

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА Д.М. ГОРЬКИЙ
МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА АРХАНГЕЛЬСКИЙ РАЙОН РЕСПУБЛИКИ БАШКОРТОСТАН**

Рассмотрено на заседании
ШМО руководитель
Стрельцов А.И. _____
Протокол № _____
« ____ » _____ 2015 г.

Согласовано:
зам директора по УВР
Хайсарова И.Я. _____
« ____ » _____ 2015 г.

Утверждаю:
директор МОБУ СОШ
д.М.Горький Фрейман Н.В.
« ____ » _____ 2015 г.
Приказ № _____

**Рабочая программа
курса внеурочной деятельности
Основы ИКТ. Компьютерная графика.
на 2015-2016 учебный год
5Б класс
уровень обучения: базовый**

Составлена на основе примерной программы курса «Информатика и ИКТ для 5-7 классов средней общеобразовательной школы». Программы для общеобразовательных учреждений: Информатика. 2-11 классы/ Сост. М. Н. Бородин. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009.

Программу составил:
учитель математики
Стрельцов А.И.

Рабочая программа курса внеурочной деятельности
Основы ИКТ. Компьютерная графика (базовый уровень)

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Данная рабочая программа ориентирована на учащихся 5 класса и реализуется на основе следующих документов:

1. Федеральный компонент Государственного образовательного стандарта среднего (полного) общего образования на базовом уровне (утвержден приказом Минобразования РФ № 1089 от 5 марта 2004 года).
2. Федеральный базисный учебный план (утвержден приказом Минобразования России № 1312 от 9 марта 2004 года).
3. Региональный базисный учебный план и примерные учебные планы для образовательных организаций Республики Башкортостан реализующих основные общеобразовательные программы основного общего и среднего общего (приказ № 824 от 06.05.2014 г. Министерства образования Республики Башкортостан).
4. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации «Об утверждении федеральных перечней учебников, рекомендованных (допущенных) к использованию в образовательном процессе в образовательных учреждениях, реализующих образовательные программы общего образования и имеющих государственную аккредитацию на текущий учебный год»
5. Учебный план МОБУ СОШ д.М.Горький на 2015/16 учебный год.
6. Программы для общеобразовательных учреждений: Информатика. 2-11 классы/ Сост. М. Н. Бородин. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2010.

Рабочая программа по информатике и ИКТ для базового уровня составлена на основе авторской программы Босовой Л.Л. с учетом примерной программы для общеобразовательных учреждений 2-11 классы / Составитель М.Н. Бородин. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2010»

Курс информатики в школе вносит значимый вклад в формирование информационного компонента общеучебных умений и навыков, выработка которых является одним из приоритетов общего образования. Более того, информатика как учебный предмет, на котором целенаправленно формируются умения и навыки работы с информацией, может быть одним из ведущих предметов, служащих приобретению учащимися информационного компонента общеучебных умений и навыков.

В этом учебном году 5 класс является точкой входа изучения информатики. Обучение по данному УМК в 5 классах обеспечивает необходимую теоретическую и практическую подготовку учащихся к изучению базового курса информатики (8-9 классы) по учебнику Угринович И.Д..

Учебно-тематический план изучения базового курса информатики для 5 класса ориентирован на первую ступень школьного образовательного процесса по курсу «Информатика и информационно-компьютерные технологии». Содержательные линии обучения информатике соответствуют содержательным линиям изучения предмета в

основной школе, но реализуются на пропедевтическом уровне.

Цели обучения информатики и ИКТ в 5 классе:

- формирование общеучебных умений и навыков на основе средств и методов информатики и ИКТ, в том числе овладение умениями работать с различными видами информации,
- самостоятельно осуществлять индивидуальную и коллективную информационную деятельность, представлять и оценивать ее результаты;
- обеспечивающее целенаправленное формирование общеучебных понятий, таких как «объект», «система», «модель», «алгоритм» и др.;
- воспитание ответственного и избирательного отношения к информации; развитие познавательных, интеллектуальных и творческих способностей учащихся.

Общая характеристика учебного курса.

Информатика – это естественнонаучная дисциплина о закономерностях протекания информационных процессов в системах различной природы, а также о методах и средствах их автоматизации.

Информатика имеет большое и все возрастающее число междисциплинарных связей. Многие предметные знания и способы деятельности (включая использование средств ИКТ), освоенные обучающимися на базе информатики, находят применение при изучении других предметных областей, становятся значимыми для формирования качеств личности.

В содержании курса информатики основной школы целесообразно сделать акцент:

- на изучении фундаментальных основ информатики,
- на формировании информационной культуры,
- на развитии алгоритмического мышления.

