

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Школа №16» городского округа Самара**

Рассмотрено

на заседании
методического объединения

Протокол № ____
от « ____ » _____ 20 ____ г.

Руководитель МО:

_____ / _____ /

Проверено

зам. директора по ВР:

_____ /Абрамова Н.В./
« ____ » _____ 20 ____ г

Утверждаю:

Директор МБОУ Школы №16

_____ /Лукоянова Л.Г. /
« ____ » _____ 20 ____ г

**Рабочая программа курса внеурочной деятельности
для 5 классов
Волшебный компьютер**

Самара 2022

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

внеурочной деятельности "Занимательная информатика. Волшебный компьютер"

для 5 классов

Пояснительная записка

Рабочая программа внеурочной деятельности для 5 классов составлена на основе федерального закон Российской Федерации (от 29.12.2012 г., № 273 - ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», принят Государственной Думой 21.12.2012 г., одобрен Советом Федерации 26.12.2012.), федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования (Приказ Минобрнауки России № 1897 от 17 декабря 2010г.), Образовательной программы МБОУ «Школа №16» г.о. Самара, Положения «О внеурочной деятельности, «Школа №16» г.о. Самара.

Внеурочная деятельность по информатике и ИКТ в 5 классах является наиболее благоприятным этапом для формирования инструментальных (операциональных) личностных ресурсов, благодаря чему он может стать ключевым плацдармом всего школьного образования для формирования метапредметных образовательных результатов – освоенных обучающимися на базе одного, нескольких или всех учебных предметов, способов деятельности, применимых как в рамках образовательного процесса, так и в реальных жизненных ситуациях.

Цели:

- формирование у учащихся умения владеть компьютером, использовать его для оформления результатов своей деятельности и решения практических задач;
- подготовка учащихся к активной полноценной жизни и работе в условиях технологически развитого общества;
- раскрытие основных возможностей, приемов и методов обработки информации разной структуры с помощью офисных программ.

Задачи:

формирование знаний о значении информатики и вычислительной техники в развитии общества и в изменении характера труда человека;

- формирование умений моделирования и применения компьютера в разных предметных областях;
- формирование умений и навыков самостоятельного использования компьютера в качестве средства для решения практических задач;

- формирование умений и навыков работы над проектами по разным школьным дисциплинам.

Программа разработана с учётом особенностей второй ступени общего образования, а также возрастных и психологических особенностей учащихся.

Изучение информационных технологий в 5 классах является неотъемлемой частью современного общего образования и направлено на формирование у подрастающего поколения нового целостного миропонимания и информационного мировоззрения, понимания компьютера как современного средства обработки информации.

Общая характеристика учебного курса.

В настоящее время в связи с переходом на новые стандарты второго поколения происходит совершенствование внеурочной деятельности. Настоящая программа создает условия для социального, культурного и профессионального самоопределения, творческой самореализации личности ребёнка. Содержание программы направлено на воспитание интереса познания нового, развитию наблюдательности, умения анализировать, догадываться, рассуждать, доказывать, умения решать учебную задачу творчески.

Программа внеурочной деятельности «Занимательная информатика. Волшебный компьютер» предназначена для обучающихся 5 классов. Именно принадлежность к внеурочной деятельности определяет режим проведения, а именно все занятия по внеурочной деятельности проводятся после всех уроков основного расписания, продолжительность соответствует рекомендациям СанПиН, т. е. 40 минут. Занятия проводятся в кабинете информатики. Данная программа предполагает использование форм и методов обучения, адекватных возрастным возможностям школьника:

- игры;
- беседы;
- соревнования;
- творческий практикум;
- презентации проектов.

Место учебного предмета в учебном плане.

Согласно базисному учебному плану, ФГОС изучение предмета «Информатика и ИКТ» предполагается в 6 – 11 классах, но за счет регионального компонента и компонента образовательного учреждения его изучение рекомендуется как в начальной школе, так и в 5 классах в рамках внеурочной деятельности.

Реализация данной рабочей программы внеурочной деятельности ориентирована на 5 - классы – 34 часа в год; 1 час в неделю.

Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения курса.

