

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**  
**Министерство образования и молодежной политики Свердловской области**  
**Муниципальный отдел управления образованием**  
**Красноуфимского муниципального округа Свердловской области**  
**Муниципальное казённое общеобразовательное учреждение**  
**«Ключиковская средняя общеобразовательная школа»**

Рассмотрено на заседании  
педагогического совета  
Протокол №1 от 29.08.2025г.

Утверждено  
директор «МКОУ Ключиковская  
СОШ»

\_\_\_\_\_ /Шатохина Е.Н./  
Приказ №86 от 01.09.2025г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**  
(ID 9745604)  
  
**учебного курса «Компьютерная грамотность»**  
**для обучающихся 8 класса**

2025-26 учебный год  
с. Ключики

## **ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

Программа по учебному курсу «Компьютерная грамотность» для 8 класса имеет практическую направленность и нацелена на формирование у обучающихся конкретных, востребованных в повседневной жизни и учёбе навыков работы с цифровыми устройствами и информацией. В отличие от теоретического курса информатики, акцент делается на отработке практических действий: вводе данных, управлении компьютером, создании и обработке текстов, графики, поиске информации в сети и использовании цифровых сервисов.

Актуальность обусловлена тем, что современное общество, образование и профессиональная деятельность неразрывно связаны с компьютерными технологиями. В то же время, не все обучающиеся имеют равный доступ к цифровым устройствам в домашних условиях. Данный предмет призван уровнять стартовые возможности учащихся, предоставив им базовые цифровые навыки, необходимые для успешной учёбы, дальнейшего профессионального образования и адаптации в цифровом мире. После окончания школы полученные умения облегчат обучение в средних профессиональных учебных заведениях и станут основой для освоения любых современных профессий.

## **ЦЕЛИ ИЗУЧЕНИЯ УЧЕБНОГО КУРСА**

**Цель программы:** развитие информационно-технологической компетентности учащихся, как совокупности владения современными компьютерными технологиями, сформированного творческого мышления и культуры взаимодействия в социуме.

### **Задачи программы:**

#### **1. ЛИЧНОСТНЫЕ**

- ~ формировать понимание важности для современного человека владения навыками использования цифровых устройств, в том числе, работы на компьютере;
- ~ способствовать осознанию ценностей здорового образа жизни при помощи приобретения знаний об основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ;
- ~ формировать культуру взаимодействия с другими людьми в условиях информационного общества;
- ~ содействовать формированию осознания важности ответственного отношения к соблюдению этических и правовых норм информационной деятельности;

- ~ способствовать воспитанию чувства нравственности, гражданственности, патриотизма, личности.
- ~ формировать у обучающихся познавательные способности;
- ~ способствовать формированию стремления к самореализации и самосовершенствованию.

## **2. МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ:**

- ~ содействовать формированию творческого мышления при реализации проектов с использованием цифровых технологий;
- ~ сформировать ИКТ – компетентности, научить выбирать форму представления информации, соответствующую решаемой задаче;
- ~ способствовать развитию познавательного интереса, интеллектуальных и творческих способностей, при помощи освоения и использования методов информатики и средств ИКТ;
- ~ научить действовать в сотрудничестве со сверстниками, старшими и младшими в процессе образовательной деятельности.

## **3. ПРЕДМЕТНЫЕ (образовательные):**

- ~ познакомить с новыми цифровыми информационными технологиями и способами технической обработки информации;
- ~ содействовать развитию навыков использования своих знаний в области цифровых информационных технологий;
- ~ обучить основным навыкам преобразования информационных моделей реальных объектов и процессов, используя при этом цифровые информационные и коммуникационные технологии;
- ~ развить умение использования цифровых информационных технологий в индивидуальной, коллективной, учебной, познавательной и проектной деятельности;
- ~ обучить основам написания сценария проекта, фильма, мультфильма, презентации, звукового сопровождения;
- ~ способствовать формированию умения самостоятельного и безопасного поиска информации, в том числе, в сети Интернет;
- ~ обучить основам работы с цифровой техникой;
- ~ обучить технике безопасности при работе с используемым оборудованием;
- ~ научить применять компьютер, как основное цифровое устройство для решения различных прикладных задач, самостоятельно использовать различные виды программного обеспечения компьютера;

