

Приложение №1 к ООП ООО

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Костёнковская средняя общеобразовательная школа»

Принята на Педагогическом совете

Протокол № 1 от «30» августа 2019 г.



Утверждаю: Директор школы:  
А.В. Астапенко/

Приказ № 121/02 от 02 сентября 2019 г.

## Рабочая программа

Инфознайка для 5-7 класса (-ов)

Составил (а):

Малик Ирина Григорьевна  
Ф.И.О.

## **1. Результаты освоения курса внеурочной деятельности.**

### **Личностные результаты:**

1. широкие познавательные интересы, инициатива и любознательность, мотивы познания и творчества; готовность и способность учащихся к саморазвитию и реализации творческого потенциала в духовной и предметно-продуктивной деятельности за счет развития их образного, алгоритмического и логического мышления;
2. готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ;
3. интерес к информатике и ИКТ, стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;
4. основы информационного мировоззрения – научного взгляда на область информационных процессов в живой природе, обществе, технике как одну из важнейших областей современной действительности;
5. способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом и личными смыслами, понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества;
6. готовность к самостоятельным поступкам и действиям, принятию ответственности за их результаты; готовность к осуществлению индивидуальной и коллективной информационной деятельности;
7. способность к избирательному отношению к получаемой информации за счет умений ее анализа и критичного оценивания; ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;
8. развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;
9. способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

### **Метапредметные результаты:**

1. умение уверенно ориентироваться в различных предметных областях за счет осознанного использования при изучении школьных дисциплин таких общепредметных понятий как «объект», «система», «модель», «алгоритм» и др.;
2. владение основными общеучебными умениями информационно-логического характера: анализ объектов и ситуаций; синтез как составление целого из частей и самостоятельное достраивание недостающих компонентов; выбор оснований и критериев для сравнения, классификации объектов; обобщение и сравнение данных; подведение под понятие, выведение следствий; установление причинно-следственных связей; построение логических цепочек рассуждений и т.д.,
3. владение умениями организации собственной учебной деятельности, включающими: целеполагание как постановку учебной задачи на основе соотнесения того, что уже известно, и того, что требуется установить; планирование – 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; прогнозирование – предвосхищение результата; контроль – интерпретация полученного результата, его соотнесение с имеющимися данными с целью установления соответствия или несоответствия (обнаружения ошибки); коррекция – внесение необходимых дополнений и

корректив в план действий в случае обнаружения ошибки; оценка – осознание учащимся того, насколько качественно им решена учебно-познавательная задача;

4. владение основными универсальными умениями информационного характера: постановка и формулирование проблемы; поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска; структурирование и визуализация информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий; самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера;

5. широкий спектр умений и навыков использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации (работа с текстом, гипертекстом, звуком и графикой в среде соответствующих редакторов; поиск, передача и размещение информации в компьютерных сетях), навыки создания личного информационного пространства;

6. владение базовыми навыками исследовательской деятельности, выполнения творческих проектов; владение способами и методами освоения новых инструментальных средств;

7. владение основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми: умение правильно, четко и однозначно сформулировать мысль в понятной собеседнику форме; умение осуществлять в коллективе совместную информационную деятельность, в частности при выполнении проекта; умение выступать перед аудиторией, представляя ей результаты своей работы с помощью средств ИКТ; использование коммуникационных технологий в учебной деятельности и повседневной жизни.

#### **Результаты освоения курса:**

*в сфере познавательной деятельности:*

1. освоение основных понятий и методов информатики;

2. выделение основных информационных процессов в реальных ситуациях, нахождение сходства и различия протекания информационных процессов в различных системах; 3. выбор языка представления информации в соответствии с поставленной целью, определение внешней и внутренней формы представления информации, отвечающей данной задаче диалоговой или автоматической обработки информации (таблицы, схемы, графы, диаграммы);

4. преобразование информации из одной формы представления в другую без потери её смысла и полноты;

5. решение задач из разных сфер человеческой деятельности с применением средств информационных технологий; *в сфере ценностно-ориентационной деятельности:*

