КОМИТЕТ ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ АДМИНИСТРАЦИИ ГОРОДА НОВОКУЗНЕЦКА МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ «СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №29»

Программа	Программа	Программа	УТВЕРЖДАЮ:
обсуждена на	согласована с зам.	рекомендована к работе	Директор
заседании ШМО	директора по ВР	педагогическим советом	MEON GOLH No 29
Протокол №	МБОУ СОШ №29	МБОУ СОШ №29	А. Плетнева
от « <u>30</u> » <u>D8</u> . 20 <u>18</u>		Протокол №	A S S S S S S S S S S S S S S S S S S S
	« <u>30</u> » 08. 2018	от « <u>30</u> » <u>08</u> . 20 <u>18</u>	Princes No
			от « 28 1825 2 20 18

Рабочая программа
внеурочной деятельности
«В мире информатики»
для 5-6 классов
(общеинтеллектуальное направление)

Составитель: учитель информатики Куликов Д.А.

Результаты освоения курса внеурочной деятельности

Личностные результаты - это сформировавшаяся в образовательном процессе система ценностных отношений, учащихся к себе, другим участникам образовательного процесса, самому образовательному процессу, объектам познания, результатам образовательной деятельности. Основными личностными результатами, формируемыми при изучении информатики в основной школе, являются:

- наличие представлений об информации как важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества; понимание роли информационных процессов в современном мире;
- владение первичными навыками анализа и критичной оценки получаемой информации;
- ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;
- развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;
- способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом, понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества;
- готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ;
- способность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной, общественно-полезной, учебно-исследовательской, творческой деятельности;
- способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

Метапредметные результаты - освоенные обучающимися на базе одного, нескольких или всех учебных предметов способы деятельности, применимые как в рамках образовательного процесса, так и в других жизненных ситуациях. Основными метапредметными результатами, формируемыми при изучении информатики в основной школе, являются:

- владение общепредметными понятиями «объект», «система», «модель», «алгоритм», «исполнитель» и др.;
- владение информационно-логическими умениями: определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;
- владение умениями самостоятельно планировать пути достижения целей; соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности, определять способы действий в рамках предложенных условий, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;
- оценивать правильность выполнения учебной задачи; владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
- владение основными универсальными умениями информационного характера: постановка и формулирование проблемы; поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска; структурирование и визуализация информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий; самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера;
- владение информационным моделированием как основным методом приобретения знаний: умение преобразовывать объект из чувственной формы в пространственно-графическую или знаково-символическую модель; умение строить разнообразные

- информационные структуры для описания объектов; умение «читать» таблицы, графики, диаграммы, схемы и т.д., самостоятельно перекодировать информацию из одной знаковой системы в другую; умение выбирать форму представления информации в зависимости от стоящей задачи, проверять адекватность модели объекту и цели моделирования;
- ИКТ-компетентность широкий спектр умений и навыков использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации, навыки создания личного информационного пространства (обращение с устройствами ИКТ; фиксация изображений и звуков; создание письменных сообщений; создание графических объектов; создание музыкальных и звуковых сообщений; создание, восприятие и использование гипермедиасообщений; коммуникация и социальное взаимодействие; поиск и организация хранения информации; анализ информации).

Предметные результаты включают в себя: освоенные обучающимися в ходе изучения учебного предмета умения специфические для данной предметной области, виды деятельности по получению нового знания в рамках учебного предмета, его преобразованию и применению в учебных, учебно-проектных и социально-проектных ситуациях, формирование научного типа мышления, научных представлений о ключевых теориях, типах и видах отношений, владение научной терминологией, ключевыми понятиями, методами и приемами. В соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом общего образования основные предметные результаты изучения информатики в основной школе отражают:

- формирование информационной и алгоритмической культуры; формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации; развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;
- формирование представления об основных изучаемых понятиях: информация, алгоритм, модель и их свойствах; развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе;
- развитие умений составить и записать алгоритм для конкретного исполнителя; формирование знаний об алгоритмических конструкциях, логических значениях и операциях; знакомство с одним из языков программирования и основными алгоритмическими структурами линейной, условной и циклической;
- формирование умений формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей таблицы, схемы, графики, диаграммы, с использованием соответствующих программных средств обработки данных;
- формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права.

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ Первый год обучения

1. Учимся работать на компьютере.

Освоение предметных знаний (базовые понятия)

Иметь представление об информации и информатике.

Знать и соблюдать требования безопасности и гигиены в работе со средствами икт. Знать требования к организации компьютерного рабочего места.

Иметь представление об архитектуре компьютера.

