



МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Министерство образования Оренбургской области
МКУ " Отдел образования администрации муниципального образования
"Новосергиевский район Оренбургской области"
МОБУ "Кутушевская СОШ"

РАССМОТРЕНО,
руководитель МО
естественно-научного
цикла


Гумирова А.А.
Протокол №1 от «28»
августа 2024 г.

СОГЛАСОВАНО
зам.руководитель по УВР


Давлетбаева З.З.
Протокол №1 от «29»
августа 2024 г.

УТВЕРЖДЕНО

директор школы

Максотов З.Я.
Приказ №96 от «30» августа
2024 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

по курсу внеурочной деятельности
«Мир компьютерной графики»

для обучающихся 5-6 классов

с. Кутуш 2024г

1. Пояснительная записка

Рабочая программа внеурочной деятельности «Мир компьютерной графики» составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта общего образования (ФГОС ООО) на основе авторской программы курса информатики для 6 классов Л.Л.Босовой, которая адаптирована к условиям внеурочной деятельности.

Рабочая программа внеурочной деятельности «Мир компьютерной графики» входит во внеурочную деятельность по общеинтеллектуальному направлению развития личности.

В программе предложен авторский подход в части структурирования учебного материала, определения последовательности его изучения, путей формирования системы знаний, умений и способов деятельности, развития, воспитания и социализации учащихся. В содержании курса «Мир информатики» для 5-6 классов основной школы акцент сделан на изучении фундаментальных основ информатики, формировании информационной культуры, развитии алгоритмического мышления, реализации общеобразовательного потенциала.

Цель :

- формирование информационной и алгоритмической культуры; формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации; развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;
- формирование представления об основных изучаемых понятиях, таких как информация;
- формирование умений формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей;
- формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами, умения соблюдать нормы информационной этики и права.

Задачи:

Предметные:

- формирование знаний о значении информатики и вычислительной техники в развитии общества и в изменении характера труда человека;
- формирование знаний об основных принципах работы компьютера;
- формирование знаний об основных этапах информационной технологии решения задач в широком смысле;
- формирование умений моделирования и применения компьютера в разных предметных областях;

Метапредметные:

- развивать алгоритмическое, операциональное и критическое мышление,
- развивать творческое воображение,
- развивать умение работать в среде Интернет со справочной литературой,
- развивать умение и навыки самостоятельного использования компьютера в качестве средства для решения практических задач;

- развивать наблюдательность,
- развивать умение и навыки работы над проектами по разным школьным дисциплинам
- воспитывать элементы алгоритмической культуры, планирования своей деятельности,
- воспитывать интерес познания нового, умения анализировать, догадываться, рассуждать, доказывать, умения решать учебную задачу творчески
- социальная адаптация обучающихся.

2.1 ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ

Личностные результаты – это сформировавшаяся в образовательном процессе система ценностных отношений учащихся к себе, другим участникам образовательного процесса, самому образовательному процессу, объектам познания, результатам образовательной деятельности. Основными личностными результатами, формируемыми при изучении информатики в основной школе, являются:

- 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.

Метапредметные результаты – освоенные обучающимися на базе одного, нескольких или всех учебных предметов способы деятельности, применимые как в рамках образовательного процесса, так и в других жизненных ситуациях. Основными метапредметными результатами, формируемыми при изучении информатики в основной школе, являются:

- владение общепредметными понятиями «объект», «система», «модель», «алгоритм», «исполнитель» и др.;

- владение информационно-логическими умениями: определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;

- владение умениями самостоятельно планировать пути достижения целей; соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности, определять способы действий в рамках предложенных условий, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией; оценивать правильность выполнения учебной задачи;

- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;

- владение основными универсальными умениями информационного характера: постановка и формулирование проблемы; поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска; структурирование и визуализация информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий; самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера;

- владение информационным моделированием как основным методом приобретения знаний: умение преобразовывать объект из чувственной формы в пространственно-графическую или знаково-символическую модель; умение строить разнообразные информационные структуры для описания объектов; умение «читать» таблицы, графики, диаграммы, схемы и т.д., самостоятельно перекодировать информацию из одной знаковой системы в другую; умение выбирать форму представления информации в

зависимости от стоящей задачи, проверять адекватность модели объекту и цели моделирования;

- ИКТ-компетентность – широкий спектр умений и навыков использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации, навыки создания личного информационного пространства (обращение с устройствами ИКТ; фиксация изображений и звуков; создание письменных сообщений; создание графических объектов; создание музыкальных и звуковых сообщений; создание, восприятие и использование гипермедиасообщений; коммуникация и социальное взаимодействие; поиск и организация хранения информации; анализ информации).