1. понимание роли информационных процессов как фундаментальной реальности окружающего мира и определяющего компонента современной информационной цивилизации;

2. следование нормам жизни и труда в условиях информационной цивилизации;

3. авторское право и интеллектуальная собственность; юридические аспекты и проблемы использования ИКТ в быту, учебном процессе, трудовой деятельности; *в сфере коммуникативной деятельности:*

1. получение представления о возможностях получения и передачи информации с помощью электронных средств связи, о важнейших характеристиках каналов связи;

2. овладение навыками использования основных средств телекоммуникаций, формирования запроса на поиск информации в Интернете с помощью программ навигации (браузеров) и поисковых программ;
3. соблюдение норм этикета, российских и международных законов при передаче информации по телекоммуникационным каналам. *в сфере трудовой деятельности:*
  1. рациональное использование распространённых технических средств информационных технологий для решения общепользовательских задач и задач учебного процесса, усовершенствование навыков, полученных в начальной школе;
  2. выбор средств информационных технологий для решения поставленной задачи;
  3. использование текстовых редакторов для создания и оформления текстовых документов (форматирование, сохранение, копирование фрагментов и пр.), усовершенствование навыков, полученных в начальной школе;
  4. создание и редактирование рисунков, чертежей, усовершенствование навыков, полученных в начальной школе;
  5. приобретение опыта создания и преобразования информации различного вида, в том числе с помощью компьютера. *в сфере эстетической деятельности:*
    1. знакомство с эстетически-значимыми компьютерными моделями из различных образовательных областей и средствами их создания;
    2. приобретение опыта создания эстетически значимых объектов с помощью возможностей средств информационных технологий (графических, цветовых, звуковых, анимационных). *в сфере охраны здоровья:*
      1. понимание особенностей работы со средствами информатизации, их влияния на здоровье человека, владение профилактическими мерами при работе с этими средствами; 2. соблюдение требований безопасности и гигиены в работе с компьютером и другими средствами информационных технологий.

*По окончании 1 года обучения:*

1. углубить и развить представления о современной научной картине мира, об информации как одном из основных понятий современной науки, об информационных процессах и их роли в современном мире;
2. работать в графическом редакторе: создавать и редактировать графические изображения, создавать открытки, коллажи и т.п.
3. работать в текстовом редакторе: вводить, редактировать, форматировать и сохранять текстовый документ, оформлять текст в виде колонок, списков, устанавливать колонтитулы, создавать и редактировать таблицы.

*По окончании 2 года обучения:*

1. углубить и развить представления о современной научной картине мира, об информации как одном из основных понятий современной науки, об информационных процессах и их роли в современном мире;
2. работать в среде компьютерных презентаций: создавать и редактировать компьютерную презентацию, моделировать процессы или явления с помощью анимации.
3. работать в среде программирования Scratch: создавать простые скрипты для одного и нескольких спрайтов, производить смену костюмов, сохранять полученные проекты.

## 2. Содержание курса внеурочной деятельности с указанием форм организации и видов деятельности I. Компьютерная графика (18 часов).

Роль компьютерной графики в жизни современного человека. Растровая графика. Форматы графических файлов. Интерфейс и основные возможности растрового графического редактора Kolour Paint. Создание, редактирование и сохранение растровых изображений.

Практические работы: «Интерфейс графического редактора Kolour Paint. Форматы графических файлов»; «Инструменты графического редактора Kolour Paint»; «Сборка рисунка из деталей»; «Создание рисунка "Открытка на праздник"»; «Построение изображений с помощью Shift»; «Создание рисунка "Кубик"»; «Создание рисунка "Узор из кружков"»; «Создание рисунка из пикселей "Акула"»; «Создание рисунка "Новогодняя ёлочка"»; «Создание рисунка "Ветка рябины"».

**В результате изучения данного раздела учащиеся должны Знать/понимать:**

- назначение растровой графики;
- форматы графических файлов;
- основные возможности и инструменты графического редактора Kolour

Paint.

