

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
Тацинская средняя общеобразовательная школа №3

«Утверждаю»
Директор МБОУ ТСОШ №3
Приказ от 31.08.2021 г. № 90
_____ С.А. Бударин

Рабочая программа
внеурочных занятий
«Мир информатики»
(общеинтеллектуальное направление)

Уровень общего образования (класс): основное общее образование, **6 класс**

Количество часов: 1 час в неделю, всего 35 часов

Учитель: Агеева Светлана Юрьевна

Программа разработана на основе программы внеурочной деятельности «Занимательная информатика» Босовой Л.Л. в соответствии с требованиями ФГОС ООО

ст. Тацинская
2021-2022 учебный год

I. Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности «Мир информатики» в 6 классе

1.1. Предметные результаты:

- 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;
- 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;
- 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 навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права.

Обучающийся научится:

- определять, информативно или нет некоторое сообщение, если известны способности конкретного субъекта к его восприятию;
- понимать смысл терминов «понятие», «суждение», «умозаключение»;
- приводить примеры единичных и общих понятий, отношений между понятиями;
- различать необходимые и достаточные условия;
- иметь представление о позиционных и непозиционных системах счисления;
- иметь представление об алгоритмах, приводить их примеры;
- иметь представления об исполнителях и системах команд исполнителей;
- уметь пользоваться стандартным графическим интерфейсом компьютера;
- определять назначение файла по его расширению;
- выполнять основные операции с файлами;
- уметь применять текстовый процессор для набора, редактирования и форматирования текстов, создания списков и таблиц;
- уметь применять инструменты простейших графических редакторов для создания и редактирования рисунков;
- создавать простейшие мультимедийные презентации для поддержки своих выступлений;
- иметь представление об этических нормах работы с информационными объектами.
- знать о требованиях к организации компьютерного рабочего места, соблюдать требования безопасности и гигиены в работе со средствами ИКТ.

1.2. Метапредметные результаты:

1.2.1. Познавательные универсальные учебные действия

- искать и находить обобщенные способы решения задач, в том числе, осуществлять развернутый информационный поиск и ставить на его основе новые (учебные и познавательные) задачи;
- критически оценивать и интерпретировать информацию с разных позиций, распознавать и фиксировать противоречия в информационных источниках;
- использовать различные модельно-схематические средства для представления существенных связей и отношений, а также противоречий, выявленных в информационных источниках;
- находить и приводить критические аргументы в отношении действий и суждений другого; спокойно и разумно относиться к критическим замечаниям в отношении собственного суждения, рассматривать их как ресурс собственного развития;
- выходить за рамки учебного предмета и осуществлять целенаправленный поиск возможностей для широкого переноса средств и способов действия;
- выстраивать индивидуальную образовательную траекторию, учитывая ограничения со стороны других участников и ресурсные ограничения;
- менять и удерживать разные позиции в познавательной деятельности.

1.2.2. Регулятивные универсальные учебные действия

- самостоятельно определять цели, задавать параметры и критерии, по которым можно определить, что цель достигнута;
- оценивать возможные последствия достижения поставленной цели в деятельности, собственной жизни и жизни окружающих людей, основываясь на соображениях этики и морали;
- ставить и формулировать собственные задачи в образовательной деятельности и жизненных ситуациях;
- оценивать ресурсы, в том числе время и другие нематериальные ресурсы, необходимые для достижения поставленной цели;
- выбирать путь достижения цели, планировать решение поставленных задач, оптимизируя материальные и нематериальные затраты;
- организовывать эффективный поиск ресурсов, необходимых для достижения поставленной цели;
- сопоставлять полученный результат деятельности с поставленной заранее целью.

1.2.3. Коммуникативные универсальные учебные действия

- осуществлять деловую коммуникацию, как со сверстниками, так и со взрослыми (как внутри образовательной организации, так и за ее пределами), подбирать партнеров для деловой коммуникации исходя из соображений результативности взаимодействия, а не личных симпатий;
- при осуществлении групповой работы быть как руководителем, так и членом команды в разных ролях (генератор идей, критик, исполнитель, выступающий, эксперт и т.д.);
- координировать и выполнять работу в условиях реального, виртуального и комбинированного взаимодействия;
- развернуто, логично и точно излагать свою точку зрения с использованием адекватных (устных и письменных) языковых средств;
- распознавать конфликтогенные ситуации и предотвращать конфликты до их активной фазы, выстраивать деловую и образовательную коммуникацию, избегая личностных оценочных суждений.