Предметные результаты включают в себя: освоенные обучающимися в ходе изучения учебного предмета умения специфические для данной предметной области, виды деятельности по получению нового знания в рамках учебного предмета, его преобразованию и применению в учебных, учебно-проектных и социально-проектных ситуациях, формирование научного типа мышления, научных представлений о ключевых теориях, типах и видах отношений, владение научной терминологией, ключевыми понятиями, методами и приемами. В соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом общего образования основные предметные результаты изучения информатики в основной школе отражают:

- формирование информационной и алгоритмической культуры; 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; 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 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;

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

2.2 Общая характеристика курса внеурочной деятельности.

В процессе выполнения программы используются приемы парной, групповой и самостоятельной деятельности для осуществления элементов самооценки, взаимооценки, умение работать с дополнительной литературой и выделять главное и применять полученные знания и умения в практической деятельности. Результаты освоения программы курса будут представлены в форме: созданных на заданную тему мультимедийных презентаций.

2.3 Описание места курса внеурочной деятельности.

Данный курс внеурочной деятельности реализуется в рамках образовательной программы через план внеурочной деятельности. Настоящий курс составляет 34 часов (1 час в неделю) для 5- 6 классов и состоит из 5 разделов.

2.4 Формы проведения и методы контроля деятельности

Формы проведения:

Преподавание курса предполагает использование различных педагогических методов и приёмов: лекции, беседы, самостоятельная работа в группах, викторины, ситуационные задачи, практические задачи, проектная деятельность, практическая работа и др.

Применение разнообразных форм учебно – познавательной деятельности: работа с текстом, научно – популярной литературой, разнообразными наглядными пособиями (таблицы, схемы, плакаты), интернет ресурсами, позволяет реализовывать индивидуальный и дифференцированный подход к обучению.

2.5 Программа рассчитана на 34 часа в год (1 час в неделю).

Программа разработана с учётом особенностей второй ступени общего образования, а также возрастных и психологических особенностей учащихся.

2.6 Используемый учебно – методического комплект, включая электронные ресурсы:

1. Босова Л. Л., Босова А. Ю. Информатика. Программа для основной школы : 5–6 классы. 7–9 классы. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.
2. Босова Л. Л., Босова А. Ю. Информатика: учебник для 5 класса. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.
6. Босова Л. Л., Босова А. Ю. Информатика. 5–6 классы : методическое пособие. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.
7. Босова Л. Л., Босова А. Ю. Электронное приложение к учебнику «Информатика. 5 класс».
8. Материалы авторской мастерской Л. Л. Босовой (metodist.lbz.ru/).

Интернет-ресурсы:

1. <http://www.citforum.ru/> Центр информационных технологий
2. <http://www.5ballov.ru/> Образовательный портал
3. <http://www.fio.ru/> Федерация Интернет-образования
4. <http://public.tsu.ru/> В помощь учителю информатики
5. <http://schools.keldysh.ru/sch> Виртуальный музей информатики
6. <http://www.otd.tstu.ru/direct> Сайт, посвященный информатике

3. Содержание программы «Мир информатики»

Темы, раскрывающие основное содержание программы, и число часов, отводимых на каждую тему	Основное содержание по темам	Характеристика деятельности ученика
Тема 1. Информатика вокруг нас (2 часов)	Информация и информатика. Как человек получает информацию. Виды информации по способу получения. Хранение информации. Память человека и память человечества. Носители информации. Передача информации. Источник, канал, приемник. Примеры передачи информации. Электронная почта. Код, кодирование информации. Способы кодирования информации.	<i>Аналитическая деятельность:</i> <ul style="list-style-type: none"> • приводить примеры передачи, хранения и обработки информации в деятельности человека, в живой природе, обществе, технике; • приводить примеры информационных носителей; • классифицировать информацию по способам ее восприятия человеком, по формам

