

государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области средняя общеобразовательная школа №21 города Сызрани городского округа Сызрань Самарской области

«Рассмотрено» на МО учителей естественно- математического цикла Заседание № 1 от 27.08.2020	«Проверено» Заместитель директора по УВР ГБОУ СОШ №21 _____ С.П.Укина 28.08.2020 г	«Утверждаю» Директор ГБОУ СОШ №21 _____ О.Г.Исаева Приказ № 141/18 от «31» августа 2020
---	--	--

**РАБОЧАЯ ПРОГРАМА
ПО ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
кружок
«Занимательная информатика»
5 - 6 класс**

Пояснительная записка

Курс внеурочной деятельности кружка «**Занимательная информатика**» в 5-7 классах составлен на основе авторской программы Григорьева Д.В. Внеурочная деятельность школьников. Методический конструктор: пособие для учителя/ Григорьев Д.В., Степанов П.В.- М.: Просвещение, 2014.

Срок реализации 3 года: 1 год обучения: 34 часа (1 раз в неделю), 2 год обучения- 34 часа (1 раз в неделю), 3 год обучения- 34 часа (1 раз в неделю).

Актуальность программы.

«Занимательная информатика» входит во внеурочную деятельность по направлению «Общеинтеллектуальное развитие личности». Программа предусматривает включение задач и заданий, трудность которых определяется новизной и необычностью информационной ситуации, что способствует появлению у учащихся желания отказаться от образца, проявить самостоятельность, а также формированию умений работать в условиях поиска и развитию сообразительности, любознательности.

В процессе выполнения заданий дети учатся видеть сходство и различия, замечать изменения, выявлять причины и характер изменений и на основе этого формулировать выводы. Совместное с учителем движение от вопроса к ответу — это возможность научить ученика рассуждать, сомневаться, задумываться, стараться самому находить выход-ответ.

Клуб «Занимательная информатика» учитывает возрастные особенности школьников и поэтому предусматривает организацию подвижной деятельности учащихся, которая не мешает умственной работе. С этой целью в клуб включены подвижные игры, последовательная смена одним учеником «центров» деятельности в течение одного занятия, что приводит к передвижению учеников по классу в ходе выполнения заданий на листах бумаги, расположенных на стенах классной комнаты, и др. Во время занятий важно поддерживать прямое общение между детьми (возможность подходить друг к другу, переговариваться, обмениваться мыслями). При организации клуба целесообразно использовать принцип свободного перемещения по классу, работу в группах и в парах постоянного и сменного состава. Некоторые игры и задания могут принимать форму состязаний, соревнований между командами.

Цель:

Развитие способностей по информатике учащихся, для формирования элементов логической и алгоритмической грамотности, коммуникативных умений школьников с применением коллективных форм организации занятий и использованием современных средств обучения (средства компьютерного моделирования позволяют визуализировать, анимировать способы действий,

процессы, например движение). Создание на занятиях ситуаций активного поиска, предоставление возможности сделать собственное «открытие», знакомство с оригинальными путями рассуждений, овладение элементарными навыками исследовательской деятельности позволят обучающимся реализовать свои возможности, приобрести уверенность в своих силах.

Задачи:

воспитание любознательного, активно познающего мир школьника;
обучение решению задач творческого и поискового характера;
расширение кругозора и эрудиции учащихся (формирование познавательных УУД).

Программа рассчитана на 34 ч в год с проведением занятий один раз в неделю продолжительностью 45 мин. Всего 34 занятия. Содержание клуба отвечает требованию к организации внеурочной деятельности: соответствует курсу «Информатика» и не требует от учащихся дополнительных информационно-коммуникационных знаний. Тематика задач и заданий отражает реальные познавательные интересы детей, в программе содержатся полезная и любопытная информация, занимательные факты, способные дать простор воображению.