Личностные образовательные результаты:

1. широкие познавательные интересы, инициатива и любознательность, мотивы познания и творчества; готовность и способность учащихся к саморазвитию и реализации творческого потенциала в духовной и предметно-продуктивной деятельности за счет развития их образного, алгоритмического и логического мышления;
2. готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ;
3. интерес к информатике и ИКТ, стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;
4. основы информационного мировоззрения – научного взгляда на область информационных процессов в живой природе, обществе, технике как одну из важнейших областей современной действительности;
5. способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом и личными смыслами, понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества;
6. готовность к самостоятельным поступкам и действиям, принятию ответственности за их результаты; готовность к осуществлению индивидуальной и коллективной информационной деятельности;
7. способность к избирательному отношению к получаемой информации за счет умений ее анализа и критичного оценивания; ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;
8. развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;
9. способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

Метапредметные образовательные результаты:

1. уверенная ориентация учащихся в различных предметных областях за счет осознанного использования при изучении школьных дисциплин таких общепредметных понятий как «объект», «система», «модель», «алгоритм» и др.;
2. владение основными общеучебными умениями информационно-логического характера: анализ объектов и ситуаций; синтез как составление целого из частей и самостоятельное достраивание недостающих компонентов; выбор оснований и критериев для сравнения, классификации объектов; обобщение и сравнение данных; подведение под понятие, выведение следствий; установление причинно-следственных связей; построение логических цепочек рассуждений и т.д.,
3. владение умениями организации собственной учебной деятельности, включающими: целеполагание как постановку учебной задачи на основе соотнесения того, что уже известно, и того, что требуется установить; планирование – определение последовательности промежуточных целей с учетом конечного результата, разбиение задачи на подзадачи, 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 (обнаружения ошибки); коррекция – внесение необходимых дополнений и корректив в план действий в случае обнаружения ошибки; оценка – осознание учащимся того, насколько качественно им решена учебно-познавательная задача;
4. 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;
5. широкий спектр умений и навыков использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации (работа с текстом, гипертекстом, звуком и графикой в среде соответствующих редакторов; поиск, передача и размещение информации в компьютерных сетях), навыки создания личного информационного пространства;

6. владение базовыми навыками исследовательской деятельности, выполнения творческих проектов; владение способами и методами освоения новых инструментальных средств;
7. 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.

Предметные образовательные результаты

в сфере познавательной деятельности:

1. освоение основных понятий и методов информатики;
2. выделение основных информационных процессов в реальных ситуациях, нахождение сходства и различия протекания информационных процессов в различных системах;
3. выбор языка представления информации в соответствии с поставленной целью, определение внешней и внутренней формы представления информации, отвечающей данной задаче диалоговой или автоматической обработки информации (таблицы, схемы, графы, диаграммы);
4. преобразование информации из одной формы представления в другую без потери её смысла и полноты;
5. решение задач из разных сфер человеческой деятельности с применением средств информационных технологий;

в сфере ценностно-ориентационной деятельности:

1. понимание роли информационных процессов как фундаментальной реальности окружающего мира и определяющего компонента современной информационной цивилизации;
2. следование нормам жизни и труда в условиях информационной цивилизации;
3. авторское право и интеллектуальная собственность; юридические аспекты и проблемы использования ИКТ в быту, учебном процессе, трудовой деятельности;

в сфере коммуникативной деятельности:

1. получение представления о возможностях получения и передачи информации с помощью электронных средств связи, о важнейших характеристиках каналов связи;

2. овладение навыками использования основных средств телекоммуникаций, формирования запроса на поиск информации в Интернете с помощью программ навигации (браузеров) и поисковых программ;
3. соблюдение норм этикета, российских и международных законов при передаче информации по телекоммуникационным каналам.

в сфере трудовой деятельности:

1. рациональное использование распространённых технических средств информационных технологий для решения общепользовательских задач и задач учебного процесса, усовершенствование навыков полученных в начальной школе;
2. выбор средств информационных технологий для решения поставленной задачи;
3. использование текстовых редакторов для создания и оформления текстовых документов (форматирование, сохранение, копирование фрагментов и пр.), усовершенствование навыков, полученных в начальной школе;
4. создание и редактирование рисунков, чертежей, усовершенствование навыков, полученных в начальной школе;
5. приобретение опыта создания и преобразования информации различного вида, в том числе с помощью компьютера.

