

Частное общеобразовательное учреждение
«Школа «Благое Отрочество»

«Рассмотрено»
на Методическом объединении
естественнонаучного цикла
Протокол № 1
от «24» 08 2023 г.

«Проверено»
Заместитель директора по УВР
Усерева А.А.
«24» августа 2023 г.

«Утверждено»
Директор ЧОУ Школа
«Благое Отрочество»
Сурова А.М. Кулешова
Пр. № 26
от «01» 08 2023 г.
Для документов



ПРОГРАММА КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
«ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАТИКА»
5 класс

Направленность: внеурочная деятельность направленная на развитие личности, профориентацию, предпрофильную подготовку,

Срок реализации программы курса – 1 год.

Форма: клуб программирования.

Составитель программы :
Литвяк С.Н..

г.о. Самара
2023 г.

Пояснительная записка

Рабочая программа по внеурочной деятельности «Занимательная информатика», основной школы (базовый уровень) составлена на основе закона «Об образовании», Федерального государственного образовательного стандарта общего образования, примерной учебной программы по информатике для 5 класса,

требований к результатам освоения основной образовательной программы (личностных, метапредметных, предметных); основных подходов к развитию и формированию универсальных учебных действий (УУД) для основного общего образования.

Цели и задачи изучения информатики в основной школе.

- 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 составлять и записывать 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.

Место предмета в учебном плане

Класс	Количество часов в неделю	Количество учебных недель	Всего
5	1	34	34

Рабочая программа рассчитана на 34 часа , 1 час в неделю.

Личностные, метапредметные и предметные 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 гипермедиаобщений; 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 тем учебного курса

5 класс

Тема 1. Компьютер и информация (27 ч).

Информация. Информатика. Компьютер. Техника безопасности и организация рабочего места. Клавиатурный тренажер в режиме ввода слов. Понятие информация, информатика. Роль компьютера как устройства, усиливающего возможности человека при работе с информацией. Устройства компьютера. Правила техники безопасности и организации рабочего места. Познакомить учащихся с учебником (главы, нумерация параграфов, элементы навигации, терминологический словарь, справочник), дать представление о предмете изучения.

Как устроен компьютер. Клавиатурный тренажер в режиме ввода слов. Основные устройства компьютера. Процессор, память, оперативная память, жесткий диск, монитор, клавиатура, аппаратное обеспечение.

Ввод информации в память компьютера. Клавиатура. Группы клавиш. Устройства для ввода и вывода информации. Роль клавиатуры – важнейшего устройства ввода текстовой информации. Группы клавиш. Основная позиция пальцев на клавиатуре. Клавиатурный тренажер (Упражнения на отработку основной позиции пальцев на клавиатуре).

Программы и файлы. Клавиатурный тренажер в режиме игры. Программное обеспечение. Операционная система. Прикладная программа (приложение). Файл.

Рабочий стол. Управление мышью. Рабочий стол. Значок (Мой компьютер, Корзина, Мои документы). Ярлык. Кнопка. Действия с мышью (перемещение, щелчок, щелчок правой кнопкой, двойной щелчок, перетаскивание).

Главное меню. Запуск программ. Меню. Главное меню. Окно. Элементы окна (строка заголовка, сворачивающая, разворачивающая и закрывающие кнопки, строка меню, рабочая область, полосы прокрутки, рамки окна).

Проверочная работа. Управлением компьютером с помощью меню. Раскрывающее меню. Контекстное меню. Диалоговое меню. Элементы управления (поле ввода, список, раскрывающий список, переключатель, флажок, вкладка, кнопка).

Действия с информацией. Хранение информации. Логическая игра (тренировка памяти). Информация. Действия с информацией. Оперативная (внутренняя) память. Внешняя память. Память отдельного человека. Память человечества.

Носители информации. Носитель информации. Дискета. Жесткий диск. Лазерный диск.

Передача информации. Источник информации. Информационный канал. Приемник информации.

Кодирование информации. Условный знак. Код. Кодирование.

Формы представления информации. Метод координат. Код. Кодирование. Графический способ кодирования. Числовой способ кодирования. Символьный способ кодирования. Текст как форма представления информации. Табличная форма представления информации. Наглядные формы представления информации.

Обработка информации. Информация. Обработка информации. Информационная задача. Обработка текстовой информации. Ввод текста. Текстовый редактор. Документ.

Обработка текстовой информации. Редактирование текста. Редактирование. Вставка. Замена. Удаление.

Редактирования текста. Работа с фрагментами. Фрагмент. Буфер.

Поиск информации. Редактирование. Поиск. Замена.

Изменение формы представления информации. Систематизация информации. Информация. Обработка информации. Систематизация. Сортировка (упорядочение) – по алфавиту, по номерам, в хронологической последовательности.