Ценностными ориентирами содержания являются:

- формирование умения рассуждать как компонента логической грамотности;
- освоение эвристических приёмов рассуждений;
- формирование интеллектуальных умений, связанных с выбором стратегии решения, анализом ситуации, сопоставлением данных;
- развитие познавательной активности и самостоятельности учащихся;
- формирование способностей наблюдать, сравнивать, обобщать, находить простейшие закономерности, использовать догадки, строить и проверять простейшие гипотезы;
- формирование пространственных представлений и пространственного воображения;
- привлечение учащихся к обмену информацией в ходе свободного общения на занятиях.

Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения программ.

Личностными результатами изучения данного курса являются:

- развитие любознательности, сообразительности при выполнении разнообразных заданий проблемного и эвристического характера;
- развитие внимательности, настойчивости, целеустремлённости, умения преодолевать трудности — качеств весьма важных в практической деятельности любого человека;
- воспитание чувства справедливости, ответственности;

- развитие самостоятельности суждений, независимости и нестандартности мышления.

Метапредметные результаты отражают:

- умение самостоятельно определять цели, ставить и формулировать для себя новые задачи в учебе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;

- умение самостоятельно планировать пути достижения целей, в том числе альтернативные, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;

- умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;

- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;

- умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение и делать выводы;

- умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;

- смысловое чтение;

- умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками; работать индивидуально и в группе: находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учета интересов; формулировать, аргументировать и отстаивать свое мнение;

- умение осознанно использовать речевые средства в соответствии с задачей коммуникации для выражения своих чувств, мыслей и потребностей; планирования и регуляции своей деятельности; владение устной и письменной речью, монологической контекстной речью;

- формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий.

Предметные результаты:

- осознание значения информатики в повседневной жизни человека;

- понимание роли информационных процессов в современном мире;

- формирование представлений об информатике как части общечеловеческой культуры, универсальном языке науки, позволяющем описывать и изучать реальные процессы и явления;

- формирование систематических знаний о плоских фигурах, представлений о простейших пространственных телах; развитие умений моделирования с помощью языка геометрии и средств ИКТ;

- развитие умений извлекать информацию, представленную в таблицах, на диаграммах, графиках;
- развитие умений применять изученные понятия, результаты, методы для решения задач практического характера и задач из смежных дисциплин с использованием компьютера, дидактического материала, справочников;
- формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации; развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;
- формирование представлений об изучаемых понятиях и их свойствах;
- формирование умений формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей;
- формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права.

Особенности работы по программе.

Работа с детьми строится в направлении личностно-ориентированного взаимодействия с ребенком, делается акцент на самостоятельное экспериментирование и поисковую активность самих детей, побуждая их к творческому отношению при выполнении заданий. Занятия содержат познавательный материал, соответствующий возрастным особенностям детей в сочетании с практическими заданиями, необходимыми для развития навыков ребенка.

Содержание наполнено заданиями, соответствующими возрастным особенностям (практические задачи построены на основе изученных ранее произведений, посвящены различным ЗОЖ-акциям, привязаны к определенным праздникам и т.д.).

На самих занятиях также формируются нормы здорового образа жизни (физкультминутки, которые позволяют сменить вид деятельности, снять напряжение с органов зрения, повысить тонус в мышцах всего детского организма)

Учебно-тематический план (3 класс, 34 часа)

