

Тюменская область
Администрация Уватского муниципального района
«Солянская ООШ» - филиал МАОК «Демьянская СОШ имени гвардии матроса А.Копотилова»
Уватского муниципального района

РАССМОТРЕНО:
на педагогическом совете
Протокол № 1
« 30 » августа 2024г.

УТВЕРЖДЕНО
заведующая «Солянская ООШ» - филиал МАОУ
«Демьянская СОШ имени гвардии матроса
А.Копотилова» Уватского муниципального района
Чагина Т.П./
Приказ № 119 от « 30 » августа 2024г.



**Рабочая программа
кружка
«Занимательная информатика»
для 5 -6 классов**

2024г.

Пояснительная записка

В настоящее время компьютерная техника и информационные технологии позволяют автоматизировать обработку информации различной структуры. Поэтому специалистам практически любой отрасли необходимо уметь работать на компьютере, иметь навыки работы с современным программным обеспечением. Техническое и программное обеспечение позволяет на практике познакомить школьников с основами компьютерных технологий, подготовить их к жизни и работе в условиях информационно развитого общества.

Кружок «Занимательная информатика» предназначен для учащихся 5-6 классов.

Программа рассчитана на 34 часа (1 час в неделю).

Цели:

- ✓ формирование у учащихся умения владеть компьютером, использовать его для оформления результатов своей деятельности и решения практических задач;
- ✓ дать учащимся представление о современном подходе к изучению реального мира, о широком использовании алгоритмов и персональных компьютеров в научных исследованиях, проектах;
- ✓ подготовка учащихся к активной полноценной жизни и работе в условиях технологически развитого общества;
- ✓ создание условий для внедрения новых информационных технологий в учебно-воспитательный процесс школы.
- ✓ реализация в наиболее полной мере возрастающего интереса учащихся к углубленному изучению алгоритмизации и программирования через совершенствование их алгоритмического и логического мышления;
- ✓ раскрытие основных возможностей, приемов и методов обработки информации разной структуры с помощью офисных программ и системы алгоритмического языка Кумир

Задачи:

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

Реализация этих целей и 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.

Структура кружка представляет собой 34 взаимосвязанные темы. Все занятия направлены на расширение и углубление базового курса информатики, и создание условий успешной практической деятельности каждого обучающегося.

Основное содержание кружка расширения и углубления знаний обучающихся 5-6 классов.

Обучающиеся должны иметь навыки использования приобретенных знаний и умений в практической деятельности и повседневной жизни для:

- создания простейших моделей объектов и процессов в виде изображений, описания, чертежей, таблиц, программ;
- создания информационных объектов, в том числе для оформления результатов учебной работы;
- организации индивидуального информационного пространства, создания личных коллекций информационных объектов.

1. Планируемые результаты

ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

У обучающегося будут сформированы	Обучающийся получит возможность для формирования
Внутренняя позиция школьника	
внутренняя позиция школьника на уровне положительного отношения к школе, ориентации на содержательные моменты школьной действительности и принятия образца «хорошего ученика»	внутренней позиции школьника на уровне положительного отношения к школе, понимания необходимости обучения, выраженного в преобладании учебно-познавательных мотивов и предпочтений социального способа оценки знаний

МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ

- Познавательные универсальные действия

Обучающийся научится	Обучающийся получит возможность научиться
Умение анализировать объекты с целью выделения признаков	
анализировать объекты с выделением существенных и несущественных признаков	
Умение выбрать основание для сравнения объектов	
сравнивает по заданным критериям два три объекта, выделяя два-три существенных признака	осуществлять сравнение, самостоятельно выбирая основания и критерии
Умение выбрать основание для классификации объектов	
проводит классификацию по заданным критериям	осуществлять классификацию самостоятельно выбирая критерии
Умение доказать свою точку зрения	
строить рассуждения в форме связи простых суждений об объекте, свойствах, связях	строить логические рассуждения, включающие установление причинно-

	следственных связей
Умение определять последовательность событий	
устанавливать последовательность событий	устанавливать последовательность событий, выявлять недостающие элементы
Умение определять последовательность действий	
определять последовательность выполнения действий, составлять простейшую инструкцию из двух-трех шагов	определять последовательность выполнения действий, составлять инструкцию (алгоритм) к выполненному действию
Умение использовать знаково-символические средства	
использовать знаково-символические средства, в том числе модели и схемы для решения задач	создавать и преобразовывать модели и схемы для решения задач
Умение кодировать и декодировать информацию	
кодировать и декодировать предложенную информацию	кодировать и декодировать свою информацию
Умение понимать информацию, представленную в неявном виде	
понимать информацию, представленную в неявном виде (выделяет общий признак группы элементов, характеризует явление по его описанию).	понимать информацию, представленную в неявном виде (выделяет общий признак группы элементов, характеризует явление по его описанию) и самостоятельно представлять информацию в неявном виде.

