

**ГБОУ «Цакирская средняя общеобразовательная школа – интернат
художественно – эстетического направления»**

Рассмотрено:
на заседании МО
Протокол № 1 от
« 20 » 03 2023г.

Согласовано:
Зам. директора по УР
Э.Ц. Цыренова
« 20 » 03 2023г.

Утверждено:
Директор школы:
Н.Б. Абидуева
Приказ № 132 от
« 20 » 03 2023г.

**Рабочая программа курса
внеурочной деятельности**

по информатике «Юный информатик»
класс 6
(наименование учебного предмета, класс)
1 раз, 3 часа
(количество часов в неделю, год)
Учитель Батуева Саяна Нармановна

с. Цакир 2023-2024 уч. год

Планируемые результаты

Личностные результаты – это сформировавшаяся в образовательном процессе система ценностных отношений учащихся к себе, другим участникам образовательного процесса, самому образовательному процессу, объектам познания, результатам образовательной деятельности. Основными личностными результатами, формируемыми при изучении информатики в основной школе, являются:

- наличие представлений об информации как важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества;
- понимание роли информационных процессов в современном мире;
- владение первичными навыками анализа и критичной оценки получаемой информации;
- ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;
- развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;
- способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом, понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества;
- готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ;
- способность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной, общественно-полезной, учебно-исследовательской, творческой деятельности;
- способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

Метапредметные результаты – освоенные обучающимися на базе одного, нескольких или всех учебных предметов способы деятельности, применимые как в рамках образовательного процесса, так и в других жизненных ситуациях. Основными метапредметными результатами, формируемыми при изучении информатики в основной школе, являются:

- владение общепредметными понятиями «объект», «система», «модель», «алгоритм», «исполнитель» и др.;
- владение информационно-логическими умениями: определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;
- владение умениями самостоятельно планировать пути достижения целей; соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности, определять способы действий в рамках предложенных условий, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией; оценивать правильность выполнения учебной задачи;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
- 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;

- 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;
- ИКТ-компетентность – широкий спектр умений и навыков использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации, навыки создания личного информационного пространства (обращение с устройствами ИКТ; фиксация изображений и звуков; создание письменных сообщений; создание графических объектов; создание музыкальных и звуковых сообщений; создание, восприятие и использование гипермедиасообщений; коммуникация и социальное взаимодействие; поиск и организация хранения информации; анализ информации).

Предметные результаты включают в себя: освоенные обучающимися в ходе изучения учебного предмета умения специфические для данной предметной области, виды деятельности по получению нового знания в рамках учебного предмета, его преобразованию и применению в учебных, учебно-проектных и социально-проектных ситуациях, формирование научного типа мышления, научных представлений о ключевых теориях, типах и видах отношений, владение научной терминологией, ключевыми понятиями, методами и приемами. В соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом общего образования основные предметные результаты изучения информатики в основной школе отражают:

- формирование информационной и алгоритмической культуры; формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации; развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;
- формирование представления об основных изучаемых понятиях: информация, алгоритм, модель – и их свойствах;
- развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе; развитие умений составить и записать алгоритм для конкретного исполнителя; формирование знаний об алгоритмических конструкциях, логических значениях и операциях; знакомство с одним из языков программирования и основными алгоритмическими структурами — линейной, условной и циклической;
- формирование умений формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей — таблицы, схемы, графики, диаграммы, с использованием соответствующих программных средств обработки данных;
- формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права.

Содержание предмета

1. Компьютер и информация (10 ч)

Объекты окружающего мира. Отношения объектов и их множеств. Разновидности объектов и их классификация. Системы объектов. Персональный компьютер как система. Как мы познаем окружающий мир. Компьютерные объекты. Практическая работа №1 «Работаем с файлами и папками». Понятие как форма мышления. Контрольная работа №1 "Компьютер".

2. Моделирование (7 ч)

Информация и знания. Чувственное познание окружающего мира. Мышление и его формы. Понятие как форма мышления. Как образуются понятия. Содержание и объём понятия. Отношения между понятиями (тождество, перекрещивание, подчинение, соподчинение, противоположность, противоречие). Определения понятий. Суждения. Умозаключения. Практическая работа №2 «Создаем компьютерные документы». Контрольная работа №2 «Моделирование».

3. Графики и диаграммы(5 ч)

Что такое алгоритм. О происхождении слова алгоритм. Исполнители вокруг нас. Формы записи алгоритмов. Графические исполнители в среде программирования Qbasic. Исполнитель DRAW. Исполнитель LINE. Исполнитель CIRCLE.

