

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
гимназия №33

РАССМОТРЕНО И ОДОБРЕНО на заседании кафедры протокол №1 от « 29 » 08 2023 г. зам. кафедрой <i>И. Азарова А. М.</i>	СОГЛАСОВАНО Зам. директора по ВР <i>Е. А. Хороменкова</i> « 1 » 09 2023 г.	УТВЕРЖДАЮ И. о. директор МБОУ гимназия № 33 <i>З. Н. Динарова</i> Приказ № 69 от « 1 » 09 2023 г.
---	---	---

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА  
курса внеурочной деятельности

Тематическая историкотика

Класс:

Учитель:

6

Табринов А. Т. Маммаев С. П.

Срок реализации программы: 2023-2024 уч. гг.

Количество часов по учебному плану: всего в год 34 ч., в неделю 1 ч.

Ульяновск, 2023

### **Пояснительная записка**

Программа разработана в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования, ориентирована на обеспечение индивидуальных потребностей обучающихся и направлена на достижение планируемых результатов освоения. Программы основного общего образования с учётом выбора участниками образовательных отношений курсов внеурочной деятельности. Программа предназначена для работы с гимназистами 6 классов. Программа курса рассчитана на 34 часа, 1 час в неделю. Это позволяет обеспечить единство обязательных требований ФГОС во всём пространстве гимназического образования: не только на уроке, но и за его пределами.

Актуальность реализации данной программы обусловлена потребностью подростков в самоопределении, для которого именно это время является определяющим в его становлении и развитии. Что влечёт за собой необходимость в педагогическом сопровождении самоопределения гимназистов. Очень важно, чтобы подросток научился правильно оценивать окружающий мир и позиционировать себя в нём. Для собственной успешности в социуме необходимы определенные знания и умения, с помощью которых можно определять собственную жизненную позицию и активно реализовывать её в рамках определенной деятельности.

Цель - развитие информационной культуры и общекультурных интересов гимназистов.

Если конкретизировать внеурочную деятельность учащихся по информатике, то ее **задачи** можно выделить следующим образом.

1. Выявить творческий потенциал и способности любого ребенка по информатике, независимо от оценок по предмету.
2. Повысить интерес, увлечь учащихся предметом, привить любовь к информатике через совместную деятельность.
3. Стимулировать поисково-познавательную деятельность.
4. Углубить знания теоретических основ информатики, программирования, познакомить и научить работать с программным обеспечением.
5. Популяризировать и изучать достижения в области информационных технологий.
6. Прививать учащимся навыков работы с компьютером и программным обеспечением, интереса к исследовательской работе.
7. Воспитывать интерес к чтению как обычной, так и электронной научно-популярной литературы по информатике, формировать умения и навыки в работе с ними.
8. Помочь учащимся с профессиональной ориентацией в области ИКТ.

### **Формы работы.**

Данная программа состоит из теоретических и практических частей. Теоретические занятия можно проводятся как в группе, в зависимости от изучаемого материала, возможно применения тренингов, ролевых игр, лекций, бесед, обсуждений, применяя индивидуальные формы работы, например консультации по проектам, частным вопросам, касающимся особенности практической деятельности детей.

Для организации занятий применяются различные формы:

Деловые и ролевые игры;

Упражнения на взаимодействиях в группе;

Тренинги;

Творческие задания;

Конкурсы (участие в гимназических, районных, областных и всероссийских);

Проигрывание ситуаций;

Дискуссии;

Встречи со специалистами и интересными людьми;

Экспресс тесты и опросы;

Коллективные творческие дела;

Беседы.

### **Взаимосвязь с программой воспитания**

Программа курса внеурочной деятельности разработана с учетом программы воспитания гимназии. Согласно программе воспитания гимназии у современного школьника должны быть сформированы ценности: Родины, человека, природы, семьи, дружбы, сотрудничества, знания, здоровья, труда, культуры и красоты. Эти ценности находят свое отражение в содержании занятий курса внеурочной деятельности «Занимательная информатика», вносящим вклад в воспитание гражданское, патриотическое, духовно-нравственное, эстетическое, экологическое, трудовое, воспитание ценностей научного познания, формирование культуры здорового образа жизни, эмоционального благополучия.

Реализация курса способствует осуществлению главной цели воспитания – полноценному личностному развитию школьников и созданию условий для их позитивной социализации.

### **Особенности работы педагога по программе**

Особенность работы педагога состоит в реализации содержания курса через вовлечение обучающихся в многообразную деятельность, организованную в разных формах. Работа по программе внеурочной деятельности «Занимательная информатика» позволит педагогу реализовать эти актуальные для личностного развития учащегося задачи. Результатом работы в первую очередь является личностное развитие ребенка. Личностных результатов педагог может достичь, увлекая ребенка совместной и интересной для него деятельностью, устанавливая во время занятий доброжелательную, поддерживающую атмосферу, насыщая занятия личностно ценностным содержанием. Особенностью занятий является их интерактивность и многообразие используемых форм работы. Реализация программы предполагает возможность вовлечения в образовательный процесс родителей и социальных партнеров школы.

