


государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области основная общеобразовательная школа №39 города Сызрани городского округа Сызрань Самарской области»

<p>Рассмотрено на заседании МО учителей естественно-математического цикла Протокол № <u>1</u> от <u>"29" августа 2016</u> г.</p>	<p>Проверено: Зам. директора по УВР <u>Л.В.</u> О.В. Лаврушкина " <u>30</u> августа 20 <u>16</u> г.</p>	<p>Утверждено: приказом № <u>556</u> от <u>"31" августа 2016</u> г. Директор <u>М.И. Лисина</u></p> 
---	--	---

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

по внеурочной деятельности
«Занимательная информатика»

5-6 класс

Пояснительная записка

Рабочая программа внеурочной деятельности «Занимательная информатика» составлена на основе авторской программы Н.В. Макаровой «Информатика и ИКТ» (Питер, 2014г.). Данный курс внеурочной деятельности рассчитан на 2 года обучения общим объемом 102 часа: 5 класс – 34 часа в год (1 час в неделю), 6 класс – 68 часов в год (2 час в неделю).

1. Результаты освоения курса внеурочной деятельности

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;
3. интерес к информатике, 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 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:

Основные *метапредметные образовательные результаты*, достигаемые в процессе изучения данного курса программы:

1. уверенная ориентация учащихся в различных предметных областях за счет осознанного использования при изучении школьных дисциплин таких общепредметных понятий как «объект», «система», «модель», «алгоритм», «исполнитель» 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. владение информационным моделированием как основным методом приобретения знаний: умение преобразовывать объект из чувственной формы в пространственно-графическую или знаково-символическую модель; умение строить разнообразные информационные структуры для описания объектов; умение «читать» таблицы, графики, диаграммы, схемы и т.д., самостоятельно перекодировать информацию из одной знаковой системы в другую; умение выбирать форму представления информации в зависимости от стоящей задачи, проверять адекватность модели объекту и цели моделирования;

6. 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; создание и редактирование расчетных таблиц для автоматизации расчетов и визуализации числовой информации в среде табличных процессоров; хранение и обработка информации в базах данных; поиск, передача и

размещение информации в компьютерных сетях), навыки создания личного информационного пространства;

7. опыт принятия решений и управления объектами (исполнителями) с помощью составленных для них алгоритмов (программ);

8. владение базовыми навыками исследовательской деятельности, проведения виртуальных экспериментов; владение способами и методами освоения новых инструментальных средств;

9. 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;
3. оценка информации с позиции интерпретации её свойств человеком;
4. выбор программных средств, предназначенных для работы с информацией данного вида и адекватных поставленной задаче;
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. использование ссылок и цитирование источников информации. анализ и сопоставление различных источников;

В сфере коммуникативной деятельности:

1. осознание основных психологических особенностей восприятия человеком информации;

2. получение представлений о возможностях получения и передачи информации с помощью электронных средств связи;

3. овладение навыками использования основных средств телекоммуникаций;

В сфере трудовой деятельности:

1. определение средств информационных технологий, реализующих основные информационные процессы;

2. выбор средств информационных технологий для решения поставленной задачи;

3. использование текстовых редакторов для создания и оформления текстовых документов;

4. создание и редактирование рисунков;

5. использование инструментов презентаций при подготовке и проведении устных сообщений;

6. приобретение опыта создания и преобразования информации различного вида, в том числе с помощью компьютера.

В сфере охраны здоровья:

1. понимание особенностей работы со средствами информатизации, их влияние на здоровье человека;

2. соблюдение требований техники безопасности и гигиены в работе с компьютером и другими средствами информационных технологий.

2.Содержание курса

5 класс

Введение

Правила поведения в кабинете информатики и техника безопасности при работе с компьютерной техникой, электробезопасность. Требования к организации рабочего места. Санитарно-гигиенические нормы при работе за компьютером

Компьютерная графика

Растровая и векторная графика, способы организации. Пиксель, разрешение изображения, графические примитивы, чувствительность к масштабированию. Форматы графических файлов. Графические редакторы: многообразие, возможности, область применения. Сохранение графического файла.

Создание растровых графических изображений.

Графический редактор Paint: знакомство с интерфейсом программы, инструментами создания графических изображений, использование различных эффектов – добавление цветов в палитру, обращение цветов, изменение размера и местоположения рисунка, настройка атрибутов рисунка, создание медкого изображения с помощью сетки пикселей. Создание и редактирование графических изображений: букета в вазе, дома «моей мечты», геометрического и растительного орнамента, новогодней и Рождественской открытки.

Мультимедийные презентации

Мир мультимедиа. Виды презентаций. Редактор электронных презентаций MS PowerPoint. Интерфейс программы, структура окна. Знакомство с инструментами создания объектов на слайде, правил работы в среде редактора электронных презентаций. Вставка графики, текста, звука. Преобразование графических объектов и создание на их основе новых

объектов с использованием возможностей меню группировка-разгруппировка. анимирование объектов на слайдах и организация переходов слайдов с использованием различных эффектов их анимации. Создание управляющих кнопок и гиперссылок. Пути перемещения объектов.

