**Компьютер и я (5 - 6 классы) – аннотация к курсу внеурочной деятельности**

Рабочая программа разработана на основе примерной программы основного общего образования по информатике с учетом авторских материалов Н.Д. Угриновича,

является составной частью основной образовательной программы ООО, составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта ООО. Разработана на основе документов:

Положения о внеурочной деятельности Мининской СОШ филиала МАОУ Исетской СОШ №1

С учетом реализации Программы воспитания,

Учебного плана МАОУ Исетской СОШ №1.

Учебный план (количество часов)

в 5 классе - 34 часа в год;

в 6 классе - 34 часа в год.

**Цели:**

• формирование у учащихся умения владеть компьютером, использовать его для оформления результатов своей деятельности и решения практических задач;

• подготовка учащихся к активной полноценной жизни и работе в условиях технологически развитого общества;

• раскрытие основных возможностей, приемов и методов обработки информации разной структуры с помощью офисных программ.

**Задачи:**

формирование знаний о значении информатики и вычислительной техники в развитии общества и в изменении характера труда человека;

• формирование умений моделирования и применения компьютера в разных предметных областях;

• формирование умений и навыков самостоятельного использования компьютера в качестве средства для решения практических задач;

• формирование умений и навыков работы над проектами по разным школьным дисциплинам.

1. **Содержание учебного курса внеурочной деятельности**

**I. Компьютерная графика (18 часов).**

Роль компьютерной графики в жизни современного человека. Растровая графика. Форматы графических файлов. Интерфейс и основные возможности растрового графического редактора Paint. Создание, редактирование и сохранение растровых изображений.

Практические работы:

* Практическая работа № 1 «Интерфейс графического редактора Paint. Форматы графических файлов».
* Практическая работа № 2 «Инструменты графического редактора Paint».
* Практическая работа № 3 «Сборка рисунка из деталей».
* Практическая работа № 4 «Создание рисунка "Открытка на праздник"».
* Практическая работа № 5 «Построение изображений с помощью Shift».
* Практическая работа № 6 «Создание рисунка "Кубик"».
* Практическая работа № 7 «Создание рисунка "Узор из кружков"».
* Практическая работа № 8 «Создание рисунка из пикселей "Акула"».
* Практическая работа № 9 «Создание рисунка "Новогодняя ёлочка"»
* Практическая работа № 10 «Создание рисунка "Ветка рябины"».

В результате изучения данного раздела учащиеся должны

Знать/понимать:

* назначение растровой графики;
* форматы графических файлов;
* основные возможности и инструменты графического редактора Paint.

Уметь:

* сохранять графическое изображение в различных форматах;
* создавать и редактировать изображения в растровом графическом редакторе Paint;

**II. Текстовый редактор (16 часов)**

Создание документов в текстовых редакторах. Ввод, редактирование и сохранение текстового документа. Форматирование текстового документа. Форматирование символов, абзацев, создание списков, колонтитулов, колонок. Работа с таблицами в текстовом редакторе. Работа с встроенными графическими примитивами в текстовом редакторе.

Практические работы:

* Практическая работа № 1 «Интерфейс текстового редактора Word».
* Практическая работа № 2 «Работа на клавиатурном тренажёре».
* Практическая работа № 3 «Ввод и редактирование текста».
* Практическая работа № 4 «Форматирование текста: атрибуты шрифта».
* Практическая работа № 5 «Форматирование текста: заливка».
* Практическая работа № 6 «Форматирование текста: атрибуты абзаца»
* Практическая работа № 7 «Создание, редактирование и форматирование списков».
* Практическая работа № 8 «Форматирование страницы: заливка, подложка, обрамление».
* Практическая работа № 9 «Колонтитулы, вставка специальных символов»
* Практическая работа № 10 «Колонки»
* Практическая работа № 11 «Создание таблиц».
* Практическая работа № 12 «Редактирование таблиц»
* Практическая работа № 13 «Форматирование таблиц».
* Практическая работа № 14 «Работа со встроенными графическими примитивами»

В результате изучения данного раздела учащиеся должны

Знать/понимать:

* понятие текстового редактора, виды редакторов
* принципы создания и редактирования текстовых документов
* способы форматирования текстовых документов: шрифта, абзаца, страницы
* принципы создания, редактирования и форматирования таблиц

Уметь:

* создавать, редактировать и сохранять текстовые документы
* форматировать текстовые документы и их составляющие: шрифт, абзац
* оформлять документы особыми способами: колонтитулы, списки, колонки
* создавать, редактировать и форматировать таблицы
* создавать изображения в текстовом редакторе с помощью встроенных графических примитивов

**III. Мультимедийные интерактивные презентации (16 часов)**

Роль мультимедийных интерактивных презентаций в жизни современного человека. Создание, редактирование, форматирование и сохранение компьютерной презентации. Работа с анимацией в презентации. Вставка изображений, звука и видео в презентацию. Управление презентацией с помощью гиперссылок.