Знать основные элементы компьютера и их назначение.

Иметь представление о способах обработки числовой информации.

Знать основные операции с числами.

Открывать программу калькулятор и использовать ее.

Универсальные учебные действия (личностные и метапредметные результаты)

Критическое отношение к информации и избирательность её восприятия.

Поиск информации в индивидуальных информационных архивах учащегося, информационной среде образовательного учреждения, в федеральных хранилищах информационных образовательных ресурсов.

Осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий с жизненными ситуациями.

Анализ объектов с целью выделения признаков (существенных, несущественных); признавание возможности существования различных точек зрения и права каждого иметь свою.

Способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом и личными смыслами, понять значимость подготовки в области информатики и икт в условиях развития информационного общества.

Владение основными универсальными умениями информационного характера: постановка и формулирование проблемы.

2. Простейшая технология работы с текстом

Освоение предметных знаний (базовые понятия)

Иметь представление о способах введения информации в память компьютера.

Знать группы клавиш на клавиатуре, их назначение.

Иметь представление о способах введения информации в память компьютера.

Иметь представление о способах обработки текстовой информации.

Знать основные операции с текстом.

Уметь осуществлять ввод текстовой информации с клавиатуры в текстовом редакторе.

Универсальные учебные действия (личностные и метапредметные результаты)

Начало профессионального самоопределения, ознакомление с миром профессий, связанных с информационными и коммуникационными технологиями.

Формирование умений ставить цель – создание творческой работы, планировать достижение этой цели, создавать вспомогательные эскизы в процессе работы.

Начало профессионального самоопределения, ознакомление с миром профессий, связанных с информационными и коммуникационными технологиями.

Синтез – составление целого из частей, в том числе самостоятельное достраивание с восполнением недостающих компонентов.

3. Компьютерная графика.

Освоение предметных знаний (базовые понятия)

Иметь представление о компьютерной графике; графическом изображении, рисунке.

Знать виды инструментов рисования.

Уметь выбирать инструмент рисования в зависимости от задач по созданию графического объекта.

Иметь представление о видах задач по обработке информации, связанных с изменением формы представления за счет графики.

Знать виды инструментов рисования.

Выбирать инструмент рисования в зависимости от задач по созданию графического объекта (изменение рисунка).

Иметь преставление о компьютерной графике.

Инструменты графического редактора.

Строить и раскрашивать простейший рисунок с использованием инструментов графического редактора.

Универсальные учебные действия (личностные и метапредметные результаты)

Основы информационного мировоззрения — научного взгляда на область информационных процессов в живой природе, обществе, технике как одну из важнейших областей современной действительности.

Разработка последовательности и структуры действий, необходимых для достижения цели при помощи фиксированного набора средств.

Опыт принятия решений и управления объектами (исполнителями) с помощью составленных для них алгоритмов (программ).

Владение основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми: умение правильно, четко и однозначно сформулировать мысль в понятной собеседнику форме; умение осуществлять в коллективе совместную информационную деятельность.

Установление причинно-следственных связей.

Построение логической цепи рассуждений.

Оценивание получающегося творческого продукта и соотнесение его с изначальным замыслом, выполнение по необходимости коррекции либо продукта, либо замысла.

5. Компьютерные презентации

Освоение предметных знаний (базовые понятия)

Иметь представление о плане действий, как результате решения информационной задачи

Иметь представление о движении изображений, о программном средстве для создания движущихся изображений.

Понятия: анимация, настройка анимации.

Уметь в презентации задать анимацию объектов.

Универсальные учебные действия (личностные и метапредметные результаты)

Создание сообщений, включающих текст, набираемый на клавиатуре, цифровые данные, неподвижные и движущиеся, записанные и созданные изображения и звуки, ссылки между элементами сообщения.

Оценивание получающегося творческого продукта и соотнесение его с изначальным замыслом, выполнение по необходимости коррекции либо продукта, либо замысла.

Владение основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми:

- умение правильно, четко и однозначно сформулировать мысль в понятной собеседнику форме; умение осуществлять в коллективе совместную информационную деятельность, в частности при выполнении проекта;
- умение выступать перед аудиторией, представляя ей результаты своей работы с помощью средств ИКТ; использование коммуникационных технологий в учебной деятельности и повседневной жизни.

Второй год обучения

1. Представление об алгоритме компьютер как исполнитель алгоритмов

Освоение предметных знаний (базовые понятия)

Формирование системного мышления – способность к рассмотрению и описанию объектов, явлений, процессов в виде совокупности более простых элементов, составляющих единое целое.

