МБОУ Гимназия №8 им. академика Н.Н. Боголюбова
г. Дубны Московской области

«УТВЕРЖДАЮ»

Директор МБОУ Зеленкова И.Е.

Приказ №_____ от_____

Подпись_____

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

внеурочной деятельности по курсу

В МИРЕ ИНФОРМАТИКИ

в 6 Б классе

Учитель: *Зеленкова Алена Александровна*

Дубна

2017 – 2018 учебный год

Планируемые результаты освоения учебного курса

Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения учебного курса

В ходе изучения курса в основном формируются и получают развитие метапредметные результаты, такие как:

- *умение самостоятельно планировать пути достижения целей, осознанно выбирать наиболее эффективные способы, решения познавательных задач;*
- *умение осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата;*
- *умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности ее решения;*
- *умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;*
- *умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками; работать индивидуально и в группе.*

Вместе с тем вносится существенный вклад в развитие личностных результатов, таких как:

- *формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию;*
- *формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста, взрослыми в процессе образовательной и творческой деятельности.*
- *формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий (далее ИКТ-компетенции).*

В части развития предметных результатов наибольшее влияние изучение курса оказывает на *формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами.*

Регулятивные универсальные учебные действия

Обучающийся научится:

- целеполаганию, включая постановку новых целей, преобразование практической задачи в познавательную;
- самостоятельно анализировать условия достижения цели на основе учета выделенных учителем ориентиров действия в новом учебном материале;
- планировать пути достижения целей;
- устанавливать целевые приоритеты;
- уметь самостоятельно контролировать свое время и управлять им;
- принимать решения в проблемной ситуации на основе переговоров.

Коммуникативные универсальные учебные действия

Обучающийся научится:

- учитывать разные мнения и стремиться к координации различных позиций в сотрудничестве;
- формулировать собственное мнение и позицию, аргументировать и координировать ее с позициями партнеров в сотрудничестве при выработке общего решения в совместной деятельности;
- устанавливать и сравнивать разные точки зрения, прежде чем принимать решения и делать выбор;
- аргументировать свою точку зрения, спорить и отстаивать свою позицию не враждебным для оппонентов образом;
- задавать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества с партнером;
- осуществлять взаимный контроль и оказывать в сотрудничестве необходимую взаимопомощь.

Познавательные универсальные учебные действия

Обучающийся научится:

- основам реализации проектно-исследовательской деятельности;
- проводить наблюдение и эксперимент под руководством учителя;
- осуществлять расширенный поиск информации с использованием ресурсов библиотек и Интернета;
- осуществлять выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий;
- объяснять явления, процессы, связи и отношения, определяемые в ходе исследования.

Содержание учебного курса

Данная рабочая программа разработана на основе программы внеурочной деятельности для начальной и основной школы по информатике под редакцией М.С. Цветковой и О.Б. Богомоловой.

Данная программа подготовлена на основании требований действующего ФГОС, легко встраивается в используемый УМК и расширяет или углубляет его с учетом потребностей школы, учителя и ученика. Рабочая программа рассчитана на 1 год обучения при 1 часе в неделю, и используются для учеников 6 класса

Учимся программировать на компьютере – 14 часов

Развиваем логическое мышление. Знакомимся с компьютером и средой программирования QBASIC. Начинаем создавать компьютерные сказки про блоху и про змейку. Компьютерные сказки: про Колобка, про Гошу и Лешу, про город Вероят, про дровосека Петю, про волшебную коробочку. Компьютерные сказки: про генерала, про отставного генерала, про злого колдуна, про хаме¬леона, про музыкальную шкатулку. Компьютерные сказки: про композитора, про поэтов, про учителя, про рекламу, про переводчика. Компьютерные сказки: про шифровальщика, про игры в кости и «За рулем». Нет предела совершенству!

Учимся рисовать на компьютере – 9 часов

Знакомимся с живописью, графикой и мультимедийными энциклопедиями. Знакомимся с жанрами изобразительного искусства. Знакомимся со стилями изобразительного искусства. Первые шаги в рисовании. Графический редактор Paint. Создаем векторную графику. Редактор CorelDRAW 10. Повышаем мастерство. Редактор CorelDRAW 10.

