

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Средняя общеобразовательная школа № 24»

Приложение  
к ООП ООО

## **Рабочая программа курса внеурочной деятельности**

### **«Юный информатик»**

Направленность: общеинтеллектуальное

Уровень: ознакомительный

Возраст обучающихся: 12-13 лет (6 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 «Юный информатик» 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, линейный, разветвляющийся и циклический алгоритм);
- развитие алгоритмического мышления, развития умений составлять и записывать алгоритм для конкретного исполнителя, знакомство с языком программирования и основными конструкциями (линейная, разветвляющаяся, циклическая);
- формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в сети Интернет.

## РАЗДЕЛ 2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

### 1. Исполнители (20 часов)

#### *Теоретическая часть*

Повторение основных знаний при работе на компьютере. Команды и исполнители. Интерфейс среды Robowin. Команды движения робота. Структура программы. Линейный алгоритм. Разветвляющийся алгоритм. Циклический алгоритм (с условием, со счетчиком). Вспомогательный алгоритм.

### ***Практическая часть***

Планирование обстановки, выбор нужной команды. Составление программ с применением линейных, разветвляющихся, циклических алгоритмов. Вложенные циклы. Вспомогательный алгоритм. Проведение компьютерного эксперимента. Редактирование и сохранение программы. Создание текстового и мультимедийного документа. Поиск информации в сети Интернет.

## **2. Обработка графической информации (7 часов)**

### ***Теоретическая часть***

Назначение графического редактора GIMP. Основные элементы рабочего окна программы GIMP. Знакомство с основными панелями GIMP. Форматирование и редактирование изображений. Инструменты кисть и градиент. Понятие слоев. Инструменты для работы со слоями: перемещение, масштабирование, поворот, искривление, перспектива, зеркало.

### ***Практическая часть***

Основные функции графического редактора GIMP: создание и редактирование рисунков. Копирование и вставка изображений в буфер обмена. Создание изображения на основе буфера обмена. Изменения размеров холста. Работа со слоями. Повторение коррекции тона, освещенности и насыщенности. Создание, перемещение, удаление слоев. Режим слоя, прозрачность слоя. Коллаж. Работа со слоями.

## **3. Обработка текстовой информации (7 часов)**

### ***Теоретическая часть***

Возможности текстового процессора WORD. Окно текстового процессора WORD. Символ, слово, строка, абзац, фрагмент.

### ***Практическая часть***

Обработка текстовой информации. Редактирование текста. Работа с фрагментами текста. Форматирование текстового документа, выравнивание, шрифт, начертание. Подготовка и размещение графики. Заголовки. Главное меню документа.

### ***Виды деятельности***

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

### ***Формы проведения занятий***

1. лекция,
2. беседа,
3. практическая работа,
4. 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, растровый графический редактор.
4. Среда Кумир, Robowin.
5. Браузер.

## **РАЗДЕЛ 3. ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ**

№	Наименование разделов и тем	Всего часов	Из них:		Виды занятий
			Теория	Практика	
<b>Исполнители (20 ч.)</b>					
1.	Техника безопасности. Исполнители Кузнечик	<b>1</b>	0.5	0.5	Лекция
2.	Исполнитель Кузнечик. Решение задач «Кузнечик»	<b>1</b>	0	1	Практика

3.	Исполнитель Водолей	1	0.5	0.5	Практика
4.	Решение задач «Водолей»	1	0	1	Практика
5.	Знакомство со средой алгоритмического языка Robowin. Исполнитель.	1	1	0	Лекция, практика
6.	Исполнитель. Составление простейших программ.	1	0	1	Практика
7.	Исполнитель. Составление простейших программ.	1	0	1	Практика
8.	Составление задач и написание программ к ним. Цикл со счетчиком.	1	0.5	0.5	Беседа, практика
9.	Составление задач и написание программ к ним. Цикл со счетчиком.	1	0	1	Практика
10.	Цикл с условием	1	0.5	0.5	Беседа, практика
11.	Цикл с условием	1	0	1	Практика
12.	Разветвляющийся алгоритм	1	0.5	0.5	Беседа, практика
13.	Использование алгоритмических конструкций. Ветвление и цикл	1	0	1	Практика
14.	Использование алгоритмических конструкций. Ветвление и цикл	1	0.5	0.5	Беседа, практика
15.	Ветвление и цикл (1)	1	0	1	Практика
16.	Вспомогательный алгоритм	1	0.5	0.5	Беседа, практика
17.	Вспомогательный алгоритм	1	0	1	Практика
18.	Создание проекта	1	0.5	0.5	Беседа, практика
19.	Создание проекта	1	0	1	Практика
20.	Представление проекта	1	0	1	Практика
<b>Обработка графической информации (7 часов)</b>					
21.	Знакомство с графическими редактором Gimp.	1	0.5	0.5	Беседа, практика
22.	Создаём простейшие рисунки.	1	0	1	Практика
23.	Использование - поворота, копирования частей изображения для создания объектов.	1	0, 5	0, 5	Беседа, практика
24.	Цветной ластик, применение на практике. Основной, фоновый цвет.	1	0	1	Практика
25.	Создание изображений в Gimp. Работа со слоями.	1	0, 5	0, 5	Беседа, практика
26.	Создание коллажа в Gimp.	1	0.5	0.5	Беседа, практика
27.	Итоговая работа на свободную тему.	1	0	1	Практика
<b>Обработка текстовой информации (7 часов)</b>					
28.	Возможности текстового процессора WORD. Меню, панели инструментов.	1	0.5	0.5	Беседа, практика
29.	Редактирование и форматирование текста.	1	0, 5	0, 5	Беседа, практика
30.	Выбор темы проекта	1	0.5	0.5	Беседа, практика

31.	Размещение текстовой составляющей проекта	<b>1</b>	0	1	Практика
32.	Подбор и размещение графического материала	<b>1</b>	0	1	Практика
33.	Создание титульного листа. Подготовка к защите проекта	<b>1</b>	0.5	0.5	Беседа, практика
34.	Представление проекта.	<b>1</b>	0	1	Семинар
	Итого:	<b>34</b>	9	25	

**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. применять разветвляющийся алгоритм									
4. применять циклический алгоритм с известным количеством повторений									
5. применять циклический алгоритм с заранее неизвестным количеством повторений									
6. корректировать программы при необходимости									
7. самостоятельно решать задачи в процессе создания проекта (планирование предстоящих действий, самоконтроль, умение применять полученные знания, и т.д.)									
8. создавать и форматировать текстовый документ									
9. создавать гипертекстовый документ									
10. использовать основные элементы окна графического редактора									
11. создавать и редактировать изображения									
12. создавать коллаж средствами графического редактора GIMP									
13. разрабатывать и создавать проект									
14. готовить проекты к защите и представлять их.									

**Нормы оценивания**

**Итого по итогам учебного года**

Базовый уровень – 14 – 21.

Повышенный уровень – 22 – 28.



Лист рефлексии (индивидуальный проект)

ФИ обучающегося \_\_\_\_\_ Класс \_\_\_\_\_

	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 создавать структуру лабиринта</li> <li>• Сохранять лабиринт и программу на носителе</li> <li>• Планировать свою работу</li> <li>• Применять линейный алгоритм</li> <li>• Применять разветвляющийся алгоритм</li> <li>• Применять циклический алгоритм</li> <li>• Работать с Интернетом</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		