Формирование объектно-ориентированного мышления – способность работать с объектами, объединять отдельные предмеры в группу с общим названием, выделять общие признаки предметов в этой группе или общие функции и действия, выполняемые этими или над этими объектами.

Формирование формального мышления – способность применять логику при решении информационных задач, умение выполнять операции над понятиями и простыми суждениями.

Формирование критического мышления – способность устанавливать противоречие, т.е. несоответствие между желаемым и действительным.

Осуществить перенос знаний, умений в новую ситуацию для решения проблем, комбинировать известные средства для нового решения проблем.

Формулировать гипотезу по решению проблем.

Универсальные учебные действия (личностные и метапредметные результаты)

Формирование алгоритмического мышления - умение планировать последовательность действий для достижения какой-либо цели (личной, коллективной, учебной, игровой и др.).

Умение решать задачи, ответом для которых является описание последовательности действий на естественных и формальных языках.

Умение вносить необходимые дополнения и изменения в план и способ действия в случае расхождения начального плана (или эталона), реального действия и его результата.

Умение использовать различные средства самоконтроля с учетом специфики изучаемого предмета (дневник, в том числе электронный, портфолио, таблицы достижения результатов, беседа с учителем и т.д.).

3. Технология обработки текстовой информации.

Освоение предметных знаний (базовые понятия)

Иметь представление о способах обработки текстовой информации.

Основные элементы окна текстового редактора.

Редактировать текст (удаление символов и фрагментов, исправление ошибок, вставка, копирование и перемещение символов и фрагментов текста).

Уметь редактировать текст (удаление символов и фрагментов текста, исправление ошибок, вставка, копирование и перемещение символов и фрагментов текста).

Иметь представление о поиске информации, запросах для поиска информации

Алгоритм поиска и замены заданного фрагмента на другой.

Иметь представление об обработке информации, изменяющей форму, но не меняющей содержание информации, о систематизации.

Знать формы представления информации; способы систематизации информации.

Уметь систематизировать информацию в виде плана, схемы, таблицы. Иметь представление о форматировании текста.

Этапы форматирования текстового документа.

Форматировать слово, словосочетание, предложение, абзац, весь текст, используя формат абзаца и шрифта.

Универсальные учебные действия (личностные и метапредметные результаты)

Начало профессионального самоопределения, ознакомление с миром профессий, связанных с информационными и коммуникационными технологиями.

Выбор оснований и критериев для сравнения, классификации объектов.

Разработка последовательности и структуры действий, необходимых для достижения цели при помощи фиксированного набора средств; прогнозирование – предвосхищение результата.

Контроль – интерпретация полученного результата, его соотнесение с имеющимися данными с целью установления соответствия или несоответствия.

Тематическое планирование курса «В мире информатики» «Первый год обучения»

Учебная	№	Тема занятия	Dages	В том число	0
неделя	п/п		часов		е Практика
		Учимся работать на компьютере	9	Теория	Приктика
1.	1.	Понятие об информации.	1	0,5	0,5
2.	2.	Назначение основных устройств компьютера. Человек и компьютер.	1	0,5	0,5
3.	3.	Рабочий стол в реальном и виртуальном мире.	1	0,5	0,5
4.	4.	Компьютерная помощница - мышь.	1	0,5	0,5
5.	5.	Представление о графическом интерфейсе системной среды.	1	0,5	0,5
6.	6.	Освоение клавиатуры. ЭОР «Руки солиста»	1	0,5	0,5
7.	7.	Освоение клавиатуры. Назначение служебных клавиш	1	0,5	0,5
8.	8.	Освоение клавиатуры. ЭОР «Руки солиста»	1	0,5	0,5
9.	9.	Технология вычислений с помощью программы «Калькулятор».	1	0,5	0,5
		Простейшая технология работы с текстом	5		
10.	10.	Назначение текстового редактора. Структура текстового редактора (на примере	1	0,5	0,5
		Блокнота).			
11.	11.	Технология ввода текста.	1	0,5	0,5
12.		Редактирование текста. Пр «Редактирование текста»	1	0,5	0,5
13.		Форматирование текста. Пр «Форматирование текста»	1	0,5	0,5
14.	14.	Редактирование текста. Пр «Таблицы в тексто -вом редакторе»	1	0,5	0,5
		Компьютерная графика	9		
15.		Что такое компьютерная графика.	1	0,5	0,5
16.		Создание компьютерного рисунка	1	0,5	0,5
17.		Настройка инструментов	1	0,5	0,5
18.		Редактирование компьютерного рисунка	1	0,5	0,5
19.		Фрагмент рисунка	1	0,5	0,5
20.		Сборка рисунка из деталей	1	0,5	0,5
21.		Как сохранить созданный рисунок	1	0,5	0,5
22.		Построение с помощью клавиши Shift эллипс и окружность	1	0,5	0,5
23.	23.	Что такое пискель. Что такое пиктограмма	1	0,5	0,5
		Компьютерные презентации	11		
24.	24.	Интерфейс программы Power Point.	1	0,5	0,5