Учимся рисовать на компьютере. Редактор Adobe Photoshop – 2 часа

Обрабатываем изображения и создаем коллажи. Редактор Adobe Photoshop 6.0

Учимся анимации на компьютере – 9 часов

Знакомимся с видами анимации, мультимедийными энциклопедиями и мультфильмами. Графическая анимация от зарождения до эпохи Диснея. Графическая анимация от эпохи Диснея до наших дней. Объемная, перекладная и другие виды анимации. Выразительные средства и жанры анимации. Первые шаги в компьютерной анимации. Интерактивный фильм «Кот в сапогах». Создаем простейшие объемные фигуры и видоизменяем их. Повышаем мастерство в создании анимации

Тематическое планирование с указанием количества часов, отводимых на освоение каждой темы

№ п/п	Темы (разделы)	Количество часов	Форма реализации
1	Учимся программировать на компьютере	**14**	Конкурсы, проекты, практические занятия
2	Учимся рисовать на компьютере	**9**	Конкурсы, проекты, практические занятия
3	Учимся рисовать на компьютере. Редактор Adobe Photoshop	**2**	Конкурсы, проекты, практические занятия
4	Учимся анимации на компьютере	**9**	Конкурсы, проекты, практические занятия
	Итого	**34**	

Лист согласования

Рассмотрено на

заседании ШМО

протокол № ____от_____

Подпись _____

«СОГЛАСОВАНО»

Зам. директора по ВР

Дороженко И.А.

Дата _____

Подпись _____

Календарно-тематическое планирование учебного курса «В мире информатики» в 6 Б классе (1 час/нед)
Учитель: Зеленкова Алена Александровна

№	Тема	Кол-во часов	Форма организации внеурочной деятельности	Дата	
				план	факт
Учимся программировать на компьютере – 14 часов					
1-2	Развиваем логическое мышление	2	беседа, решение упражнений, практическая работа		
3-4	Знакомимся с компьютером и средой программирования QBASIC. Начинаем создавать компьютерные сказки про блоху и про змейку	2	беседа, решение упражнений, практическая работа		
5-6	Компьютерные сказки: про Колобка, про Гошу и Лешу, про город Вероят, про дровосека Петю, про волшебную коробочку	2	беседа, решение упражнений, практическая работа		
7-8	Компьютерные сказки: про генерала, про отставного генерала, про злого колдуна, про хамелеона, про музыкальную шкатулку	2	беседа, решение упражнений, практическая работа		
9-10	Компьютерные сказки: про композитора, про поэтов, про учителя, про рекламу, про переводчика	2	беседа, решение упражнений, практическая работа		
11-12	Компьютерные сказки: про шифровальщика, про игры в кости и «За рулем»	2	беседа, решение упражнений, практическая работа		
13-14	Нет предела совершенству!	2	беседа, решение упражнений, практическая работа		
Учимся рисовать на компьютере – 9 часов					
15	Знакомимся с живописью, графикой и мультимедийными энциклопедиями	1	беседа, решение упражнений, практическая работа		
16-17	Знакомимся с жанрами изобразительного искусства. Знакомимся со стилями изобразительного искусства	2	беседа, решение упражнений, практическая работа		
18-19	Первые шаги в рисовании. Графический редактор Paint	2	беседа, решение упражнений, практическая работа		
20-21	Создаем векторную графику. Редактор CorelDRAW 10	2	беседа, решение упражнений, практическая работа		
22-23	Повышаем мастерство. Редактор CorelDRAW 10	2	беседа, решение упражнений, практическая работа		
Учимся рисовать на компьютере. Редактор Adobe Photoshop – 2 часа					
24-25	Обрабатываем изображения и создаем коллажи. Редактор Adobe Photoshop 6.0	2	беседа, практическая работа		

Учимся анимации на компьютере – 9 часов					
26-27	Знакомимся с видами анимации, мультимедийными энциклопедиями и мультфильмами. Графическая анимация от зарождения до эпохи Диснея Графическая анимация от эпохи Диснея до наших дней. Объемная, перекладная и другие виды анимации	2	беседа, решение упражнений, практическая работа		
28-29	Выразительные средства и жанры анимации	2	беседа, решение упражнений		
30-31	Первые шаги в компьютерной анимации. Интерактивный фильм «Кот в сапогах»	2	беседа, решение упражнений, практическая работа		
32-33	Создаем простейшие объемные фигуры и видоизменяем их	2	беседа, решение упражнений, практическая работа		
34	Повышаем мастерство в создании анимации	1	беседа, решение упражнений, практическая работа		
	ИТОГО	**34**			

Ресурсное обеспечение программы учебного курса «В мире информатики» в 6 Б классе

Учитель: Зеленкова Алена Александровна

Учебно – методическое обеспечение:

При реализации данной комплексной учебной программы следует использовать следующие издания:

1. *Фролов М. И.* Учимся работать на компьютере. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013;
2. *Фролов М. И.* Учимся программировать на компьютере. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2014;
3. *Фролов М. И.* Учимся рисовать на компьютере. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013;
4. *Фролов М. И.* Учимся анимации на компьютере. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013;

Материально – техническое обеспечение:

- Каждый ученик на каждом занятии обеспечен компьютерным рабочим местом, специально оборудованным.
- В набор программного обеспечения каждого компьютера в обязательном порядке входить стандартный набор программ для работы: с текстами (Word), с растровой графикой (Paint, Редактор Adobe Photoshop), с презентациями (PowerPoint).
- В учебном классе имеется черно-белый принтер.
- Учебный класс оборудован интерактивной доской.