

МБОУ «Лицей №23» г. Кемерово

«Рассмотрено»

Ведущий специалист НМЛ

 /Чистякова Н.Б./

Протокол заседания НМЛ № 1 от
«28» августа 2018г.



Директор МБОУ «Лицей № 23»

/Козырева Л.В./

Приказ № 285 от «01» сентября 2018г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

«Занимательная информатика»

5-8 КЛАСС

Авторы-составители:
Гараничева С.В.
МБОУ «Лицей № 23»

Содержание

1. Результаты освоения курса внеурочной деятельности.....	3
2. Содержание курса внеурочной деятельности с указанием форм организации и видов деятельности.....	5
3. Тематическое планирование.....	8

1. Результаты освоения курса внеурочной деятельности.

1. Личностные результаты:

- 1) формирование основ российской гражданской идентичности, чувства гордости за свою Родину, российский народ и историю России, осознание своей этнической и национальной принадлежности; формирование ценностей многонационального российского общества; становление гуманистических и демократических ценностных ориентаций;
- 2) формирование целостного, социально ориентированного взгляда на мир в его органичном единстве и разнообразии природы, народов, культур и религий;
- 3) формирование уважительного отношения к иному мнению, истории и культуре других народов;
- 4) овладение начальными навыками адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся мире;
- 5) принятие и освоение социальной роли обучающегося, развитие мотивов учебной деятельности и формирование личностного смысла учения;
- 6) развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе;
- 7) формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств;
- 8) развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей;
- 9) развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;
- 10) формирование установки на безопасный, здоровый образ жизни, наличие мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям.

1.2. Метапредметные результаты

- 1) овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств ее осуществления;
- 2) освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;
- 3) формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата;
- 4) формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха;
- 5) освоение начальных форм познавательной и личностной рефлексии;

- 6) использование знаково-символических средств представления информации для создания моделей изучаемых объектов и процессов, схем решения учебных и практических задач;
- 7) активное использование речевых средств и средств информационных и коммуникационных технологий (далее - ИКТ) для решения коммуникативных и познавательных задач;
- 8) использование различных способов поиска (в справочных источниках и открытом учебном информационном пространстве сети Интернет), сбора, обработки, анализа, организации, передачи и интерпретации информации в соответствии с коммуникативными и познавательными задачами и технологиями учебного предмета; в том числе умение вводить текст с помощью клавиатуры, фиксировать (записывать) в цифровой форме измеряемые величины и анализировать изображения, звуки, готовить свое выступление и выступать с аудио-, видео- и графическим сопровождением; соблюдать нормы информационной избирательности, этики и этикета;
- 9) овладение навыками смыслового чтения текстов различных стилей и жанров в соответствии с целями и задачами; осознанно строить речевое высказывание в соответствии с задачами коммуникации и составлять тексты в устной и письменной формах;
- 10) овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации по родовидовым признакам, установления аналогий и причинно-следственных связей, построения рассуждений, отнесения к известным понятиям;
- 11) готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою; излагать свое мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий;
- 12) определение общей цели и путей ее достижения; умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности; осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих;
- 13) готовность конструктивно разрешать конфликты посредством учета интересов сторон и сотрудничества;
- 14) овладение начальными сведениями о сущности и особенностях объектов, процессов и явлений действительности (природных, социальных, культурных, технических и др.) в соответствии с содержанием конкретного учебного предмета;
- 15) овладение базовыми предметными и межпредметными понятиями, отражающими существенные связи и отношения между объектами и процессами;
- 16) умение работать в материальной и информационной среде начального общего образования (в том числе с учебными моделями); формирование начального уровня культуры пользования словарями в системе универсальных учебных действий.

2. Содержание курса внеурочной деятельности с указанием форм организации и видов деятельности.

I. Компьютерная графика (34 часа).

Роль компьютерной графики в жизни современного человека. Растровая графика. Форматы графических файлов. Интерфейс и основные возможности растрового графического редактора KolourPaint. Создание, редактирование и сохранение растровых изображений.

Формы занятий: лекция, беседа, презентация, индивидуальная работа, видеоролик.

Практические работы:

- Практическая работа № 1 «Интерфейс графического редактора KolourPaint. Форматы графических файлов».
- Практическая работа № 2 «Инструменты графического редактора KolourPaint».
- Практическая работа № 3 «Сборка рисунка из деталей».
- Практическая работа № 4 «Создание рисунка "Открытка на праздник"».
- Практическая работа № 5 «Построение изображений с помощью Shift».
- Практическая работа № 6 «Создание рисунка "Кубик"».
- Практическая работа № 7 «Создание рисунка "Узор из кружков"».
- Практическая работа № 8 «Создание рисунка из пикселей "Акула"».
- Практическая работа № 9 «Создание рисунка "Новогодняя ёлочка"».
- Практическая работа № 10 «Создание рисунка "Ветка рябины"».

II. Текстовый редактор (34 часа).

Создание документов в текстовых редакторах. Ввод, редактирование и сохранение текстового документа. Форматирование текстового документа. Форматирование символов, абзацев, создание списков, колонтитулов, колонок. Работа с таблицами в текстовом редакторе. Работа с встроенными графическими примитивами в текстовом редакторе.

Формы занятий: лекция, беседа, индивидуальная работа, видеоролик.