№ п/п	Наименование темы	Кол-во часов	Универсальные учебные действия
Раздел 1	Обучение работе на компьютере	4	
1.1	Информация. Информатика. Компьютер	1	<ul style="list-style-type: none"> - Знать понятие «информация», - что такое «информатика», - какие виды информации существуют, - должен знать из каких устройств состоит компьютер, - освоить начальные навыки пользования ПК, - понимать устройство компьютера - освоить принцип работы периферийных устройств - освоить основные принципы работы с ПО, - различать ПО
1.2	Как устроен компьютер	1	
1.3	Рабочий стол. Управление мышью. Запуск программ	1	
1.4	Практическая работа по теме: «Обучение работе на компьютере»	1	
Раздел 2	Освоение среды графического редактора Paint	6	
2.1	Назначение графического редактора Paint. Компьютерная графика	1	<ul style="list-style-type: none"> - освоить предназначение программы, - изучить основные инструменты, - освоить навыки рисования в графическом редакторе, - применить полученные знания при выполнении практических заданий
2.2	Инструменты рисования. Настройка инструментов	1	
2.3	Панель Палитра. Изменение Палитры	1	
2.4	Свободное рисование	1	
2.5	Редактирование компьютерного рисунка	1	
2.6	Практическая работа по теме: «Освоение среды графического редактора Paint»	1	
Раздел 3	Редактирование рисунков	6	
3.1	Понятие фрагмента рисунка	1	<ul style="list-style-type: none"> - знать понятие «фрагмент рисунка», - освоить основные действия,
3.2	Выделение, перенос, копирование	1	

3.3	Понятие файла. Сохранение созданного рисунка	1	<p>которые можно выполнять с элементами</p> <ul style="list-style-type: none"> - знать понятие «файл» - выполнять элементарные действия с файлами (сохранение, удаление, переименовывание, открывание и т.д.) - создавать рисунок из частей (создавать мозаику) - уметь редактировать рисунок, применяя полученные навыки
3.4	Открытие сохраненного рисунка	1	
3.5	Сборка рисунка из деталей	1	
3.6	Практическая работа по теме: «Редактирование рисунков»	1	
Раздел 4	Точные построения графических объектов	8	
4.1	Геометрические инструменты	1	<ul style="list-style-type: none"> - точные способы построения геометрических фигур - знать понятие «пиксель», «пиктограмма» - знать какие существуют инструменты - уметь использовать полученные знания при выполнении практических заданий - уметь изменять масштаб рисунка, редактировать рисунок по пикселям
4.2	Инструменты рисования линий. Построение линий	1	
4.3	Построение фигур	1	
4.4	Что такое пиксель и пиктограмма	1	
4.5	Изменение масштаба просмотра рисунков	1	
4.6	Редактирование рисунков по пикселям	1	
4.7	Создание пиктограммы	1	
4.8	Практическая работа по теме: «Точные построения графических объектов»	1	
Раздел 5	Преобразование рисунка	4	
5.1	Выполнение команд наклона, отражения и поворота	1	<ul style="list-style-type: none"> - уметь выполнять команды «наклон», «отражение», «поворот» - знать как растянуть и сжать рисунок - уметь выполнить надпись на рисунке - уметь применять знания при выполнении практических работ
5.2	Растяжение и сжатие	1	
5.3	Исполнение надписи	1	
5.4	Практическая работа по теме: «Преобразование рисунка»	1	
Раздел 6	Конструирование из мозаики	6	
6.1	Меню готовых форм	1	<ul style="list-style-type: none"> - знать понятия «конструирование», «композиция» - ознакомиться с меню готовых
6.2	Конструирование из кубиков	1	
6.3	Композиция из кубиков	1	
6.4	Практическая работа по теме:	1	

	«Конструирование из мозаики»		форм - уметь конструировать из кубиков, создавать композицию - выполнять практические задания - выполнить итоговое тестирование по курсу
6.5	Итоговое тестирование	1	
6.6	Обобщающее занятие	1	
	Итого:	34	

Учебно-тематический план (6 класс, 34 часа)

