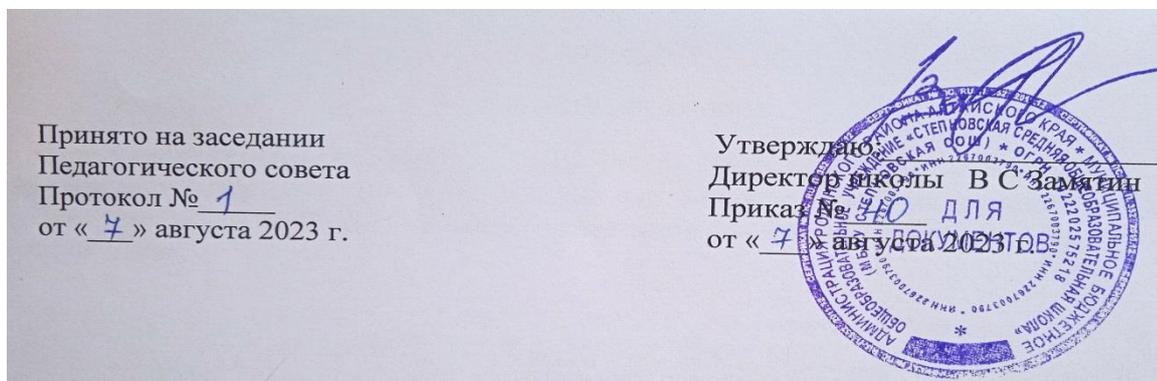


**«Степнокучукская средняя общеобразовательная школа»  
филиал муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения  
«Степновская средняя общеобразовательная школа»**



Рабочая программа внеурочной деятельности  
«Юные информатики»  
для учащихся 5-7 классов  
Направление «Общеинтеллектуальное»

Степной Кучук  
2023г

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

### Место учебного предмета в учебном плане

Количество часов в неделю – 1 ч.

Количество часов в год – 35ч.

Срок реализации 1 год.

### Цели изучения курса информатики

обеспечение планируемых результатов по достижению выпускником целевых установок, знаний, умений, навыков, компетенций и компетентностей, определяемых личностными, семейными, общественными, государственными потребностями и возможностями обучающегося среднего школьного возраста, индивидуальными особенностями его развития и состояния здоровья.

### Задачи изучения курса информатики

фиксировать информацию об окружающем мире;  
искать, анализировать, критически оценивать, отбирать информацию;  
организовывать информацию;  
передавать информацию;  
проектировать объекты и процессы, планировать свои действия;  
создавать, реализовывать и корректировать планы.

## Планируемые образовательные результаты

### Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения информатики

#### Личностные результаты

1 Получать опыт рефлексивной деятельности, выполняя особый класс упражнений и интерактивных заданий. Это происходит при определении способов контроля и оценки собственной деятельности (ответы на вопросы «Такой ли получен результат?», «Правильно ли я делаю это?»), нахождении ошибок в ходе выполнения упражнения и их исправления.  
2 Приобретать опыт сотрудничества при выполнении групповых компьютерных проектов: уметь договариваться, распределять работу между членами группы, оценивать свой личный вклад и общий результат деятельности.

#### Метапредметные результаты

1 Решать творческие задачи на уровне комбинаций, преобразования, анализа информации  
При выполнении упражнений  
2 Самостоятельно составлять план действий (замысел), проявлять оригинальность при решении творческой конструкторской задачи, создавать творческие работы (сообщения, небольшие сочинения, графические работы), разыгрывать воображаемые ситуации, создавая простейшие мультимедийные объекты и презентации, применять простейшие логические выражения типа: «...и/или...», «если...то...», «не только, но и...» и давать элементарное обоснование высказанного суждения.  
3 Овладеть первоначальными умениями передачи, поиска, преобразования, хранения информации, использования компьютера; при выполнении интерактивных компьютерных заданий и развивающих упражнений – поиском (проверкой) необходимой информации в интерактивном компьютерном словаре, электронном каталоге библиотеки. Одновременно происходит овладение различными способами представления информации, в том числе в

табличном виде, упорядочения (возрастанию и убыванию).

4 Получать опыт организации своей деятельности, выполняя специально разработанные для этого интерактивные задания. Это задания, предусматривающие выполнение инструкций, точное следование образцу и простейшим алгоритмам, самостоятельное установление последовательности действий при выполнении интерактивной учебной задачи, когда требуется ответ на вопрос «В какой последовательности следует это делать, чтобы достичь цели?».

### **Предметные результаты**

1 Наблюдать за объектами окружающего мира; обнаруживать изменения, происходящие с объектом, и учиться устно и письменно описывать объекты по результатам наблюдений, опытов, работы с информацией.

2 Соотносить результаты наблюдения с целью, соотносить результаты проведения опыта с целью, т.е. получать ответ на вопрос «Удалось ли достичь поставленной цели?».

3 Устно и письменно представлять информацию о наблюдаемом объекте, т.е. создавать текстовую или графическую модель наблюдаемого объекта с помощью компьютера с использованием текстового или графического редактора.

4 Понимать, что освоение собственно информационных технологий (текстового и графического редакторов) является не самоцелью, а способом деятельности в интегративном процессе познания и описания (под описанием понимается создание информационной модели текста, рисунка и др.).

По окончании обучения учащиеся должны демонстрировать сформированные умения и навыки работы с информацией и применять их в практической деятельности и повседневной жизни

## **5. Содержание учебного курса**

### **Раздел 1. Техника безопасности**

Техника безопасности и организация рабочего места.

