

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
Целинная средняя школа № 14

Согласовано:  
Зам. директора по УВР  
Курбатова Н.В.  
«30» августа 2017 г.



**Рабочая программа внеурочной деятельности  
«Интересный мир информатики»  
по общеинтеллектуальному направлению  
на 2017 – 2018 учебный год  
5 класс**

Составитель: Струневских Алена Васильевна

Программа рассмотрена на педагогическом совете  
Протокол от «31» 08 2017 г. № 8

с. Целинное  
2017 г.

## Оглавление

1. Результаты освоения курса внеурочной деятельности .....	3
2. Содержание курса внеурочной деятельности с указанием форм организации и видов деятельности .....	4
3. Тематическое планирование .....	7

## Результаты освоения курса внеурочной деятельности

### *Личностные:*

- развивать самостоятельность и личную ответственность за свои поступки;
- формировать готовность к саморазвитию и самообразованию;
- формировать эстетические потребности, ценности;
- развивать доброжелательность, отзывчивость, сопереживание;
- развивать навыки сотрудничества со сверстниками и взрослыми;
- формировать мотивацию к творческому труду.

### *Метапредметные:*

- формировать умение планировать, контролировать и оценивать учебные действия;
- владеть основами самоконтроля, самооценки, принятия решения;
- использовать средства ИКТ для решения различных задач;
- использовать различные способы поиска информации;
- владеть логическими действиями (сравнение, анализ, синтез, обобщение, классификация, аналогия, рассуждения);
- уметь слушать собеседника и вести диалог.

### *Предметные:*

- определять вид информации и способы ее обработки;
- кодировать информацию, определять способ кодирования;
- различать информацию и данные;
- уметь создавать блок-схемы алгоритма;
- уметь создавать программы для исполнителя;
- отличать истинные и ложные высказывания;
- строить графы и деревья решения задачи;
- уметь рассуждать и анализировать;
- создавать рисунки в графических редакторах;
- набирать тексты в текстовых редакторах, редактировать и форматировать их;
- вставлять в документ таблицы и изображения;
- использовать текстовый процессор как НИС;
- создавать презентации.

**Программа внеурочной деятельности «Интересный мир информатики» направлена на достижение следующих результатов:**

**Первый уровень:** определять вид информации; кодировать информацию; создавать блок-схемы алгоритма; писать простые программы для исполнителя Черепашка и в среде Scratch; решать логические задачи с помощью таблиц и графов, рассуждений; создавать и редактировать векторные изображения.

**Второй уровень:** умение работать с текстовым документом (осуществлять ввод, редактирование и форматирование текста, оформление, вставка таблиц, изображений и т.п.); создавать компьютерные презентации.

**Организация и текущий педагогический контроль результатов внеурочной деятельности:** мини-проект по кодированию информации, мини-проект в Word, мини-проект по программированию, мини-проект - презентация, мини-проект в векторном графическом редакторе, мини-проект по логике.

**Содержание курса внеурочной деятельности с указанием форм организации и видов деятельности**  
**5 класс (34 ч)**

<b>Название раздела</b>	<b>Тема</b>	<b>Форма организации занятий</b>	<b>Виды деятельности</b>
Информация. Кодирование информации (6 ч)	Виды информации. Способы кодирования.	Практическая работа	- познавательная - проблемно-ценностное общение
	Двоичное кодирование. Кодирование текста.	Компьютерный практикум	- познавательная - проблемно-ценностное общение - решение задач
	Двоичное кодирование. Кодирование чисел.	Практическая работа	- познавательная - проблемно-ценностное общение - решение задач
	Двоичное кодирование. Кодирование изображений.	Компьютерный практикум	- познавательная - проблемно-ценностное общение - решение задач
	Закрепление. Мини-проект «Шифрование = кодирование?»	Проектная деятельность	- познавательная - проблемно-ценностное общение
	Закрепление. Мини-проект «Шифрование = кодирование?»	Проектная деятельность	- представление и защита работы
Текстовый процессор как НИС (6 ч)	Набор, редактирование и форматирование текста. Вставка в документ изображения.	Компьютерный практикум	- познавательная - проблемно-ценностное общение - применение знаний на практике
	Таблица. Вставка таблицы в текст. Форматирование таблицы.	Компьютерный практикум	- познавательная - проблемно-ценностное общение - применение знаний на практике
	Разметка страницы. Оформление документа.	Компьютерный практикум	- познавательная - проблемно-ценностное общение - применение знаний на практике
	Макетирование страниц. Подготовка к печати.	Компьютерный практикум	- познавательная - проблемно-ценностное общение - применение знаний на практике
	Закрепление. Мини-проект «Страница журнала».	Проектная деятельность	- познавательная - проблемно-ценностное общение
	Закрепление. Мини-проект «Страница журнала».	Проектная деятельность	- применение знаний на практике