	<p>Метод координат. Формы представления информации. Текст как форма представления информации. Табличная форма представления информации. Наглядные формы представления информации. Обработка информации. Разнообразие задач обработки информации. Изменение формы представления информации. Систематизация информации. Поиск информации. Получение новой информации. Преобразование информации по заданным правилам. «Черные ящики». Преобразование информации путем рассуждений. Разработка плана действий и его запись. Задачи на переливания. Задачи на переправы.</p>	<p>представления на материальных носителях; • разрабатывать план действий для решения задач на переправы, переливания и пр • <i>Практическая деятельность:</i> • кодировать и декодировать сообщения, используя простейшие коды; • работать с электронной почтой (регистрировать почтовый ящик и пересылать сообщения); • осуществлять поиск информации в сети Интернет с использованием простых запросов (по одному признаку); • вычислять значения арифметических выражений с помощью программы Калькулятор; • преобразовывать информацию по заданным правилам и путем рассуждений; • решать задачи на переливания, переправы и пр. в соответствующих программных средах</p>
<p>Тема 2. Компьютер (8 часов)</p>	<p>Компьютер — универсальная машина для работы с информацией. Техника безопасности и организация рабочего места. Основные устройства компьютера, в том числе устройства для ввода информации (текста, звука, изображения) в компьютер. 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 компоненты. Диалоговые окна. Основные элементы управления, имеющиеся в диалоговых окнах. Ввод информации в память компьютера. Клавиатура. Группы клавиш. Основная позиция пальцев на клавиатуре</p>	<p><i>Аналитическая деятельность:</i> • выделять аппаратное и программное обеспечение компьютера; • анализировать устройства компьютера с точки зрения организации процедур ввода, хранения, обработки, вывода и передачи информации; • определять технические средства, с помощью которых может быть реализован ввод информации (текста, звука, изображения) в компьютер. <i>Практическая деятельность:</i> • выбирать и запускать нужную программу; • работать с основными элементами пользовательского интерфейса: использовать меню, обращаться за справкой, работать с окнами (изменять размеры и перемещать окна, реагировать на диалоговые окна);</p>

		<ul style="list-style-type: none"> • вводить информацию в компьютер с помощью клавиатуры (приемы квалифицированного клавиатурного письма), мыши и других технических средств; • создавать, переименовывать, перемещать, копировать и удалять файлы; • соблюдать требования к организации компьютерного рабочего места, требования безопасности и гигиены при работе со средствами ИКТ
<p>Тема 3. Подготовка текстов на компьютере (8 часов)</p>	<p>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, между-строчный интервал и др.). Создание и форматирование списков. Вставка в документ таблицы, ее форматирование и заполнение данными</p>	<p><i>Аналитическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • соотносить этапы (ввод, редактирование, форматирование) создания текстового документа и возможности текстового процессора по их реализации; • определять инструменты текстового редактора для выполнения базовых операций по созданию текстовых документов. <p><i>Практическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • создавать несложные текстовые документы на родном и иностранном языках; • выделять, перемещать и удалять фрагменты текста; создавать тексты с повторяющимися фрагментами; • осуществлять орфографический контроль в текстовом документе с помощью средств текстового процессора; • оформлять текст в соответствии с заданными требованиями к шрифту, его начертанию, размеру и цвету, к выравниванию текста; • создавать и форматировать списки; • создавать, форматировать и заполнять данными таблицы
<p>Тема 4. Компьютерная графика (3 часа)</p>	<p>Компьютерная графика. Простейший графический редактор. Инструменты графического редактора. Инструменты создания простейших графических объектов.</p>	<p><i>Аналитическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • выделять в сложных графических объектах простые (графические примитивы); • планировать работу по

	<p>Исправление ошибок и внесение изменений. Работа с фрагментами: удаление, перемещение, копирование. Преобразование фрагментов. Устройства ввода графической информации</p>	<p>конструированию сложных графических объектов из простых;</p> <ul style="list-style-type: none"> • определять инструменты графического редактора для выполнения базовых операций по созданию изображений; <p><i>Практическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • использовать простейший (растровый и/ или векторный) графический редактор для создания и редактирования изображений; • создавать сложные графические объекты с повторяющимися и /или преобразованными фрагментами
<p>Тема 5. Обработка информации. Мультимедиа (13 часа)</p>	<p>Мультимедийная презентация. Описание последовательно развивающихся событий (сюжет). Анимация. Возможности настройки анимации в редакторе презентаций. Создание эффекта движения с помощью смены последовательности рисунков</p>	<p><i>Аналитическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • планировать последовательность событий на заданную тему; • подбирать иллюстративный материал, соответствующий замыслу создаваемого мультимедийного объекта. <p><i>Практическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • использовать редактор презентаций или иное программное средство для создания анимации по имеющемуся сюжету; • создавать на заданную тему мультимедийную презентацию

