

«Согласовано»

Заведующая отделением
естественных
и математических наук

И.И.Журавкова
Протокол № 1 от
« » августа 2018 г.

«Согласовано»

Заместитель директора
по НМР МБОУ «Гимназия №1»
г. Ангарска

А.Г. Бердников.
« » августа 2018 г.

«Утверждаю»

Директор
МБОУ «Гимназия №1»
г. Ангарска

Л.В. Раевская
Приказ №
от « » августа 2018 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА по внеурочной деятельности

«Загадки информатики»

Щербакова Ирина Сергеевна
учитель информатики высшей квалификационной категории

5 класс

2018-2019 учебный год

Рабочая программа разработана на основе требований к результатам освоения программы по внеурочной деятельности «Загадки информатики» с учетом программ, включенных в её структуру.

1. Планируемые результаты освоения учебного предмета

Личностные результаты:

- ответственно относиться к учению, иметь представление об информации как важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества; понимание роли информационных процессов в современном мире;
- ответственно и доброжелательно относиться к мнению других людей: преподавателей, родителей, одноклассников, гимназистов и т.д.;
- овладеть методами коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста, взрослыми в процессе изучения информатики;
- принять ценности здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

Метапредметные результаты:

- владеть умениями организации собственной учебной деятельности, включающими: целеполагание как постановку учебной задачи на основе соотнесения того, что уже известно, и того, что требуется установить;
- планировать – 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;

- контролировать – интерпретировать полученный результат, соотнести с имеющимися данными с целью установления соответствия или несоответствия (обнаружения ошибки);
- корректировать – вносить необходимые дополнения и корректив в план действий в случае обнаружения ошибки; оценка – осознание учащимся того, насколько качественно им решена учебно-познавательная задача;
- искать и выделять необходимую информацию, применять методы информационного поиска.

Предметные результаты:

Ученик научится:

- различать содержание основных понятий предмета: информатика, информация, информационный процесс, информационная система, информационная модель и др.;
- различать виды информации по способам ее восприятия человеком и по способам ее представления на материальных носителях;
- приводить примеры информационных процессов – процессов, связанные с хранением, преобразованием и передачей данных – в живой природе и технике
- узнает о назначении основных компонентов компьютера (процессора, оперативной памяти, внешней энергонезависимой памяти, устройств ввода-вывода);
- кодировать и декодировать тексты по заданной кодовой таблице
- оперировать понятиями, связанными с передачей данных (источник и приемник данных: канал связи, скорость передачи данных по каналу связи, пропускная способность канала связи);
- использовать основные способы графического представления числовой информации, (графики, диаграммы).

- составлять алгоритмы для решения учебных задач различных типов;
- выражать алгоритм решения задачи различными способами (словесным, графическим);
- определять наиболее оптимальный способ выражения алгоритма для решения конкретных задач (словесный, графический);
- определять результат выполнения заданного алгоритма или его фрагмента;
- классифицировать файлы по типу и иным параметрам;
- выполнять основные операции с файлами (создавать, сохранять, редактировать, удалять).

Ученик получит возможность:

- познакомиться с тем, как информация (данные) представляется в современных компьютерах и робототехнических системах;
- овладеть навыками работы с компьютером; знаниями, умениями и навыками, достаточными для работы с различными видами программных систем и интернет-сервисов (файловые менеджеры, текстовые и графические редакторы);
- овладеть приемами безопасной организации своего личного пространства данных с использованием индивидуальных накопителей данных, интернет-сервисов и т. п.;
- овладеть основами соблюдения норм информационной этики и права;
- практиковаться в использовании основных видов прикладного программного обеспечения (редакторы текстов и графики);
- узнать о структуре современных компьютеров и назначении их элементов.

2. Содержание учебного предмета

1. Компьютер для начинающих

Информация и информатика. Как устроен компьютер. Техника безопасности и организация рабочего места. Ввод информации в память компьютера. Клавиатура. Группы клавиш. Основная позиция пальцев на клавиатуре. Программы и файлы. Рабочий стол. Управление компьютером с помощью мыши. Главное меню. Запуск программ. Управление компьютером с помощью меню.

Компьютерный практикум:

Работа 1. «Вспоминаем клавиатуру»

Работа 2. «Вспоминаем приёмы управления компьютером»

Работа 3. «Создаём и сохраняем файлы»

Работа 4. «Работа с электронной почтой»

2. Информация вокруг нас

Действия с информацией. Хранение информации. Носители информации. Передача информации. Кодирование информации. Язык жестов. Формы представления информации. Метод координат. Текст как форма представления информации. Табличная форма представления информации. Наглядные формы представления информации. Обработка информации. Изменение формы представления информации. Систематизация информации. Поиск информации. Кодирование как изменение формы представления информации. Получение новой информации. Преобразование информации по заданным правилам. Преобразование информации путем рассуждений. Разработка плана действий и его запись. Запись плана действий в табличной форме.

Компьютерный практикум:

Клавиатурный тренажер.

Координатный тренажер.

Логические компьютерные игры, поддерживающие изучаемый материал.

3. Информационные технологии

Подготовка текстовых документов. Текстовый редактор и текстовый процессор. Этапы подготовки документа на компьютере. Компьютерная

графика. Графические редакторы. Устройства ввода графической информации.
Создание движущихся изображений.

