

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА д. М. ГОРЬКИЙ
МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА АРХАНГЕЛЬСКИЙ РАЙОН
РЕСПУБЛИКИ БАШКОРТОСТАН**

Рассмотрено
на заседании ШМО
Протокол № __1__
от «__29__» августа __2024__г.

Утверждаю
директор МОБУ СОШ
д.М.Горький Голонза Р.З.
приказ № __74__
от «__30__» августа __2024__г.



**Ра
бо**

**чая программа
внеурочной деятельности
«В мире информатики»
6 класс**

Срок реализации программы: 2024– 2026 г.г.
Количество часов: 34 часа
Составитель: учитель
информатики
Стрельцов Алексей Иванович

д. Максим Горький-2020

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.

Особенности организации внеурочного занятия

Обучение информатике по данной программе должно проходить в компьютерном классе с использованием мультимедийного проектора, экрана. Занятия происходят 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.

Формы организации работы с детьми

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

Основные методы обучения

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

Ожидаемые результаты программы

В ходе реализации программы «В мире 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.

Требования к личностным, метапредметным и предметным результатам освоения программы

В результате изучения данной программы 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 объёма 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.

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.

Содержание программы

Наш друг - компьютер.

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. 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 каталогов (папок).

Компьютерная графика.

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.

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.

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

Учебно – тематический план

№	Тема модуля	Количество часов	
		теория	практика
1	Наш друг - компьютер	2	1
2	Компьютерная графика	8	12
3	Создание текстов	2	4
4	Создание печатных публикаций	2	3
Итого		14	20

Формы проведения занятий

- I. теоретическое занятие;
- II. самостоятельная работа (ученики выполняют индивидуальные задания в течение части занятия или одного-двух занятий);
- III. проектная деятельность (получение новых знаний, реализация личных проектов);
- IV. практическое занятие с использованием сети Интернет; с организацией безопасного поиска информации в сети Интернет: со способами защиты информации, мерами безопасности при работе с электронной почтой, с основами безопасности мобильной связи и при общении в социальных сетях, с видами компьютерных вирусов и антивирусными программами)

Виды деятельности учащихся

- A. индивидуальная и групповая конструкторская, техническая, научно-исследовательская работа;
- B. коллективные, парные и индивидуальные творческие, технические проекты;
- C. индивидуальные и групповые беседы;
- D. круглый стол, мозговой штурм;

Е. игровые программы, игры, конкурсы, участие в соревнованиях, конкурсах, фестивалях.

№	Тема модуля / Тема занятия	Форма проведения занятия	Вид деятельности	Форма текущего контроля
Наш друг - компьютер				
1	Вводный инструктаж по ТБ. Компьютерные программы.	I	C	Презентация
2	Операционная система. Рабочий стол. Компьютерная мышь. Клавиатура.	I	A	Презентация
3	Работа с файлами и папками.	III	B	Практическая работа
Компьютерная графика				
4	Кодирование графической информации	I	A	Презентация
5	Сравнение растровой и векторной графики.	II	B	Творческий проект
6	Простейший графический редактор	IV	A	Практическая работа
7	Знакомство с программой. Основные элементы окна.	I	C	Презентация
8	Использование графических примитивов.	II	A	Практическая работа
9	Применение инструментов: карандаш, ластик, кисть, палитра, линия графического редактора Paint.	III	B	Творческий проект
10	Создание рисунков	III	A	Презентация
11	Основные операции при рисовании: рисование и стирание точек, линий, фигур.	IV	B	Практическая работа
12	Заливка цветом. Вставка графического объекта.	I	C	Практическая работа
13	Создание рисунка на тему «Природа».	III	B	Творческий проект
14	Создание рисунка на тему «Моя семья».	III	B	Творческий проект
15	Коррекция изображения.	I	C	Презентация
16	Обмен файлами между графическими программами.	II	A	Практическая работа
17	Особенности меню векторного графического редактора.	I	B	Творческий проект