### **Тематический план 6 класс**

№	Раздел программы	Ауд. нагру зка	Внеауд. нагрузк а	Кол- во часов	ЭОР
1.	Компьютер и информация	4		4	Российской электронной школы (РЭШ, <a href="https://fg.resh.edu.ru">https://fg.resh.edu.ru</a> ) Портал ФГБНУ ИСРО РАО ( <a href="http://skiv.instrao.ru/">http://skiv.instrao.ru/</a> ) «Просвещение» ( <a href="https://media.prosv.ru/func/">https://media.prosv.ru/func/</a> )
2.	Подготовка текстов на компьютере	9		9	
3.	Компьютерная графика.	8		8	
4.	Элементы алгоритмизации.	4		4	
5.	Подготовка презентаций	9		9	
	<b>ИТОГО</b>	34		34	

### **Содержание курса внеурочной деятельности 6 класс**

## **Раздел 1. Компьютер и информация (4 ч.)**

Компьютер – универсальная машина для работы с информацией. История вычислительной техники. Файлы и папки.

Как информация представляется в компьютере или Цифровые данные. Двоичное кодирование цифровой информации. Перевод целых десятичных чисел в двоичный код. Перевод целых чисел из двоичной системы счисления в десятичную. Тексты в памяти компьютера. Изображения в памяти компьютера. История счета и систем счисления.

Единицы измерения информации.

## **Раздел 2. Подготовка текстов на компьютере (9 ч.)**

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.

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. Графики и диаграммы. Наглядное представление о соотношении величин. Визуализация многорядных данных.

## **Раздел 3. Компьютерная графика. (8ч.)**

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 4. Элементы алгоритмизации (4ч.)**

Элементы алгоритмизации

Что такое алгоритм. О происхождении слова алгоритм.

Исполнители вокруг нас.

Формы записи алгоритмов.

Типы алгоритмов. Линейные алгоритмы. Алгоритмы с ветвлениями. Алгоритмы с повторениями.

## **Раздел 5. Подготовка презентаций(9ч.)**

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

## **Планируемые результаты курса внеурочной деятельности**

**Личностные результаты** — это сформировавшаяся в образовательном процессе система ценностных отношений учащихся к себе, другим участникам образовательного процесса, самому образовательному процессу, объектам познания, результатам образовательной деятельности. Основными личностными результатами, формируемыми при изучении информатики в основной школе, являются:

- наличие представлений об информации как важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества;
- понимание роли информационных процессов в современном мире;
- владение первичными навыками анализа и критичной оценки получаемой информации;

- ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;
- развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;
- 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;
- способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

**Метапредметные результаты** — освоенные обучающимися на базе одного, нескольких или всех учебных предметов способы деятельности, применимые как в рамках образовательного процесса, так и в других жизненных ситуациях. Основными метапредметными результатами, формируемыми при изучении информатики в основной школе, являются:

- 
- 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, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и 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; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий; 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; умение выбирать форму представления информации в зависимости от стоящей задачи, проверять адекватность модели объекту и цели моделирования;
- 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 (обращение с устройствами ИКТ; фиксация изображений и звуков; создание письменных сообщений; создание графических объектов; создание музыкальных и

звуковых сообщений; создание, восприятие и использование гипермедиа сообщений; коммуникация и социальное взаимодействие; поиск и организация хранения информации; анализ информации).

**Предметные результаты** включают: освоенные обучающимися в ходе обучения умения, специфические для данной предметной области, виды деятельности по получению нового знания, его преобразованию и применению в учебных, учебно-проектных и социально-проектных ситуациях, формирование научного типа мышления, научных представлений о ключевых теориях, типах и видах отношений, владение научной терминологией, ключевыми понятиями, методами и приемами. В соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом общего образования основные предметные результаты изучения информатики в основной школе отражают:

- владение общепредметными понятиями «объект», «система», «модель», «алгоритм», «исполнитель» и др.;
- развитие информационной и алгоритмической культуры; формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации; развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;
- овладение представлениями 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;
- овладение знаниями об алгоритмических конструкциях, логических значениях и операциях; знакомство с одним из языков программирования и основными алгоритмическими структурами — линейной, условной и циклической;
- овладение умениями 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;
- овладение навыками и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права.

