

**Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение
«Порогская средняя общеобразовательная школа»**

Рассмотрено
на заседании ШМО
Протокол № 1 от 17.08.2023г.

Согласовано
зам. дир. по УВР
Протокол № 1 от 24.08.2023г.

Утверждено
директором школы
приказ № 102 от 24.08.2023г.

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

Разработчик программы
Учитель Русанов Юрий Львович
Педстаж 16 лет

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа внеурочной деятельности «Занимательная информатика» разработана в соответствии с требованиями федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования, на основе подпрограммы формирования ИКТ - компетентности учащихся.

Рабочая программа «Занимательная информатика» входит во внеурочную деятельность по общеинтеллектуальному направлению развития личности

Изучение информационных технологий в школе является неотъемлемой частью современного общего образования и направлено на формирование у подрастающего поколения нового целостного миропонимания и информационного мировоззрения, понимания компьютера как современного средства обработки информации.

Актуальность настоящей рабочей программы заключается в том, что интерес к изучению новых технологий у подрастающего поколения и у родительской общественности появляется в настоящее время уже в дошкольном и раннем школьном возрасте. Поэтому сегодня, выполняя социальный заказ общества, система образования должна решать новую проблему - подготовить подрастающее поколение к жизни, творческой и будущей профессиональной деятельности в высокоразвитом информационном обществе.

Педагогическая целесообразность изучения рабочей программы «Занимательная информатика» состоит в том, чтобы сформировать у подрастающего поколения новые компетенции, необходимые в обществе, использующем современные информационные технологии; позволит обеспечивать динамическое развитие личности ребенка, его нравственное становление; формировать целостное восприятие мира, людей и самого себя, развивать интеллектуальные и творческие способности ребенка в оптимальном возрасте.

В программе осуществлен тщательный отбор и адаптация материала для формирования предварительных знаний, способствующих восприятию основных теоретических понятий в базовом курсе информатики и информационных технологий, в соответствии с возрастными особенностями учащихся, уровнем их знаний на соответствующем уровне и междисциплинарной интеграцией.

В современном мире людям приходится иметь дело с огромными потоками самых разнообразных сведений, новостей, данных и сообщений. Учащиеся школы принимают участие в различных мероприятиях, где при защите проектов необходимо так преподнести информацию, чтобы слушатели могли понять и оценить её значимость и необходимость. Чтобы донести до окружающих подобную информацию, необходимо создать качественную презентацию, которая поможет продемонстрировать всем заинтересованным лицам свои идеи и достичь, в конечном счете, требуемых результатов.

Современные профессии, предлагаемые выпускникам учебных заведений, предъявляют высокие требования к интеллекту работников. Информационные технологии, предъявляющие высокие требования к интеллекту работников, занимают одну из лидирующих позиций на международном рынке труда. Но если навыки работы с конкретной техникой можно приобрести непосредственно на рабочем месте, то мышление, не развитое в определённые природой сроки, таковым и останется. Опоздание с развитием мышления – это опоздание навсегда. Поэтому для подготовки детей к жизни в современном информационном обществе, в первую очередь необходимо развивать логическое мышление, способности к анализу (вычленению структуры объекта, выявлению взаимосвязей, осознанию принципов организации) и синтезу (созданию новых схем, структур и моделей).

Таким образом, актуальность введения внеурочного занятия «Занимательная информатика» становится необходимостью, продиктованной временем.

Пользоваться информационными средствами, уметь работать с информацией так же необходимо, как читать, писать и считать. Еще недавно работа с информационными ресурсами была простой, неавтоматизированной. Сегодня требуется умение быстро находить нужную информацию, оперативно ее обрабатывать, передавать, хранить и уметь представить информацию окружающим.

ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

Основной целью рабочей программы «Занимательная информатика» является:

Подготовка учащихся к эффективному использованию информационных технологий в учебной и практической деятельности, развитие творческого потенциала учащихся, подготовка к проектной деятельности, а также *освоение знаний*, составляющих начала представлений об информационной картине мира, информационных процессах и информационной культуре; *овладение умением* использовать компьютерную технику как практический инструмент для работы с информацией в учебной деятельности и повседневной жизни; *воспитание интереса* к информационной и коммуникативной деятельности, этическим нормам работы с информацией; воспитание бережного отношения к техническим устройствам.

