

Приложение к основной
образовательной программе
основного общего образования

**Российская Федерация
Тюменская область
Ханты-Мансийский автономный округ - Югра
Нижневартовский район
муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Варьеганская общеобразовательная средняя школа»**

РАССМОТРЕНО
Руководитель МО учителей
естеств-матем. цикла
_____ Л.А. Минибаева
Протокол № 1
от «29» августа 2024г.

СОГЛАСОВАНО
Заместитель директора по УР
_____ Г.А. Кутлушина
от «29» августа 2024 г.

УТВЕРЖДЕНО
Директор МБОУ
«Варьеганская ОСШ»
_____ С.Л. Антропова
Приказ № 257-о
от «30» августа 2024 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
внеурочной деятельности
«Занимательная информатика»
5-6 классы**

**Тищенко Натальи Олеговны,
учителя информатики**

**с. Варьеган
2024– 2025 учебный год**

I. Пояснительная записка

Рабочая программа внеурочной деятельности «Занимательная информатика» относится к общеинтеллектуальному направлению и составлена на основе обновленного федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования (Приказ Минпросвещения России от 31.05.2021 N 287 "Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования" (Зарегистрировано в Минюсте России 05.07.2021 N 64101) и соответствует требованиям к результатам освоения образовательной программы и Примерной программы воспитания.

Программа составлена для учащихся 5-6 классов. На изучение курса отведено 1 час в неделю, 5 класс- 34 часа, 6 класс - 34 часа.

Программа курса «Занимательная информатика» является продолжением изучения смежных предметных областей (изобразительного искусства, музыки, литературы, истории) в освоении различных видов и техник искусства, состоит из 5 разделов:

1. «Основы компьютерной графики» (5 класс, 12 часов).
2. «Создание презентаций в среде PowerPoint» (5 класс, 10 часов)
3. «Основы издательской деятельности в Publisher» (5 класс, 12 часов; 6 класс 13 часов)
4. «Текстовый процессор Microsoft Word» (6 класс, 11 часов)
5. «Работа в программе Movie Maker» (6 класс, 10 часов)

Новые задачи системы образования заставляют по-новому осмыслить и задачи эстетического воспитания, связав его с практической деятельностью.

Информатика как динамично развивающаяся наука становится одной из тех отраслей знаний, которая призвана готовить современного человека к жизни в новом информационном обществе.

Одним из важных аспектов модернизации современного российского образования является информатизация образования. Сегодня учителям необходимо использовать информационно - компьютерные технологии для повышения интереса обучающихся к предмету.

Настоящая программа создает условия для культурного и профессионального самоопределения, творческой самореализации личности ребёнка, её интеграции в системе мировой и отечественной культур.

В программе учитываются возрастные и психологические особенности школьников, обучающихся на ступени основного общего образования, межпредметные связи.

Большое внимание уделяется творческим заданиям, в ходе выполнения которых у детей формируется творческая и познавательная активность.

Цели и задачи овладения курса

Цель: формирование самостоятельного мышления, развития фантазии и практического воплощения своих творческих идей, используя возможности персонального компьютера. **Задачи курса:**

- способствовать овладению обучающихся приемами работы на компьютере;
- познакомить с основами знаний в области компьютерной графики, текстового редактора;
- прививать детям видение красоты окружающего мира на бумажных и электронных носителях.
- способствовать формированию сознания школьников к системно-информационному восприятию мира, развитие стремления к самообразованию;

- способствовать раскрытию творческих способностей, подготовки к художественно-эстетическому восприятию окружающего мира;
- прививать интерес к полиграфическому искусству, дизайну, оформлению;
- способствовать развитию композиционного мышления, художественного вкуса;
- способствовать развитию коммуникативных способностей.
- способствовать формированию нравственных качеств личности и культуры поведения в обществе.

II. Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности на уровне основного общего образования

Изучение информатики в основной школе направлено на достижение обучающимися следующих личностных, метапредметных и предметных результатов освоения курса внеурочной деятельности.

ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Личностные результаты имеют направленность на решение задач воспитания, развития и социализации обучающихся средствами предмета.

Патриотическое воспитание:

- ценностное отношение к отечественному культурному, историческому и научному наследию; понимание значения информатики как науки в жизни современного общества; владение достоверной информацией о передовых мировых и отечественных достижениях в области информатики и информационных технологий; заинтересованность в научных знаниях о цифровой трансформации современного общества.

Духовно-нравственное воспитание:

- ориентация на моральные ценности и нормы в ситуациях нравственного выбора; готовность оценивать своё поведение и поступки, а также поведение и поступки других людей с позиции нравственных и правовых норм с учётом осознания последствий поступков; активное неприятие асоциальных поступков, в том числе в сети Интернет.