18	Основы работы с объектами.	IV	A	Практическая работа
19	Инструменты для точного рисования: линейки, направляющие.	I	D	Презентация
20	Закраска объекта (заливка). Однородная, градиентная, узорчатая и текстурная заливки.	II	B	Творческий проект
21	Создание рисунков из графических примитивов.	I	A	Практическая работа
22	Методы объединения объектов: группирование, комбинирование, сваривание.	III	A	Практическая работа
23	Самостоятельное творчество.	IV	C	Презентация
Создание текстов (6 часов)				
24	. Компьютерное письмо. Текстовые редакторы	I	C	Практическая работа
25	Основные операции при создании текстов: сохранение, открытие и создание новых текстов.	II	B	Творческий проект
26	Основные операции при создании текстов: выделение текста, вырезание, копирование и вставка текста.	I	A	Презентация
27	Выбор шрифта, размера, цвета и начертания символов.	III	A	Практическая работа
28	Создание печатного текста: поздравление с праздником.	III	B	Творческий проект
29	Вставка картинки в текст.	IV	A	Практическая работа
Создание печатных публикаций				
30	Печатные публикации. Виды печатных публикаций. Открытка.	I	C	Презентация
31	Открытка к празднику.	III	B	Творческий проект
32	Печать текста с вставленным графическим объектом.	I	A	Практическая работа
33	Самостоятельное творчество.	II	B	Творческий проект
34	Защита проекта	IV	D	Творческий проект

Календарно – тематический план

№	Раздел/тема	Количество часов отводимых для изучения темы	Дата проведения	Примечание
Наш друг – компьютер (3 часа)				
1	Вводный инструктаж по ТБ. Компьютерные программы.	1	07.09.2020	
2	Операционная система. Рабочий стол. Компьютерная мышь. Клавиатура.	1	14.09.2020	
3	Работа с файлами и папками.	1	21.09.2020	
Компьютерная графика (20 часов)				
4	Кодирование графической информации	1	28.09.2020	
5	Сравнение растровой и векторной графики.	1	05.10.2020	
6	Простейший графический редактор	1	12.10.2020	
7	Знакомство с программой. Основные элементы окна.	1	19.10.2020	
8	Использование графических примитивов.	1	09.11.2020	
9	Применение инструментов: карандаш, ластик, кисть, палитра, линия графического редактора Paint.	1	16.11.2020	
10	Создание рисунков	1	23.11.2020	
11	Основные операции при рисовании: рисование и стирание точек, линий, фигур.	1	30.11.2020	
12	Заливка цветом. Вставка графического объекта.	1	07.12.2020	
13	Создание рисунка на тему «Природа».	1	14.12.2020	
14	Создание рисунка на тему «Моя семья».	1	21.12.2020	
15	Коррекция изображения.	1	28.12.2020	

16	Обмен файлами между графическими программами.	1	18.01.2021	
17	Особенности меню векторного графического редактора.	1	25.01.2021	
18	Основы работы с объектами.	1	01.02.2021	
19	Инструменты для точного рисования: линейки, направляющие.	1	08.02.2021	
20	Закраска объекта (заливка). Однородная, градиентная, узорчатая и текстурная заливки.	1	15.02.2021	
21	Создание рисунков из графических примитивов.	1	22.02.2021	
22	Методы объединения объектов: группирование, комбинирование, сваривание.	1	01.03.2021	
23	Самостоятельное творчество.	1	15.03.2021	
Создание текстов (6 часов)				
24	Компьютерное письмо. Текстовые редакторы	1	22.03.2021	
25	Основные операции при создании текстов: сохранение, открытие и создание новых текстов.	1	05.04.2021	
26	Основные операции при создании текстов: выделение текста, вырезание, копирование и вставка текста.	1	12.04.2021	
27	Выбор шрифта, размера, цвета и начертания символов.	1	19.04.2021	
28	Создание печатного текста: поздравление с праздником.	1	26.04.2021	
29	Вставка картинки в текст.	1	03.05.2021	
Создание печатных публикаций (5 часов)				
30	Печатные публикации. Виды печатных публикаций. Открытка.	1	10.05.2021	
31	Открытка к празднику.	1	17.05.2021	
32	Печать текста с вставленным	1	24.05.2021	

	графическим объектом.			
33	Самостоятельное творчество.	1	31.05.2021	
34	Защита проекта	1	31.05.2021	

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 ЕМ. 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.