			- защита проекта
Исполнители и алгоритмы (9 ч)	Блок-схемы алгоритма. Линейные и разветвляющиеся алгоритмы.	Практическая работа, игра	- познавательная - проблемно-ценностное общение
	Блок-схемы алгоритма. Циклические алгоритмы.	Практическая работа, игра	- игровая - решение задач
	Исполнители. Исполнитель Черепашка.	Компьютерный практикум	- познавательная - проблемно-ценностное общение
	Исполнители. Исполнитель Черепашка.	Компьютерный практикум	- игровая - решение задач
	Исполнители. Исполнитель Черепашка.	Компьютерный практикум	- решение задач - применение знаний на практике
	Закрепление. Мини-проект «Такая разная Черепашка».	Проектная деятельность	- познавательная - проблемно-ценностное общение - применение знаний на практике - защита проекта
	Среда программирования Scratch. Основы работы.	Компьютерный практикум	- познавательная - проблемно-ценностное общение
	Среда программирования Scratch. Простые программы.	Компьютерный практикум	- применение знаний на практике
Среда программирования Scratch. Мини-проект «Анимашка»	Проектная деятельность	- познавательная - проблемно-ценностное общение - применение знаний на практике - защита проекта	
Графический редактор и редактор презентаций (6 ч)	Векторный графический редактор. Основы работы.	Компьютерный практикум	- познавательная - проблемно-ценностное общение
	Векторный графический редактор. Операции над объектами.	Компьютерный практикум	- применение знаний на практике
	Векторный графический редактор. Простой и фигурный текст.	Компьютерный практикум	
	Векторный графический редактор. Мини-проект «Афиша».	Проектная деятельность	- познавательная - проблемно-ценностное общение - применение знаний на практике - защита проекта
	Редактор презентаций. Основы работы.	Компьютерный практикум	- познавательная - проблемно-ценностное общение - применение знаний на практике
	Редактор презентаций.	Проектная	- познавательная

	Мини-проект «Моя Хакасия».	деятельность	<ul style="list-style-type: none"> <li>- проблемно-ценностное общение</li> <li>- применение знаний на практике</li> <li>- защита проекта</li> </ul>
Логика (6 ч)	Высказывания. Простые и сложные высказывания. Отрицание. Логические операции.	Практическая работа	<ul style="list-style-type: none"> <li>- познавательная</li> <li>- проблемно-ценностное общение</li> <li>- применение знаний на практике</li> </ul>
	Рассуждение. Вывод, умозаключение.	Практическая работа, игра	<ul style="list-style-type: none"> <li>- познавательная</li> <li>- проблемно-ценностное общение</li> <li>- игровая</li> <li>- применение знаний на практике</li> </ul>
	Логические задачи. Решение с помощью таблиц.	Практическая работа	<ul style="list-style-type: none"> <li>- познавательная</li> <li>- проблемно-ценностное общение</li> <li>- применение знаний на практике</li> <li>- решение задач</li> </ul>
	Логические задачи. Решение с помощью графов.	Практическая работа	
	Логические задачи. Решение с помощью рассуждений.	Практическая работа, игра	
	Логика. Мини-проект «Помощник Шерлока Холмса».	Проектная деятельность	<ul style="list-style-type: none"> <li>- познавательная</li> <li>- проблемно-ценностное общение</li> <li>- применение знаний на практике</li> <li>- защита проекта</li> </ul>
Обобщение (1 ч)	Обобщение. Проект «Я умею...».	Проектная деятельность	<ul style="list-style-type: none"> <li>- познавательная</li> <li>- проблемно-ценностное общение</li> <li>- применение знаний на практике</li> <li>- защита проекта</li> </ul>

## Тематическое планирование

№ п/п	Тема	Количество часов
	<b>Информация. Кодирование информации.</b>	<b>6</b>
1	Виды информации. Способы кодирования.	1
2	Двоичное кодирование. Кодирование текста.	1
3	Двоичное кодирование. Кодирование чисел.	1
4	Двоичное кодирование. Кодирование изображений.	1
5 - 6	Закрепление. Мини-проект «Шифрование = кодирование?»	2
	<b>Текстовый процессор как НИС.</b>	<b>6</b>
7	Набор, редактирование и форматирование текста. Вставка в документ изображения.	
8	Таблица. Вставка таблицы в текст. Форматирование таблицы.	1
9	Разметка страницы. Оформление документа.	1
10	Макетирование страниц. Подготовка к печати.	1
11 - 12	Закрепление. Мини-проект «Страница журнала».	2
	<b>Исполнители и алгоритмы.</b>	<b>9</b>
13	Блок-схемы алгоритма. Линейные и разветвляющиеся алгоритмы.	1
14	Блок-схемы алгоритма. Циклические алгоритмы.	1
15 – 17	Исполнители. Исполнитель Черепашка.	3
18	Закрепление. Мини-проект «Такая разная Черепашка».	1
19	Среда программирования Scratch. Основы работы.	1
20	Среда программирования Scratch. Простые программы.	1
21	Среда программирования Scratch. Мини-проект «Анимашка»	1
	<b>Графический редактор и редактор презентаций.</b>	<b>6</b>
22	Векторный графический редактор. Основы работы.	1
23	Векторный графический редактор. Операции над объектами.	1
24	Векторный графический редактор. Простой и фигурный текст.	1
25	Векторный графический редактор. Мини-проект «Афиша».	1
26	Редактор презентаций. Основы работы.	1
27	Редактор презентаций. Мини-проект «Моя Хакасия».	1
	<b>Логика.</b>	<b>6</b>
28	Высказывания. Простые и сложные высказывания. Отрицание. Логические операции.	1
29	Рассуждение. Вывод, умозаключение.	1
30	Логические задачи. Решение с помощью таблиц.	1
31	Логические задачи. Решение с помощью графов.	1
32	Логические задачи. Решение с помощью рассуждений.	1
33	Логика. Мини-проект «Помощник Шерлока Холмса».	1
	<b>Обобщение.</b>	
34	Обобщение. Проект «Я умею...».	1