Гражданское воспитание:

- представление о социальных нормах и правилах межличностных отношений в коллективе, в том числе в социальных сообществах; соблюдение правил безопасности, в том числе навыков безопасного поведения в интернет-среде, готовность к разнообразной совместной деятельности при выполнении учебных, познавательных задач, создании учебных проектов; стремление к взаимопониманию и взаимопомощи в процессе этой учебной деятельности; готовность оценивать своё поведение и поступки своих товарищей с позиции нравственных и правовых норм с учётом осознания последствий поступков.

Ценности научного познания:

- сформированность мировоззренческих представлений об информации, информационных процессах и информационных технологиях, соответствующих современному уровню развития науки и общественной практики и составляющих базовую основу для понимания сущности научной картины мира;
- интерес к обучению и познанию; любознательность; готовность и способность к самообразованию, осознанному выбору направленности и уровня обучения в дальнейшем;
- овладение основными навыками исследовательской деятельности, установка на осмысление опыта, наблюдений, поступков и стремление совершенствовать пути достижения индивидуального и коллективного благополучия;
- сформированность информационной культуры, в том числе навыков

самостоятельной работы с учебными текстами, справочной литературой, разнообразными средствами информационных технологий, а также умения самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности.

Формирование культуры здоровья:

- осознание ценности жизни; ответственное отношение к своему здоровью; установка на здоровый образ жизни, в том числе и за счёт освоения и соблюдения требований безопасной эксплуатации средств информационных и коммуникационных технологий (ИКТ).

Трудовое воспитание:

- интерес к практическому изучению профессий и труда в сферах профессиональной деятельности, связанных с информатикой, программированием и информационными технологиями, основанными на достижениях науки информатики и научно-технического прогресса;

- осознанный выбор и построение индивидуальной траектории образования и жизненных планов с учётом личных и общественных интересов и потребностей.

Экологическое воспитание:

- осознание глобального характера экологических проблем и путей их решения, в том числе с учётом возможностей ИКТ.

Адаптация обучающегося к изменяющимся условиям социальной среды:

- освоение обучающимися социального опыта, основных социальных ролей, соответствующих ведущей деятельности возраста, норм и правил общественного поведения, форм социальной жизни в группах и сообществах, в том числе существующих в виртуальном пространстве.

МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Метапредметные результаты освоения образовательной программы по информатике отражают овладение универсальными учебными действиями — познавательными, коммуникативными, регулятивными.

Универсальные познавательные действия

Базовые логические действия:

- умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логические рассуждения, делать умозаключения (индуктивные, дедуктивные и по аналогии) и выводы;

- умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;

- самостоятельно выбирать способ решения учебной задачи (сравнивать несколько вариантов решения, выбирать наиболее подходящий с учётом самостоятельно выделенных критериев).

Базовые исследовательские действия:

- формулировать вопросы, фиксирующие разрыв между реальным и желательным состоянием ситуации, объекта, и самостоятельно устанавливать искомое и данное;

- оценивать на применимость и достоверность информацию, полученную в ходе исследования;

- прогнозировать возможное дальнейшее развитие процессов, событий и их последствия в аналогичных или сходных ситуациях, а также выдвигать предположения об их развитии в новых условиях и контекстах.

Работа с информацией:

- выявлять дефицит информации, данных, необходимых для решения

поставленной задачи;

- применять различные методы, инструменты и запросы при поиске и отборе информации или данных из источников с учётом предложенной учебной задачи и заданных критериев;
- выбирать, анализировать, систематизировать и интерпретировать информацию различных видов и форм представления;
- самостоятельно выбирать оптимальную форму представления информации и иллюстрировать решаемые задачи несложными схемами, диаграммами, иной графикой и их комбинациями;
- оценивать надёжность информации по критериям, предложенным учителем или сформулированным самостоятельно;
- эффективно запоминать и систематизировать информацию.

Универсальные коммуникативные действия

Общение:

- сопоставлять свои суждения с суждениями других участников диалога, обнаруживать различие и сходство позиций;
- публично представлять результаты выполненного опыта (эксперимента, исследования, проекта);
- самостоятельно выбирать формат выступления с учётом задач презентации и особенностей аудитории и в соответствии с ним: составлять устные и письменные тексты с использованием иллюстративных материалов.

Совместная деятельность (сотрудничество):

- понимать и использовать преимущества командной и индивидуальной работы при решении конкретной проблемы, в том числе при создании информационного продукта;
- принимать цель совместной информационной деятельности по сбору, обработке, передаче, формализации информации; коллективно строить действия по её достижению: распределять роли, договариваться, обсуждать процесс и результат совместной работы;
- выполнять свою часть работы с информацией или информационным продуктом, достигая качественного результата по своему направлению и координируя свои действия с другими членами команды;
- оценивать качество своего вклада в общий информационный продукт по критериям, самостоятельно сформулированным участниками взаимодействия;
- сравнивать результаты с исходной задачей и вклад каждого члена команды в достижение результатов, разделять сферу ответственности и проявлять готовность к предоставлению отчёта перед группой.

