

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«АТРАТСКАЯ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА»
АЛАТЫРСКОГО РАЙОНА
ЧУВАШСКОЙ РЕСПУБЛИКИ**

<p>«РАССМОТРЕНО» На заседании МО</p> <hr/> <p>Протокол № _____ от «___» _____ 2022г. Руководитель МО _____/_____/_____</p>	<p>«СОГЛАСОВАНО»</p> <p>Заместитель директора по УВР</p> <p>_____/Горюнова С.А./</p> <p>«___» _____ 2022г.</p>	<p>«УТВЕРЖДАЮ»</p> <p>Директор МБОУ «Атратская СОШ»</p> <p>_____/Рябов А.И./</p> <p>«___» _____ 2022г.</p>
--	--	--

Рабочая программа по внеурочное деятельности

«Занимательная информатика»

Уровень образования (5-9): основное общее образование

Количество часов: 174 часа

Место учебного предмета, курса в учебном плане:

5 класс

Количество часов в год- 35

Количество часов в неделю-1

6 класс

Количество часов в год- 35

Количество часов в неделю-1

7 класс

Количество часов в год-35

Количество часов в неделю -

8 класс

Количество часов в год-35

Количество часов в неделю – 1

9 класс

Количество часов в год-34

Количество часов в неделю-1

Учитель: Радаева Н.В

Рабочая программа внеурочной деятельности "Занимательная информатика" по информатике относится к общеинтеллектуальному направлению и составлена на основе федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования и соответствует требованиям к результатам освоения образовательной программы

Программа курса «Занимательная информатика» является продолжением изучения смежных предметных областей (изобразительного искусства, музыки, литературы, истории) в освоении различных видов и техник искусства.

Одним из важных аспектов модернизации современного российского образования является информатизация образования. Сегодня учителям необходимо использовать информационно - компьютерные технологии для повышения интереса учащихся к предмету.

Настоящая программа создает условия для культурного и профессионального самоопределения, творческой самореализации личности ребёнка, её интеграции в системе мировой и отечественной культур.

В программе учитываются возрастные и психологические особенности школьников, обучающихся на ступени основного общего образования, межпредметные связи.

Большое внимание уделяется творческим заданиям, в ходе выполнения которых у детей формируется творческая и познавательная активность.

Цели и задачи овладения курса

Цель: формирование самостоятельного мышления, развития фантазии и практического воплощения своих творческих идей, используя возможности персонального компьютера.

Задачи курса:

- способствовать овладению учащимися приемами работы на компьютере;
- познакомить с основами знаний в области компьютерной графики, текстового редактора;
- прививать детям видение красоты окружающего мира на бумажных и электронных носителях.
- способствовать формированию сознания школьников к системно-информационному восприятию мира, развитие стремления к самообразованию;
- способствовать раскрытию творческих способностей, подготовки к художественно-эстетическому восприятию окружающего мира;
- прививать интерес к полиграфическому искусству, дизайну, оформлению;
- способствовать развитию композиционного мышления, художественного вкуса;
- способствовать развитию коммуникативных способностей.
- способствовать формированию нравственных качеств личности и культуры поведения в обществе.

Предметные результаты освоения курса:

уметь создавать рисунки в программе Paint;

уметь создавать презентации в программе Power Point;

умение создавать текстовые документы в текстовом процессоре Word;

владение методами чтения и понимания будущего действия, четкое проговаривание и создание композиций.

владение способами безопасной и рациональной организации труда.

Основное содержание курса «Занимательная информатика»

1 год обучения-5 класс (35 часов – 1 час в неделю)

- Введение (1 ч.)

-Логические задачи (10 ч)

Получить представление о логических задачах, рассуждать о методах решения задач. Получить представление об упорядочении. Рассуждать о методах решения задач о переправах, разъездах.

-Основы компьютерной графики (12 ч.)

Введение в компьютерную графику. Инструменты графического редактора. Создание простейших рисунков. Действия над фрагментами рисунка (повороты и отражения фрагментов рисунка). Работа с текстом. Атрибуты текста.

- Создание презентаций в среде Power Point (12 ч.)

Компьютерные презентации. Описание последовательно развивающихся событий (сюжет). Дизайн презентации и макеты слайдов. Создание эффекта движения с помощью смены последовательности рисунков. Анимация. Возможности настройки анимации.