1.3. Личностные результаты

- 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.

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

№ темы	Наименование раздела	Кол-во часов	Содержание курса	Виды деятельности	Формы организации
Тема 1	Компьютер – основное устройство для работы с информацией	5 часов	Компьютер — универсальная машина для работы с информацией. ТБ и организация рабочего места. Основные устройства компьютера и тех. средства, с помощью которых может быть реализован ввод информации (текста, звука, изображения) в компьютер. Программы и документы. Файлы и папки. Основные правила именования файлов. Комп. объекты, их имена и граф. обозначения. Элементы пользовательского интерфейса: рабочий стол; панель задач. Мышь, указатель мыши, действия с мышью. Управление компьютером с помощью мыши. Компьютерные меню. Главное меню. Запуск программ. Окно программы и его структура. Диалоговые окна. Основные элементы управления, имеющиеся в диалоговых окнах. Ввод информации в память компьютера.	Проблемно-ценностное общение Познавательная Игровая	Беседа Презентация Работа в группах Познавательная игра
Тема 2	Информационное моделирование как метод познания	5 часов	Модели объектов и их назначение. Инф-ные модели. Словесные информационные модели. Простейшие математические модели. Табличные инф. модели. Структура и правила оформления таблицы. Простые таблицы. Табличное решение логических задач. Вычислительные таблицы. Графики и	Проблемно-ценностное общение Познавательная Игровая Социальное творчество Художественное творчество	Беседа Презентация Работа в группах Познавательная игра

			диаграммы. Наглядное представление о соотношении величин. Визуализация многорядных данных. Многообразие схем.		
Тема 3	Технология обработки текстовой информации	7 часов	Текстовый редактор. Правила ввода текста. Слово, предложение, абзац. Приемы редактирования (вставка, удаление и замена символов). Фрагмент. Перемещение и удаление фрагментов. Буфер обмена. Копирование фрагментов. Проверка правописания, расстановка переносов. Форматирование символов (шрифт, размер, начертание, цвет). Форматирование абзацев (выравнивание, отступ первой строки, междустрочный интервал и др.). Создание и форматирование списков. Вставка в документ таблицы, ее форматирование и заполнение данными	Проблемно-ценностное общение Познавательная Игровая Социальное творчество Художественное творчество	Беседа Презентация Работа в группах Познавательная игра
Тема 4	Компьютерные презентации	8 часов	Интерфейс программы Power Point. Алгоритм работы над презентациями. Создание слайдов. Форматирование фона, текста. Вставка изображений и звука. Анимация. Работа над проектами. Защита проектов.	Познавательная Социальное творчество Художественное творчество Краеведческая	Беседа Презентация Работа в группах Познавательная игра Работа над проектом
Тема 5	Представление об алгоритме	10 часов	Понятие исполнителя. Неформальные и формальные исполнители (Чертежник, Черепаха, Кузнечик, Водолей и др.) как примеры формальных исполнителей. Их назначение, среда, режим работы, система команд. Управление исполнителями с помощью команд и их последовательностей. Что такое алгоритм. Разл. формы записи алгоритмов (нумерованный список, таблица, блок-схема). Примеры линейных алгоритмов, алгоритмов с ветвлениями и повторениями (в повседневной жизни, в лит. произведениях, на уроках математики и т. д.). Составление алгоритмов (линейных, с ветвлениями и циклами) для управления исполнителем Чертежник.	Познавательная Игровая	Беседа Презентация Работа в группах Познавательная игра

Тематическое планирование внеурочной деятельности в 6 классе

п/п	Тема занятия	Количество часов	Дата		Форма занятия	Планируемые результаты (ученик должен знать, уметь, иметь представление)
			6-а	6-б		
1. Компьютер – основное устройство для работы с информацией - 5 ч.						
1	Вводное занятие. Правила техники безопасности и гигиены в компьютерном классе. Объекты окружающего мира	1	06.09	03.09		Иметь представление об объектах окружающего мира и их признаках
2	Файлы и папки. Размер файла. Работаем с объектами файловой системы	1	13.09	10.09		Иметь представление о компьютерных объектах и их признаках. Файлы, папки, расширение
3	Объекты операционной системы. Работаем с основными объектами операционной системы	1	20.09	17.09		Знать понятия операционная система, объекты ОС Уметь различать программное и аппаратное обеспечение компьютера; запускать на выполнение программу, работать с ней, закрывать программу; создавать, переименовывать, перемещать, копировать и удалять файлы
4	Единицы измерения информации	1	27.09	24.09		Знать единицы измерения информации Уметь переводить из одних единиц в другие
5	Персональный компьютер как система.	1	04.10	01.10		Уметь определять устройства компьютера (основные и подключаемые) и выполняемые ими функции; работать с основными элементами пользовательского интерфейса: использовать меню, обращаться за справкой, работать с окнами (изменять размеры и перемещать окна, реагировать на диалоговые окна)
Информационные системы – 5 ч.						
6	Информационное моделирование как метод познания.	1	11.10	08.10		понимать сущность понятий «модель», «информационная модель»;
7	Знаковые информационные модели. Словесные (научные, художественные) описания.	1	18.10	15.10		различать натурные и информационные модели, приводить их примеры;

