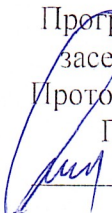


муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Школа № 132 с углубленным изучением отдельных предметов
имени Героя Советского Союза Губанова Г.П.»
городского округа Самара

Программа рассмотрена на
заседании МО учителей
Протокол № 2 от 28.08.2022.

Председатель МО

 / Вайцков В.



Рабочая программа
курса внеурочной деятельности для обучающихся
«Мир информатики и мы»

Разработана методическим объединением
учителей математики, физики и информатики

Самара

СОДЕРЖАНИЕ

1.	Пояснительная записка	3
1.	Цель и задачи программы	4
1.	Особенности организации внеурочного занятия	4
1.	Формы организации работы с детьми	5
1.	Основные методы обучения	5
1.	Ожидаемые результаты программы	5
1.	Ожидаемые эффекты программы	5
1.	Требования к личностным, метапредметным и предметным результатам освоения программы	6
	Контроль и оценка планируемых результатов	8
	Содержание Программы	9
	Учебно – тематический план	10
	Календарно - тематический план	10
	Методическое обеспечение Программы	12

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

В современном мире людям приходится иметь дело с огромными потоками самых разнообразных сведений, новостей, данных и сообщений. Учащиеся начальной школы принимают участие в научно-исследовательских конференциях, где при защите проектов необходимо так преподнести информацию, чтобы слушатели могли понять и оценить её значимость и необходимость. Чтобы донести до окружающих подобную информацию, необходимо создать качественную презентацию, которая поможет продемонстрировать всем заинтересованным лицам свои идеи и достичь, в конечном счете, требуемых результатов.

Современные профессии, предлагаемые выпускникам учебных заведений, предъявляют высокие требования к интеллекту работников. Информационные технологии, представляющие высокие требования к интеллекту работников, занимают одну из лидирующих позиций на международном рынке труда. Но если навыки работы с конкретной техникой можно приобрести непосредственно на рабочем месте, то мышление, не развитое в определённые природой сроки, таковым и останется. Опоздание с развитием мышления – это опоздание навсегда. Поэтому для подготовки детей к жизни в современном информационном обществе, в первую очередь необходимо развивать логическое мышление, способности к анализу (выявлению взаимосвязей, осознанию принципов организации) и синтезу (созданию новых схем, структур и моделей).

Таким образом, актуальность введения внеурочного занятия «Мир информатики» в среднем звене становится необходимостью, продиктованной временем. Пользоваться информационными средствами, уметь работать с информацией так же необходимо, как читать, писать и считать. Еще недавно работа с информационными ресурсами была простой, неавтоматизированной. Сегодня требуется умение быстро находить нужную информацию, оперативно ее обрабатывать, передавать, хранить и умение представить информацию окружающим.

Программа внеурочного занятия «Мир информатики» разработана в соответствии с требованиями федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования, утверждённого приказом Министерства образования и науки РФ от 17 декабря 2010 г. №1897, на основе авторской программы элективного курса «Компьютерная графика» Залоговой Л. А., а также авторской программы Н. В. Макаровой для 5-9 классов, рекомендованной Министерством образования РФ.

Программа рассчитана на 35 часов в 6 классе при 1 часе в неделю.

Программа внеурочной деятельности «Мир информатики» построена таким образом, чтобы помочь учащимся заинтересоваться информатикой вообще и найти ответы на вопросы, с которыми им приходится сталкиваться в повседневной жизни при работе с большим объемом информации; научиться общаться с компьютером, который ничего не умеет делать, если не умеет человек.

2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

Цель: Освоение инструментальных компьютерных сред для работы с информацией разного вида (тексты, изображения, анимированные изображения, схемы предметов, сочетания различных видов информации в одном информационном объекте)

Основная задача программы – способствовать формированию у школьников информационной и функциональной компетентности, развитию алгоритмического мышления. Назначение курса – помочь детям узнать основные возможности компьютера и научиться ими пользоваться в повседневной жизни, а также:

- формирование знаний о роли информационных процессов в живой природе, технике, обществе;
- формирование знаний о значении информатики и вычислительной техники в развитии общества и в изменении характера труда человека;
- формирование знаний об основных принципах работы компьютера, способах передачи информации;
- формирование знаний об основных этапах информационной технологии решения задач в широком смысле;
- формирование умений моделирования и применения его в разных предметных областях;
- формирование умений и навыков самостоятельного использования компьютера в качестве средства для решения практических задач.