Целью настоящего курса является овладение обучающимися приемами работы за компьютером и знакомство с компьютерными средами, приобретение ими знаний и умений, способствующих успешному дальнейшему освоению базового курса информатики и ИКТ в старших классах. Формирование практически значимых умений и навыков осуществляется с помощью разнообразного дидактического материала, компьютерных обучающих и развивающих программ, отвечающим особенностям и возможностям данной категории детей.

Данный курс информатики рассчитан на обучение с применением компьютера. При организации учебного процесса учтено, что оптимальная длительность работы за компьютером для учащихся 5-6 классов не должна превышать 20 минут за урок. На каждом занятии предусмотрена и теория и практика.

Курс обладает большим развивающим потенциалом, так как в ходе его изучения происходит обобщение знаний, полученных на других уроках, в частности на уроках математики, русского языка, географии. Происходит развитие целостной системы знаний за счёт введения новых обобщающих понятий.

В обучении информатике применяются (с помощью средств ИКТ):

- Словесные методы обучения (рассказ, объяснение, работа с учебником);
- Наглядные методы (наблюдение, иллюстрация, схема, интерактивная модель, демонстрация наглядных пособий, презентаций, видеосюжетов);

- Практические методы (устные и письменные упражнения, практические компьютерные работы);
- Проблемное обучение;
- Метод проектов.

Для развития памяти, внимания, логики школьников используются программы учебно-развивающего и игрового характера.

Место учебного предмета в учебном плане

Настоящая рабочая программа по информатике составлена на 34 часа (1 час в неделю) в соответствии с учебным планом школы и рассчитана на год обучения в 5-х классах. Возраст детей 11-12 лет.

Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения информатики.

Основными **личностными** результатами, формируемыми при изучении информатики в 5-6 классах, являются:

- наличие представлений об информации;
- понимание роли информационных процессов в современном мире;
- владение первичными навыками анализа и критичной оценки получаемой информации;
- способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом, понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества;
- готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ;
- способность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной, общественно-полезной, учебно-исследовательской, творческой деятельности;

Основными **метапредметными** результатами, формируемыми при изучении информатики в основной школе, являются:

- владение понятиями «объект», «система», «модель», «алгоритм», «исполнитель» и др.;
- владение информационно-логическими умениями: определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, делать выводы;
- владение умениями самостоятельно планировать пути достижения целей; соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности, определять способы действий в рамках предложенных условий, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией; оценивать правильность выполнения учебной задачи;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
- владение основными универсальными умениями информационного характера: постановка и формулирование проблемы; поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска; структурирование

и визуализация информации; самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера;

- владение информационным моделированием как основным методом приобретения знаний: умение преобразовывать объект из чувственной формы в пространственно-графическую или знаково-символическую модель; умение строить разнообразные информационные структуры для описания объектов; умение «читать» таблицы, графики, диаграммы, схемы и т.д., самостоятельно перекодировать информацию из одной знаковой системы в другую;

- ИКТ-компетентность – широкий спектр умений и навыков использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации, навыки создания личного информационного пространства

Предметные результаты включают в себя: освоенные обучающимися в ходе изучения учебного предмета умения, виды деятельности по получению нового знания в рамках учебного предмета, его преобразованию и применению в учебных, учебно-проектных и социально-проектных ситуациях. В соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом общего образования основные предметные результаты изучения информатики в основной школе отражают:

- формирование информационной и алгоритмической культуры; формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации; развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;
- формирование представления об основных изучаемых понятиях: информация, алгоритм, модель – и их свойствах;
- развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе; развитие умений составить и записать алгоритм для конкретного исполнителя; формирование знаний об алгоритмических конструкциях; знакомство с основными алгоритмическими структурами — линейной, условной и циклической;
- формирование умений формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей — таблицы, схемы, графики, диаграммы, с использованием соответствующих программных средств обработки данных;

формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете.

Содержание программы.

№ п/п	Разделы, темы	Количество часов
1.	Компьютер для начинающих.	8
2.	Информация вокруг нас.	14
3.	Информационные технологии.	10
3.1.	Обработка текстовой информации.	4
3.2.	Графический редактор Paint.	3
3.3.	Базовая технология создания презентаций.	3

Раздел 1. Компьютер для начинающих.

Как устроен компьютер. Что умеет компьютер. Ввод информации в память компьютера. Клавиатура. Группы клавиш. История латинской раскладки клавиатуры. Основная позиция пальцев на клавиатуре.

Программы и файлы. Рабочий стол. Управление компьютером с помощью мыши. Как работает мышь. Главное меню. Запуск программ. Управление компьютером с помощью меню.

Раздел 2. Информация вокруг нас

Информация и информатика. Как человек получает информацию. Виды информации по способу получения.

