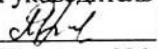



МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №5 Р.П. ЧИШМЫМУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА ЧИШМИНСКИЙ РАЙОН РЕСПУБЛИКИ БАШКОРТОСТАН

Рассмотрена и принята
на заседании ШМО
Руководитель ШМО
 М.Е. Резяпова
Протокол №1
от «17» августа 2022 г.

Согласована
Зам. директора по УВР
 Г.З. Хаммадиева
«30» «08» 2022 г.



**Календарно-тематическое планирование по внеурочной деятельности
«Занимательная информатика»
для 6 класса
Основное общее образование**

Срок реализации: 1 год

Составитель: Атнагулова Регина Ринатовна
высшая категория

2022 - 2023 учебный год

Пояснительная записка

В современном мире людям приходится иметь дело с огромными потоками самых разнообразных сведений, новостей, данных и сообщений. Учащиеся начальной школы принимают участие в научно-исследовательских конференциях, 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» в среднем звене 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 умение представить информацию окружающим.

Программа внеурочного занятия «Занимательная информатика» разработана в соответствии с требованиями федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования, утверждённого приказом Министерства образования и науки РФ.

Программа рассчитана на **35** часов в 6 классе при 1 часе в неделю.

Программа внеурочной деятельности «Занимательная информатика» построена таким образом, чтобы помочь учащимся заинтересоваться информатикой вообще и найти ответы на вопросы, с которыми им приходится сталкиваться в повседневной жизни при работе с большим объемом информации; научиться общаться с компьютером, который ничего не умеет делать, если не умеет человек.

Цель и задачи программы

Цель: Освоение инструментальных компьютерных сред для работы с информацией разного вида (тексты, изображения, анимированные изображения, схемы предметов, сочетания различных видов информации в одном информационном объекте)

Основная задача программы – способствовать формированию у школьников информационной и функциональной компетентности, развитию алгоритмического мышления. Назначение курса – помочь детям узнать основные возможности компьютера и научиться ими пользоваться в повседневной жизни, а также:

- формирование знаний о роли информационных процессов в живой природе, технике, обществе;
- формирование знаний о значении информатики и вычислительной техники в развитии общества и в изменении характера труда человека;
- формирование знаний об основных принципах работы компьютера, способах передачи информации;
- формирование знаний об основных этапах информационной технологии решения задач в широком смысле;
- формирование умений моделирования и применения его в разных предметных областях;
- формирование умений и навыков самостоятельного использования компьютера в качестве средства для решения практических задач.

Реализация этих задач будет способствовать дальнейшему формированию взгляда школьников на мир, раскрытию роли информатики в формировании естественнонаучной картины мира, развитию мышления, в том числе формированию алгоритмического стиля мышления, подготовке учеников к жизни в информационном обществе.

Особенности организации внеурочного занятия

Обучение информатике по данной программе должно проходить в компьютерном классе с использованием мультимедийного проектора, экрана, компьютеров. На каждом занятии обязательно проводится физкультминутка, за компьютером обучающиеся работают 25-30 минут, 10-15 минут теории. Во время работы за компьютером учащиеся останавливаются, и следует минутка релаксации – выполнение упражнения для глаз и кистей рук. Длительность занятия 40 минут.

Формы организации работы с детьми

- ✓ Коллективная и индивидуальная работа;
- ✓ Работа в парах;
- ✓ Практическая работа за компьютером;

Основные методы обучения

- ✓ Беседа;
- ✓ Игра: познавательная, развивающая;
- ✓ Проектная работа;
- ✓ Практическая работа;
- ✓ Наглядный.

Ожидаемые результаты программы

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

Получение обучающимися опыта работы на компьютере. На данном уровне воспитанники соблюдают:

- правила работы на компьютере;
- алгоритм построения графического объекта;
- умеют анализировать, сравнивать, обобщать информацию;
- владеют коммуникативными моделями поведения.
- об использовании методов информатики и средств ИКТ при изучении различных учебных предметов;
- об основных моделях коммуникативного поведения.

Ожидаемые эффекты программы

1. Использование полученных знаний и умений в различных видах деятельности.
2. Появление потребности в саморазвитии и реализации своих способностей.

Требования к личностным, метапредметным и предметным результатам освоения программы

Личностных результатов:

- *Определять и высказывать* под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы).
- В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, *делать выбор*, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.
- адекватная реакция в проявлениях эмоционально-оценочного отношения к миру (интересы, склонности, предпочтения);
- выражение собственного мнения, позиции; овладение культурой общения и поведения.

Метапредметных результатов :

Регулятивные УУД:

- *Определять и формулировать* цель деятельности с помощью учителя.
- *Проговаривать* последовательность действий.
- *Учиться высказывать* своё предположение (версию).
- *Учиться работать* по предложенному учителем плану.
- *Учиться отличать* верно выполненное задание от неверного.
- *Учиться совместно с учителем и другими учениками давать* эмоциональную *оценку* деятельности товарищей.
- Контроль в форме сличения способа действия и его результата с заданным эталоном;

Познавательные УУД:

- Ориентироваться в своей системе знаний: *отличать* новое от уже известного с помощью учителя.

