

государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области
средняя общеобразовательная школа «Образовательный центр «Южный город»
пос. Придорожный муниципального района Волжский Самарской области

«ПРОВЕРЕНО»

Заместитель директора по НМР

Балькина /Е.А. Балькина

«01» 09 2017г.

«УТВЕРЖДАЮ»

Директор ГБОУ СОШ «ОЦ

«Южный город» Пос. Придорожный

Кильдюшкин В.М. Кильдюшкин

Приказ № 106/4 от

«01» 09 2017г.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА по внеурочной деятельности

Наименование курса

Я и мой компьютер

Уровень, класс

Основное общее образование,
6 класс

Количество часов по учебному
плану

- в неделю 1 ч

- в год 34 ч

Программа разработана

Рябцева А.А.

«РАССМОТРЕНО»

на заседании кафедры

Председатель _____

Протокол № 1 от «01» 09 2017 г

Рабочая программа внеурочной деятельности «Я и мой компьютер» для 6 классов

Содержание

1. Пояснительная записка
2. Общая характеристика учебного предмета
3. Содержание изучаемого предмета
4. Планируемые результаты изучения учебного предмета
5. Календарно-тематическое планирование

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа по курсу «ИНФОРМАТИК» в рамках внеурочной деятельности по предмету «Информатика и ИКТ» разработана на основе требований к результатам освоения основной образовательной программы основного общего образования и обеспечивает достижение планируемых результатов освоения ООП (личностных, метапредметных, предметных).

Рабочая программа курса «Информатик» входит во внеурочную деятельность по общеинтеллектуальному направлению развития личности.

Программа внеурочной деятельности составлена на основе:

Федерального компонента государственного стандарта;

Авторской программы курса информатики для 5-6 классов Л.Л.Босовой, которая адаптирована к условиям внеурочной деятельности.

Программа составлена в соответствии с Законом Российской Федерации «Об образовании», Федеральным государственным образовательным стандартом второго поколения, Концепции модернизации дополнительного образования детей Российской Федерации, письма Министерства образования РФ от 02.04.2002 №13-51-28/13 «О повышении воспитательного потенциала общеобразовательного процесса в образовательных учреждениях».

Согласно базисному учебному плану, ФГОС изучение предмета «Информатика и ИКТ» предполагается в 7 – 11 классах, но за счет регионального компонента и компонента образовательного учреждения его изучение рекомендуется как в начальной школе, так и в 6 классах в рамках курса по выбору. Поэтому, данная рабочая программа внеурочной деятельности «Я и мой компьютер» предназначена для учащихся 6 классов.

Пропедевтический этап обучения информатике и ИКТ в 5-6 классах является наиболее благоприятным этапом для формирования инструментальных (операциональных) личностных ресурсов, благодаря чему он может стать ключевым плацдармом всего школьного образования для формирования метапредметных образовательных результатов – освоенных обучающимися на базе одного, нескольких или всех учебных предметов, способов деятельности, применимых как в рамках образовательного процесса, так и в реальных жизненных ситуациях.

Программа рассчитана на 35 ч в год (1 час в неделю).

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

Цели:

- 1) формирование у учащихся умения владеть компьютером, использовать его для оформления результатов своей деятельности и решения практических задач;
- 2) подготовка учащихся к активной полноценной жизни и работе в условиях технологически развитого общества;
- 3) раскрытие основных возможностей, приемов и методов обработки информации разной структуры с помощью офисных программ.

Задачи:

- 1) формирование знаний о значении информатики и вычислительной техники в развитии общества и в изменении характера труда человека;
- 2) формирование знаний об основных принципах работы компьютера;
- 3) формирование знаний об основных этапах информационной технологии решения задач в широком смысле;
- 4) формирование умений моделирования и применения компьютера в разных предметных областях;
- 5) формирование умений и навыков самостоятельного использования компьютера в качестве средства для решения практических задач;
- 6) формирование умений и навыков работы над проектами по разным школьным дисциплинам.

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

Изучение информационных технологий в 5 классах является неотъемлемой частью современного общего образования и направлено на формирование у подрастающего поколения нового целостного миропонимания и информационного мировоззрения, понимания компьютера как современного средства обработки информации.

Содержание программы направлено на воспитание интереса познания нового, развитию наблюдательности, умения анализировать, догадываться, рассуждать, доказывать, умения решать учебную задачу творчески. Содержание может быть использовано для показа учащимся возможностей применения тех знаний и умений, которыми они овладевают на занятиях.