№ п/п	Наименование темы	Кол-во часов	Универсальные учебные действия
Раздел 1	Общая характеристика текстового процессора	3	
1.1	История обработки текстовых документов	1	- познакомиться с текстовыми редакторами
1.2	Характеристики текстовых редакторов	1	- изучить основные характеристики
1.3	Объекты текстового документа и их параметры	1	- познакомиться с основными объектами
Раздел 2	Текстовый редактор Блокнот	6	
2.1	Ввод текста в редакторе Блокнот	1	- освоить этапы ввода текста в ТР «Блокнот»
2.2	Редактирование текста	1	- уметь редактировать текст
2.3	Что скрывается в строке меню	1	- изучить строку «Меню»
2.4	Действия с фрагментами текста	1	
2.5	Сохранение данных на компьютере	1	- уметь выполнять сохранение, создание, удаление документа
2.6	Практическая работа по теме: «Текстовый редактор Блокнот»	1	- уметь применять полученные знания на практике
Раздел 3	Текстовый редактор WordPad	7	
3.1	Оформление абзаца и заголовка	1	- знать понятие «абзац»,

3.2	Изменение размера и начертание шрифта. Метод выравнивания	1	«заголовок», «кегель» - уметь изменять размер и начертание шрифта - уметь создавать нумерованные и маркированные списки - уметь применять полученные знания на практике
3.3	Панель форматирования Форматирование абзаца	1	
3.4	Ввод и загрузка текста	1	
3.5	Нумерованные и маркированные списки	1	
3.6	Работа с клавиатурным тренажером	1	
3.7	Практическая работа по теме: «Текстовый редактор WordPad»	1	
Раздел 4	Текстовый редактор LibreOffice Write	10	
4.1	Знакомимся с текстовым процессором LibreOfficeWrite	1	- овладеть принципами работы в текстовом процессоре - уметь создавать, редактировать, форматировать текст - уметь оформлять текст в виде таблицы - уметь вставлять изображения в текстовый документ - уметь оформлять заголовки - применять полученные знания при выполнении практических работ
4.2	Способы выделения объектов текстового документа	1	
4.3	Создание и редактирование текстового документа	1	
4.4	Форматирование текста	1	
4.5	Оформление текста в виде таблицы	1	
4.6	Печать документа	1	
4.7	Вставка в текст рисунка	1	
4.8	Оформление художественных заголовков	1	
4.9	Практическая работа по теме: «Текстовый редактор LibreOfficeWrite »	1	
4.10	Итоговое тестирование	1	
Раздел 5	Компьютерный практикум	8	

5.1	Редактируем и форматируем текст. Создаем надписи	1	- применить полученные знания, выполняя поставленные задачи
5.2	Размещаем текст и графику в таблице	1	
5.3	Создание поздравительной открытки	1	
5.4	Создание поздравительной открытки	1	
5.5	Творческая работа «Чему я научился»	1	- выполнить творческую работу по пройденному курсу
5.6	Творческая работа «Чему я научился»	1	
5.7	Творческая работа «Чему я научился»	1	
5.8	Обобщающее занятие	1	- выполнить рефлексию по полученному курсу
	Итого:	34	

Учебно-тематический план (7 класс, 34 часа)

п/п	Наименование темы	Кол-во часов	Универсальные учебные действия
Раздел 1	Назначение приложения LibreOffice Impress	5	
1.1	Возможности и область использования приложения LibreOfficeImpress	1	- ознакомиться с основными возможностями приложения - изучить объекты презентации - изучить инструменты - уметь выполнять запуск и настройки приложения
1.2	Объекты презентации	1	
1.3	Группы инструментов среды LibreOfficeImpress	1	
1.4	Запуск и настройка приложения LibreOfficeImpress	1	
1.5	Назначение панели инструментов	1	