- Регулятивные универсальные действия

Обучающийся научится	Обучающийся получит возможность научиться
Умение принимать и сохранять учебную цель и задачи	
Принимать и сохранять учебные цели и задачи	в сотрудничестве с учителем ставить новые учебные задачи
Умение контролировать свои действия	
осуществлять контроль при наличии эталона	Осуществлять контроль на уровне произвольного внимания
Умения планировать свои действия	
планировать и выполнять свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации	планировать и выполнять свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации в новом учебном материале
Умения оценивать свои действия	
оценивать правильность выполнения действия на уровне ретроспективной оценки	самостоятельно адекватно оценивать правильность выполнения действия и вносить необходимые коррективы в исполнение как по ходу его реализации, так и

	в конце действия
--	------------------

- Коммуникативные универсальные действия

Обучающийся научится	Обучающийся получит возможность научиться
Умение объяснить свой выбор	
строить понятные для партнера высказывания при объяснении своего выбора	строить понятные для партнера высказывания при объяснении своего выбора и отвечать на поставленные вопросы
Умение задавать вопросы	
формулировать вопросы	формулировать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества с партнером

ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Прогнозируемые результаты и способы их проверки:

По окончании обучения обучающиеся должны демонстрировать сформированные умения и навыки работы с информацией и применять их в практической деятельности и повседневной жизни.

Ожидается, что в результате освоения общих навыков работы с информацией учащиеся будут уметь:

- представлять информацию в табличной форме, в виде схем;
- создавать свои источники информации – информационные проекты (сообщения, небольшие сочинения, графические работы);
- создавать и преобразовывать информацию, представленную в виде текста, таблиц, рисунков;
- владеть основами компьютерной грамотности;
- использовать на практике полученные знания в виде докладов, программ, решать поставленные задачи;
- готовить к защите и защищать небольшие проекты по заданной теме;
- придерживаться этических правил и норм, применяемых при работе с информацией, применять правила безопасного поведения при работе с компьютерами.

Требования к уровню достижений обучающихся

Учащиеся должны знать:

- назначение основных элементов окна графического редактора;
- приемы создания и редактирования изображения;
- основные элементы текста;
- приемы редактирования и форматирования текста;
- технологию вставки различных объектов;
- технологию работы с таблицами и колонками;
- правила создания анимации и требования к её оформлению;
- иметь простейшие представления о формальных исполнителях;
- основные алгоритмические структуры, операторы графики языка алгоритмизации;
- о требованиях к организации компьютерного рабочего места, соблюдать требования безопасности и гигиены в работе со средствами ИКТ.

Учащиеся должны уметь:

- включать и выключать компьютер;
- запускать приложения, сохранять результат работы на диске, открывать необходимый документ;
- вводить с клавиатуры, редактировать и форматировать текст;
- работать с таблицами любой сложности;
- создавать изображения, редактировать в текстовом процессоре WORD;
- создавать и редактировать рисунок в растровом редакторе;
- работать с слоями изображения;
- создавать анимацию средствами графического редактора GIMP;
- создавать и демонстрировать мультимедиа презентации;
- работать в среде языка алгоритмизации;
- создавать программы, выводящие на экран заданные изображения;
- уметь применять алгоритм ветвления и цикла.

2.Содержание

1. Знакомство и работа в графическом редакторе Paint и GIMP – 7 часов
2. Знакомство и работа в текстовом процессоре WORD 2007 – 9 часов
3. Знакомство и работа с программой создания презентаций Power Point 2007 – 6 часов
4. Алгоритмизация-система КУМИР или ЛогоМир (исполнители – Черепашка, Робот, Чертёжник)–12 часов

3.Календарно – тематическое планирование

№ ур о ка	Тема урока	Кол-во часов		Основное содержание	Дата проведения	
		Тео рия	Пра ктик а		План	Факт
1.	Знакомство с графическими редакторами Paint и Gimp.	1		Изучение создания растрового рисунка в редакторе Paint. Изучение форматирования и редактирования объектов растровой графики. Изучение масштабирования объектов растровой графики. Назначение графического редактора GIMP. Основные элементы рабочего окна программы		