Уметь:

- сохранять графическое изображение в различных форматах;
- создавать и редактировать изображения в растровом графическом редакторе Kolour Paint;

### II. Текстовый редактор (17 часов)

Создание документов в текстовых редакторах. Ввод, редактирование и сохранение текстового документа. Форматирование текстового документа. Форматирование символов, абзацев, создание списков, колонтитулов, колонок. Работа с таблицами в текстовом редакторе. Работа с встроенными графическими примитивами в текстовом редакторе.

Практические работы: «Интерфейс текстового редактора MS Office»; «Работа на клавиатурном тренажёре»; «Ввод и редактирование текста»; «Форматирование текста: атрибуты шрифта»; «Форматирование текста: заливка»; «Форматирование текста: атрибуты абзаца»; «Создание, редактирование и форматирование списков»; «Форматирование страницы: заливка, подложка, обрамление»; «Колонтитулы, вставка специальных символов»; «Колонки»; «Создание таблиц»; «Редактирование таблиц»; «Форматирование таблиц»; «Работа со встроенными графическими примитивами».

**В результате изучения данного раздела учащиеся должны Знать/понимать:**

- понятие текстового редактора, виды редакторов
- принципы создания и редактирования текстовых документов
- способы форматирования текстовых документов: шрифта, абзаца, страницы
- принципы создания, редактирования и форматирования таблиц
- создавать, редактировать и сохранять текстовые документы
- форматировать текстовые документы и их составляющие: шрифт, абзац
- оформлять документы особыми способами: колонтитулы, списки, колонки
- создавать, редактировать и форматировать таблицы
- создавать изображения в текстовом редакторе с помощью встроенных графических примитивов

### **III. Мультимедийные интерактивные презентации (16 часов)**

Роль мультимедийных интерактивных презентаций в жизни современного человека. Создание, редактирование, форматирование и сохранение компьютерной презентации. Работа с анимацией в презентации. Вставка изображений, звука и видео в презентацию. Управление презентацией с помощью гиперссылок.

Практические работы: «Интерфейс программы Power Point»; «Ввод информации в презентацию. Знакомство с шаблонами»; «Художественное оформление презентации. Вставка изображений»; «Анимация в презентации»; «Управление презентацией с помощью гиперссылок»; «Вставка звука в презентацию»; «Вставка видео в презентацию»; «Проект "Прыгающий мячик"»; «Проект "Солнечная система"»; «Проект "Рождественская ёлочка"»

**В результате изучения данного раздела учащиеся должны Знать/понимать:**

- роль и назначение компьютерной презентации;
- принципы создания, редактирования и форматирования презентации; □ способы установки изображения, звука и видео в презентацию; □ принципы создания гиперссылок.

**Уметь:**

- создавать, редактировать и форматировать компьютерные презентации;
- устанавливать в презентацию изображения, звук и видео; □ создавать управляющие кнопки и гиперссылки; □ работать с анимацией.

### **IV. Программирование в Scratch (19 часов)**

Введение в программирование. Интерфейс программы Scratch. Назначение понятий скрипт и спрайт, смена костюма. Создание скриптов для одного и нескольких спрайтов. Работа со встроенными скриптами.

Практические работы: «Интерфейс программы Scratch»; «Создание скрипта для спрайта "Кот"»; «Знакомство с разнообразием спрайтов в программе»; «Создание скрипта для 2 спрайтов»; «Создание скриптов для нескольких спрайтов»; «Проект "Карандаш"»; «Разработка компьютерной игры»; «Проект "Фортепиано"»; «Проект "Мультфильм" или "Компьютерная игра"».

**В результате изучения данного раздела учащиеся должны Знать/понимать:**

- роль и назначение программирования;
- определение алгоритм и исполнитель □ принципы создания скрипта; Уметь:
- создавать и редактировать скрипты для спрайтов;
- запускать программу на выполнение;
- производить поиск и отладку ошибок; □ создавать скрипты для выполнения несколькими спрайтами одновременно.

### 3. Тематическое планирование.

№	Раздел	Кол-во часов	
		1 год обучения	2 год обучения
1	<i>Компьютерная графика.</i>	18	
2	<i>Текстовый редактор.</i>	17	
3	<i>Мультимедийные интерактивные презентации.</i>		16
4	<i>Программирование в Scratch.</i>		19
	Итого:	35	35