Раздел 2	Базовая технология создания презентации	10	
2.1	Выделение этапов создания презентаций	1	- уметь выделять этапы создания презентации
2.2	Создание фона	1	- освоить навыки по созданию фона, текста
2.3	Создание текста	1	
2.4	Вставка рисунка в презентацию	1	- уметь вставлять изображения
2.5	Создание анимации текста	1	- создавать анимации текста, рисунка
2.6	Создание анимации рисунка	1	
2.7	Создание анимации рисунка	1	- уметь запускать и отлаживать презентацию
2.8	Запуск и отладка презентации	1	
2.9	Создание презентации «Часы»	1	
2.10	Создание презентации «Часы»	1	- применить полученные знания на практике
Раздел 3	Создание презентации, состоящей из нескольких слайдов	10	
3.1	Выделение объектов	1	- уметь создавать группу слайдов - освоить навыки работы с сортировщиком слайдов - выполнить практические задания - выполнить итоговое тестирование по пройденному курсу
3.2	Создание нескольких слайдов согласно сценарию	1	
3.3	Работа с сортировщиком слайдов	1	
3.4	Создание презентации «Времена года»	1	
3.5	Создание презентации «Времена года»	1	
3.6	Создание презентации «Времена года»	1	
3.7	Создание презентации «Времена года»	1	
3.8	Создание презентации «Скакалочка»	1	
3.9	Создание презентации «Скакалочка»	1	
3.10	Итоговое тестирование	1	

Раздел 4	Компьютерный практикум	9	
4.1	Работа над итоговым проектом «Занимательная информатика»	1	- выбрать тему проекта - создать проект по выбранной теме, применяя полученные знания
4.2	Работа над итоговым проектом «Занимательная информатика»	1	
4.3	Работа над итоговым проектом «Занимательная информатика»	1	
4.4	Работа над итоговым проектом «Занимательная информатика»	1	
4.5	Работа над итоговым проектом «Занимательная информатика»	1	
4.6	Работа над итоговым проектом «Занимательная информатика»	1	
4.7	Защита проектов	1	- выполнить защиту проекта
4.8	Защита проектов	1	
4.9	Обобщающее занятие		- произвести рефлексию по пройденному материалу
	Итого:	34	

Содержание программы:

Программа клуба «Занимательная информатика» рассчитана на три года для обучающихся в возрасте от 11,5 до 14 лет. Она составлена в соответствии с возрастными особенностями обучающихся и рассчитана на проведение 1 часа в неделю: 5-7 класс — 34 часа в год.

Программа клуба «Занимательная информатика» состоит из трех частей:

5 класс (34 часа – 1 час в неделю)

Тема 1. Обучение работе на компьютере

Назначение основных устройств компьютера. Правила работы за компьютером. Назначение объектов компьютерного рабочего стола. Понятие компьютерного меню. Освоение технологии работы с меню.

Тема 2. Освоение среды графического редактора Paint

Что такое компьютерная графика. Основные возможности графического редактора Paint по созданию графических объектов. Панель Палитра. Панель Инструменты. Настройка инструментов рисования. Создание рисунков с помощью инструментов.

Тема 3. Редактирование рисунков

Понятие фрагмента рисунка. Технология выделения и перемещения фрагмента рисунка. Сохранение рисунка на диске. Понятие файла. Открытие файла с рисунком.

Тема 4. Точные построения графических объектов

Геометрические инструменты. Использование клавиши shift при построении прямых, квадратов, окружностей. Редактирование графического объекта по пикселям. Понятие пиктограммы.

Тема 5. Преобразование рисунка

Отражения и повороты. Наклоны. Сжатия и растяжения рисунка.

Тема 6. Конструирование из мозаики

Понятие типового элемента мозаики. Понятие конструирования. Меню готовых форм – плоских и объемных. Конструирование с помощью меню готовых форм.

6 класс (34 часа – 1 час в неделю)

Тема 1. Общая характеристика текстового процессора

История обработки текстовых документов. Назначение текстового редактора. Назначение Основного меню. Команды Основного меню текстового редактора. Технология ввода текста.

Тема 2. Текстовый редактор Блокнот

Набор и редактирование текста. Вставка, удаление и замена символов. Вставка и удаление пустых строк. Действие с фрагментом текста: выделение, копирование, удаление, перемещение.

Тема 3. Текстовый редактор WordPad

Оформление абзаца и заголовка. Изменение размера и начертание шрифта. Метод выравнивания. Панель форматирования. Форматирование абзаца. Ввод и загрузка текста. Нумерованные и маркированные списки.

