

Муниципальное общеобразовательное
учреждение «Красноозерненская основная
общеобразовательная школа» Приозерского
муниципального района Ленинградской области

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
естественно-научной направленности
«Увлекательный мир информатики»

Возраст обучающихся: 5-6 класс
Срок реализации: год - 68 часов
(2 часа в неделю)

Составитель (разработчик):
Потеряева Надежда Анатольевна,
Педагог дополнительного образования

2024 год

Программа внеурочной деятельности «Увлекательный мир информатики» направлена на обеспечение условий развития личности учащегося; творческой самореализации; умственного и духовного развития.

Необходимость разработки данной программы обусловлена потребностью развития информационных и коммуникационных технологий (ИКТ), в системе непрерывного образования в условиях информатизации и массовой коммуникации современного общества. Сегодня человеческая деятельность в технологическом плане меняется очень быстро, на смену существующим технологиям и их конкретным техническим воплощениям быстро приходят новые, которые специалисту приходится осваивать заново.

Цель курса: развитие познавательных, интеллектуальных и творческих способностей обучающихся, их образного, алгоритмического и логического мышления; воспитание интереса к информатике, стремления использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни; формирование общеучебных умений и навыков на основе средств и методов информатики и информационных технологий, в том числе овладение умениями работать с различными видами информации, самостоятельно планировать и осуществлять индивидуальную и коллективную информационную деятельность, представлять и оценивать ее результаты.

Задачи:

- ✓ включить обучающихся в проектную и исследовательскую деятельность;
- ✓ выработать навыки применения средств ИКТ в повседневной жизни, при выполнении индивидуальных и коллективных проектов, в учебной деятельности, дальнейшем освоении профессий, востребованных на рынке труда;
- ✓ создать условия для овладения основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми;
- ✓ развивать деловые качества, такие как самостоятельность, ответственность, активность, аккуратность.

I. Результаты освоения курса внеурочной деятельности

5-6 класс

Личностные результаты	<ul style="list-style-type: none">– критическое отношение к информации и избирательность её восприятия;– уважение к информации о частной жизни и информационным результатам других людей;– осмысление мотивов своих действий при выполнении проектных заданий с жизненными ситуациями;– начало профессионального самоопределения, ознакомление с миром профессий, связанных с информационными и коммуникационными технологиями.
Метапредметные результаты	<ul style="list-style-type: none">– освоение способов решения проблем творческого характера в жизненных ситуациях;– формирование умений ставить цель – создание творческой работы, планировать достижение этой цели, создавать вспомогательные эскизы в процессе работы;– оценивание получающегося творческого продукта и соотнесение его с изначальным замыслом, выполнение по необходимости коррекции либо продукта, либо замысла.– поиск информации в индивидуальных информационных архивах учащегося, информационной среде образовательного учреждения, в федеральных хранилищах информационных образовательных ресурсов;– использование средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных, познавательных и творческих задач.– создание медиасообщений, включающих текст, набираемый на клавиатуре, цифровые данные, неподвижные и движущиеся, записанные и созданные изображения и звуки, ссылки между элементами сообщения;– подготовка выступления с аудиовизуальной поддержкой.
Предметные результаты	<ul style="list-style-type: none">– умение использовать термины «информация», «сообщение», «данные», «кодирование», «алгоритм», «программа»; понимание различий между употреблением этих терминов в обыденной речи и в информатике;– умение кодировать и декодировать тексты при известной кодовой таблице;– умение составлять неветвящиеся (линейные) алгоритмы управления исполнителями и записывать их на выбранном алгоритмическом языке (языке программирования);– умение использовать логические значения, операции и выражения с ними;– умение формально выполнять алгоритмы, описанные с использованием конструкций ветвления (условные операторы) и повторения (циклы), вспомогательных алгоритмов, простых и табличных величин.

