

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение Средняя общеобразовательная школа села Чинма
Муниципального района Бирский район Республики Башкортостан

«Согласовано»
Заместитель директора по ВР
 /Р.Р.Шайнурова /

«Утверждено»
Директор МБОУ СОШ с. Чинма
 /В.Н.Валитова/
Приказ № 95-К от «30» августа 2024 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

по общешкольному направлению
внеурочной деятельности «Увлекательное программирование»
для 6 класса на 2024-2025 учебный год.

Составила учитель информатики
Валитова Валентина Николаевна

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, предъявляющие 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 навстречу. Поэтому для подготовки детей к жизни в современном информационном обществе, в первую очередь необходимо развивать логическое мышление, способности к анализу (вычленению структуры объекта, выявлению взаимосвязей, осознанию принципов организации) и синтезу (созданию новых схем, структур и моделей).

Программа внеурочного занятия «Увлекательное программирование» 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» Залотовой Л. А., а также

Цель и задачи обучения

Целью изучения предмета «Информатика» является получение теоретических и практических знаний, умений и навыков в области современной информатики; формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики, учитывающего социальное, культурное, языковое, духовное многообразие современного мира.

Для достижения поставленной цели необходимо решение следующих задач:

- создание условий для развития интеллектуальных и творческих способностей учащихся, необходимых для успешной социализации и самореализации личности;
- формирование информационной и алгоритмической культуры;
- развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе; развитие умений составить и записать алгоритм;
- формирование умений формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей;
- овладение важнейшими общеучебными умениями и универсальными учебными действиями (формулировать цели деятельности, планировать ее, находить и обрабатывать необходимую информацию из различных источников, включая Интернет и др.).

Планируемые результаты

В ходе реализации программы «Увлекательное программирование» 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.

Место курса в учебном плане.

Данная программа предусматривает на реализацию программы по информатике в 6 классе 34 часа. Рабочая программа рассчитана на 34 учебных недель, 1 час в неделю, общее количество часов — 34.

Рабочая программа может реализовываться с использованием электронного обучения (ЭО) и дистанционных образовательных технологий (ДОТ).

ЛИЧНОСТНЫЕ, МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ И ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОГО КУРСА

Личностными результатами, формируемыми при изучении предмета информатика, являются:

- формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию, осознанному выбору и построению дальнейшей индивидуальной траектории образования на базе ориентировки в мире профессий и профессиональных предпочтений, с учётом устойчивых познавательных интересов;
- формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики, учитывающего социальное, культурное, языковое, духовное многообразие современного мира;
- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста, взрослыми в процессе образовательной, общественно полезной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности.

Метапредметные результаты :

- 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 сопоставления 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).

Предметные результаты:

- 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 аналогию.
- 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 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.

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. 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. (19 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, сращивание. 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, копирование и вставка текста. Оформление текста. Выбор шрифта, размера, цвета и начертания символов.

Создание печатных публикаций. (5 часов)

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

Календарно – тематическое планирование 6 класса «Увлекательное программирование»

№	Тема модуля	Количество часов	
		теория	практика
1	Наш друг - компьютер	2	1
2	Компьютерная графика	7	12
3	Создание текстов	3	4
4	Создание печатных публикаций	2	3
Итого		14	20

Календарно – тематическое планирование 6 класса «Увлекательное программирование»

№п/п	Дата проведения		Название темы	Примечание	Корректировка (Проведенная коррекция, причины)
	план	факт			
			<u>Наш друг – компьютер</u>		
1	05.09		Вводный инструктаж по ТБ. Компьютерные программы.		
2	12.09		Операционная система. Рабочий стол. Компьютерная мышь. Клавиатура.		
3	19.09		Работа с файлами и папками.		
			<u>Компьютерная графика</u>		
4	26.09		Кодирование графической информации		
5	03.10		Сравнение растровой и векторной графики.		
6	10.10		Простейший графический редактор		
7	17.10		Знакомство с программой. Основные элементы окна.		
8	24.10		Использование графических примитивов.		
9	07.11		Применение инструментов: карандаш, ластик, кисть, палитра, линия графического редактора Paint.		

10	14.11		Создание рисунков		
11	21.11		Основные операции при рисовании: рисование и стирание точек, линий, фигур.		
12	28.11		Заливка цветом. Вставка графического объекта.		
13	05.12		Создание рисунка на тему «Природа».		
14	12.12		Создание рисунка на тему «Моя семья».		
15	19.12		Коррекция изображения.		
16	26.12		Обмен файлами между графическими программами.		
17	16.01		Особенности меню векторного графического редактора.		
18	23.01		Основы работы с объектами.		
19	30.01		Инструменты для точного рисования: линейки, направляющие.		
20	06.02		Закраска объекта (заливка). Однородная, градиентная, узорчатая и текстурная заливки.		
21	13.02		Создание рисунков из графических примитивов.		
22	20.02		Методы объединения объектов: группирование, комбинирование, сваривание.		
23	27.02		Самостоятельное творчество.		

			<u>Создание текстов</u>		
24	06.03		Компьютерное письмо. Текстовые редакторы.		
25	13.03		Основные операции при создании текстов: набор текста, перемещение курсора, ввод заглавных букв.		
26	20.03		Основные операции при создании текстов: сохранение, открытие и создание новых текстов.		
27	27.03		Основные операции при создании текстов: выделение текста, вырезание, копирование и вставка текста.		
28	10.04		Выбор шрифта, размера, цвета и начертания символов.		
29	17.04		Создание печатного текста: поздравление с праздником.		
30	24.04		Вставка картинки в текст.		
			<u>Создание печатных публикаций</u>		
31	08.05		Печатные публикации. Виды печатных публикаций. Открытка.		
32	15.05		Открытка к празднику.		
33	22.05		Печать текста с вставленным графическим объектом.		
34	29.05		Защита проекта		

Учебно-методическое и материально-техническое обеспечение образовательного процесса

№ п/п	Наименование объектов и средств материально-технического обеспечения
1	Технические средства обучения Компьютер, ноутбуки Мультимедийный проектор Экран
2	Учебные пособия 1. Л.Д. 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. Житарев, 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. Залотова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: -М.:БИНОМ.Лаборатория знаний, 2005 г. 8. Порев В.Н. Компьютерная графика. -СПб.: ВХВ-Петербург, 2002