25.	25. Алгоритм работы над презентациями. Соз	здание слайд-презентаций. 1	0,5	0,5
26.	26. Форматирование фона, текста.	1	0,5	0,5
27.	27. Форматирование фона, текста.	1	0,5	0,5
28.	28. Вставка изображений и звука.	1	0,5	0,5
29.	29. Вставка изображений и звука.	1	0,5	0,5
30.	30. Анимация.	1	0,5	0,5
31.	31. Анимация. Переход слайдов	1	0,5	0,5
32.	32. Работа над проектами.	1	0,5	0,5
33.	33. Работа над проектами.	1	0,5	0,5
34.	34. Защита проектов.	1	0,5	0,5
ИТОГО		34		

Тематическое планирование курса «В мире информатики» «Второй год обучения»

Учебная	No			-	
неделя	п/п			В том числе	
				Теория	Практика
		Представление об алгоритме	9	4,5	4,5
1.	_	Понятие алгоритма. Примеры алгоритмов из окружающей жизни.	1	0,5	0,5
2.		Понятие последовательного, (линейного) алгоритма.	1	0,5	0,5
3.		Представление о циклическом алгоритме.	1	0,5	0,5
4.	4.	Примеры построения графических объектов на основе циклического и линейного алгоритмов.	1	0,5	0,5
5.	5.	Примеры построения графических объектов на основе циклического и линейного алгоритмов	1	0,5	0,5
6.	6.	Построение графических объектов методом последовательного укрупнения копируемого фрагмента.	1	0,5	0,5
7.	7.	Исполнитель. Система команд исполнителя.	1	0,5	0,5
8.		Способы описания и типы алгоритмов.	1	0,5	0,5
9.		Способы описания и типы алгоритмов.	1	0,5	0,5
		Компьютер как исполнитель алгоритмов	14	7	7
10.	10	Знакомство со средой ЛогоМиры. Интерфейс программы ЛогоМиры и его основные объекты: Рабочее поле, Поле команд, Инструментальное меню, Черепашка.	1	0,5	0,5
11.	11	Понятие команды в среде ЛогоМиры. Команды управления движением Черепашки.	1	0,5	0,5
12.		Входные параметры команды. Рисование фигур с помощью Черепашки.	1	0,5	0,5
13.	_	Организация движения Черепашки. Моделирование траектории движения с повторяющимся фрагментом.	1	0,5	0,5
14.	14	Понятие программы. Назначение Листа программ.	1	0,5	0,5
15.	_	Работа с Листом программ. Примеры программ	1	0,5	0,5
16.		Назначение обязательных частей программы: заголовка, тела программы, признака завершения.	1	0,5	0,5
17.	17	Правила оформления программ. Составление программ рисования графических объектов.	1	0,5	0,5
18.	18	Составление программ рисования графических объектов.	1	0,5	0,5
19.	19	Команда организации конечного цикла. Тело цикла в программе.	1	0,5	0,5
20.	_	Этапы создания анимационного сюжета.	1	0,5	0,5

21.	21. Этапы создания анимационного сюжета. Проект.	1	0,5	0,5
22.	22. Датчики, определяющие состояние Черепашки: цвет, курс, размер, форму и т. д.	1	0,5	0,5
23.	23. Датчик случайных чисел. Использование в программах датчика случайных чисел.	1	0,5	0,5
	Технология обработки текстовой информации	11	5,5	5,5
24.	24. Текстовый редактор Microsoft Word. Назначение и возможности.	1	0,5	0,5
25.	25. Работа с фрагментами текста.	1	0,5	0,5
26.	26. Форматирование текстов	1	0,5	0,5
27.	27. Самостоятельная работа по теме «Работа с фрагментами текста»	1	0,5	0,5
28.	28. Вставка объектов в документ.	1	0,5	0,5
29.	29. Форматирование документа.	1	0,5	0,5
30.	30. Создание и форматирование таблицы.	1	0,5	0,5
31.	31. Самостоятельная работа по теме «Вставка объектов и таблиц в документ»	1	0,5	0,5
32.	32. Графические возможности Word.	1	0,5	0,5
33.	33. Резерв	1	0,5	0,5
34.	34. Резерв	1	0,5	0,5
ИТОГО		34		