### **Раздел 2. Компьютер.**

Информация и информатика. Компьютер — универсальная машина для работы с информацией. Техника безопасности и организация рабочего места. Основные устройства компьютера и технические средства, с помощью которых может быть реализован ввод информации (текста, звука, изображения) в компьютер. Программы и документы. Файлы и папки. Основные правила именования файлов. Компьютерные объекты, их имена и графические обозначения. Элементы пользовательского интерфейса: рабочий стол; панель задач. Мышь, указатель мыши, действия с мышью. Управление компьютером с помощью мыши. Компьютерные меню. Главное меню. Запуск программ. Окно программы и его структура. Диалоговые окна. Основные элементы управления, имеющиеся в диалоговых окнах. Ввод информации в память компьютера. Клавиатура. Группы клавиш. Основная позиция пальцев на клавиатуре. Текстовый редактор. Правила ввода текста. Слово, предложение, абзац. Приемы редактирования (вставка, удаление и замена символов). Фрагмент. Перемещение и удаление фрагментов. Буфер обмена. Копирование фрагментов. Проверка правописания, расстановка переносов. Форматирование символов (шрифт, размер, начертание, цвет). Форматирование абзацев (выравнивание, отступ первой строки, междустрочный интервал и др.). Создание и форматирование списков. Вставка в документ таблицы, ее форматирование и заполнение данными.

### **Раздел 3: Информация вокруг нас**

Как человек получает информацию. Виды информации по способу получения. Код, кодирование информации. Формы представления информации. Текст как форма представления информации. Табличная форма представления информации. Наглядные формы представления информации. Хранение информации. Носители информации. Всемирная паутина. Браузеры. Средства поиска информации: компьютерные каталоги, поисковые машины, запросы по одному и нескольким признакам. Передача информации. Обработка информации. Изменение формы представления информации. Метод координат. Систематизация информации. Поиск информации. Поиск информации в сети Интернет. Получение новой информации. Преобразование информации по заданным правилам. «Черные ящики». Преобразование информации путем рассуждений. Разработка плана действий и его запись. Задачи на переливания. Задачи на переправы. Информация и знания.

#### **Раздел 4: Подготовка текстов на компьютере.**

Текстовый редактор. Правила ввода текста. Слово, предложение, абзац. Приемы редактирования (вставка, удаление и замена символов). Фрагмент. Перемещение и удаление фрагментов. Буфер обмена. Копирование фрагментов. Проверка правописания, расстановка переносов. Форматирование символов (шрифт, размер, начертание, цвет). Форматирование абзацев (выравнивание, отступ первой строки, междустрочный интервал и др.). Создание и форматирование списков. Вставка в документ таблицы, ее форматирование и заполнение данными.

#### **Раздел 5: Информационные модели.**

Модели объектов и их назначение. Информационные модели. Словесные информационные модели. Простейшие математические модели. Табличные информационные модели. Структура и правила оформления таблицы. Простые таблицы. Табличное решение логических задач. Вычислительные таблицы. Графики и диаграммы. Наглядное представление о соотношении величин. Визуализация многорядных данных. Многообразие схем. Информационные модели на графах. Деревья.

#### **Раздел 6: Компьютерная графика.**

Компьютерная графика. Простейший графический редактор. Инструменты графического редактора. Инструменты создания простейших графических объектов. Исправление ошибок и внесение изменений. Работа с фрагментами: удаление, перемещение, копирование. Преобразование фрагментов. Устройства ввода графической информации.

#### **Раздел 7 : Создание мультимедийных объектов.**

Мультимедийная презентация. Описание последовательно развивающихся событий (сюжет). Анимация. Возможности настройки анимации в редакторе презентаций. Создание эффекта движения с помощью смены последовательности рисунков.

#### **Календарно- тематическое планирование**

<b>№</b>	<b>Тема</b>	<b>Дата</b>
1.	Цели изучения курса информатики. Информация вокруг нас.	
2.	Компьютер – универсальная машина для работы с информацией	
3.	Ввод информации в память компьютера. Клавиатура.	
4.	Управление компьютером.	
5.	Хранение информации.	
6.	Передача информации.	

7.	Электронная почта.	
8.	В мире кодов. Способы кодирования информации	
9.	Метод координат.	
10.	Текст как форма представления информации. Компьютер – основной инструмент подготовки текстов	
11.	Основные объекты текстового документа. Ввод текста.	
12.	Редактирование текста.	
13.	Текстовый фрагмент и операции с ним.	
14.	Форматирование текста.	
15.	Представление информации в форме таблиц. Структура таблицы.	
16.	Табличное решение логических задач.	
17.	Разнообразие наглядных форм представления информации	
18.	Диаграммы.	
19.	Компьютерная графика. Графический редактор Paint	
20.	Преобразование графических изображений	
21.	Создание графических изображений.	
22.	Разнообразие задач обработки информации. Систематизация информации	
23.	Списки – способ упорядочивания информации.	
24.	Поиск информации.	
25.	Кодирование как изменение формы представления информации	
26.	Преобразование информации по заданным правилам.	
27.	Преобразование информации путём рассуждений	
28.	Разработка плана действий. Задачи о переправах.	
29.	Создание движущихся изображений.	
30.	Создание анимации по собственному замыслу.	
31-32	Выполнение итогового мини-проекта.	
33-34	Защита итогового проекта.	
35.	Итоговое тестирование	



