

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Средняя общеобразовательная школа № 24»

Приложение  
к ООП ООО

**Рабочая программа курса внеурочной деятельности**  
**«Конструирование на ЭВМ»**

Направленность: общеинтеллектуальное  
Уровень: ознакомительный  
Возраст обучающихся: 11-12 лет (5 класс)  
Срок реализации: 1 год (34 часа)

Разработчик: Виноградова Н.О.,  
учитель информатики  
высшей квалификационной категории,  
Матвеева Л.Е.,  
учитель информатики  
высшей квалификационной категории

**Озёрск**

Рабочая программа внеурочной деятельности по информатике “Конструирование на ЭВМ” разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования, Концепции духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России, планируемых результатов основного общего образования, с учётом межпредметных и внутрипредметных связей, в соответствии с целями и задачами образовательной программы МБОУ «СОШ №24».

## **РАЗДЕЛ 1. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА**

### ***Личностные, метапредметные, предметные результаты освоения программы***

В результате прохождения программы получают дальнейшее развитие личностные, регулятивные, коммуникативные и познавательные универсальные учебные действия.

В основном формируются и получают развитие ***метапредметные*** результаты, такие как:

- владение общепредметными понятиями (объект, система, модель, алгоритм и др.)
- владение умениями самостоятельно планировать пути достижения цели; соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией; оценивать правильность выполнения учебной задачи;
- владение основными универсальными умениями информационного характера (постановка и формулирование проблемы, поиск и выделение необходимой информации, структурирование и визуализация информации, выбор эффективного способа решения задачи, самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера);

- владение информационным моделированием как основным методом приобретения знаний (умение выбирать форму представления информации в зависимости от стоящей задачи);
- ИКТ-компетентность (умения и навыки использования средств информационных и коммуникационных технологий сбора, хранения, преобразования и передачи информации).

Вместе с тем вносится существенный вклад в развитие *личностных* результатов, так как:

- готовность и способность к саморазвитию, сформированность мотивации к обучению и познанию;
- ценностно-смысловые установки обучающихся, отражающие их индивидуально-личностные позиции;
- социальные компетенции;
- личностные качества.

В части развития *предметных* результатов наибольшее влияние изучение курса оказывает:

- формирование информационной и алгоритмической культуры;
- формирование представления об основных изучаемых понятиях (информация, алгоритм, команда, модель);
- развитие алгоритмического мышления, развития умений составлять и записывать алгоритм для конкретного исполнителя, знакомство с языком программирования и основными конструкциями (линейной, циклической);
- формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете.

## **РАЗДЕЛ 2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ**

### **Тема 1. Введение в язык программирования Лого (6 часов)**

#### *Теоретическая часть*

Повторение основных знаний при работе на компьютере. Базовые команды ЛОГО. Команды и исполнители. Команды движения. Углы и повороты. Структура программы. Интерфейс среды Кумир.

### ***Практическая часть***

Планирование изображения, подбор масштаба, выбор нужной команды. Составление линейных алгоритмов, проведение компьютерного эксперимента, редактирование и сохранение программы.

## **Тема 2. "Черепашья" графика (17 часов)**

### ***Теоретическая часть***

Изображение на плоскости. Исполнение команд. Структура основного и вспомогательного алгоритма. Процедура. Команда повторения. Программа. Составление программы. Построение графических объектов. Выделение повторяющегося фрагмента. Конструирование геометрических фигур. Простые конструкции.

### ***Практическая часть***

Составление циклических алгоритмов, алгоритмов с использованием подпрограмм, рисование правильных геометрических фигур. Запись, тестирование циклических алгоритмов и подпрограмм.

## **Тема 3. Проектная деятельность (11 часов)**

### ***Теоретическая часть***

Выбор темы проекта. Выделение проблемы, разработка содержания проекта, планирование деятельности, подготовка представления проекта. Программные средства визуализация проекта. Возможности текстового процессора. Инструментарий мастера презентаций. Назначение браузера.

### ***Практическая часть***

Создание и способы форматирования текстового документа. Создание и способы форматирования мультимедийного документа. Создание проекта в среде Кумир, текстового документа в приложении Microsoft Word, презентации в PowerPoint. Поиск информации в сети Интернет.

### ***Виды деятельности***

1. Познавательная деятельность.

2. Информационно-коммуникативная деятельность.
3. Проблемно-поисковая деятельность.
3. Рефлексивная деятельность.

### *Формы проведения занятий*

- лекция,
- беседа,
- практическая работа (индивидуальная и групповая),
- семинар.

### *Аппаратные средства*

1. Персональный компьютер.
2. Проектор, подключаемый к компьютеру.
3. Интерактивная доска.
4. Принтер.
5. Сканер.

### *Программные средства*

1. Операционная система.
2. Файловый менеджер.
3. Текстовый процессор.
4. Среда Кумир.
5. Браузер.