2 год обучения – 6 класс (35 часов – 1 час в неделю)

- Лингвистические задачи (10 ч)

Задачи некорректными условиями, задачи отношением равенства

- Основы издательской деятельности в Publisher (12 ч.)

Основные функции Publisher. Работа с текстом. Включение графики в макет публикации. Вставка фотографий и рисунков. Изменение размеров и положения рисунка на странице. Обтекание графического изображение. Создание открытки, буклета. Сохранение публикации.

- Создание проекта (13 ч)

Проект. Практическая работа. Проектная деятельность

Структурирование материала. Разработка этапов работы. Создание эскиза . Тематический подбор материала. Обработка текстового и графического материала. Презентация проекта.

3 год обучения- 7 класс (35 часа- 1 час в неделю)

-Применение алгоритма. Тренировочные упражнения на применение алгоритма(10 часов)

-Текстовый процессор Microsoft Word (12 ч.)

Интерфейс текстовых редакторов. Текстовые документы и их структурные единицы (раздел, абзац, строка, слово, символ). Правила ввода текста. Создание и редактирование текстовых документов на компьютере (вставка, удаление и замена символов, работа с фрагментами текстов, проверка правописания, расстановка переносов). Форматирование символов (шрифт, размер, начертание, цвет). Форматирование абзацев (выравнивание, отступ первой строки). Стилиевое форматирование. Включение в текстовый документ списков, таблиц и графических объектов. Работа с встроенными графическими примитивами в текстовом редакторе Коллективная работа над документом. Сохранение документа в различных текстовых форматах.

- Работа в программе Movie Maker (13 ч.)

Основные функции Movie Maker. Импорт изображений. Импорт звука или музыки. Запись с видеоустройства. Монтаж. Создание проекта.

4 год обучения -8 класс (35 часа- 1 час в неделю)

-Вводный урок. Знакомство с темой проекта. Образцы проектной работы. Выявление проблем и их причин. Выбор темы проекта. Практическая работа ,проектная деятельность. (10 часов)

- Настольная издательская система Publisher.Публикации на все случаи жизни

Проект. Практическая работа. Познавательная деятельность. Проектная деятельность.

Работая с настольной издательской системой Publisher, школьники быстро научатся создавать эффектные бюллетени, брошюры, объявления и веб-страницы, даже если раньше никогда не занимались издательским делом. (14часов)

- Технология обработки графической информации. Векторная графика

Проект. Практическая работа. Познавательная деятельность. Проектная деятельность.

Изучив данные темы, ребята смогут создавать рисунки в любых графических форматах. Создавать коллажи и др.(11 часов)

5 год обучения – 9 класс (34 часа-1 час в неделю)

-Задачи на вычисления, решаемые с конца. Последовательности и закономерности. Поиск и анализ закономерностей. Числовые ребусы. (10 часов)

- Создание презентаций Power Point.(15 часов)

Проект. Практическая работа. Познавательная деятельность. Проектная деятельность.

Данная тема знакомит с технологией создания различного рода презентаций, рекламы, «живых» объявлений.

-Подготовка к выставке работ курса «Занимательная информатика».(9 часов)

Художественная деятельность. Творческая деятельность. Выставка. Конкурс. Презентации.

Здесь каждый может в полную силу проявить свою творческую индивидуальность, интеллект, художественный вкус, знания, полученные в результате изучения курса «Занимательная информатика».

Учебно-тематическое планирование разделов 5-9 классы

Класс	Содержание	Кол-во часов
5	- Введение	1
	-Логические задачи	10
	-Основы компьютерной графики	12
	- Создание презентаций в среде Power Point	12
6	- Лингвистические задачи	10
	-Основы издательской деятельности в Publisher	12
	Создание проекта.	13
7	-Применение алгоритма. Тренировочные упражнения на применение алгоритма	10
	-Текстовый процессор Microsoft Word	12
	- Работа в программе Movie Maker	13
8	-Вводный урок. Знакомство с темой проекта. Образцы проектной работы .Выбор темы проекта	10
	- Настольная издательская система Publisher. Публикации на все случаи жизни. Познавательная деятельность. Проектная деятельность.	14
	- Технология обработки графической информации. Векторная графика	11
9	-Задачи на вычисления, решаемые с конца. Последовательности и закономерности. Поиск и анализ закономерностей. Числовые ребусы.	10
	Создание презентаций PowerPoint.	15
	Подготовка к выставке работ курса «Занимательная информатика».	9
	итога	174