Основные задачи общего учебного процесса программы «Занимательная информатика»

➤ *формирование общеучебных умений*: логического, образного и алгоритмического мышления, развитие внимания и памяти, привитие навыков самообучения, коммуникативных умений и элементов информационной культуры, умений ориентироваться в пространственных отношениях предметов, умений работать с информацией (осуществлять передачу, хранение, преобразование и поиск);

➤ *формирование умения* выделять признаки одного предмета, выделять и обобщать признаки, свойственные предметам группы, выделять лишний предмет из группы предметов, выявлять закономерности в расположении предметов, использовать поворот фигуры при решении учебных задач, разделять фигуру на заданные части и конструировать фигуру из заданных частей по представлению;

➤ *формирование понятий* существенных признаков предмета и группы предметов; понятия части и целого; геометрического преобразования поворота;

➤ *формирование умения* представлять информацию различными способами (в виде чисел, текста, рисунка, таблицы, схемы), упорядочивать информацию по алфавиту и числовым значениям (возрастанию и убыванию), строить простейшие логические выражения с использованием связок "и", "или", "не", "найдется", "для всех";

➤ *формирование понятий* "команда", "исполнитель", "алгоритм" и умений составлять алгоритмы для учебных исполнителей;

➤ *привитие* ученикам необходимых *навыков* использования современных компьютерных и информационных технологий для решения учебных и практических задач

Курс построен и опирается на следующие принципы:

- системность;
- гуманизация;
- междисциплинарная интеграция;
- дифференциация;
- дополнительная мотивация через игру.

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОГРАММЫ

В ходе реализации программы «Занимательная информатика» будет обеспечено достижение обучающимися следующих результатов:

Первый уровень результатов — приобретение обучающимися первоначальных знаний работы на компьютере, первичного понимания построения графического рисунка.

На I уровне воспитанники имеют представление:

- о работе на компьютере;
- о различных видах информации, в т.ч. графической, текстовой, звуковой;
- об использовании методов информатики и средств ИКТ при изучении различных учебных предметов;
- об основных моделях коммуникативного поведения.

Второй уровень результатов — получение обучающимися опыта работы на компьютере,.

На II уровне воспитанники соблюдают:

- правила работы на компьютере;
- алгоритм построения графического объекта;
- умеют анализировать, сравнивать, обобщать информацию;
- владеют коммуникативными моделями поведения.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Учебно-тематический план

Учебная тема	Количество часов
Основы компьютерной грамотности	3
Работа с графическим редактором MS Paint.	6
Работа в текстовом редакторе MS Word	10
Работа с табличным редактором Excel	8
Работа в программе MS PowerPoint	7
Всего	34

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. Дискеты.

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 табличным редактором 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. Итоговая работа по WORD.

Создание презентаций с помощью Power Point.

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. Звуковые редакторы. Видео редакторы. Плееры, их отличие. Демонстрация видефрагментов с использованием медиадисков. Демонстрация мультфильмов, сказок.

Информационно-методическое обеспечение

Аппаратные средства

Компьютер – универсальное устройство обработки информации; основная конфигурация современного компьютера обеспечивает учащемуся мультимедиа-возможности: видеоизображение.

Проектор, подключаемый к компьютеру, технологический элемент новой грамотности

– радикально повышает: уровень наглядности в работе учителя, возможность для учащихся представлять результаты своей работы всему классу, эффективность организационных и административных выступлений.

Принтер – позволяет фиксировать на бумаге информацию, найденную и созданную учащимися или учителем. Для многих школьных применений необходим или желателен цветной принтер.

Устройства для ручного ввода текстовой информации и манипулирования экранными объектами – клавиатура и мышь (и разнообразные устройства аналогичного назначения).

Программные средства

- Операционная система.
- Файловый менеджер (в составе операционной системы или др.).
- Антивирусная программа.
- Программа-архиватор.
- Клавиатурный тренажер.
- Интегрированное офисное приложение, включающее текстовый редактор, растровый и векторный графические редакторы, программу разработки презентаций и электронные таблицы.
- Мультимедиа проигрыватель (входит в состав операционных систем или др.).
- Система программирования.

Календарно-тематическое планирование

<i>№п/п</i>	<i>дата</i>	<i>Тема урока.</i>
1		Вводное занятие. Техника безопасности на занятиях.
2		Оргтехника.
3		Различные способы передачи информации.
4		Работа с графическим редактором Paint.
5		Поздравительная открытка «С Днем рождения».
6		Редактирование объектов. Обращение цвета.
7		Конструирование. Изменение рисунка.
8		Создание мини-проекта «Волшебница-зима».
9		Создание мини-проекта «Волшебница-зима».
10		Создание текстового документа.
11		Редактирование текста.
12		Оформление текста: применение шрифтов и их атрибутов.
13		Проверка орфографии и грамматики.
14		Использование элементов рисования.
15		Надписи WordArt
16		Поздравительная открытка «С Новым годом».
17		Работа с таблицами: создание таблиц.
18		Форматирование таблиц.
19		Создание проекта «Расписание уроков».
20		Представление информации в MS Excel.
21		Создание линейных и столбчатых диаграмм.
22		Поздравительная открытка «День защитника Отечества».
23		Поздравительная открытка «День защитника Отечества».
24		Создание круговых диаграмм.
25		Поздравительная открытка «8 Марта».
26		Использование автоматического ввода данных.
27		Создание мини-проекта «Наблюдения за погодой».
28		Представление информации в MS PowerPoint.
29		Создание слайдов.
30		Настройка анимации. Дизайн.
31		Мини-проект «Мое портфолио»
32		Мини-проект «Мое портфолио»
33		Защита мини-проектов.
34		Защита мини-проектов.