Реализация этих задач будет способствовать дальнейшему формированию взгляда школьников на мир, раскрытию роли информатики в формировании естественнонаучной картины мира, развитию мышления, в том числе формированию алгоритмического стиля мышления, подготовке учеников к жизни в информационном обществе.

3. ОСОБЕННОСТИ ОРГАНИЗАЦИИ ВНЕУРОЧНОГО ЗАНЯТИЯ

Обучение информатике по данной программе должно проходить в компьютерном классе с использованием мультимедийного проектора, экрана. Занятие происходит один раз в неделю. Преподавание построено в соответствии с принципами валеологии «не навреди». На каждом занятии обязательно проводится физкультминутка, за компьютером обучающиеся работают 25-30 минут, 20-25 минут теории. Во время работы за компьютером учащиеся останавливаются и следует минутка релаксации – выполнение упражнения для глаз и кистей рук. Длительность занятия 45 минут.

4. ФОРМЫ ОРГАНИЗАЦИИ РАБОТЫ С ДЕТЬМИ

- Коллективная и индивидуальная работа;
- Работа в парах;
- Практическая работа за компьютером;

5. ОСНОВНЫЕ МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ

- Беседа;
- Игра: познавательная, развивающая;
- Проектная работа;
- Практическая работа;
- Наглядный.

6. ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОГРАММЫ

В ходе реализации программы «Мир информатики» будет обеспечено достижение обучающимися следующих результатов:

Получение обучающимися опыта работы на компьютере.

На данном уровне воспитанники соблюдают:

- правила работы на компьютере;
- алгоритм построения графического объекта;
- умеют анализировать, сравнивать, обобщать информацию;
- владеют коммуникативными моделями поведения.
- об использовании методов информатики и средств ИКТ при изучении различных учебных предметов;
- об основных моделях коммуникативного поведения.

7. ОЖИДАЕМЫЕ ЭФФЕКТЫ ПРОГРАММЫ

1. Использование полученных знаний и умений в различных видах деятельности.
2. Появление потребности в саморазвитии и реализации своих способностей.

8. ТРЕБОВАНИЯ К ЛИЧНОСТНЫМ, МЕТАПРЕДМЕТНЫМ И ПРЕДМЕТНЫМ РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

В результате изучения данной программы в 1-ом классе обучающиеся получат возможность формирования

Личностных результатов:

- *Определять и высказывать* под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы).

- В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, делать выбор, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.
- адекватная реакция в проявлениях эмоционально-оценочного отношения к миру (интересы, склонности, предпочтения);
- выражение собственного мнения, позиции; овладение культурой общения и поведения.

Метапредметных результатов :

Регулятивные УУД:

- *Определять и формулировать* цель деятельности с помощью учителя.
- *Проговаривать* последовательность действий.
- *Учиться высказывать* своё предположение (версию).
- *Учиться работать* по предложенному учителем плану.
- *Учиться отличать* верно выполненное задание от неверного.
- *Учиться совместно* с учителем и другими учениками давать эмоциональную оценку деятельности товарищей.
- Контроль в форме сличения способа действия и его результата с заданным эталоном;

Познавательные УУД:

- Ориентироваться в своей системе знаний: *отличать* новое от уже известного с помощью учителя.
- Перерабатывать полученную информацию: *делать выводы* в результате совместной работы всей группы.
- Перерабатывать полученную информацию: *сравнивать* и *группировать* такие математические объекты, как плоские геометрические фигуры.

Коммуникативные УУД:

- *Донести* свою позицию до других: *оформлять* свою мысль в устной и письменной речи (на уровне одного предложения или небольшого текста).
- *Слушать* и *понимать* речь других.
- Совместно договариваться о правилах общения и поведения в школе и следовать им.

- Учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика).