II. Содержание курса внеурочной деятельности с указанием форм организации и основных видов деятельности

5-6 класс (68 часов)

№	Раздел	Содержание	Кол-во часов	Форма организации	Виды деятельности
1.	Создание проектов домов и квартир	Техника безопасности в компьютерном классе.	16	Познавательная, практическая	познавательное занятие, практикум. Пространственно-графическое моделирование. Программирование заданного поведения модели. Анализ результатов и поиск новых решений. пространственно-графическое моделирование (рисование)
		Знакомимся с программой «3D: моделирование кухни»			
2.	Создание текстов	Создание проекта кухни	18	Познавательная, игровая, практическая	беседа, развивающая игра, познавательная игра, практикум. Знать и уметь применять на практике основные способы работы с текстом. Компьютерное письмо. Текстовый редактор. Правила клавиатурного письма. Основные операции при создании текстов на компьютере. Оформление текста. Создание бумажной записной книжки. Оформление и распечатка собственного текста.
		Создаем документ.			
		Клавиатурный тренажёр.			
		Редактируем документ.			
		Клавиатурный тренажёр.			
3.	Создание мультимедийных проектов	Форматируем документ.	34	познавательная, игровая, проектная, практическая	Беседа, творческое задание, практикум. Мультимедийная презентация. Создание мультимедийной презентации. Вставка музыки, анимации, видео в презентации. Подготовка презентаций. Конкурс ученических проектов. Представление и защита проектов.
		Знакомство с интерфейсом MSPowerPoint. Заполнение слайдов.			
		Конструктор слайдов. Настройка эффектов анимации.			
		Вставка рисунка, звука.			

	Создание слайд фильма «Мультфильм»		
	Работа над проектом.		
	Конкурс проектов.		

**III. Тематическое планирование с указанием количества часов, отводимых на освоение
каждой темы**

5-6 класс

№	Тема	кол- во часов	Теория	Практи ка	Формы контроля
Создание проектов домов и квартир – 16 часов					
1.	Техника безопасности в компьютерном классе.	1	1		Он-лайн тест №1 Проверочная работа №1
2.	Знакомимся с программой «3D: моделирование кухни» Создание проекта кухни	15		15	
Создание текстов – 18 часов					
3.	Создаем документ.	3	1	2	Проверочная работа №2
4.	Клавиатурный тренажёр.	3		3	
5.	Редактируем документ.	4	1	3	
6.	Клавиатурный тренажёр.	2		2	
7.	Форматируем документ.	4		4	
8.	Клавиатурный тренажёр.	2		2	
Создание мультимедийных проектов – 34 часа					
9.	Знакомство с интерфейсом MS PowerPoint. Заполнение слайдов.	8	1	7	Зачетная творческая работа №3 – создание проекта
10.	Конструктор слайдов. Настройка эффектов анимации.	4		4	
11.	Вставка рисунка, звука.	4	1	3	
12.	Создание слайд фильма «Мультфильм»	8	1	7	
13.	Работа над проектом.	6		6	
14.	Конкурс проектов.	4		4	
Итого:		68	6	62	

IV. КАЛЕНДАРНО-ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

курса внеурочной деятельности «Увлекательный мир информатики»

5-6 класс

Дата	№ урока	Темы курса	Кол-во часов
Создание проектов домов и квартир – 16 часов			
	1	Техника безопасности в компьютерном классе.	1
	2	Знакомимся с программой «3D: моделирование кухни» Создание проекта кухни	1
	3,4	Знакомимся с программой «3D: моделирование кухни» Создание проекта кухни	2
	5,6	Знакомимся с программой «3D: моделирование кухни» Создание проекта кухни	2
	7,8	Знакомимся с программой «3D: моделирование кухни» Создание проекта кухни	2
	9,10	Знакомимся с программой «3D: моделирование кухни» Создание проекта кухни	2
	11,12	Знакомимся с программой «3D: моделирование кухни» Создание проекта кухни	2
	13,14	Знакомимся с программой «3D: моделирование кухни» Создание проекта кухни	2
	15,16	Знакомимся с программой «3D: моделирование кухни» Создание проекта кухни	2
Создание текстов – 18 часов			
	17	Создаем документ.	1
	18,19	Создаем документ.	2
	20,21 ,22	Клавиатурный тренажёр.	3
	23,24	Редактируем документ.	2
	25,26	Редактируем документ.	2
	27,28	Клавиатурный тренажёр.	2

