая работа	1	04.04
	4.9	Вкладка «Вставка»	- Демонстрация алгоритма вставки в документ картинки	1	11.04
	4.10	Практическая работа «Календарь»	- Практическая работа	1	18.04
<b>V</b>	<b>Интернет</b>			<b>4</b>	
	5.1	Сетикет	- Знакомство с правилами работы в сети Интернет	1	25.04
	5.2	Интернет	- Мультфильм «Фиксики – Интернет» - Практическая работа по поиску в Интернете и сохранению информации	1	02.05
	5.3	Интернет	- Мультфильм «Смешарики. Азбука_Интернета». - Практическая работа по поиску в Интернете и сохранению картинок	1	16.05
	5.4	Итоговое занятие.	- Диагностическая работа	1	23.05

## 7. Материально-техническое обеспечение

### Компьютерный класс:

- компьютеры с программным обеспечением – 7 штук;
- ноутбуки 3 штуки

- мультимедийный проектор;
- демонстрационный экран
- шкафы для хранения учебной литературы и наглядных пособий

**Дидактическое обеспечение курса:** книги, иллюстрации, презентации, дидактические игры, раздаточный материал на каждого учащегося, карточки с игровыми заданиями; демонстрационные дидактические игры; демонстрационные плакаты для обучения детей компьютерной грамотности, правилам поведения и правильной осанке, обучающие прикладные программы в электронном виде, ресурсы Интернета.

**Методическое обеспечение программы:**

1. Балабанова Л.К. Компьютерные игры в обучении детей – Волгоград: Учитель, 2012.
2. Голованов В.П. Методика и технология работы педагога дополнительного образования: учеб. Пособие для студ. учреждений сред. проф. образования. — М.: ВЛАДОС, 2004.
3. Горвиц Ю.М. и др. Новые информационные технологии в дошкольном образовании / Ю. М. Горвиц, А. А. Чайнова, Н. Н. Поддьяков. – М.: Линка-Пресс, 1998.
4. Горячев А.В. «Все по полочкам» программа по информатике для школьников - М., 2002г.
5. Дополнительное образование детей: Учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений / Под ред. О.Е. Лебедева. — М.: ВЛАДОС, 2000.
6. Дошколенок + компьютер: перспективно – тематическое планирование. Конспекты занятий с детьми / авт. – сост. Л.А. Коч, Ю.А. Бревнова. – Волгоград: Учитель, 2011.
7. Никитин Б.П. «Развивающие игры» - М., 1994г.