Универсальные регулятивные действия

Самоорганизация:

- выявлять в жизненных и учебных ситуациях проблемы, требующие решения;
- ориентироваться в различных подходах к принятию решений (индивидуальное принятие решений, принятие решений в группе);
- самостоятельно составлять алгоритм решения задачи (или его часть), выбирать способ решения учебной задачи с учётом имеющихся ресурсов и собственных возможностей, аргументировать предлагаемые варианты решений;
- составлять план действий (план реализации намеченного алгоритма решения), корректировать предложенный алгоритм с учётом получения новых знаний об изучаемом объекте;
- делать выбор в условиях противоречивой информации и брать ответственность за решение.

Самоконтроль (рефлексия):

- владеть способами самоконтроля, самомотивации и рефлексии;
- давать адекватную оценку ситуации и предлагать план её изменения;
- учитывать контекст и предвидеть трудности, которые могут возникнуть при решении учебной задачи, адаптировать решение к меняющимся обстоятельствам;
- объяснять причины достижения (недостижения) результатов информационной деятельности, давать оценку приобретённому опыту, уметь находить позитивное в произошедшей ситуации;
- вносить коррективы в деятельность на основе новых обстоятельств, изменившихся ситуаций, установленных ошибок, возникших трудностей;
- оценивать соответствие результата цели и условиям.

Эмоциональный интеллект:

- ставить себя на место другого человека, понимать мотивы и намерения другого.

Принятие себя и других:

- осознавать невозможность контролировать всё вокруг даже в условиях открытого доступа к любым объёмам информации.

III. Содержание курса «Занимательная информатика»

5 класс

Введение (1 ч.)

Основы компьютерной графики (11 ч.)

Введение в компьютерную графику. Графический редактор Paint. Инструменты графического редактора. Создание простейших рисунков. Действия над фрагментами рисунка (повороты и отражения фрагментов рисунка). Создание сложных рисунков. Работа с текстом. Атрибуты текста. Технология создания открыток, коллажей.

Создание презентаций в среде PowerPoint (10 ч.)

Компьютерные презентации. Описание последовательно развивающихся событий (сюжет). Дизайн презентации и макеты слайдов. Создание эффекта движения с помощью смены последовательности рисунков. Анимация. Возможности настройки анимации.

Основы издательской деятельности в Publisher (12 ч.)

Основные функции Publisher. Работа с текстом. Включение графики в макет публикации. Вставка фотографий и рисунков. Изменение размеров и положения рисунка на странице. Обтекание графического изображение. Создание открытки, буклета. Сохранение публикации.

6 класс

Введение (1 ч.)

Основы издательской деятельности в Publisher (12 ч.)

Знакомство с публикациями. Структурирование материала в публикациях. Разработка этапов работы. Создание эскиза газеты. Тематический подбор материала. Обработка текстового и графического материала средствами MS Publisher. Верстка издания. Презентация проекта.

Текстовый процессор Microsoft Word (11 ч.)

Интерфейс текстовых редакторов. Текстовые документы и их структурные единицы (раздел, абзац, строка, слово, символ). Правила ввода текста. Создание и редактирование текстовых документов на компьютере (вставка, удаление и замена символов, работа с фрагментами текстов, проверка правописания, расстановка переносов). Форматирование символов (шрифт, размер, начертание, цвет). Форматирование абзацев (выравнивание, отступ первой строки). Стилиевое форматирование. Включение в текстовый документ списков, таблиц и графических объектов. Работа с встроенными графическими примитивами в текстовом редакторе Коллективная работа над документом. Сохранение документа в различных текстовых форматах.

Работа в программе Movie Maker (10 ч.)

Основные функции Movie Maker. Импорт изображений. Импорт звука или музыки. Запись с видеосъёмки. Монтаж. Создание фильма.