Предметных результатов:

- описывать признаки предметов и узнавать предметы по их признакам;
- выделять существенные признаки предметов;
- сравнивать между собой предметы, явления;
- обобщать, делать несложные выводы;
- классифицировать явления, предметы;
- выполнять основные операции при рисовании с помощью одной из компьютерных программ;
- сохранять созданный рисунок и вносить в него изменения
- давать определения тем или иным понятиям;
- выявлять закономерности и проводить аналогии.
- уметь создавать рисунки в программе графический редактор Paint;
- уметь проводить анализ при решении логических задач и задач на внимание;
- иметь понятие о множестве;
- уметь проводить примеры множеств предметов и располагать их в порядке расширения или в порядке сужения объема понятий, сравнивать множества;
- уметь находить общий признак предмета и группы предметов;
- уметь конструировать фигуру из её частей;
- уметь находить истинное и ложное суждение;
- уметь классифицировать предметы по нескольким свойствам.

9. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ

Для отслеживания результатов предусматриваются в следующие формы контроля:

- Стартовый, позволяющий определить исходные знания обучающихся (собеседование)

- Текущий в форме наблюдения;

- прогностический, то есть проигрывание всех операций учебного действия до начала его реального выполнения;
- пооперационный, то есть контроль за правильностью, полнотой и последовательностью выполнения операций, входящих в состав действия;
- рефлексивный, контроль, обращенный на ориентировочную основу, «план» действия и опирающийся на понимание принципов его построения;
- контроль по результату, который проводится после осуществления учебного действия методом сравнения фактических результатов или выполненных операций с образцом.

- Итоговый контроль в формах

-практические работы;

-творческие работы обучающихся;

- контрольные задания.

- Самооценка и самоконтроль определение учеником границ своего «знания - незнания», своих потенциальных возможностей, а также осознание тех проблем, которые ещё предстоит решить в ходе осуществления деятельности.

Содержательный контроль и оценка результатов обучающихся предусматривает выявление индивидуальной динамики качества усвоения программы ребёнком и не допускает сравнения его с другими детьми.

Результаты проверки фиксируются в рамках накопительной системы, создание портфолио

Для оценки эффективности занятий можно использовать следующие показатели:

- степень помощи, которую оказывает учитель обучающимся при выполнении заданий: чем помощь учителя меньше, тем выше самостоятельность учеников и, следовательно, выше развивающий эффект занятий;
- поведение обучающихся на занятиях: живость, активность, заинтересованность школьников обеспечивают положительные результаты занятий;
- косвенным показателем эффективности данных занятий может быть использование работ выполненных на компьютере по разным школьным дисциплинам.

10. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Наш друг - компьютер. (3 часа)

Знакомство учащихся с возможностями персонального компьютера, применение ПК, его основные устройства, знание техники безопасности при работе в компьютерном классе. Умение работать компьютерной мышкой, работать на клавиатуре. Основные устройства компьютера компьютера. Компьютерные программы. Операционная система. Рабочий стол. Компьютерная мышь. Клавиатура. Включение и выключение компьютера. Запуск программы. Завершение выполнения программы. Файлы. Папки (каталоги). Имя файла. Операции над файлами и папками (каталогами): создание папок, копирование файлов и папок, удаление файлов и папок, удаление папок и каталогов (папок).

Компьютерная графика. (20 часов)

Знакомство с графическим редактором Paint. Основные элементы окна Paint. Использование графических примитивов, умение применять инструменты: карандаш, ластик, кисть, палитра, создавать и сохранять рисунки.

Основные операции при рисовании: рисование и стирание точек, линий, фигур. Заливка цветом. Другие операции. Создание рисунка на заданную тему и по выбору. При выполнении проектных заданий школьники будут учиться придумывать рисунок, предназначенный для какой-либо цели, и создавать его при помощи компьютера.

Тоновая коррекция. Цветовая коррекция. Повышение резкости изображения. Методы устранения дефектов с фотографий. Обмен файлами между графическими программами. Рабочее окно программы векторного ГР. Особенности меню. Основы работы с объектами. Рисование объектов. Выделение объектов. Операции над объектами: перемещение, копирование, удаление, зеркальное отражение, вращение, масштабирование. Закраска объекта (заливка). Однородная, градиентная, узорчатая и текстурная заливки. Инструменты для точного рисования: линейки, направляющие.

Создание рисунков из кривых. Изменение порядка расположения объектов. Методы объединения объектов: группирование, комбинирование, сваривание. Исключение одного объекта из другого.