Повторение.

Растровая графика. Векторная графика. Мультимедийные презентации

6 класс

Основы компьютерной грамотности

Вводные знания. Информационные технологии, информация. Информация в природе и технике, определение информации, информатика, свойства информации. Организация хранения информации в компьютере. Информация в компьютере. Диски.

Графический редактор PAINT

Назначение, запуск/ закрытие, структура окна. Создание, хранение и считывание документа. Выполнение рисунка с помощью графических примитивов. Цвет в графике. Изменение рисунка (перенос, растяжение / сжатие, удаление и т.д.). Изобретаем узоры. Работа на заданную или выбранную тему. Работа с палитрой цветов.

Текстовый редактор WORD и табличный редактор Excel

Назначение, запуск/ закрытие, структура окна. Основные объекты редактора (символ, слово, строка, предложение, абзац). Создание, хранение и считывание документа. Основные операции с текстом. Внесение исправлений в текст. Проверка орфографии. Форматирование

текста (изменение шрифтов, оформление абзаца). Сохранение файла на дискету и загрузка с дискеты. Режим вставки (символов, рисунков). Рисунок в WORD. Параметры страницы. Оформление текстов с помощью WORDART. Форматирование документа, вставка рисунков. Создание таблиц, вставка специальных символов.

Создание перекрестных ссылок. Форматирование абзацев. Сохранение документа. Печать.

Таблицы. Составление кроссвордов. Поиск и исправление ошибок. Копирование и перемещение текста.

Творческая работа. Забавное рисование из знаков препинания.

Создание презентаций с помощью PowerPoint.

Мультимедийная информация и ее применение в обучении. Интерфейс программы (структура окна), основные функции редактирования текста. Работа со стилями. Создание нового слайда, фон слайда. Вставка рисунков и других объектов на слайд. Создание скриншотов. Анимация на слайдах. Демонстрация мультфильмов, сказок.

Создание мультфильмов или живых картинок

Область применения компьютерной анимации. Виды компьютерных программ, позволяющих создавать движущиеся изображения. Основные функциональные возможности «ЛогоМиры». Этапы создания движущихся изображений на компьютере. Основные операции при создании изображений на компьютере. Операции с предметами и актерами. Операции со звуком и музыкой. Операции с текстом.

Работа в программе MovieMaker.

Подготовка материала. Подготовка и обработка фотографий. Подготовка и обработка звука. Импорт изображений, звука. Мультимедийные эффекты в программе. Создание короткометражного фильма. Работа над фильмом.

3. Тематическое планирование

1 год обучения (5 класс)

№п/п	Тема урока	Количество часов	Форма организации
1	Введение	1	
	Компьютерная графика	2	
2	Виды компьютерной графики	1	Познавательная беседа
3	Форматы графических файлов	1	Познавательная беседа
	Создание растровых графических изображений	14	
4	Букет в вазе	1	Практическая работа
5	Смешарики	1	Практическая работа
6	Бабочка	1	Практическая работа
7	Ветка рябины	1	Практическая работа
8	Клоун	1	Практическая работа
9	Копирование поворот фрагментов	1	Практическая работа
10	Геометрический орнамент	1	Практическая работа
11	Растительный орнамент	1	Практическая работа
12	Ввод текста	1	Демонстрационная форма (презентация)
13	Ввод текста	1	Практическая работа
14	Рождественская открытка	1	Практическая работа
15	Рождественская открытка	1	Практическая работа
16	Новогодняя открытка	1	Практическая работа
17	Новогодняя открытка	1	Практическая работа
	Мультимедийные презентации	15	
18	Мир мультимедиа	1	Познавательная беседа
19	Редактор электронных презентаций PowerPoint	1	Демонстрационная форма

			(презентация)
20	Вставка текста, графики, звука	1	
21	Анимация объектов. Смена слайдов	1	Практическая работа
22	Управляющие кнопки. Гиперссылки	1	Практическая работа
23	Создание движущихся объектов	1	Практическая работа
24	Организация движения на слайде	1	Практическая работа
25	Создание слайд-фильма	1	Практическая работа
26	Создание слайд-фильма	1	Практическая работа
27-31	Творческая работа по созданию слайд-фильма	5	Проектная работа
32	Защита творческой работы	1	
	Повторение	2	
33	Виды графики	1	Викторина
34	Мир мультимедиа	1	Викторина

2 год обучения (6 класс)

№п/п	Тема урока	Количество часов	Форма организации
	Основы компьютерной грамотности	3	
1	Вводное занятие. Техника безопасности на занятиях кружка. Знакомство с устройством компьютера.	1	Познавательная беседа
2	Правила жизни людей в мире информации. Информационная гигиена.	1	Познавательная беседа
3	Различные способы передачи информации.	1	Познавательная беседа
	Работа с графическим редактором MS Paint.	6	
4	Работа с графическим редактором Paint.	1	Познавательная беседа
5	Создание мини-проекта «Поздравительная открытка «С Днем рождения».	1	Проектная работа
6	Редактирование объектов. Обращение цвета.	1	Практическая