## РАЗДЕЛ 3. ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№	Наименование разделов и тем	Всего часов	Из них:		Виды занятий
			Теория	Практика	
<b>Введение в язык программирования Лого (6ч.)</b>					
1.	Техника безопасности. Введение. Язык Лого	1	1	0	Беседа
2.	Команды черепашки.	1	0,5	0,5	<i>Практика</i> Дрессируем черепашку.
3.	Новые команды. Рисование	1	0,5	0,5	<i>Практика</i> Дом
4.	Углы и повороты. Прямоугольники	1	0,5	0,5	<i>Практика</i> Пирамидка
5.	Углы и повороты.	1	0	1	<i>Практика</i> Углы и пово-

					роты.
6.	Редактирование программ.	1	0	1	Практика
<b>"Черепашья" графика (17ч.)</b>					
7.	Черепашка учится писать.	1	0,5	0,5	Практика Буква У.
8.	Пишем слово.	1	0	1	Практика Пишем слово.
9.	Создание почтового индекса	1	0	1	Практика Создание почтового индекса (работа в группах)
10.	Рисуем прямоугольник.	1	1	0	Беседа-лекция
11.	Конструирование из прямоугольников и квадратов.				Практика Конструирование из прямоугольников и квадратов.
12.	Равносторонний треугольник.	1	1	0	Беседа-лекция
13.	Треугольник.	1	0,5	0,5	Практика Треугольник.
14.	Все повторяется. Повторение у черепашки.	1	1	0	Беседа-лекция
15.	Окружность.	1	0,5	0,5	Практика Окружность.
16.	Радуга черепашки.	1	1	0	Беседа-лекция
17.	Черепашка рисует дугу.	1	0,5	0,5	Практика Черепашка рисует дугу.
18.	Дуги.	1	0	1	Практика Дуги.
19.	Черепашка идет учиться.	1	1	0	Беседа-лекция
20.	Процедура	1	0,5	0,5	Практика Процедуры.
21.	Послушная черепашка.	1	0	1	Практика Процедуры.
22.	Черепашка путешествует. Кораблик. Птицы	1	0	1	Практика Черепашка путешествует.
23.	Черепашка путешествует. Солнце. Волны	1	0	1	Практика Черепашка путешествует.
<b>Проектная деятельность (11 часов)</b>					
24.	Проектная деятельность. Выбор темы проекта.	1	1	0	Беседа-лекция
25.	Проектная деятельность. Содержание проекта	1	0,5	0,5	Практика Разработка модели проекта
26.	Проектная деятельность. Создание объектов	1	0	1	Практика Создание объекта 1
27.	Проектная деятельность. Создание объектов	1	0	1	Практика Создание объекта 2
28.	Проектная деятельность. Создание объектов	1	0	1	Практика Создание объекта 3
29.	Подготовка к защите проекта	1	1	0	Беседа-лекция
30.	Визуализация проекта. Структура презентации	1	0,5	0,5	Практика Создание первого слайда
31.	Создание презентации. Добавление объектов	1	0	1	Практика Создание
32.	Создание презентации. Дизайн. Анимация	1	0	1	Практика Форматирование объектов слайда. Настройка анимации
33.	Создание пояснительной записки	1	0,5	0,5	Практика Создание и редактирование текстового документа
34.	Защита проекта	1	0	1	Практика
	Итого:	<b>34</b>	13,5	20,5	

**Формы и инструментарий фиксации результатов внеурочной деятельности**

0 б. – не научился

1 б. – частично научился

2 б. – в полной мере научился

Ф.И. ученика Умения							
1. соблюдать правила безопасной работы за компьютером;							
2. соблюдать порядок выполнения команд линейного алгоритма;							
3. соблюдать порядок выполнения команд циклического алгоритма;							
4. основным приемам создания проекта;							
5. выбирать масштаб моделирования;							
6. основам программирования с помощью программных блоков Лого;							
7. создавать и форматировать текстовый документ;							
8. создавать мультимедийный документ.							
9. создавать мысленный образ в процессе замысла проекта;							
10. самостоятельно решать задачи в процессе создания проекта (планирование предстоящих действий, самоконтроль, умение применять полученные знания, и т.д.);							
11. создавать программы на компьютере для исполнителя Черепашка;							
12. корректировать программы при необходимости;							
13. готовить творческие работы к защите и представлять их.							

**Нормы оценивания**

**Итого по итогам учебного года**

Базовый уровень – 13 – 19.

Повышенный уровень – 20 – 26.

Лист рефлексии (индивидуальный проект)

ФИ обучающегося \_\_\_\_\_

	Моя оценка (0 – 10 баллов)	Оценка педагога (0 - 10 баллов)
Тема моей работы		
Мне было интересно		
Я умею:		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Самостоятельно определять тему</li> <li>• Планировать свою работу</li> <li>• Применять линейный алгоритм</li> <li>• Применять циклический алгоритм</li> <li>• Работать в сети Интернет</li> <li>• Искать информацию</li> <li>• Выбирать из текста главное</li> <li>• Составлять текст</li> <li>• Делать выводы</li> <li>• Создавать и форматировать презентацию</li> <li>• Создавать и форматировать текстовый документ</li> <li>• Презентовать свою работу</li> <li>• Отвечать на вопросы</li> <li>• На выступлении чувствую себя комфортно</li> <li>• Договориться с товарищами</li> </ul>		
Доля моей самостоятельности		
Что мне не понравилось		