Практические работы:

* Практическая работа № 1 «Интерфейс программы PowerPoint».
* Практическая работа № 2 «Ввод информации в презентацию. Знакомство с шаблонами».
* Практическая работа № 3 «Художественное оформление презентации. Вставка изображений».
* Практическая работа № 4 «Анимация в презентации».
* Практическая работа № 5 «Управление презентацией с помощью гиперссылок».
* Практическая работа № 6 «Вставка звука в презентацию»
* Практическая работа № 7 «Вставка видео в презентацию».
* Практическая работа № 8 «Проект "Прыгающий мячик"».
* Практическая работа № 9 «Проект "Солнечная система"»
* Практическая работа № 10 «Проект "Рождественская ёлочка"»

В результате изучения данного раздела учащиеся должны

Знать/понимать:

* роль и назначение компьютерной презентации;
* принципы создания, редактирования и форматирования презентации;
* способы установки изображения, звука и видео в презентацию;
* принципы создания гиперссылок.

Уметь:

* создавать, редактировать и форматировать компьютерные презентации;
* устанавливать в презентацию изображения, звук и видео;
* создавать управляющие кнопки и гиперссылки;
* работать с анимацией.

**IV. Программирование в Scratch (18 часов)**

Введение в программирование. Интерфейс программы Scratch. Назначение понятий скрипт и спрайт, смена костюма. Создание скриптов для одного и нескольких спрайтов. Работа со встроенными скриптами.

Практические работы:

* Практическая работа № 1 «Интерфейс программы Scratch».
* Практическая работа № 2 «Создание скрипта для спрайта "Кот"».
* Практическая работа № 3 «Знакомство с разнообразием спрайтов в программе».
* Практическая работа № 4 «Создание скрипта для 2 спрайтов».
* Практическая работа № 5 «Создание скриптов для нескольких спрайтов».
* Практическая работа № 6 «Проект "Карандаш"»
* Практическая работа № 7 «Разработка компьютерной игры».
* Практическая работа № 8 «Проект "Фортепиано"».
* Практическая работа № 9 «Проект "Мультфильм" или "Компьютерная игра"»

В результате изучения данного раздела учащиеся должны

Знать/понимать:

* роль и назначение программирования;
* определение алгоритм и исполнитель
* принципы создания скрипта;

Уметь:

* создавать и редактировать скрипты для спрайтов;
* запускать программу на выполнение;
* производить поиск и отладку ошибок;
* создавать скрипты для выполнения несколькими спрайтами одновременно.

Используются формы работы: практические работы, беседы, проектная деятельность.

1. **Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности**

**Личностные образовательные результаты:**

1. широкие познавательные интересы, инициатива и любознательность, мотивы познания и творчества; готовность и способность учащихся к саморазвитию и реализации творческого потенциала в духовной и предметно-продуктивной деятельности за счет развития их образного, алгоритмического и логического мышления;
2. готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ;
3. интерес к информатике и ИКТ, стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;
4. основы информационного мировоззрения – научного взгляда на область информационных процессов в живой природе, обществе, технике как одну из важнейших областей современной действительности;
5. способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом и личными смыслами, понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества;
6. готовность к самостоятельным поступкам и действиям, принятию ответственности за их результаты; готовность к осуществлению индивидуальной и коллективной информационной деятельности;
7. способность к избирательному отношению к получаемой информации за счет умений ее анализа и критичного оценивания; ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;
8. развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;
9. способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