8	Математические модели. Многоуровневые списки. Создаём многоуровневые списки	1	25.10	22.10		«читать» информационные модели (простые таблицы, круговые и столбиковые диаграммы, схемы и др.), встречающиеся в повседневной жизни; перекодировать информацию из одной пространственно-графической или знаково-символической формы в другую, в том числе использовать графическое представление (визуализацию) числовой информации; строить простые информационные модели объектов из различных предметных областей.
9	Табличные информационные модели. Правила оформления таблиц. Создаем табличные модели	1	08.11	12.11		
10	Графики и диаграммы. Создаём графические модели.	1	15.11	19.11		
Технология обработки текстовой информации – 6 ч.						
11	Текстовый редактор Microsoft Word. Назначение и возможности.	1	22.11	26.11		Знать назначение и возможности ТР; понятия редактирование и форматирование текста уметь вводить русский текст с клавиатуры; редактировать текст (поиск, замена, удаление символов, фрагментов текста); форматировать текст (настраивать свойства символов: шрифт, начертание, цвет; абзацев: выравнивание); умение запускать текстовый редактор Word, сохранять документ; выполнять копирование и перемещение фрагментов текста; создавать таблицы
12	Редактирование текста.	1	29.11	03.12		
13	Форматирование текста	1	06.12	10.12		
14	Работа с таблицами.	1	13.12	17.12	Деловая игра	
15	Графические возможности Word.	1	20.12	24.12		
16	Проект «Праздничная афиша»	1	27.12	14.01	Урок творчества	
Компьютерные презентации - 8 ч.						
17	Интерфейс программы PowerPoint. Алгоритм работы над презентацией.	1	17.01	21.01		Знать инструменты и примитивы редактора презентаций PowerPoint. Уметь пользоваться возможностями программы для решения информационных задач;
18	Создание слайдов презентации. Форматирование фона, текста.	1	24.01	28.01		
19	Вставка изображений и звука.	1	31.01	04.02		
20	Анимация. Смена слайдов.	2	07.02	11.02		
21			14.02	18.02		
22-24	Проект «Казачьи праздники»	3	21.02 28.02 14.03	25.02 04.03 11.03	Урок творчества	Уметь самостоятельно организовать собственную деятельность; составить план в соответствии с поставленной задачей; выбирать средства реализации поставленных целей

Представление об алгоритме – 10 ч.						
25	Понятие алгоритма. Способы записи алгоритма.	1	21.03	18.03	Лекция-диалог	Знать понятия алгоритм, исполнитель алгоритма, система команд исполнителя; виды алгоритмов Уметь составить линейный, циклический алгоритм управления исполнителем; управлять в виртуальном микромире, исполнители Робот, Черепаха, Чертежник (умение составить программу для моделирования движения исполнителя)
26	Понятие последовательного (линейного) алгоритма. Представление об алгоритме выбора.	1	04.04	01.04		
27	Представление о циклическом алгоритме.	1	11.04	08.04		
28	Исполнитель. Система команд исполнителя. Способы описания и типы алгоритмов. Компьютер как исполнитель алгоритмов.	1	18.04	15.04	Урок - игра	
29 - 32	Управление исполнителем Чертежник	3/4	25.04, 16.05, 23.05	22.04, 29.04 06.05 13.05		
33-34	Проект. Орнамент	2	30.05.	20.05. 27.05		

СОГЛАСОВАНО

Протокол заседания

ШМО учителей предметов

естественно-математического цикла

от 26.08.2021 года №1

_____ Т.В. Гринева

СОГЛАСОВАНО

Протокол заседания

методического совета

МБОУ ТСОШ №3

от 27.08.2021 года №1

Зам. директора по УВР

_____ Н.Ю. Сизова