			работа
7	Конструирование. Изменение рисунка.	1	Практическая работа
8	Создание мини-проекта.	1	Проектная работа
9	Создание мини-проекта.	1	Проектная работа
	Работа в текстовом редакторе MS Word	10	
10	Создание текстового документа. Способы редактирования текста.	1	Демонстрационная форма (презентация)
11	Редактирование текста: выделение текста, копирование и перемещение текста.	1	Демонстрационная форма (презентация)
12	Оформление текста: применение шрифтов и их атрибутов, выделение текста цветом.	1	Демонстрационная форма (презентация)
13	Проверка орфографии и грамматики.	1	Демонстрационная форма (презентация)
14	Использование элементов рисования (автофигуры, рисунки, клипы).	1	Практическая работа
15	Использование элементов рисования (надписи WordArt).	1	Практическая работа
16	Создание мини-проекта «Поздравительная открытка «С Новым годом»».	1	Практическая работа
17	Работа с таблицами: создание таблиц, ввод текста, форматирование текста, изменение направления текста.	1	Практическая работа
18	Форматирование таблиц: добавление границ и заливки.	1	Практическая работа
19	Создание проекта «Расписание уроков».	1	Проектная работа
	Работа с табличным редактором Excel	8	
20	Особенности представления информации в табличном редакторе MS Excel.	1	Демонстрационная форма (презентация)
21	Использование авто ввода данных. Форматирование ячеек.	1	Демонстрационная форма (презентация)
22	Создание мини-проекта «Перевод чисел в байты, Кбайты, Мбайты, Гбайты»	1	Проектная работа
23	Создание мини-проекта «Перевод чисел в байты, Кбайты, Мбайты, Гбайты»	1	Проектная работа

24	Создание линейных и столбчатых диаграмм. Форматирование.	1	Демонстрационная форма (презентация)
25	Создание круговых диаграмм. Форматирование.	1	Демонстрационная форма (презентация)
26	Создание мини-проекта «Успеваемость класса»	1	Проектная работа
27	Создание мини-проекта «Наблюдения за погодой».	1	Проектная работа
	Работа в программе MS PowerPoint	7	
28	Особенности представления информации в программе MS PowerPoint.	1	Демонстрационная форма (презентация)
29	Создание слайдов. Макет. Форматирование объектов.	1	Демонстрационная форма (презентация)
30	Настройка анимации. Дизайн.	1	Демонстрационная форма (презентация)
31	Настройка анимации. Дизайн.	1	Демонстрационная форма (презентация)
32	Создание творческих мини-проектов в среде MSPowerPoint. «Мое портфолио»	1	Проектная работа
33	Создание творческих мини-проектов в среде MSPowerPoint. «Мое портфолио»	1	Проектная работа
34	Защита мини-проектов.	1	
	Создание мультфильмов и живых картинок	24	
35	Компьютерная анимация. Примеры программ для создания анимации (Лого Миры 3.0).	1	Демонстрационная форма (презентация)
36	Изучение основ анимации, ввод ключевых понятий, работа со средой «ЛогоМиры»	1	Демонстрационная форма (презентация)
37	Знакомство со средой ЛогоМиры	1	Демонстрационная форма (презентация)
38	Пробы пера	1	Практическая работа
39	Пробы пера	1	Практическая работа
40	Черепашка меняет облик. Движение	1	Практическая работа

41	Черепашка меняет облик. Движение	1	Практическая работа
42	Создание декораций в программе «ЛогоМиры»	1	Практическая работа
43	Создание декораций в программе «ЛогоМиры»	1	Практическая работа
44	Создание анимации в программе «ЛогоМиры»	1	Практическая работа
45	Создание анимации в программе «ЛогоМиры»	1	Практическая работа
46	Анимация «Домашние животные»	1	Практическая работа
47	Анимация «Домашние животные»	1	Практическая работа
48	Анимация «Детская площадка»	1	Практическая работа
49	Анимация «Детская площадка»	1	Практическая работа
50	Анимация «Аквариум».	1	Практическая работа
51	Анимация «Аквариум».	1	Практическая работа
52-53	Работа над созданием мультфильма «Колобок».	2	Проектная работа
54-57	Работа над созданием индивидуальных проектов – мультфильмов.	4	Проектная работа
58	Презентация своих работ.	1	
	Работа в программе Movie Maker.	10	
59	Подготовка материала.	1	Демонстрационная форма (презентация)
60	Подготовка и обработка фотографий.	1	Практическая работа
61	Подготовка и обработка звука.	1	Практическая работа
62	Импорт изображений, звука.	1	Практическая работа
63	Мультимедийные эффекты в программе.	1	Практическая работа
64	Мультимедийные эффекты в программе.	1	Практическая работа

			работа
65	Создание короткометражного фильма.	1	Практическая работа
66	Создание короткометражного фильма.	1	Практическая работа
67	Работа над фильмом	1	Проектная работа
68	Работа над фильмом.	1	Проектная работа