Типы алгоритмов. Линейные алгоритмы. Алгоритмы с ветвлениями. Алгоритмы с повторениями. Ханойская башня. Практическая работа №3 «Создаем графические модели».

Практическая работа №4 «Создаем многоуровневые списки».

4. Алгоритм(12 ч)

Выполнение и представление индивидуальных творческих работ (текст, рисунок, комбинированный документ, презентация, анимация). Итоговая контрольная работа.

Тематическое планирование

№ п/п	Разделы и тема	Количество часов
1	Компьютер и информация	10
2	Моделирование	7
3	Графики и диаграммы	5
4	Алгоритм	12
	Всего	34

<p>работа программой создания презентаций Power Point</p>	с	<p>презентаций MS Power Point. 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.</p>
---	---	--

Календарно-тематическое планирование

№ урока	Тема урока	Дата проведения	
		По плану	По факту
Компьютерная графика (11)			
1	Техника безопасности в кабинете информатики. Введение в компьютерную графику	3.09	
2	Интерфейс графического редактора Paint	10.09	
3	Знакомство с инструментами графического редактора	17.09	
4	Фрагмент рисунка. Выделение и перемещение фрагмента рисунка. Сборка рисунка из деталей.	24.09	
5	Действия с фрагментами рисунка. Создание рисунка «Открытка для мамы».	1.10	
6	Учимся сохранять и открывать созданный рисунок. Создание рисунка «Моя родина - Россия».	8.10	
7	Построения с помощью клавиши Shift. Создание рисунка «Кубик».	15.10	
8	Инструмент «Масштаб». Создание рисунка из пикселей «Акула».	22.10	
9	Инструмент «Текст». Создание рисунка «Новогодняя елочка».	5.11	
10	Повторяющиеся элементы вокруг нас. Создание рисунка «Ветка рябины».	12.11	
11	Индивидуальный проект	19.11	

Знакомство и работа с текстовым процессором WORD (16)			
12	Меню, панели инструментов Правила набора текста. Работа в клавиатурном тренажере.	26.11	
13	Редактирование текста: выделение текста, копирование и перемещение текста.	3.12	
14	Оформление текста: применение шрифтов и их атрибутов.	10.12	
15	Оформление текста: выделение текста цветом	17.12	
16	Выравнивание текста, использование отступа, межстрочный интервал.	14.01	
17	Нумерация и маркеры	21.01	
18	Изменение формата нумерации и маркировки	28.01	
19	Вставка специальных символов, даты и времени	4.02	
20	Работа с колонками: оформление газетных колонок	11.02	
21	Работа с таблицами: создание таблиц, ввод текста, форматирование текста, изменение направления текста	18.02	
22	Изменение структуры таблицы: добавление и удаление строк и столбцов, изменение ширины столбцов и ячеек, объединение и разбивка ячеек	25.02	
23	Форматирование таблиц: добавление границ и заливки	4.03	
24	Используем элементы рисования: вставка картинок, рисунков	11.03	
25	Используем элементы рисования: объект WordArt	18.03	
26	Создание рисунков с помощью панели рисования	1.04	
27	Индивидуальный проект	8.04	
Работа с мультимедийной информацией в редакторе презентаций Microsoft Office PowerPoint (7)			
28	Интерфейс Microsoft Office PowerPoint. Планирование презентации. Создание презентации. Разметка и оформление слайда	15.04	

29	Настройка анимации	22.04	
30	Настройка анимации. Проект «Часы»	29.04	
31	Использование гиперссылки в показе слайдов	6.05	
32	Использование видео в презентации	13.05	
33	Создание индивидуального проекта «Виртуальная экскурсия» в форме мультимедийной интерактивной презентации	20.05	
34	Демонстрация и защита индивидуального проекта	27.05	

Учебно-методическое и материально-техническое обеспечение образовательного процесса

1. Учебники по информатике для 5 – 6 классов автора Л.Л. Босова – «Информатика и ИКТ» М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009 г.
2. Методические пособия к учебникам по информатике для 5 – 6 классов автора Л.Л. Босова – «Информатика и ИКТ» М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009 г.
4. Программы общеобразовательных учреждений. Информатика. 1-11 классы.
3. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс. Практикум / Л.А. Залогова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2005 г. – 245 с.
4. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс. Учебное пособие / Л.А. Залогова. – 2-е изд. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2006 г. – 212 с.

Аппаратные средства

- Персональный компьютер
- Проектор
- Принтер
- Наушники
- Сканер
- Клавиатура и мышь.

Программные средства

- Операционная система.
- Текстовый редактор, графический редактор.