Практические работы:

- Практическая работа № 1 «Интерфейс текстового редактора LibreOfficeWriter».
- Практическая работа № 2 «Работа на клавиатурном тренажёре».
- Практическая работа № 3 «Ввод и редактирование текста».
- Практическая работа № 4 «Форматирование текста: атрибуты шрифта».
- Практическая работа № 5 «Форматирование текста: заливка».
- Практическая работа № 6 «Форматирование текста: атрибуты абзаца».
- Практическая работа № 7 «Создание, редактирование и форматирование списков».
- Практическая работа № 8 «Форматирование страницы: заливка, подложка, обрамление».
- Практическая работа № 9 «Колонтитулы, вставка специальных символов».

- Практическая работа № 10 «Колонки»
- Практическая работа № 11 «Создание таблиц».
- Практическая работа № 12 «Редактирование таблиц»
- Практическая работа № 13 «Форматирование таблиц».
- Практическая работа № 14 «Работа со встроенными графическими примитивами»

III. Мультимедийные интерактивные презентации (34 часа).

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.

Формы занятий: лекция, беседа, презентация, индивидуальная работа, видеоролик.

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"»

IV. Программирование в Scratch (34 часа)

Введение в программирование. Интерфейс программы Scratch. Назначение понятий скрипт и спрайт, смена костюма. Создание скриптов для одного и нескольких спрайтов. Работа со встроенными скриптами.

Формы занятий: лекция, индивидуальная работа, видеоролик.

Практические работы:

- Практическая работа № 1 «Интерфейс программы Scratch».
- Практическая работа № 2 «Создание скрипта для спрайта "Кот"».
- Практическая работа № 3 «Знакомство с разнообразием спрайтов в программе».
- Практическая работа № 4 «Создание скрипта для 2 спрайтов».
- Практическая работа № 5 «Создание скриптов для нескольких спрайтов».
- Практическая работа № 6 «Проект "Карандаш"»

- Практическая работа № 7 «Разработка компьютерной игры».
- Практическая работа № 8 «Проект "Фортепиано"».
- Практическая работа № 9 «Проект "Мультфильм" или "Компьютерная игра"»

**3. Тематическое планирование
5 класс**

№ урока	Тема урока	Количество во часов
Компьютерная графика (34 часа)		
1	Техника безопасности.	1
2-3	Введение в компьютерную графику.	2
4-5	Интерфейс графического редактора KolourPaint.	2
6-7	Знакомство с инструментами графического редактора.	2
8-10	Фрагмент рисунка. Сборка рисунка из деталей.	3
11-13	Создание рисунка «Открытка на праздник».	3
14-15	Построения с помощью клавиши Shift.	2
16-17	Создание рисунка «Кубик».	2
18-19	Создание рисунка «Узор из кругов».	2
20-21	Создание рисунка из пикселей «Акула».	2
22-23	Создание рисунка «Экзотическая бабочка».	2
24-25	Создание рисунка «Новогодняя елочка».	2
26-28	Создание рисунка «Ветка рябины».	3
29-32	Индивидуальный проект.	4
33-34	Итоговое занятие.	2
	Итого	34

**Тематическое планирование
6 класс**

№ урока	Тема урока	Количество во часов
Текстовый редактор (34 часа)		
1	Техника безопасности.	1
2-3	Текстовый процессор Writer.	2
4-5	Правила набора текста.	2
6-7	Редактирование текста.	2
8-11	Форматирование текста.	4
12-13	Форматирование абзаца	2
14-15	Списки в текстовом документе	2

16-17	Форматирование страницы.	2
18-19	Колонтитулы, специальные символы	2
20-21	Колонки.	2
22-23	Создание, таблиц. Ввод текста.	2
24-25	Редактирование таблиц.	3
26-27	Форматирование таблиц.	2
28-29	Работа с графическими объектами в текстовом редакторе.	2
30-32	Индивидуальный проект.	3
33-34	Итоговое занятие.	2
	Итого	34

**Тематическое планирование
7 класс**

№ урока	Тема урока	Количество часов
Мультимедийные интерактивные презентации (34 часа)		
1	Техника безопасности.	1
2-3	Интерфейс LibreOfficeImpress.	2
4	Планирование презентации о себе.	1
5-7	Создание презентации о себе.	3
8-10	Настройка анимации.	3
11-12	Гиперссылки в презентации.	2
13-14	Звук в презентации.	2
15-17	Видео в презентации.	3
18-19	Защита презентации о себе и своих увлечениях.	2
20-21	Проект "Прыгающий мячик".	2
22-23	Проект "Солнечная система".	2
24-25	Проект "Рождественская ёлочка".	2
26-30	Создание индивидуального проекта.	4
31-32	Защита индивидуального проекта.	2
33-34	Итоговое занятие.	2
	Итого	34

Тематическое планирование
8 класс

№ урока	Тема урока	Количество часов
Программирование в Scratch (34 часа)		
1-2	Знакомство со средой программирования Scratch.	2
3-4	Создание скрипта для спрайта "Кот".	2
5-6	Знакомство с разнообразием спрайтов.	2
7-8	Индивидуальный проект.	2
9-10	Создание скрипта для двух спрайтов.	2
11-12	Создание скрипта для нескольких спрайтов.	2
13-16	Индивидуальный проект.	4
17-18	Проект "Карандаш".	2
19-21	Разработка компьютерной игры	3
22-24	Индивидуальный проект.	3
25-26	Проект "Фортепиано".	2
27-28	Индивидуальный музыкальный проект.	2
29-32	Индивидуальный проект "Мультфильм" или "Компьютерная игра".	4
33-34	Итоговое занятие.	2
	Итого	34