Тема 4. Текстовый редактор LibreOffice Write

Объекты текстового документа и их параметры. Способы выделения объектов текстового документа. Форматирование текста. Оформление текста в виде таблицы и печать документа. Включение в текстовый документ графических объектов.

Тема 5. Компьютерный практикум

Выполнение практических работ по изученному материалу.

7 класс (34 часа – 1 час в неделю)

Тема 1. Назначение приложения LibreOfficeImpress.

Возможности и область использования приложения LibreOfficeImpress. Типовые объекты презентации. Группы инструментов среды LibreOfficeImpress. Запуск и настройка приложения LibreOfficeImpress. Назначение панелей инструментов.

Тема 2. Базовая технология создания презентаций

Выделение этапов создания презентаций. Создание фона, создание текста, вставка рисунков в презентацию, создание анимации текста, настройка анимации рисунков, запуск и отладка презентации.

Тема 3. Создание презентаций

Постановка задачи на конкретном примере. Выделение объектов. Создание слайдов согласно сценарию. Работа с сортировщиком слайдов.

Тема 4. Компьютерный практикум

Выполнение практических работ по изученному материалу. Выполнение творческого итогового проекта.

Методическое обеспечение.

Организации работы по программе в основном – коллективная, индивидуальная формы работы. Активно применяются групповые формы работы, в ходе которых у ребят вырабатываются следующие качества: самостоятельность, взаимопонимание, взаимовыручка, коллективизм, дружба.

Используются теоретические и практические занятия (урочная, внеурочная, внешкольная).

Для реализации программы предлагаются следующие методы: наглядный, словесный, практический.

Наглядный метод:

- просмотр фильмов, слайдов, презентаций;
- наблюдения;
- Интернет-ресурсы

Словесный метод:

- беседы с элементами диалога, обобщающих рассказов;
- ответы на вопросы педагога, детей;
- сообщение дополнительного материала;
- рассматривание наглядного материала;
- рассказы детей по схемам, иллюстрациям;
- разбор житейских ситуаций;

Практический метод

- проведение игр (дидактические, подвижные, малоподвижные, инсценировки и др.);
- выполнение проектов.

Литература.

1. Григорьев Д.В. Внеурочная деятельность школьников. Методический конструктор: пособие для учителя/ Григорьев Д.В., Степанов П.В.- М.: Просвещение, 2010.
2. Дереклеева, Н.И. Двигательные игры, тренинги и уроки здоровья: 1-5 классы. – М.: ВАКО, 2007 г. - / Мастерская учителя.

3. Захаров, А.Н. Как предупредить отклонения в поведении детей. М. 2005. - 85 с.
4. Ковалько, В.И. Школа физкультминуток (1-11 классы): Практические разработки физкультминуток, гимнастических комплексов, подвижных игр для младших школьников. – М.: ВАКО, 2007 г. – / Мастерская учителя.
5. Невдахина, З.И. Дополнительное образование: сборник авторских программ / ред.-сост. З.И. Невдахина. - Вып. 3.- М.: Народное образование; Ставрополь: Ставропольсервисшкола, 2007. – 134 с.
6. Синягина, Н.Ю. Как сохранить и укрепить здоровье детей: психологические установки и упражнения [Текст] / Н.Ю. Синягина, И.В. Кузнецова. – М.: Владос, 2003. – 112 с.
7. Якиманская, И.С. Личностно-ориентированное обучение. – М.: 1991. – 120 с.
8. сборник «Программы для общеобразовательных учреждений: Информатика. 2-11 классы / Составитель М.Н. Бородин. – 6-е изд. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009».и в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта среднего общего образования.
9. Гейн А. Г. Информатика. Рабочие программы. Предметная линия учебников А. Г. Гейна и других. 7-9 классы. Пособие для учителей общеобразовательных учреждений.
10. Примерные программы по учебным предметам. Информатика. 7-9 классы. Просвещение.