- Перерабатывать полученную информацию: *делать выводы* в результате совместной работы всей группы.
- Перерабатывать полученную информацию: *сравнивать* и *группировать* такие математические объекты, как плоские геометрические фигуры.

Коммуникативные УУД:

- Донести свою позицию до других: *оформлять* свою мысль в устной и письменной речи (на уровне одного предложения или небольшого текста).
- *Слушать* и *понимать* речь других.
- Совместно договариваться о правилах общения и поведения в школе и следовать им.
- Учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика).

Предметных результатов:

- описывать признаки предметов и узнавать предметы по их признакам;
- выделять существенные признаки предметов;
- сравнивать между собой предметы, явления;
- обобщать, делать несложные выводы;
- классифицировать явления, предметы;
- выполнять основные операции при рисовании с помощью одной из компьютерных программ;
- сохранять созданный рисунок и вносить в него изменения
- давать определения тем или иным понятиям;
- выявлять закономерности и проводить аналогии.
- уметь создавать рисунки в программе графический редактор Paint;
- уметь проводить анализ при решении логических задач и задач на внимание;
- иметь понятие о множестве;
- уметь проводить примеры множеств предметов и располагать их в порядке расширения или в порядке сужения объёма понятий, сравнивать множества;
- уметь находить общий признак предмета и группы предметов;
- уметь конструировать фигуру из её частей;
- уметь находить истинное и ложное суждение;
- уметь классифицировать предметы по нескольким свойствам.

Содержание программы

№	Тема модуля	Количество часов
1	Наш друг - компьютер	3
2	Компьютерная графика	9
3	Создание текстов	3
4	Создание презентаций в среде PowerPoint	7
5	Основы издательской деятельности в Publisher	6
6	Знакомство со средой алгоритмического языка Кумир	7
Итого		35

Календарно-тематическое планирование

№	Тема	Количество часов	Дата проведения				Примечание
			планируемая дата	фактическая дата	планируемая дата	фактическая дата	
			6Б класс		6В класс		
Наш друг – компьютер – 3 часа							
1.	Инструктаж по технике безопасности в кабинете информатики. Компьютерные программы	1	6.09		1.09		
2.	Операционная система. Рабочий стол. Компьютерная мышь. Клавиатура.	1	13.09		8.09		
3.	Работа с файлами и папками	1	20.09		15.09		
Компьютерная графика – 9 часов							
4.	Кодирование графической информации	1	27.09		22.09		
5.	Сравнение растровой и векторной графики	1	4.10		29.09		
6.	Простейший графический редактор	1	18.10		6.10		
7.	Знакомство с программой. Основные элементы окна	1	25.10		13.10		
8.	Использование графических примитивов	1	8.11		20.10		
9.	Применение инструментов: карандаш, ластик, кисть, палитра, линия графического редактора Paint	1	15.11		27.10		
10.	Создание рисунков. Заливка цветом. Вставка графического объекта	1	22.11		10.11		
11.	Создание рисунка на тему «Природа»	1	29.11		17.11		
12.	Создание рисунка на тему «Моя семья»	1	6.12		24.11		
Создание текстов – 3 часа							
13.	Компьютерное письмо. Текстовые редакторы. Основные операции при создании текстов: набор текста, перемещение курсора, ввод заглавных букв	1	13.12		1.12		
14.	Основные операции при создании текстов: выделение текста, вырезание, копирование и вставка текста. Выбор шрифта, размера, цвета и начертания символов	1	20.12		8.12		
15.	Создание печатного текста: поздравление «С новым годом!». Вставка картинки в текст	1	27.12		15.12		
Создание презентаций в среде PowerPoint – 7 часов							
16.	Знакомство с интерфейсом Power Point	1	17.01		22.12		

17.	Создание и дизайн слайдов. Работа с объектами в презентации	1	24.01		29.12		
18.	Создание презентации «Скакалочка»	1	31.01		12.01		
19.	Анимация в презентации	1	7.02		19.01		
20.	Создание презентации «Времена года»	1	14.02		26.01		
21.	Создание презентации на выбранную тему	1	21.02		2.02		
22.	Представление и защита презентации по выбранной теме	1	28.02		9.02		
Основы издательской деятельности в Publisher – 6 часов							
23.	Знакомство с интерфейсом Publisher	1	7.03		16.02		
24.	Ввод и редактирование текста	1	14.03		2.03		
25.	Создание открытки в Publisher	1	21.03		9.03		
26.	Создание визитки в Publisher	1	4.04		16.03		
27.	Выбор темы и создание буклета	1	11.04		23.03		
28.	Представление и защита буклета	1	18.04		6.04		
Знакомство со средой алгоритмического языка Кумир – (4) 7 часов							
29.	Исполнитель Робот. Составление простейших программ	1	25.04		13.04		
30.	Исполнитель Робот. Составление простейших программ	1	2.05		20.04		
31.	Исполнитель Черепашка	1	16.05		27.04		
32.	Исполнитель Черепашка	1	23.05		4.05		
33.	Исполнитель Чертёжник. Общие сведения. Описание команд.	1	-		11.05		
34.	Исполнитель Кузнечик. Общие сведения. Описание команд.	1	-		18.05		
35.	Итоговый урок. Подведение итогов	1	-		25.05		