Хранение информации. Память человека и память человечества. Носители информации.

Передача информации. Источник, канал, приёмник. Примеры передачи информации. Электронная почта.

Код, кодирование информации. Способы кодирования информации. Метод координат.

Формы представления информации. Текст как форма представления информации. Табличная форма представления информации. Наглядные формы представления информации.

Обработка информации. Разнообразие задач обработки информации. Изменение формы представления информации. Систематизация информации. Поиск информации. 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. Чувственное познание окружающего мира. Абстрактное мышление. Понятие как форма мышления.

Раздел 3. Информационные технологии

Основные устройства компьютера, в том числе устройства для ввода информации (текста, звука, изображения) в компьютер.

Компьютерные объекты. Программы и документы. Файлы и папки. Основные правила именования файлов.

Элементы пользовательского интерфейса. Управление компьютером с помощью мыши. Компьютерные меню. Диалоговые окна. Основные элементы управления, имеющиеся в диалоговых окнах.

Ввод информации в память компьютера. Клавиатура. Группы клавиш. Основная позиция пальцев на клавиатуре.

- ***Обработка текстовой информации.***

Текстовый редактор. Правила ввода текста. Слово, предложение, абзац. Приёмы 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.

- ***Графический редактор Paint.***

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.

- ***Базовая технология создания презентаций.***

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

Тематическое планирование по информатике.

№ п/п	Разделы и темы уроков	Количество часов		Характеристика деятельности учащихся.
		Планируе мая дата	Фактичес кая дата	
1 четверть (9 часов)				
Компьютер для начинающих. (8 ч)				
1.	Информация. Информатика. Компьютер.			Соблюдать требования безопасности и гигиены в работе со средствами ИКТ.
2.	Как устроен компьютер.			Определять устройства компьютера, моделирующие основные компоненты информационных функций человека.
3.	Ввод информации в память компьютера. Клавиатура.			
4.	Основная позиция пальцев на клавиатуре. Клавиатурный тренажер			
5.	Программы и файлы. Клавиатурный тренажер в режиме игры.			Уметь вводить информацию в компьютер с помощью клавиатуры и мыши.
6.	Рабочий стол. Управление мышью. Запуск программ.			Набирать слова, фрагменты текста, используя клавиатуру, запускать и закрывать программы и приложения.
7.	Главное меню. Запуск программ.			
8.	Управление компьютером с помощью меню.		1	Управления компьютером с помощью меню, выполнять основные управляющие операции.
Информация вокруг нас.(15 ч)				
9.	Действия с информацией. Хранение информации. Логическая игра.	1		Основные действия оперирования с информацией.
2 четверть (7 часов)				
10.	Носители информации. Клавиатурный тренажер в режиме ввода слов.			Приводить примеры информационных носителей, сохранять информацию в виде файла или папки на различные носители информации,

				набирать слова, используя клавиатуру.
11.	Передача информации. Клавиатурный тренажер в режиме ввода предложений.			Приводить простые жизненные примеры передачи информации в деятельности человека, в живой природе, обществе, технике набирать слова фрагменты текста, используя клавиатуру
12.	Кодирование информации.			Кодировать и декодировать простейшее сообщение использовать таблицу кодов
13.	Формы представления информации. Метод координат.			
14.	Текст как форма представления информации.			Различать виды информации по формам представления на материальных носителях. Читать информацию, представленную на координатной плоскости.
15.	Табличная форма представления информации.			Представлять информацию в табличном виде.
16.	Наглядные формы представления информации.			Представлять информацию в виде графика, схемы, таблицы.
17.	Обработка информации. Изменение формы представления информации.			Определять элементы текста.
18.	Обработка текстовой информации.			Определять элементы текста. Редактировать текст.
19.	Обработка текстовой информации. Ввод текста.			Определять элементы текста, подготавливать текстовые документы.
20.	Редактирование текста. Поиск информации.			Редактировать текст (удаление символов, исправление ошибок, вставка, копирование и

				перемещение символов и фрагментов текста)составить простой запрос для поиска информации в базе данных.
21.	Редактирование текста.			Редактировать текст (удаление символов, исправление ошибок, вставка символов).
22.	Систематизация информации.			Систематизировать информацию в виде плана, схемы, таблицы.
23.	Кодирование как изменение формы представления информации.			Осуществлять кодирование информации текстовом редакторе.
Информационные технологии.(11 ч)				
<i>3 четверть (10 часов)</i>				
Обработка текстовой информации.(4)				
24.	Форматирование текста.	1		Форматировать слово, словосочетание, предложение, абзац, весь текст, используя формат абзаца и шрифта.
25.	Получение новой информации. Преобразование информации по заданным правилам.		1	Представлять информацию в виде графика, схемы.
26.	Выполнение вычислений с помощью приложения Калькулятор.			Выполнять арифметические действия с целыми и дробными числами с помощью обычного режима калькулятора.
27.	Ввод текста. Редактирование текста.			Осуществлять ввод текстовой информации с клавиатуры в текстовом редакторе. Редактировать текст (удаление символов, исправление ошибок, вставка, копирование и перемещение символов и фрагментов текста).
Графический редактор Paint.(3)				