в сфере эстетической деятельности:

1. знакомство с эстетически-значимыми компьютерными моделями из различных образовательных областей и средствами их создания;
2. приобретение опыта создания эстетически значимых объектов с помощью возможностей средств информационных технологий (графических, цветовых, звуковых, анимационных).

в сфере охраны здоровья:

1. понимание особенностей работы со средствами информатизации, их влияния на здоровье человека, владение профилактическими мерами при работе с этими средствами;
2. соблюдение требований безопасности и гигиены в работе с компьютером и другими средствами информационных технологий.

Содержание курса " Занимательная информатика. Волшебный компьютер " для 5 класса

I. Мультимедийные интерактивные презентации (16 часов)

Роль мультимедийных интерактивных презентаций в жизни современного человека. Создание, редактирование, форматирование и сохранение компьютерной презентации. Работа с анимацией в презентации. Вставка изображений, звука и видео в презентацию. Управление презентацией с помощью гиперссылок.

Практические работы:

- Практическая работа № 1 «Интерфейс программы LibreOfficeImpress».
- Практическая работа № 2 «Ввод информации в презентацию. Знакомство с шаблонами».
- Практическая работа № 3 «Художественное оформление презентации. Вставка изображений».
- Практическая работа № 4 «Анимация в презентации».
- Практическая работа № 5 «Управление презентацией с помощью гиперссылок».
- Практическая работа № 6 «Вставка звука в презентацию»
- Практическая работа № 7 «Вставка видео в презентацию».
- Практическая работа № 8 «Проект "Прыгающий мячик"».
- Практическая работа № 9 «Проект "Солнечная система"»
- Практическая работа № 10 «Проект "Рождественская ёлочка"»

В результате изучения данного раздела учащиеся должны

Знать/понимать:

- роль и назначение компьютерной презентации;
- принципы создания, редактирования и форматирования презентации;
- способы установки изображения, звука и видео в презентацию;
- принципы создания гиперссылок.

Уметь:

- создавать, редактировать и форматировать компьютерные презентации;
- устанавливать в презентацию изображения, звук и видео;
- создавать управляющие кнопки и гиперссылки;
- работать с анимацией.

II. Программирование в Scratch (18 часов)

1	Техника безопасности Интерфейс Libre Office Impress	Интерфейс Libre Office Impress. Назначение пунктов меню. Шаблоны презентации	Аналитическая деятельность: - планировать последовательность событий на заданную тему; - подбирать иллюстративный материал, соответствующий замыслу создаваемого мультимедийного объекта. Практическая деятельность: - использовать редактор презентаций для создания анимации по имеющему	Понимать роль и назначение компьютерной презентации, знать принципы создания и редактирования презентации, способы установки и изображения, видео и звука, применять анимационные переходы и работать с гиперссылками					
2	Планирование презентации о себе	Определение структуры будущей презентации. Выбор макетов слайдов.		Определять цель деятельности, высказывать свое мнение, преобразовывать информацию из одной формы в другую, делать выводы.					Мотивация к обучению и познанию; оценивать собственную учебную деятельность: свои достижения, самостоятельность, инициативу, ответственность, причины неудач.
3	Создание презентации о себе.	Создание презентации и себе и своих увлечениях. Ввод текстовой информации.							
4-5	Создание презентации о себе.	Создание презентации и себе и своих увлечениях							

		<p>иях. Вставка изображений, смена шаблонов. Художественное оформление презент.</p>	<p>уся сюжета; - создавать на заданную тему мультимедийную презентацию с гиперссылками,</p>				
6	Настройка анимации	<p>Настройка анимационных переходов между слайдами. Анимация для объектов презентации.</p>	<p>слайды которой содержат тексты, звуки, графические изображения.</p>				
7	Гиперссылки в презентации	<p>Использование гиперссылок при показе презентации.</p>					
8	Звук в презентации	<p>Настройка звука при показе презентации и отдельных</p>					

		элемент ов.						
9	Видео в презентации	Запуск видео из слайда презентации.						
10	Защита презентации о себе и своих увлечениях.							
11	Проект "Прыгающий мячик"	Создание анимационного проекта "Прыгающий мячик"						
12	Проект "Солнечная система"	Создание анимационного проекта "Солнечная система"						
13	Проект "Рождественская ёлочка"	Создание анимационного проекта "Рождественская ёлочка"						
14-15	Создание индивиду							

