

Муниципальное образование  
Приозерский муниципальный район Ленинградской области  
Муниципальное общеобразовательное учреждение  
«Красноозерненская основная общеобразовательная школа»

Принято  
на заседании педагогического совета  
Протокол №1 от 27.08.2024 г.

Утверждено  
Директор  
Приказ 111 о/д от 02.09.2024 г.



**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

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

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

**5-6 класс (68 часов)**

<b>№</b>	<b>Раздел</b>	<b>Содержание</b>	<b>Кол-во часов</b>	<b>Форма организации</b>	<b>Виды деятельности</b>
<b>1.</b>	<b>Создание проектов домов и квартир</b>	Техника безопасности в компьютерном классе.	<b>16</b>	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»			
<b>2.</b>	<b>Создание текстов</b>	Создание проекта кухни	<b>18</b>	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.			
<b>3.</b>	<b>Создание мультимедийных проектов</b>	Форматируем документ.	<b>34</b>	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**

<b>№</b>	<b>Тема</b>	<b>кол- во часов</b>	<b>Теория</b>	<b>Практи ка</b>	<b>Формы контроля</b>
<b>Создание проектов домов и квартир – 16 часов</b>					
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	
<b>Создание текстов – 18 часов</b>					
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	
<b>Создание мультимедийных проектов – 34 часа</b>					
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	
<b>Итого:</b>		<b>68</b>	<b>6</b>	<b>62</b>	

## IV. КАЛЕНДАРНО-ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

## курса внеурочной деятельности «Увлекательный мир информатики»

5-6 класс

Дата	№ урока	Темы курса	Кол-во часов
<b>Создание проектов домов и квартир – 16 часов</b>			
	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
<b>Создание текстов – 18 часов</b>			
	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
<b>Создание мультимедийных проектов – 34 часа</b>			
	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;"><b>Битвы по средам</b></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 «застевают» 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.