Компьютерный практикум:

Работа 5. «Вводим текст»

Работа 6. «Редактируем текст»

Работа 7. «Работаем с фрагментами»

Работа 8. «Форматируем текст»

Работа 9. «Создаём простые таблицы»

Работа 10. «Строим диаграммы»

Работа 11. «Изучаем инструменты графического редактора»

Работа 12. «Работаем с графическими фрагментами»

Работа 13. «Планируем работу в графическом редакторе»

Работа 14. «Создаём списки»

Работа 15. «Ищем информацию в сети Интернет»

Работа 16. «Выполняем вычисления с помощью программы Калькулятор»

Работа 17. «Создаём анимацию»

Работа 18. «Создаём слайд-шоу»

Основное содержание

№ п/п	Наименование раздела	Всего часов	Из них	
			Практические	Тесты, контрольные
1	Компьютер для начинающих	8	4	2
2	Информация вокруг нас	15	7	4
3	Информационные технологии	11	14	3
Всего:		34	28	9

3. Тематическое планирование

№	Тема урока	Основные виды деятельности учащихся
1	Техника безопасности. Информация вокруг нас.	познакомиться с учебником; прослушать правила техники безопасности и правильной организации рабочего места, ответить на вопросы; получить представление о предмете изучения.
2	Компьютер – универсальная машина для работы с информацией.	Идентифицировать устройства компьютера и их функции; правильно работать за компьютером без причинения вреда здоровью.
3	Ввод информации в память компьютера	Идентифицировать устройства вывода и ввода информации в память компьютера, знать назначение клавиш на клавиатуре, работать с клавиатурным тренажером
4	Управление компьютером	Идентифицировать основные объекты Рабочего стола; выделять значок на Рабочем столе; запускать программы с помощью главного меню; узнавать свойства объектов, значки которых расположены на Рабочем столе; упорядочивать значки на Рабочем столе.
5	Хранение информации.	Сопоставлять действия с информацией человеком и компьютером. Научиться сохранять информацию в файле
6	Передача информации.	Научиться определять: источник, приемник информации, канал связи, помехи в различных ситуациях; определять способы передачи информации на разных этапах развития человечества
7	Электронная почта.	Объяснять значения коммуникации для жизни человека и человечества, создать свой электронный ящик.
8	В мире кодов.	Кодировать информацию, различать различные коды, применять коды на практике при решении задач
9	Метод координат.	Переходить от одной формы кодирования информации к другой по способу представления графической информации с помощью чисел.
10	Текст как форма представления информации	Отличать тексты один от другого по их виду и форме.
11	Основные объекты текстового документа. Ввод текста.	Запускать приложение MS Word. Создавать документ в приложении MS Word, вводить текст, сохранять.
12	Редактирование текста.	Редактировать текст (вставлять пропущенные буквы, удалять лишние буквы, заменять одну букву на другую и т.д.).
13	Работа с фрагментами текста.	Освоить основные приемы работы с текстом.
14	Форматирование текста.	Форматировать документ для различных целей.

15	Представление информации в форме таблиц. Структура таблицы. Создание простых таблиц.	Решать логические задачи с помощью таблиц.
16	Табличное решение логических задач.	Представлять информацию в табличной форме.
17	Разнообразие наглядных форм представления информации.	Представлять текстовую информацию в графическом виде.
18	Диаграммы. Строим диаграммы на компьютере.	Строить столбиковые и круговые диаграммы.
19	Компьютерная графика. Инструменты графического редактора.	Называть программы для обработки графической информации; запускать графический редактор Paint; устанавливать размер рабочей области.
20	Преобразование графических изображений.	Выбирать цвет, пользоваться инструментами художника и чертежника в графическом редакторе Paint.
21	Создание графических изображений.	Редактировать отсканированное изображение.
22	Разнообразие задач обработки информации.	Определять тип обработки информации и приводить примеры Калькулятор, выполнять отдельные команды с помощью меню, выполнять простые вычисления с помощью программы.
23	Списки – способ упорядочения информации.	Иметь представления о подходах к сортировке информации; понимать ситуацию, в которых целесообразно использовать нумерованные или маркированные списки;
24	Поиск информации.	Искать слова в тексте и заменять их на другие при помощи специальных функций текстового редактора.
25	Кодирование как изменение формы представления информации.	Кодировать информацию, различать различные коды, применять коды на практике.
26	Преобразование информации по заданным правилам.	Преобразовывать информацию по заданным правилам; вычислять с помощью приложения Калькулятор.
27	Преобразование информации путем рассуждений.	Получать информацию путем рассуждений. Решать логические задачи.
28	Разработка плана действий и его запись.	Научиться составлять план действий для решения конкретной задачи.
29	Табличная форма записи плана действий.	Составлять план действий для решения сложной задачи.
30	Создание движущихся изображений.	Создавать простейшие презентации с элементами анимации.
31	Создание анимации по собственному замыслу.	Создавать анимированные сцены.
32	Создание итогового мини-проекта.	Систематизировать информацию по некоторому признаку; форматировать текст.
33	Итоговое тестирование.	Систематизировать информацию по некоторому признаку; форматировать текст.
34	Выполнение и защита итогового проекта.	Искать необходимую информацию.