- ~ способствовать овладению умением создавать и редактировать цифровые изображения, иметь представление об устройстве компьютера, устройствах ввода и вывода информации;
- ~ обучить основам работы в различных прикладных программах, для создания мультимедиа, в том числе, программах для фото – видео – монтажа и анимации, основам линейного и нелинейного видеомонтажа;
- ~ обучить основам создания собственных видеоклипов и фильмов по выбранной тематике;
- ~ способствовать овладению умением создания анимированных мультимедиа, в том числе, мультифильмов.

Программа рассчитана на **34 учебных часа** в год (1 час в неделю).

## **ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ ПО УЧЕБНОМУ КУРСУ «КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАМОТНОСТЬ»**

Освоение учебного курса «Компьютерная грамотность» способствует достижению обучающимися личностных, метапредметных и предметных результатов.

### **1. ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

Личностные результаты отражают становление у обучающихся ценностных ориентиров, связанных с безопасной и ответственной деятельностью в цифровой среде.

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

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

ценное отношение к отечественным достижениям в области информационных технологий и цифровой трансформации общества; понимание важности развития и сохранения цифрового суверенитета, а также использования отечественного программного обеспечения там, где это возможно;

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

ориентация на моральные ценности и нормы в ситуациях нравственного выбора в цифровой среде; готовность оценивать своё поведение и поступки, а также поведение и поступки других людей с позиции нравственных и правовых норм с учётом осознания последствий поступков, в том числе в Интернете; активное неприятие асоциальных поступков, проявлений кибербуллинга, распространения недостоверной информации (фейков) и иного деструктивного контента;

#### **3) гражданского воспитания:**

соблюдение правил безопасности, в том числе навыков безопасного и гигиеничного поведения в интернет-среде и при работе с цифровыми устройствами; готовность к разнообразной совместной деятельности при выполнении учебных практических задач, создании цифровых проектов (презентаций, анимаций), стремление к взаимопониманию и взаимопомощи в процессе этой деятельности;

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

сформированность базовой информационной культуры, готовность к самообразованию в области цифровых технологий; умение самостоятельно определять учебные цели в области освоения цифровых

инструментов, ставить и формулировать для себя новые практические задачи (например, освоить новый инструмент графического редактора, создать более сложную анимацию); владение основными навыками работы с информацией: её поиском, отбором, критической оценкой, преобразованием и представлением в различных форматах (текст, таблица, изображение) с помощью средств ИКТ;

**5) формирования культуры здоровья:**

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

**6) трудового воспитания:**

интерес к практическому изучению и применению цифровых технологий как универсального инструмента для будущей профессиональной деятельности в любой сфере; осознание важности владения компьютерной грамотностью как базовой компетенцией современного человека, необходимой для построения индивидуальной траектории образования и жизненных планов;

**7) экологического воспитания:**

осознание ответственности за экологические последствия цифровизации (проблема электронных отходов, энергопотребление), готовность к рациональному использованию цифровых ресурсов;

**8) адаптации обучающегося к изменяющимся условиям**

**социальной и природной среды:**

освоение основных социальных ролей и норм общественного поведения в цифровых сообществах и виртуальном пространстве; готовность к адаптации в условиях быстро меняющейся цифровой реальности за счёт сформированных базовых навыков работы с информацией и основными цифровыми инструментами.

## **2. МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

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

**1) Познавательные универсальные учебные действия**

*Базовые логические действия:*

- ~ умение классифицировать объекты цифровой среды (например, типы файлов, устройства ввода-вывода) по самостоятельно выделенным или заданным критериям;
- ~ умение устанавливать причинно-следственные связи (например, между правильной организацией рабочего места и утомляемостью, между корректным запросом и релевантностью результатов поиска);
- ~ умение строить логическое рассуждение и делать выводы при решении практических задач (например, при определении последовательности действий для создания анимации или поиска информации).