Создание текстов. (7 часов)

Компьютерное письмо. Текстовые редакторы. Основные операции при создании текстов: набор текста, перемещение курсора, ввод заглавных букв, сохранение, открытие и создание новых текстов, выделение текста, вырезание, копирование и вставка текста. Оформление текста. Выбор шрифта, размера, цвета и начертания символов.

Создание печатных публикаций. (4 часа)

Печатные публикации. Виды печатных публикаций. Открытка. Печать текста с вставленным графическим объектом.

11. УЧЕБНО – ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№	Тема модуля	Количество часов	
		теория	практика

1	Наш друг - компьютер	2	1
2	Компьютерная графика	8	12
3	Создание текстов	3	4
4	Создание печатных публикаций	2	3
Итого		15	20

12. КАЛЕНДАРНО – ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№	Тема модуля / Тема занятия	Кол-во часов	Дата
	<u>Наш друг - компьютер</u>		
1	Вводный инструктаж по ТБ. Компьютерные программы.	1	
2	Операционная система. Рабочий стол. Компьютерная мышь. Клавиатура.	1	
3	Работа с файлами и папками.	1	
	<u>Компьютерная графика</u>		
4	Кодирование графической информации	1	
5	Сравнение растровой и векторной графики.	1	
6	Простейший графический редактор	1	
7	Знакомство с программой. Основные элементы окна.	1	
8	Использование графических примитивов.	1	
9	Применение инструментов: карандаш, ластик, кисть, палитра, линия графического редактора Paint.	1	
10	Создание рисунков	1	
11	Основные операции при рисовании: рисование и стирание точек, линий, фигур.	1	

12	Заливка цветом. Вставка графического объекта.	1	
13	Создание рисунка на тему «Природа».	1	
14	Создание рисунка на тему «Моя семья».	1	
15	Коррекция изображения.	1	
16	Обмен файлами между графическими программами.	1	
17	Особенности меню векторного графического редактора.	1	
18	Основы работы с объектами.	1	
19	Инструменты для точного рисования: линейки, направляющие.	1	
20	Закраска объекта (заливка). Однородная, градиентная, узорчатая и текстурная заливки.	1	
21	Создание рисунков из графических примитивов.	1	
22	Методы объединения объектов: группирование, комбинирование, сваривание.	1	
23	Самостоятельное творчество.	1	
	<u>Создание текстов</u>		
24	Компьютерное письмо. Текстовые редакторы.	1	
25	Основные операции при создании текстов: набор текста, перемещение курсора, ввод заглавных букв.	1	
26	Основные операции при создании текстов: сохранение, открытие и создание новых текстов.	1	
27	Основные операции при создании текстов: выделение текста, вырезание, копирование и вставка текста.	1	
28	Выбор шрифта, размера, цвета и начертания символов.	1	
29	Создание печатного текста: поздравление с праздником.	1	
30	Вставка картинки в текст.	1	
	<u>Создание печатных публикаций</u>		

31	Печатные публикации. Виды печатных публикаций. Открытка.	1	
32	Открытка к празднику.	1	
33	Печать текста с вставленным графическим объектом.	1	
34	Самостоятельное творчество.	1	
35	Самостоятельное творчество.	1	

13. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

1. Л.Л. Босова, А.Ю. Босова Занимательные задачи по информатике.- 2-е изд. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2006.
2. Н.В. Макарова Информатика 5-6 класс. СПб.: Питер, 2005.
3. Н.В. Макарова. Практикум по информационным технологиям. СПб.: Питер, 2005.
4. Н.В. Макарова. Практикум-задачник по моделированию. СПб.: Питер, 2005.
5. А. Н. Жигарев, Н.В. Макарова Основы компьютерной грамоты. СПб.: Питер, 2005.
6. Богомолова Е.М. Занимательные задания по базовому курсу информатики. // Информатика и образование. – 2004. –№ 2. –С. 52-60.
7. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: -М.:БИНОМ.Лаборатория знаний, 2005 г.
8. Порев В.Н. Компьютерная графика. -СПб.: БХВ-Петербург, 2002
9. Угринович Н.Д. и др. "Практикум по информатике и информационным технологиям. 2-е изд. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2006.
10. Информационные технологии: В 2 ч./ Шафрин Ю.А. - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2004 г.