IV. Тематическое планирование

5 класс

№ п/п	Наименование темы	Количество часов	Практическая работа
1	Введение	1	
2	Основы компьютерной графики	11	8
3	Создание презентаций в среде PowerPoint	10	7
4	Основы издательской деятельности в Publisher	12	10
	Итого	34	25

6 класс

№ п/п	Наименование темы	Количество часов	Практическая работа
1	Введение	1	
2	Основы издательской деятельности в Publisher	12	10
3	Текстовый процессор Microsoft Word	11	9
4	Работа в программе Movie Maker	10	10
	Итого	34	29

V. Календарно-тематическое планирование

5 класс

№ п/п	Тема	Кол- во часов	Дата	
			План	Факт
1	Введение	1	05.09.2024	
2	Интерфейс графического редактора Paint	1	12.09.2024	
3	Инструменты рисования. Настройка инструментов. Палитра.	1	19.09.2024	
4	Создание рисунка «Пейзаж»	1	26.09.2024	
5	Фрагмент рисунка. Действия над фрагментом	1	03.10.2024	
6	Создание рисунка из типовых объектов	1	10.10.2024	
7	Создание рисунка с элементами декоративно-прикладного искусства.	1	17.10.2024	
8	Работа с текстом. Атрибуты текста.	1	24.10.2024	
9	Создание открытки на выбранную тему	1	07.11.2024	
10	Создание рисунка из пикселей	1	09.11.2024	
11	Создание коллажа	1	14.11.2024	
12	Индивидуальный проект	1	21.11.2024	
13	Индивидуальный проект	1	28.11.2024	
14	Знакомство с интерфейсом Power Point	1	05.12.2024	
15	Создание и дизайн слайдов	1	12.12.2024	
16	Работа с объектами в презентации	1	19.12.2024	
17	Создание презентации «Скакалочка»	1	26.12.2024	
18	Анимация в презентации	1	09.01.2025	
19	Создание презентации «Времена года»	1	16.01.2025	
20	Сбор материала для презентации	1	23.01.2025	
21	Создание презентации на выбранную тему	1	30.01.2025	
22	Работа над проектом	1	06.02.2025	
23	Представление и защита презентации	1	13.02.2025	
24	Знакомство с интерфейсом Publisher	1	20.02.2025	
25	Ввод и редактирование текста	1	27.02.2025	
26	Форматирование текста	1	06.03.2025	
27	Работа с иллюстрациями. Изменение свойств рамки	1	13.03.2025	
28	Совместное размещение текста и графики	1	20.03.2025	
29	Создание открытки	1	27.03.2025	
30	Создание визитки	1	10.04.2025	
31	Буклет	1	17.04.2025	
32	Выбор темы буклета. Сбор материала	1	24.04.2025	
33	Создание буклета	1	15.05.2025	
34	Представление и защита буклета	1	22.05.2025	

6 класс

№ п/п	Тема	Кол- во часов	Дата	
			План	Факт
1	Роль и функции СМИ в современном мире. Роль школьной газеты	1	05.09.2024	
2	Знакомство с примерами школьных газет	1	12.09.2024	
3	Структурирование материала	1	19.09.2024	
4	Редактирование публикаций	1	26.09.2024	
5	Создание информационного бюллетеня о правильном питании	1	03.10.2024	
6	Создание информационного бюллетеня «Нет!» - вредным привычкам!»	1	10.10.2024	
7	Этапы создания газеты	1	17.10.2024	
8	Эскиз газеты	1	24.10.2024	
9	Тематический подбор материала	1	07.11.2024	
10	Обработка текстового и графического материала средствами MS Publisher	1	09.11.2024	
11	Верстка издания	1	14.11.2024	
12	Работа над проектом	1	21.11.2024	
13	Презентация выпуска	1	28.11.2024	
14	Интерфейс текстового процессора Word. Правила набора текста.	1	05.12.2024	
15	Редактирование текста	1	12.12.2024	
16	Форматирование символов	1	19.12.2024	
17	Форматирование абзацев	1	26.12.2024	
18	Стилевое форматирование	1	09.01.2025	
19	Списки, таблицы, специальные символы	1	16.01.2025	
20	Графические объекты в тексте	1	23.01.2025	
21	Поиск и замена по тексту	1	30.01.2025	
22	Работа с колонками: оформление газетных колонок	1	06.02.2025	
23	Создаем векторные изображения	1	13.02.2025	
24	Индивидуальный проект на свободную тему	1	20.02.2025	
25	Индивидуальный проект на свободную тему	1	27.02.2025	
26	Назначение, сущность и возможности программы Movie Maker	1	06.03.2025	
27	Состав окна программы Movie Maker. Запуск программы, сохранение файла видеоклипа	1	13.03.2025	
28	Этапы монтажа фильма. Режимы разрезания и склеивания кадров видеоролика	1	20.03.2025	
29	Монтаж простого фильма из статических изображений	1	27.03.2025	
30	Использование плавных переходов между кадрами	1	10.04.2025	
31	Добавление комментариев. Наложение фоновой музыки	1	17.04.2025	
32	Создание титров, используя статические изображения.	1	24.04.2025	

33	Создание видеоролика из фото и картинок	1	15.05.2025	
34	Презентация видеоролика	1	22.05.2025	