**Воспитательный результат внеурочной деятельности обучающихся гимназии определяются по трем уровням:**

**Первый** - приобретение гимназистом социальных знаний

**Второй** - формирование позитивных отношений гимназиста к базовым ценностям общества

**Третий** - получение гимназистом опыта самостоятельного социального действия

**Оценка достижений результатов внеурочной деятельности осуществляется через:**

- организацию и участие в гимназических мероприятиях
- разработку акций, игр, событий,
- открытые занятия для родителей, гимназистов и учителей

#### Календарно-тематический план 6 класс

№ п/п	Дата	Тема	Количество часов	Содержание курса	Формы организации деятельности	Виды деятельности

1.		Компьютер — универсальная машина для работы с информацией. Техника безопасности и организация рабочего места. Клавиатурный тренажер в режиме ввода слов.	1	называть функции и характеристики основных устройств компьютера; • описывать виды и состав программного обеспечения современных компьютеров;	Демонстрация презентация.	познавательная
2.		Файлы и папки.	1	• подбирать программное обеспечение, соответствующее решаемой задаче;	Демонстрация презентация, беседа.	Познавательная
3.		Информация в памяти компьютера. Системы счисления.	1	• оперировать объектами файловой системы; • применять основные правила создания текстовых документов;	Практическое занятие, обсуждение	познавательная
4.		Двоичное кодирование числовой информации.	1	• использовать средства автоматизации информационной деятельности при создании текстовых документов; • использовать основные приемы обработки информации в электронных таблицах; • работать с формулами; • визуализировать соотношения между числовыми величинами; • использовать основные приемы создания презентаций в редакторах презентаций	Демонстрация презентация, беседа.	Познавательная

5.		Редактируем и форматируем текст. Создаем надписи	1	анализировать информационные модели (таблицы, графики, диаграммы, схемы и др.);	Практическое занятие, обсуждение	познавательная
6.		Редактируем и форматируем текст. Создаем надписи	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• перекодировать информацию из одной пространственно-графической или знаково-символической формы в другую, в том числе использовать графическое представление (визуализацию) числовой информации;</li> <li>• выбирать форму</li> </ul>	Практическое занятие, обсуждение	познавательная
7.		Нумерованные списки	1		Практическое занятие, обсуждение	познавательная
8.		Маркированные списки».	1		Практическое занятие, обсуждение	познавательная
9.		Создаем таблицы	1		Практическое занятие, обсуждение	познавательная
10.		Создаем таблицы	1		Практическое занятие, обсуждение	познавательная
11.		Размещаем текст и графику в таблице	1		Практическое занятие, обсуждение	познавательная
12.		Строим диаграммы	1		Практическое занятие, обсуждение	познавательная
13.		Строим диаграммы	1		Практическое занятие, обсуждение	познавательная
14.		Изучаем графический редактор Paint	1	Обработка графической информации. Работа интерфейсом программы, различными графическими приложениями Создание собственного буклета - проекта	Практическое занятие, обсуждение	познавательная
15.		Изучаем графический редактор Paint	1		Практическое занятие, обсуждение	познавательная
16.		Планируем работу в графическом редакторе	1		Практическое занятие, обсуждение	познавательная
17.		Планируем работу в графическом редакторе	1		Практическое занятие, обсуждение	познавательная
18.		Рисуем в редакторе Word	1		Практическое занятие, обсуждение	познавательная
19.		Рисуем в редакторе Word	1		Практическое занятие, обсуждение	познавательная
20.		Рисунок на свободную тему	1		Практическое занятие, обсуждение	познавательная
21.		Исполнители вокруг нас. Логическая игра «Переливашки».	1		Практическое занятие, обсуждение	познавательная



22.		Линейные алгоритмы.	1	Применение алгоритмов различных видов алгоритмов при решении задач. Знакомств с видами алгоритмов.	Практическое занятие, обсуждение	познавательная
23.		Алгоритмы с ветвлением	1		Практическое занятие, обсуждение	познавательная
24.		Циклические алгоритмы	1		Практическое занятие, обсуждение	познавательная, исследовательская
25.		Мастер презентаций PowerPoint. Создание презентации «Часы»	1	Знакомство с графическим редактором. Создание собственных мультимедийных презентаций. Использование текстового и графических фрагментов.	Практическое занятие, обсуждение	познавательная
26.		Мастер презентаций PowerPoint. Создание презентации «Часы»	1		Практическое занятие, обсуждение	познавательная
27.		Мастер презентаций PowerPoint. Создание презентации «Времена года»	1		Практическое занятие, обсуждение	познавательная
28.		Мастер презентаций PowerPoint. Создание презентации «Времена года»	1		Практическое занятие, обсуждение	познавательная, исследовательская
29.		Мастер презентаций PowerPoint. Создание презентации «Скакалочка»	1		Практическое занятие, обсуждение	познавательная
30.		Мастер презентаций PowerPoint. Создание презентации «Скакалочка»	1		Практическое занятие, обсуждение	познавательная
31.		Итоговый мини-проект. «Создаем слайд-шоу».	1	Создание мультимедийного проекта.	Практическое занятие, обсуждение	познавательная
32.		Итоговый мини-проект. «Создаем слайд-шоу».	2		Практическое занятие, обсуждение	познавательная

33.		Защита проекта	1		Демонстрация выполненных работ	
-----	--	----------------	---	--	-----------------------------------	--