*Базовые исследовательские действия:*

- ~ формулировать вопросы для уточнения задачи при создании цифрового продукта (текста, рисунка, презентации);
- ~ оценивать на применимость и достоверность информацию, найденную в сети Интернет, для решения конкретной учебной задачи.

*Работа с информацией:*

- ~ выявлять дефицит информации, необходимой для выполнения практической работы;
- ~ применять различные запросы и инструменты при поиске информации в сети с учётом поставленной задачи;
- ~ выбирать, анализировать и систематизировать информацию, представленную в разных формах (текст, изображение, таблица);
- ~ самостоятельно выбирать оптимальную форму представления результатов своей работы (текстовый документ, таблица, диаграмма, рисунок, слайд-шоу) и иллюстрировать их;
- ~ оценивать надёжность информационного источника по заданным критериям.

**2) Коммуникативные универсальные учебные действия**

*Общение:*

- ~ публично представлять результаты выполненного практического задания или мини-проекта (созданный рисунок, анимацию, презентацию);
- ~ самостоятельно выбирать формат выступления с учётом особенностей представляемого цифрового продукта.

*Совместная деятельность (сотрудничество):*

- ~ понимать преимущества командной работы при решении комплексной задачи (например, создание общего слайд-шоу);
- ~ принимать цель совместной деятельности, распределять роли, договариваться о процессе и результате работы;
- ~ выполнять свою часть работы, достигая качественного результата по своему направлению (например, подготовить текст, подобрать иллюстрации, создать анимационный фрагмент);
- ~ оценивать качество своего вклада в общий цифровой продукт.

### **3) Регулятивные универсальные учебные действия**

*Самоорганизация:*

- ~ выявлять проблемы при работе с цифровыми устройствами или программным обеспечением;
- ~ самостоятельно составлять план действий (алгоритм) для решения учебно-практической задачи (последовательность создания рисунка, этапы поиска информации);
- ~ выбирать способ решения задачи с учётом имеющихся ресурсов (доступное программное обеспечение, время) и собственных возможностей.

*Самоконтроль (рефлексия):*

- ~ владеть способами самоконтроля при выполнении практической работы на компьютере (сверять результат с образцом или заданием);
- ~ объяснять причины успеха или неудачи в создании цифрового продукта;
- ~ вносить корректизы в свою деятельность на основе выявленных ошибок или изменившихся условий;
- ~ оценивать соответствие полученного результата (готового файла, выполненного задания) первоначальной цели.

*Эмоциональный интеллект:*

- ~ ставить себя на место другого человека, понимать возможные трудности при освоении навыков.

*Принятие себя и других:*

- ~ осознавать, что для решения некоторых практических задач может потребоваться помочь или дополнительное обучение.

## **3. ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

- ~ Пояснять на примерах роль информации и информационных процессов (хранение, передача, обработка) в современной жизни.
- ~ Соблюдать требования безопасности, гигиены, эргономики и ресурсосбережения при работе со средствами информационных и коммуникационных технологий.
- ~ Выполнять базовые операции с файлами и папками: создавать, переименовывать, перемещать, копировать, организовывать структуру каталогов для хранения личной информации.
- ~ Вводить информацию в компьютер с клавиатуры, используя основные группы клавиш и приёмы эффективного ввода.
- ~ Создавать, редактировать и форматировать текстовые документы: изменять параметры шрифта и абзаца, создавать списки, вставлять и оформлять простые таблицы, работать с фрагментами текста.
- ~ Создавать и редактировать растровые графические изображения, используя основные инструменты графического редактора (например, Paint).
- ~ Создавать простую анимацию на основе последовательности кадров.
- ~ Создавать слайд-шоу или простые мультимедийные презентации, используя текст, изображения и настройку демонстрации.
- ~ Осуществлять поиск информации в сети Интернет по заданным критериям, используя ключевые слова и простые приёмы формирования запроса.
- ~ Работать с электронной почтой: создавать, отправлять, получать сообщения, прикреплять файлы.
- ~ Использовать таблицы для упорядочивания и систематизации информации, представлять данные в наглядной форме с помощью диаграмм.
- ~ Решать несложные логические задачи путём составления таблиц перебора вариантов или плана действий.
- ~ Применять основные правила сетевого этикета и критически относиться к достоверности найденной в интернете информации, осознавая основы безопасного поведения в сети.
- ~ Создавать итоговый цифровой продукт (мини-проект), объединяющий освоенные навыки работы с текстом, графикой и презентацией.

## ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

### 8 КЛАСС

№ п/п	Тема урока	Количество часов			Дата изучения
		Всего	Контрольные работы	Практические работы	
<b>Раздел I. «Информация вокруг нас»</b>					
1	Техника безопасности и организация рабочего места.	1			
2	Компьютер - универсальная машина для работы с информацией.	1			
3	Ввод информации в память компьютера. Клавиатура. Практическая работа №1. "Вспоминаем клавиатуру"	1		1	
4	Управление компьютером. Практическая работа №2. "Вспоминаем приёмы управления компьютером".	1		1	
5	Хранение информации. Практическая работа №3. "Создание и сохранение файлов в каталоги и подкаталоги. Определение типов файлов".	1		1	

6	Передача информации.	1			
7	Электронная почта. Практическая работа №4. "Работа с электронной почтой"	1		1	
8	В мире кодов. Способы кодирования информации.	1			
9	Метод координат. Практическая работа №5. "Работа с координатной плоскостью. Создание рисунков при помощи абсцисс и ординат"	1		1	

**Раздел II. «Обработка текстовой и табличной информации в прикладных программах»**

10	Текст, как форма представления информации. Компьютер - основной инструмент подготовки текстов.	1			
11	Основные объекты текстового документа. Ввод текста. Практическая работа №6. "Ввод текста"	1		1	
12	Редактирование текста. Практическая работа №7. "Редактирование текста".	1		1	
13	Текстовый фрагмент и	1		1	

	операции с ним. Практическая работа №8. "Работа с фрагментами текста"				
14	Форматирование текста. Практическая работа №9. "Форматирование текста".	1		1	
15	Представление информации в форме таблиц. Структура таблиц. Практическая работа №10. "Создание таблиц и табличных данных".	1		1	
16	Табличное решение логических задач. Практическая работа №11. "Создание таблиц и табличных данных."	1		1	
<b>Раздел III. «Графическое представление данных»</b>					
17	Разнообразие наглядных форм представления информации	1			
18	Диаграммы. Практическая работа №12. "Строим диаграммы"	1		1	
<b>Раздел IV. «Создание векторной графики в графическом ПО»</b>					
19	Компьютерная графика. Графический редактор Paint.	1		1	

	Практическая работа №13. "Изучение инструментов графического редактора".				
20	Преобразование графических изображений. Практическая работа №14. "Работа с графическими фрагментами".	1		1	
21	Создание графических изображений. Практическая работа №15. "Планирование работы в графическом редакторе".	1		1	

**Раздел V. «Преобразование информации, логика и итоговый контроль»**

22	Разнообразие задач обработки информации. Систематизация информации	1			
23	Списки - способ упорядочивания информации. Практическая работа №16. "Создание многоуровневых списков, нумерации, маркеров".	1		1	
24	Поиск информации. Практическая работа №17. "Поиск информации в сети Интернет"	1		1	
25	Кодирование, как изменение	1			

	формы представления информации				
26	Преобразование информации по заданным правилам. Практическая работа №18. "Выполняем вычисления с помощью программы Калькулятор".	1		1	
27	Преобразование информации путём рассуждений	1			
28	Разработка плана действий. Задачи о переправах.	1			
29	Табличная форма записи плана действий. Задачи о переливаниях.	1			
30	Создание движущихся изображений. Практическая работа №19. "Создание анимации"	1		1	
31	Создание анимации по собственному замыслу. Практическая работа №20. "Создание анимации".	1		1	
32	Выполнение итогового мини-проекта. Практическая работа №21. "Создание слайд-шоу"	1		1	
33	Итоговое тестирование	1	1		

34	Резервное занятие	1			
<b>ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ</b>		34	1	21	

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН  
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

**СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП**

Сертификат 647030360437668574821219143876024766403350371048

Владелец Шатохина Елена Николаевна

Действителен с 21.01.2026 по 21.01.2027