	29,30	Форматируем документ.	2
	31,32	Форматируем документ.	2
	33,34	Клавиатурный тренажёр.	2
Создание мультимедийных проектов – 34 часа			
	35,36	Знакомство с интерфейсом MS PowerPoint. Заполнение слайдов.	2
	37,38	Знакомство с интерфейсом MS PowerPoint. Заполнение слайдов.	2
	39,40	Знакомство с интерфейсом MS PowerPoint. Заполнение слайдов.	2
	41,42	Знакомство с интерфейсом MS PowerPoint. Заполнение слайдов.	2
	43,44	Конструктор слайдов. Настройка эффектов анимации.	2
	45,46	Конструктор слайдов. Настройка эффектов анимации.	2
	47,48	Вставка рисунка, звука.	2
	49,50	Вставка рисунка, звука.	2
	51,52	Создание слайд фильма «Мультфильм»	2
	53,54	Создание слайд фильма «Мультфильм»	2
	55,56	Создание слайд фильма «Мультфильм»	2
	57,58	Создание слайд фильма «Мультфильм»	2
	59-64	Работа над проектом.	6
	65-68	Конкурс проектов.	4

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

Фонд оценочных средств (ФОС) для контроля освоения курса внеурочной деятельности «Инфознайка» разработан в соответствии с рабочей программой для 5-6 классов Босовой Л.Л., Босовой А.Ю.

Контроль и оценка результатов освоения курса осуществляется в конце изучения каждого раздела в процессе проведения письменных и/или практических проверочных работ и итогового проекта в конце года.

Тест №1 по технике безопасности в кабинете информатики при работе в кабинете информатики 6 класс

Он-лайн тест на знание ТБ (<https://testedu.ru/test/informatika/5-klass/test-po-texnike-bezopasnosti-v-kabinete-informatiki.html>)

Вопрос № 1

Если компьютер не включается, необходимо:

- Самостоятельно проверить питание.
- Самостоятельно проверить все переключатели.
- Сообщить об этом учителю.
- Включить питание.

Вопрос № 2

Можно ли работать за компьютером в грязной одежде?

- Да
- Нет

Вопрос № 3

Как нужно заходить в компьютерный класс?

- Как угодно, главное на двух ногах.
- Спокойно, не вбегая и не нарушая порядка.
- Как получается.
- Можно хоть на ушах, если на то моя воля.

Вопрос № 4

На каком расстоянии от монитора нужно работать?

- 40 - 50 см.
- 50 - 70 см.
- 70 - 80 см.
- 80 - 90 см.

Вопрос № 5

Что делать, если почувствовал запах гари, или увидел повреждение оборудования, или услышал странный звук от компьютера?

- Сообщить учителю.
- Самостоятельно исправить возникшую неисправность.
- Перезагрузить компьютер.
- Продолжить работу, не обращая внимания.

Вопрос № 6

Что делать если не работает клавиатура или мышка?

- Нажимать на кнопки сильнее.
- Попробовать покрутить провода, вдруг заработает.
- Самостоятельно проверить, подключено ли устройство к компьютеру.
- Сообщить учителю.
- Перезагрузить компьютер.

Вопрос № 7

Можно ли включать компьютеры без разрешения учителя?

Да. Когда нужно выполнить задание.

Да. Когда хочется поиграть.

Нет.

Вопрос № 8

Можно ли прикасаться к задней панели монитора и системного блока?

Нельзя ни в коем случае.

Можно при выключенном питании.

Можно, но только с разрешения учителя и при выключенном питании.

Можно всегда.

Вопрос № 9

Как нужно сидеть на стульях?

Как удобно.

Соблюдая правильную осанку, не сутулясь и наклоняясь.

Как хочется.

Вопрос № 10

Занимать место за компьютером можно:

Если есть свободные места.

Если разрешил учитель.

Если за компьютером никого нет.

Если договорился с другим учеником.

Вопрос № 11

Можно ли трогать разъёмы соединительных кабелей?

Нельзя ни в коем случае.

Можно при выключенном питании.

Можно, но только с разрешения учителя и при выключенном питании.

Можно всегда.

Вопрос № 12

Когда занимать место за компьютером?

В самом начале урока.