28.	Назначение графического редактора Paint. Компьютерная графика.			Выбирать инструмент рисования в зависимости от задач по созданию графического объекта.
29.	Инструменты графического редактора. Настройка инструментов.			
30.	Обработка графической информации. Свободное рисование.			Создать рисунок, используя различные инструменты рисования и палитру.
4 четверть (8 часов)				
Базовая технология создания презентаций.(4)				
31.	Компьютерные презентации Power Point.			Создавать простейшие анимации.
32.	Дизайн презентации и макеты слайдов.			Изменять дизайн и макеты презентации.
33.	Вставка звука и видео на слайды.			Вставлять звуки и видео файлы в презентацию.
34.	ПРЕКТ «Культурное наследие нашего края»			Защита проекта.

Описание материально-технического обеспечения образовательного процесса:

№ п/п	Наименование объектов и средств материально-технического обеспечения	
1. Цифровые образовательные ресурсы		
1	Босова Л.Л. Набор цифровых образовательных ресурсов (ЦОР) «Информатика 5-7». – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2007.	
2	Ресурсы Единой коллекции цифровых образовательных ресурсов (http://school-collection.edu.ru/).	
3	Материалы авторской мастерской Босовой Л.Л. (http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/3/).	
2. Технические средства обучения		
1	Компьютер – рабочее место учащегося	15
2	Проектор	1
3	Принтер	1
4	Сканер	1
5	Устройства вывода звуковой информации (наушники)	15
3. Экранно-звуковые пособия		
1	Презентации (ЦОР)	
2	Музыкальные физминутки.	

Планируемые результаты изучения учебного курса

Компьютер для начинающих

ученик научится:

- определять устройства компьютера (основные и подключаемые) и выполняемые ими функции;
- различать программное и аппаратное обеспечение компьютера;
- запускать на выполнение программу, работать с ней, закрывать программу;
- создавать, переименовывать, перемещать, копировать и удалять файлы;
- работать с основными элементами пользовательского интерфейса: использовать меню, обращаться за справкой, работать с окнами (изменять размеры и перемещать окна, реагировать на диалоговые окна);
- вводить информацию в компьютер с помощью клавиатуры и мыши;

Информация вокруг нас

ученик научится:

- понимать и правильно применять на бытовом уровне понятия «информация», «информационный объект»;
- приводить примеры передачи, хранения и обработки информации в деятельности человека, в живой природе, обществе, технике;
- приводить примеры древних и современных информационных носителей;
- классифицировать информацию по способам её восприятия человеком, по формам представления на материальных носителях;
- кодировать и декодировать сообщения, используя простейшие коды;
- определять, информативно или нет некоторое сообщение, если известны способности конкретного субъекта к его восприятию.

Информационные технологии

ученик научится:

- выполнять арифметические вычисления с помощью программы Калькулятор;
- применять текстовый редактор для набора, редактирования и форматирования простейших текстов на русском и иностранном языках;
- выделять, перемещать и удалять фрагменты текста; создавать тексты с повторяющимися фрагментами;
- использовать простые способы форматирования (выделение жирным шрифтом, курсивом, изменение величины шрифта) текстов;
- создавать и форматировать списки;
- создавать, форматировать и заполнять данными слайды;
- создавать презентации;
- применять простейший графический редактор для создания и редактирования простых рисунков;
- использовать основные приёмы создания презентаций в редакторах презентаций;
- соблюдать требования к организации компьютерного рабочего места, требования безопасности и гигиены при работе со средствами ИКТ.

В сфере личностных УУД у учащихся будут сформированы:

- положительное отношение к учению;
- желание приобретать новые знания;
- способность оценивать свои действия;

В сфере коммуникативных УУД у ребят сформируется:

- уважение к товарищам и их мнению;
- понимание значимости коллектива и своей ответственности перед ним;
- умение слушать друг друга.

В сфере регулятивных УУД ребята научатся:

- постановке учебных задач занятия;
- оценке своих достижений;
- действовать по плану.

Способы проверки результатов: тесты, викторины, графические диктанты, дидактические игры.

Формы подведения итогов: Выполнение итогового мини-проекта. Создание слайд-шоу по изученному курсу.