**Метапредметные образовательные результаты:**

1. уверенная ориентация учащихся в различных предметных областях за счет осознанного использования при изучении школьных дисциплин таких общепредметных понятий как «объект», «система», «модель», «алгоритм» и др.;
2. владение основными общеучебными умениями информационно-логического характера: анализ объектов и ситуаций; синтез как составление целого из частей и самостоятельное достраивание недостающих компонентов; выбор оснований и критериев для сравнения, классификации объектов; обобщение и сравнение данных; подведение под понятие, выведение следствий; установление причинно-следственных связей; построение логических цепочек рассуждений и т.д.,
3. владение умениями организации собственной учебной деятельности, включающими: целеполагание как постановку учебной задачи на основе соотнесения того, что уже известно, и того, что требуется установить; планирование – определение последовательности промежуточных целей с учетом конечного результата, разбиение задачи на подзадачи, разработка последовательности и структуры действий, необходимых для достижения цели при помощи фиксированного набора средств; прогнозирование – предвосхищение результата; контроль – интерпретация полученного результата, его соотнесение с имеющимися данными с целью установления соответствия или несоответствия (обнаружения ошибки); коррекция – внесение необходимых дополнений и корректив в план действий в случае обнаружения ошибки; оценка – осознание учащимся того, насколько качественно им решена учебно-познавательная задача;
4. 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;
5. широкий спектр умений и навыков использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации (работа с текстом, гипертекстом, звуком и графикой в среде соответствующих редакторов; поиск, передача и размещение информации в компьютерных сетях), навыки создания личного информационного пространства;
6. владение базовыми навыками исследовательской деятельности, выполнения творческих проектов; владение способами и методами освоения новых инструментальных средств;
7. владение основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми: умение правильно, четко и однозначно сформулировать мысль в понятной собеседнику форме; умение осуществлять в коллективе совместную информационную деятельность, в частности при выполнении проекта; умение выступать перед аудиторией, представляя ей результаты своей работы с помощью средств ИКТ; использование коммуникационных технологий в учебной деятельности и повседневной жизни.

**Предметные образовательные результаты**

в сфере познавательной деятельности:

1. освоение основных понятий и методов информатики;
2. выделение основных информационных процессов в реальных ситуациях, нахождение сходства и различия протекания информационных процессов в различных системах;
3. выбор языка представления информации в соответствии с поставленной целью, определение внешней и внутренней формы представления информации, отвечающей данной задаче диалоговой или автоматической обработки информации (таблицы, схемы, графы, диаграммы);
4. преобразование информации из одной формы представления в другую без потери её смысла и полноты;
5. решение задач из разных сфер человеческой деятельности с применением средств информационных технологий;

в сфере ценностно-ориентационной деятельности:

1. понимание роли информационных процессов как фундаментальной реальности окружающего мира и определяющего компонента современной информационной цивилизации;
2. следование нормам жизни и труда в условиях информационной цивилизации;
3. авторское право и интеллектуальная собственность; юридические аспекты и проблемы использования ИКТ в быту, учебном процессе, трудовой деятельности;

в сфере коммуникативной деятельности:

1. получение представления о возможностях получения и передачи информации с помощью электронных средств связи, о важнейших характеристиках каналов связи;
2. овладение навыками использования основных средств телекоммуникаций, формирования запроса на поиск информации в Интернете с помощью программ навигации (браузеров) и поисковых программ;
3. соблюдение норм этикета, российских и международных законов при передаче информации по телекоммуникационным каналам.

в сфере трудовой деятельности:

1. рациональное использование распространённых технических средств информационных технологий для решения общепользовательских задач и задач учебного процесса, усовершенствование навыков полученных в начальной школе;
2. выбор средств информационных технологий для решения поставленной задачи;
3. использование текстовых редакторов для создания и оформления текстовых документов (форматирование, сохранение, копирование фрагментов и пр.), усовершенствование навыков, полученных в начальной школе;
4. создание и редактирование рисунков, чертежей, усовершенствование навыков, полученных в начальной школе;
5. приобретение опыта создания и преобразования информации различного вида, в том числе с помощью компьютера.

в сфере эстетической деятельности:

1. знакомство с эстетически-значимыми компьютерными моделями из различных образовательных областей и средствами их создания;
2. приобретение опыта создания эстетически значимых объектов с помощью возможностей средств информационных технологий (графических, цветовых, звуковых, анимационных).

в сфере охраны здоровья:

1. понимание особенностей работы со средствами информатизации, их влияния на здоровье человека, владение профилактическими мерами при работе с этими средствами;
2. соблюдение требований безопасности и гигиены в работе с компьютером и другими средствами информационных технологий.