Во время урока.

Когда разрешит учитель.

До начала урока.

Вопрос № 13

Покидать кабинет без разрешения учителя ...

Можно

Нужно

Нельзя

Вопрос № 14

Можно ли работать за компьютером грязными руками?

Да

Нет

Вопрос № 15

Можно ли класть диски, книги, тетради на монитор, клавиатуру, системный блок?

Нельзя ни в коем случае.

Можно при выключенном питании.

Можно, но только с разрешения учителя и при выключенном питании.

Можно всегда.

Вопрос № 16

Можно ли работать за компьютером, если плохо себя чувствуешь?

- Да
- Нет

Вопрос № 17

Можно ли бегать по кабинету?

- Нет
- Да. На переменах.
- Да. Если от кого-то убегать.

Вопрос № 18

Когда можно входить в кабинет компьютерного класса?

- Когда начался урок.
- Когда закончился урок.
- Когда разрешит учитель.
- Когда мне захочется.

Вопрос № 19

Как нужно сидеть за компьютером:

- Как лучше видно.
- Чтобы линия зрения приходилась на центр дисплея.
- Не имеет значения.

Шкала оценивания тестирования

Количество баллов (правильных ответов)	1-4 баллов	5-8 баллов	9-10 баллов
Уровень освоения	Низкий	Средний	Высокий
Отметка	незачет	зачёт	зачёт

Проверочная работа №1 «Создание проекта кухни»

Инструкция: подобрать и расставить по образцу все элементы кухни, спроектировать: материал полов, цветовую гамму стен, освещение, коммуникации, мебельные модули и их фурнитуру. добавить элементы кухни: мебель или технику.



<https://diz-kitchen.ru/konstruktor>

Критерии оценивания проверочной работы №1 «Создание проекта кухни»

1. Расставлены элементы кухни по образцу – 1 балл
2. Наличие дизайна стен и пола – 1 балл
3. Наличие освещения – 1 балл
4. Наличие мебельных модулей (не менее 5)– 1 балл
5. Наличие текстиля (шторы, скатерть, ковер) – 1 балл
6. Использование техники – 1 балл
7. Оригинальность идеи – 1 балл

Проверочная работа №2

«Форматирование текста по образцу»

В текстовом редакторе создайте документ по образцу, приведённому в левой части таблицы. Используйте информацию правого столбца таблицы.

<p style="text-align: center;">Битвы по средам</p> <p>В последнюю среду перед Днём святого Валентина мы с миссис Бейкер читали вслух последние два акта «Ромео и Джульетты». Неплохая пьеса, в общем. Но Ромео всё равно недотёпа.</p> <p>Сюда, мой горький спутник, проводник Зловещий мой, отчаянный мой кормчий! Разбей о скалы мой усталый чёлн!</p> <p>Ну, ясно как дважды два. Яд сейчас выпьет! Если бы я решил умереть от любви, придумал бы что-нибудь покруче. Но в остальном Шекспир молодец, хорошо сочинил про подземелье, факелы, мечи и прочее. Надо было и в другие сцены такого насовать.</p> <p>Когда мы дочитали, в глазах у миссис Бейкер стояли слёзы. Так всё прекрасно, так всё трагично!</p> <p style="text-align: right;"><i>Шмидт Гэри</i></p>	Абзацный отступ — 0 см. Шрифт — Arial, размер — 16, начертание — полужирное. Выравнивание — по центру
	Абзацный отступ — 1 см. Шрифт — Times New Roman, размер — 12. Выравнивание — по ширине
	Абзацный отступ — 2 см. Шрифт — Arial, размер — 12. Выравнивание — по левому краю.
	Абзацный отступ — 1 см. Шрифт — Times New Roman, размер — 12. Выравнивание — по ширине
	Шрифт — Times New Roman, размер — 12, начертание — курсив. Выравнивание — по правому краю

Сохраните документ в своей папке в файле *rkr1*.