Форматирование – изменение формы представления информации. Форматирование. Выравнивание (влево, вправо, по центру). Шрифт. Начертание. Контрольная работа №1 "Компьютер" Что можно выбрать в компьютерном меню. Практическая работа №1 "Вспоминаем клавиатуру". Практическая работа №2 "Создаем и сохраняем файлы". Практическая работа №3 "Редактируем текст".

Тема 2 . Компьютерная графика (7 ч).

Компьютерная графика. Компьютерная графика. Графический редактор.

Инструменты графического редактора. Обработка информации. Систематизация. Поиск. Кодирование информации. Компьютерная графика. Графический редактор. Инструменты графического редактора.

Обработка графической информации. Обработка информации (систематизация, поиск, кодирование). Текстовый процессор. Документ. Графический редактор. Сканер. Графический планшет.

Обработка текстовой и графической информации. Текстовый процессор. Графический редактор. Текстовый документ. Рисунок. Комбинированный документ.

Преобразование информации по заданным правилам. Входная информация. Выходная информация. Правило преобразования (обработки) информации.

Преобразование информации путем рассуждения. Входная информация. Выходная информация. Логические рассуждения.

Разработка плана действий и его запись.

Разработка плана действий и его запись. Логическая игра «Переправа». Информационная задача. Входные данные. Выходные данные. План действий.

Создание движущихся изображений. Сюжет. Сценарий.

Создание движущихся изображений в программе PowerPoint. Анимация. Настройка анимации.

**Учебно-тематический план
5 класс**

№ п/п	Разделы и тема	Количество часов
1	Компьютер и информация	27
2	Компьютерная графика	7
	Всего	1. 34

Учебно-методический комплект по информатике для 5 класса.

1. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика. Программа для основной школы : 5–6 классы. 7–9 классы. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.
2. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика: Учебник для 5 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.
3. Босова Л.Л., Босова А.Б. Информатика: рабочая тетрадь для 5 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.
4. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика. 5–6 классы : методическое пособие. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 20013.
5. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Электронное приложение к учебнику «Информатика. 5 класс»
6. Материалы авторской мастерской Босовой Л.Л. (metodist.lbz.ru/).

Учебно-методическое обеспечение:

1. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика и ИКТ : учебник для 6 класса: – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.
2. Универсальные поурочные разработки по Информатике и ИКТ для 6 класса, Босова Л.Л. - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.

**Частное общеобразовательное учреждение
«Школа «Благое Отрочество»**

СОГЛАСОВАНО
Заместитель директора по УВР
_____/Уцера Н.Н./

**КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ
ПЛАНИРОВАНИЕ**

по внеурочной деятельности «Занимательная информатика»

Класс: 5

Учитель: Литвяк С.Н..

Количество часов: всего 34 часа; в неделю 1 час.

Планирование составлено на основе рабочей программы по внеурочной деятельности «Занимательная информатика».

Учителя Литвяк С.Н.. на 2023-2024 учебный год.

№ п/п	Наименование разделов и тем	Всего часов	Дата проведения		Примечание
			план	факт	
	Компьютер и информация	27			
1.	Информация вокруг нас.				
2.	Что умеет компьютер.				
3.	Как устроен компьютер. ТБ и организация рабочего места.				
4.	Устройства ввода информации. Клавиатура.				
5.	Основная позиция пальцев на клавиатуре.				
6.	Контрольная работа №1 "Компьютер".				
7.	Программы и документы. Рабочий стол.				
8.	Управление компьютером с помощью мыши. Главное меню. Запуск программ.				
9.	Что можно выбрать в компьютерном меню. Практическая работа №1 "Вспоминаем клавиатуру".				
10.	Память человека и память человечества. Оперативная и долговременная память.				
11.	Файлы и папки.				
12.	Схема передачи информации.				
13.	Электронная почта.				
14.	В мире кодов.				
15.	Способы кодирования информации.				
16.	Метод координат.				
17.	Практическая работа №2 "Создаем и сохраняем файлы".				
18.	Текст как форма представления информации. Текстовые документы.				
19.	Компьютер - основной инструмент подготовки текстов.				
20.	Ввод текста.				
21.	Редактирование текста.				
22.	Форматирование текста.				
23.	Практическая работа №3 "Редактируем текст".				
24.	Структура таблицы. Табличный способ решения логических задач.				

25.	От текста к рисунку, от рисунка к схеме.				
26.	Диаграммы.				
27.	Урок повторение по теме "Компьютер и информация "				
	Компьютерная графика	7			
28.	Графический редактор.				
29.	Устройства ввода графической информации.				
30.	Разнообразие задач обработки информации. Систематизация информации.				
31.	Поиск информации. Изменение формы представления информации.				
32.	Преобразование информации по заданным правилам. Преобразование информации путем рассуждений.				
33.	Разработка плана действий и его запись. Создание движущихся изображений.				
34.	Итоговая контрольная работа.				
	Всего	34			