СОДЕРЖАНИЕ ИЗУЧАЕМОГО ПРЕДМЕТА

№ раздела	Название раздела	Количество часов
1	Введение	1 ч
2	Объекты и системы	2 ч
3	Понятие об информации	7 ч

4	Графический редактор	5 ч
5	Информационные процессы	3 ч
6	Технологии обработки числовых данных. Изучение электронных таблиц MS Excel	6 ч
7	Основные приемы программирования	10 ч
	Итого:	34 ч

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ИЗУЧЕНИЯ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

Личностные результаты:

- 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:

- 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, такими как 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.

Предметные результаты:

- 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, алгоритм, модель, и их свойствах;
- развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе; развитие умений составлять и записывать алгоритм для конкретного исполнителя; формирование знаний об алгоритмических конструкциях, логических значениях и операциях; знакомство с одним из языков программирования;
- 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.

Календарно-тематическое планирование внеурочной деятельности «Я и мой компьютер» 6 класс

№ п/п	№ урока в теме	Содержание учебного материала (тема урока)	Вид деятельности
Введение (1 ч)			
1	1	Цели изучения курса «Информатика». Информация вокруг нас. Техника безопасности и организация рабочего места.	
Объекты и системы (2 ч)			
2	1	Компьютерные объекты.	Практическая работа №1 «Работаем с основными объектами операционной системы».
3	2	Файлы и папки. Размер файла.	Практическая работа №2 «Работаем с объектами файловой системы».
Понятие об информации (7 ч)			
4	1	Информация, информационные процессы: получение, хранение, обработка и передача сообщений	Практическая работа № 3 «Работа в среде клавиатурного тренажера «Руки солиста»»
5	2	Текст как форма представления информации. Компьютер – основной инструмент подготовки текстов.	Практическая работа № 4 «Вспомогательный интерфейс программы Microsoft Office Word»
6	3	Редактирование и форматирование текста	Практическая работа № 5 «Работаем с фрагментами текста»
7	4	Списки – способ упорядочивания информации. Газетные колонки, поиск и замена слов.	Практическая работа № 6 «Создаём списки» Практическая работа № 7 «Осуществление поиска и замен слов в документе»
8	5	Редактор формул.	Практическая работа № 8 «Работа с формулами, символами»
9	5	Представление информации в форме таблиц. Структура таблицы	Практическая работа № 9 «Создаём простые таблицы»
10	7	Итоговая работа-создание документа.	Практическая работа № 10
: Графический редактор (5 ч)			
11	1	Графический редактор Gimp	Практическая работа № 11 «Изучаем инструменты графического редактора»

12	Создание простых графических объектов.	Практическая работа № 12 «Создание простых графических объектов»
13	Создание простых графических изображений.	Практическая работа № 13 «Создание простого графического изображения»
14	Редактирование графических изображений.	Практическая работа № 14 «Добавление текстовых надписей к графическому изображению»
15	Мини-проект № 2.	Практическая работа № 15 «Рисуем поздравительную открытку»
Информационные процессы (3 ч)		
16	Создание презентации с использованием готовых шаблонов, подбор иллюстративного материала, создание текста слайда.	Практическая работа № 16 «Создание презентации с использованием готовых шаблонов на тему: История развития носителей информации»
17	Настройка анимации	Практическая работа № 17 «Настройка анимации к имеющейся презентации»
18	Устное выступление, сопровождаемое презентацией на проекционном экране	Защита работы
Технологии обработки числовых данных. Изучение электронных таблиц MS Excel (6 ч)		
19	Знакомство с электронными таблицами MS Excel.	Практическая работа № 18 «Знакомство с электронными таблицами»
20	Редактирование и форматирование таблиц.	Практическая работа № 19 «Редактирование и форматирование таблиц»
21	Использование формул.	Практическая работа № 20 «Использование формул»
22	Логические функции.	Практическая работа № 21 «Логические функции»
23	Фильтрация и сортировка данных.	Практическая работа № 22 «Фильтрация и сортировка данных»
24	Абсолютная и относительная адресация.	Практическая работа № 23 «Абсолютная и относительная адресация»
Основные приемы программирования (10 ч)		
25	Изучение объектов Скретч	Практическая работа № 24 «Объекты Скретч»

26	2	Основные базовые алгоритмические конструкции и их реализация в среде исполнителя Скретч	Практическая работа № 25 «Базовые алгоритмические конструкции»
27	3	Ветвления.	Проект «Ручная черепашка»
28	4	Циклы.	Проект «Неутомимая черепашка»
29	5	Переменная и её использование.	Проект «Калькулятор»
30	6	Функция случайных чисел. Дизайн проекта.	Проект «Игра Угадай число»
31	7	Работа с проектом.	Разработка и создание компьютерной игры с использованием заранее подготовленных материалов.
32	8	Тестирование и отладка проекта	Групповая проверка созданной игры Устранение ошибок.
33	9	Защита проекта.	