	уального проекта							
16	Защита индивидуального проекта							
17	Знакомство со средой программирования Scratch	Интерфейс программы. Назначение панелей инструментов. Ввод основных понятий.	Аналитическая деятельность: - приводит примеры исполнителей; - придумать задачи по управлению спрайтами и	Понимать роль и назначение программирования, знать понятия алгоритма и исполнителя, скрипта и спрайта, способы задания скриптов для нескольких спрайтов.	Оценивать собственную учебную деятельность: свои достижения, самостоятельность, инициативу, ответственность, причины неудач; применяют правила делового сотрудничества: сравнивают разные точки зрения; считаются с мнением другого человека; проявляют терпение и доброжелательность в споре			
18	Создание скрипта для спрайта "Кот".	Знакомство с набором команд для создания скрипта в. Создание простейшего скрипта для спрайта "Кот"	Практическая деятельность: - составляют линейные алгоритмы по управлению спрайтом; - составляют		Определять цель деятельности, высказывать свое мнение, преобразовывать информацию из одной формы в другую, делать выводы.			
19	Знакомство с разнообразием спрайтов.	Знакомство с разнообразием спрайтов.	управлению спрайтом; - составляют					

		Установ ка на сцену несколь ких спрайто в.	ь вспомога тельные алгоритм ы для управлен ия спрайтом;			(дискусси и).		
20	Индивид уальный проект		-					
21	Создание скрипта для двух спрайтов.	Создани е скрипта для выполне ния двумя спрайта ми одновре менно.	ь составлят ь цикличес кие алгоритм ы по управлен ию спрайтом.					
22	Создание скрипта для нескольк их спрайтов.	Создани е скрипта для несколь ких спрайто в, выполня ющих програм му по очереди.						
23	Индивид уальный проект							
24- 25	Проект "Каранда ш".	Изучени е работы спрайта "Каранд аш" со						

		встроенным скриптом. Создание собственных наборов команд					
25-26	Разработка компьютерной игры	Разработка компьютерной игры-ходилки, управляемой пользователем с клавиатуры					
27-28	Индивидуальный проект						
29	Проект "Фортепиано"	Создание музыкальной композиции					
30	Индивидуальный музыкальный проект						
31-34	Индивидуальный проект "Мультфильм" или						

	"Компьютерная игра"						
--	---------------------	--	--	--	--	--	--

Учебно-методическое и материально-техническое обеспечение образовательного процесса.

Методические материалы

1. Презентации теоретического материала по всем темам курса
2. Практические работы по всем темам курса

Аппаратные средства

1. Экран и мультипроектор
2. Персональные компьютеры
3. Принтер
4. Сеть для выхода в Интернет

Программные средства

1. Операционная система – Windows.
2. Файловый менеджер (в составе операционной системы).
3. Интегрированное офисное приложение LibreOffice
4. Среда программирования Scratch.
5. Браузер Chrome, Mozilla Firefox.

Интернет-ресурсы

1. www.festival.-1september.ru - Материалы сайта «Фестиваль открытых уроков»
2. www.pedsovet.org - Материалы сайта «Педсовет»
3. www.metod-kopilka.ru – Методическая копилка учителя информатики.
4. <http://www.klyaksa.net/> - Информатика и ИКТ в школе. Компьютер на уроках.
5. Ресурсы Единой коллекции цифровых образовательных ресурсов (<http://school-collection.edu.ru/>)
6. Материалы авторской мастерской Босовой Л.Л. (<http://methodist.lbz.ru/authors/informatika/3/>)

Планируемые результаты изучения курса в 5 классе.

Планируемые результаты освоения учащимися курса " Занимательная информатика. Волшебный компьютер " в 5 классе уточняют и конкретизируют общее понимание личностных, метапредметных и предметных результатов как с позиции организации их достижения в

образовательном процессе, так и с позиции оценки достижения этих результатов.

По окончании курса учащийся 5 класса сможет:

1. углубить и развить представления о современной научной картине мира, об информации как одном из основных понятий современной науки, об информационных процессах и их роли в современном мире;
2. работать в среде компьютерных презентаций: создавать и редактировать компьютерную презентацию, моделировать процессы или явления с помощью анимации.
3. работать в среде программирования Scratch: создавать простые скрипты для одного и нескольких спрайтов, производить смену костюмов, сохранять полученные проекты.