Оценка проверочной работы

Раздел курса освоен, если проверочная практическая работа:

- выполнена полностью без ошибок (правильно выполнены чертежи, схемы, графики, рисунки, сопутствующие решению задач; на качественные и теоретические вопросы дан полный, исчерпывающий ответ литературным языком с соблюдением технической терминологии в определенной логической последовательности, обучающийся приводит новые примеры, устанавливает связь между изучаемым и ранее изученным материалом, а также с материалом, усвоенным при изучении других предметов, умеет применить знания в новой ситуации; обучающийся самостоятельно выполнил все этапы решения задач на ЭВМ).
- работа выполнена не менее чем на 80 % от объема задания, но в ней имеются недочеты и несущественные ошибки (ответ на качественные и теоретические вопросы содержит неточности в изложении фактов, определений, понятий, объяснении взаимосвязей, выводах и решении задач; учащийся испытывает трудности в применении знаний в новой ситуации, не в достаточной мере

использует связи с ранее изученным материалом и с материалом, усвоенным при изучении других предметов; работа выполнена полностью, но при выполнении обнаружилось недостаточное владение навыками работы с ЭВМ в рамках поставленной задачи)

- работа выполнена в основном верно (объем выполненной части составляет не менее 2/3 от общего объема), но допущены существенные неточности.

Раздел курса не освоен, если проверочная работа:

- работа в основном не выполнена (объем выполненной части менее 2/3 от общего объема задания). Обучающийся показывает незнание основных понятий, непонимание изученных закономерностей и взаимосвязей, не умеет решать количественные и качественные задачи; допущены существенные ошибки, показавшие, что обучающийся не владеет обязательными знаниями, умениями и навыками работы на ЭВМ или значительная часть работы выполнена не самостоятельно.

Критерии оценивания зачётной творческой работы «Часы»

9-10 баллов – презентация выполнена самостоятельно, использованы все рекомендации (фигуры, анимация, дизайн), все используемые фигуры имеют одинаковый размер (визуально), использованы функции копирования, поворота, отражения и др. (допустимо 1-2 различия от оригинала). При просмотре презентации часовая стрелка «крутится»

5-8 баллов – презентация выполнена самостоятельно, частично использованы функции копирования, поворота, отражения, не все используемые фигуры имеют одинаковый размер (визуально), допустимо 3-4 различия от оригинала. При просмотре презентации часовая стрелка «крутится».

1-4 балла – при работе с презентацией обращался за помощью к одноклассникам, педагогу. Используемые фигуры имеют разный размер, не использованы функции поворота, отражения, не использованы рекомендации к работе. При просмотре презентации часовые стрелки «застревают» или крутятся в обратном направлении.

Количество баллов (правильных ответов)	1-4 баллов	5-8 баллов	9-10 баллов
Уровень освоения	Низкий	Средний	Высокий
Отметка	незачет	зачёт	зачёт

Творческая работа реализуется в рамках двух уроков, на протяжении которых обучающиеся реализуют полный цикл проектной деятельности (осуществляют предпроектную диагностику, формулируют проблему и цель, планируют свои действия, создают проектный продукт - презентация PowerPoint, презентуют полученные продукты и производят рефлексию).

Критерии оценки итогового проекта за курс 5-6 класса:

1. Наличие движущегося объекта – 1 балл
2. Наличие не менее 4 слайдов – 1 балл
3. Наличие титульного слайда – 1 балл
4. Наличие фона – 1 балл

5. Наличие текста в презентации – 1 балл
6. Использование собственного рисунка в качестве основы для анимации – 1 балл
7. Оригинальность идеи – 1 балл

0-3 балла – курс не освоен.

4-7 баллов – курс освоен.

Литература

1. Информатика и ИКТ. Мой инструмент компьютер. Учебник для учащихся. Горячев А.В. – М.: Баласс, 2010.
2. Intel. Обучение для будущего. Учебное пособие – 9-е изд., исправленное и дополненное- М.: Интернет- Университет Информационных Технологий. 2009 г .
3. Как проектировать универсальные учебные действия. От действия к мысли. А.Г. Асмолова. - М.: «Просвещение», 2011 г.
4. Хиленко Т.П. Типовые задачи по формированию универсальных учебных действий. Работа с информацией. 4 класс: пособие для учащихся общеобразоват.организаций / Т.П.Хиленко. – М.: Просвещение, 2014. – 96 с.