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ МАТЕРИАЛА

№ п/п	Раздел	Количество часов
1	Раздел 1. Информатика вокруг нас	2
2	Раздел 2. Компьютер	8
3	Раздел 3. Подготовка текстов на компьютере	8
4	Раздел 4. Компьютерная графика	3
5	Раздел 5. Обработка информации. Мультимедиа	13
	ИТОГО:	34

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ П/П	Дата		Тема урока	Система контроля
	ПЛАН	ФАКТ		
Раздел 1. Информация вокруг нас (2 часа)				
1			Цели изучения курса информатики. Техника безопасности и организация рабочего места.	Введение, с.3-6.
2			Информация вокруг нас.	§ 1, с.5-9, 13-15, №7 (с.9)
Раздел 2. Компьютер (8 часов)				
3			Компьютер — универсальная машина для работы с информацией	§ 2, с.10-13, №9 (с.16)
4			Ввод информации в память компьютера. Вспоминаем клавиатуру	§ 3, с.17-23
5			Управление компьютером. Вспоминаем приемы управления компьютером	§4, с.25-32, №2 (с.33)
6			Хранение информации. Создаем и сохраняем файлы	§5, с.35-39
7			Передача информации	§6 (1), с.41-42
8			Электронная почта. Работаем с электронной почтой	§ 6 (2), с.43, № 8 с.45
9			В мире кодов. Способы кодирования информации	§ 7 (1, 2), с.46-49, №3 с.53
10			Метод координат	§ 7 (3), с.50-52, №10,11 с.54
Раздел 3. Подготовка текстов на компьютере (8 часов)				
11			Текст как форма представления информации. Компьютер — основной инструмент подготовки текстов	§ 8 (1, 2), с.55-57
12			Основные объекты текстового документа. Вводим текст	§ 8 (3), с.58-59
13			Редактирование текста. Редактируем текст	§ 8 (4), с.59-60, №3 с.63

14			Текстовый фрагмент и операции с ним. Работаем с фрагментами текста	Повт. §8(1-4), №14 с.63
15			Форматирование текста. Форматируем текст	§ 8 (5), с.61-62, №15 с.63
16			Представление информации в форме таблиц. Создаем простые таблицы (задания 1 и 2)	§ 9 (1), с.64-66, №3 с.68
17			Табличное решение логических задач. Создаем простые таблицы (задания 3 и 4)	§ 9 (2), с.66-68, №4 с.68
18			Разнообразие наглядных форм представления информации. Диаграммы. Строим диаграммы	§ 10 (1,2), с.69-71, №2,3 с.73. § 10 (3), с.71-73, №6 с.73
Раздел 4. Компьютерная графика (3 часа)				
19			Компьютерная графика. Изучаем инструменты графического редактора	§ 11 (1), с.74-78, №2 с.82
20			Преобразование графических изображений Работаем с графическими фрагментами	§ 11 (2), с.78-81
21			Создание графических изображений. Планируем работу в графическом редакторе	Повт. §11
Раздел 5. Обработка информации (12 часов)				
22			Разнообразие задач обработки информации. Систематизация информации	§ 12 (1,2), с.83-85
23			Списки— способ упорядочения информации. Создаем списки	Повт. § 12 (1,2), №5 с.95
24			Поиск информации. Ищем информацию в сети Интернет»	§ 12 (3), с.85-86
25			Кодирование как изменение формы представления информации	§ 12 (4), с.86
26			Преобразование информации по заданным правилам. Вычисления с помощью программы Калькулятор	§ 12 (5), с.87-88
27			Преобразование информации путем рассуждений	§ 12 (6), с.88-90, №8,9 с.95

28			Разработка плана действий. Задачи о переправах	§ 12 (7), с.90-93, №18 с.98
29			Табличная форма записи плана действий. Задачи о переливаниях	Повт. § 12 (7), №11, 16 с.96
30			Создание движущихся изображений. Создаем анимацию (задание 1)	§ 12 (8), с.93-94
31			Создание анимации по собственному замыслу. Создаем анимацию (задание 2)	Повт§ 12 (8), №21 с.98
32			Выполнение итогового мини-проекта. Создаем слайд- шоу	Повт.§1-4
33			Выполнение итогового мини-проекта. Создаем слайд- шоу	Повт.§1-4
34			Выполнение итогового мини-проекта. Создаем слайд- шоу	
Итого: 34 часа				