				GIMP. Знакомство с основными панелями GIMP. Форматирование и редактирование изображений.		
2.	Создаём простейшие рисунки.		1	Основные функции графического редактора Paint, GIMP: создание и редактирование рисунков.		
3.	Использование - поворота, копирования частей изображения для создания объектов.	0, 5	0, 5	Копирование и вставка изображений в буфер обмена. Создание изображения на основе буфера обмена. Изменения размеров холста. Работа со слоями. Повторение коррекции тона, освещенности и насыщенности. Инструменты кисть и градиент.		
4.	Цветной ластик, применение на практике. Основной, фоновый цвет.		1	Назначение инструмента Ластик.		
5.	Создание изображений в Gimp. Работа со слоями.	0, 5	0, 5	Понятие слоев. Создание, перемещение, удаление слоев. Режим слоя, прозрачность слоя. Инструменты для работы со слоями: перемещения, масштабирование, поворот, искривление, перспектива, зеркало. Цветовые модели RGB и CMY.		
6.	Создание анимации в Gimp.		1	Понятие анимации. Работа со слоями — создание кадров анимации. Сохранение анимированных		

				изображений, оптимизация анимированных изображений.		
7.	Итоговая работа-рисунок на свободную тему.		1	Создание рисунка на свободную тему.		
8.	Знакомство с текстовым процессором WORD. Меню, панели инструментов.	1		Назначение текстового процессора WORD. Окно текстового процессора WORD. Символ, слово, строка, абзац, фрагмент		
9.	Редактирование текста.	0, 5	0, 5	Обработка текстовой информации. Редактирование текста. Работа с фрагментами текста.		
10.	Форматирование текста.	0, 5	0, 5	Текстовый документ, форматирование текстового документа, выравнивание, шрифт, начертание.		
11.	Работа с таблицами.	0, 5	0, 5	Таблица, столбец таблицы, строка таблицы, ячейка таблицы.		
12.	Сложные таблицы.	1		Таблица, столбец таблицы, строка таблицы, ячейка таблицы.		
13.	Создаём векторные изображения.		1	Графический редактор, графический примитив		
14.	Редактор формул.	1		Ввод математических формул и вычисление по ним.		
15.	Газетные колонки, поиск и замена слов.	1		Знакомство с издательской системой "MS Publisher		
16.	Итоговая работа-создание документа.		1	Создание документа на заданную тему		
17.	Power Point 2007. Фон, шаблоны. Режимы работы. Меню программы.	1		Знакомство с Power Point 2007. Алгоритм создания		

				слайдов.		
18.	Выбор дизайна. Правила оформления.	1		Дизайн презентации и макеты слайдов.		
19.	Анимация и настройка презентации. Создание проекта.		1	Эффекты анимации. Технология настройки анимации.		
20.	Подбор материала и создание проекта.		1	Создание презентации.		
21.	Работа над выбранным проектом.		1	Создание презентации.		
22.	Создание и защита проектов.		1	Защита проектов.		
23.	Знакомство со средой алгоритмического языка Кумир и ЛогоМир. Исполнитель Черепашка.	1		Алгоритм – модель деятельности исполнителя алгоритмов. Знакомство со средой КУМИР и ЛогоМир. Знакомство с исполнителем Черепаха.		
24.	Исполнитель Робот. Составление простейших программ.		1	Исполнитель Робот.		
25.	Алгоритмические конструкции.	1		Команда ветвления. Цикл со счетчиком.		
26.	Составление задач и написание программ к ним.		1	Составление простейших программ на алгоритмических языках.		
27.	Исполнитель-Чертежник. Общие сведения. Описание команд.	1		Знакомство с исполнителем Чертежник. Управление Чертежником Программы управления Чертежником.		
28.	Выполнение простейших чертежей.		1	Рисуем простейшие чертежи.		
29.	Использование алгоритмических конструкций.	1		Использование вспомогательных алгоритмов.		
30.	Создание простого орнамента.		1	Чертежник рисует орнамент.		
31.	Создание сложного орнамента. Циклы.	1		Цикл повторить n раз.		
32.	Создание сложных рисунков.		1	Создание сложных рисунков.		

33.	Создание сложного рисунка и написание программы к нему.		1	Создание сложного рисунка и написание программы к нему.		
34.	Итоговое повторение. Исполнитель-Чертёжник, Робот.	1		Создание программ.		