

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

Министерство образования и науки Астраханской области

Управление образования администрации муниципального образования

«Город Астрахань»

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение г. Астрахани**

**«Средняя общеобразовательная школа №7»**

**«РАССМОТРЕНО»**

методическим объединением  
учителей МПМО естественно-  
математических дисциплин  
Протокол № 1 от 29. 08. 2023 г.

 Н.А. Дергунова

**«СОГЛАСОВАНО»**

Заместитель директора по УВР

 Т.В. Долибова

Протокол № 1 от

«29» августа 2023 г.

**«УТВЕРЖДЕНО»**

Директор

 Л.Х. Горохова

Приказ № 1-10-06

от «1» сентября 2023 г.



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА  
ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

**«Мир информатики»**

**для 5 класса основного общего образования  
на 2023-2024 учебный год**

Составитель:

Дергунова Наталья Александровна  
Учитель математики, информатики, физики  
высшей квалификационной категории

Астрахань - 2023

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

В настоящее время всё большее распространение получает компьютерная техника. Знания в этой области необходимы практически каждому. Знание основных принципов работы на ЭВМ не только повышает интеллектуальный уровень учащихся, но и стимулирует их к дальнейшему самостоятельному изучению не только информатики, но и физико-математических дисциплин.

Курс нацелен на развитие творческих способностей учащихся, на формирование навыка работы на компьютере в разных средах и приложениях.

### **Цели:**

- развитие творческих способностей учащихся;
- знакомство с различными программами и приложениями;
- формирование навыка работы с информацией, представленной в различных формах;
- воспитание бережного отношения к компьютерной технике.

В процессе занятий учащиеся познакомятся с :

- понятием векторной и растровой графики, их отличительными особенностями;
- что такое текстовый редактор;
- чем отличаются анимация и мультипликация;
- как представляется звук в компьютере;
- этапы и правила создания презентации и слайд-шоу.

### **Смогут выполнить**

- в среде растрового графического редактора Paint (создавать изображения и редактировать их);
- набирать и форматировать текст, вставлять в документ рисунки и художественный текст;
- создавать анимированные изображения, примитивные мультфильмы;
- разрезать и склеивать звуковые файлы, создавать новые;
- создавать интерактивные компьютерные презентации.

Реализация этих задач будет способствовать дальнейшему формированию взгляда школьников на мир, раскрытию роли информатики в формировании естественнонаучной картины мира, развитию мышления, в том числе формированию алгоритмического стиля мышления, подготовке учеников к жизни в информационном обществе.

Занятия проводятся по группам, по 1 часу 1 раз в неделю. Во время занятия обязательными являются физкультурные минутки, гимнастика для глаз.

Кабинет информатики, в котором проводятся занятия, соответствует требованиям материального и программного обеспечения. Кабинет информатики оборудован согласно правилам пожарной безопасности.

На изучение учебного курса «Мир информатики» отводится 34 часа.

## СОДЕРЖАНИЕ ОБУЧЕНИЯ

Первоначальные сведения о предмете.

Инструктаж по технике безопасности в компьютерном классе. Программные средства для работы с графикой. Графический редактор Paint. Инструменты рисования. Свободное рисование. Инструменты рисования линий. Создание стандартных фигур. Заливка областей. Исполнение надписей. Изменение масштаба просмотра. Изменение размера рисунка. Сохранение рисунка. Операции с цветом. Работа с объектами. Выбор фрагмента изображения. Монтаж рисунка из объектов. Внедрение и связывание объектов. Вставка графического объекта в текстовый документ. Связывание и внедрение. Выполнение практических заданий.

Создание и редактирование простого текста. Атрибуты текста и шрифта. Атрибуты абзаца. Табуляции. Колонки текста. Эффекты. Маркированный список. Настройка буквицы. Приемы работы с простым текстом. Работа с растровыми и графическими объектами. Внедрение рисунков. Обтекание текстом. Операции с внедренным рисунком. Перемещение рисунка. Связывание рисунка и документа. Редактирование встроенного рисунка. Создание рисунка Paint внутри документа Word. Автофигуры. Объект WordArt. Рисование схем и диаграмм с помощью таблиц Word. Рисование схем и диаграмм с помощью механизма создания "надписей". Выполнение практических заданий

Программные средства для создания презентаций. Структура окна программы *Power Point*. Этапы и правила создания презентации. Команды для разметки и оформления слайдов. Режимы отображения слайдов. Вставка на слайд мультимедиа файлов (графика, звук, видеофильм и т. д.) Основные интерактивные средства в презентации. Создание презентации по выбранной теме с использованием всего изученного.

## ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОГО КУРСА «ВЕРОЯТНОСТЬ И СТАТИСТИКА» НА УРОВНЕ ОСНОВНОГО ОБЩЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

### *Личностные результаты*

- способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ;
  - выполнять компенсирующие физические упражнения (минизарядку);
  - формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию;
  - формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики;
  - развитие осознанного и ответственного отношения к собственным поступкам;
  - формирование коммуникативной компетентности в процессе образовательной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности.
  - наличие представлений об информации и программных средствах как важнейших стратегических ресурсах развития личности;
  - понимание роли информационных процессов в современном мире;
  - 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.

### *Метапредметные результаты*

- организовывать систему папок для хранения собственной информации в компьютере.
- создавать изображения, пользуясь графическими возможностями компьютера;
- составлять новое изображение из готовых фрагментов (аппликация);
- проектировать несложные объекты и процессы реального мира, своей собственной деятельности и деятельности группы;
- моделировать объекты и процессы реального мира;

- владеть компьютерным письмом на русском языке;
  - набирать текст на родном языке;
  - набирать текст на иностранном языке, использовать экранный перевод отдельных слов;
  - пользоваться основными функциями стандартного текстового редактора, следовать основным правилам оформления текста;
  - использовать полуавтоматический орфографический контроль;
  - использовать, добавлять и удалять ссылки в сообщениях разного вида;
- готовить и проводить презентацию перед небольшой аудиторией: создавать план презентации, выбирать аудиовизуальную поддержку, писать пояснения и тезисы для презентации.

### ***Предметные результаты***

По окончании обучения учащиеся должны демонстрировать сформированные умения и навыки работы на компьютере и применять их в практической деятельности и повседневной жизни.

Умение самостоятельно осуществлять творческие проекты, используя изученные редакторы и программы.

### **Календарно – тематическое планирование**

<b>№ урока</b>	<b>Название темы</b>	<b>Количество часов</b>
<b>Ведение (1ч)</b>		
<b>1</b>	<i>Организационное занятие.</i> Первоначальные сведения о предмете. Техника безопасности.	<b>1</b>
<b><i>Графический редактор Paint – 12 ч</i></b>		
<b>2</b>	Знакомство с программой <i>Paint</i> . Структура окна программы. Инструменты для рисования.	<b>1</b>
<b>3</b>	Первые шаги. Рисование линий.	<b>1</b>
<b>4</b>	Геометрические фигуры.	<b>1</b>
<b>5</b>	Построение сложного рисунка из геометрических фигур.	<b>1</b>
<b>6</b>	Операции с фрагментами в графическом редакторе.	<b>1</b>

7	Создание компьютерного рисунка.	1
8	Повторяющиеся элементы рисунка. Создание узоров, бордюров, рамок.	1
9	Текст. Работа с текстом в графическом редакторе.	1
10	Текст. Работа с текстом в графическом редакторе.	1
11	Практическая работа «Создай свой шедевр»	1
12	Практическая работа «Создай свой шедевр»	1
13	Демонстрация выполненных работ	1
<b><i>Текстовый редактор Word – 11 ч.</i></b>		
14	Знакомство с программой <b>Word</b> . Структура окна программы.	
15	Набор и форматирование текста.	1
16	Сохранение файла. Редактирование текста.	1
17	Создание таблиц. Списки.	1
18	Действия с фрагментами текста.	1
19	Графические объекты в Word. Создание схем.	1
20	Картинки и художественный текст.	1
21	Картинки и художественный текст.	1
22	Практическая работа «Мои любимые произведения».	1
23	Практическая работа «Мои любимые произведения».	1
24	Итоговое занятие.	1
<b><i>Power Point – 11 ч.</i></b>		
25	Основы работы в Power Point. Структура окна программы.	1
26	Этапы и правила создания презентации.	1
27	Разметка слайдов.	1
28	Оформление слайдов.	1
29	Интерактивные средства в презентации.	1
30	Интерактивные средства в презентации.	1
31	Вставка на слайд мультимедиа файлов.	1

<b>32</b>	Создание презентации по выбранной теме с использованием всего изученного.	<b>1</b>
<b>33</b>	Создание презентации по выбранной теме с использованием всего изученного.	<b>1</b>
<b>34</b>	Демонстрация своих работ.	<b>1</b>

#### **Учебно-методический комплекс:**

1. Информатика. 5-7 классы: Материалы к урокам. С.В. Сидорова.
2. Информатика в школе №4 2008 г. Методические подходы к работе с графическим редактором Paint. Л.Л. Босова.
3. Информатика и образование. №9 2010 г. Использование возможностей графического редактора в курсе «Информатика и ИКТ» в начальной школе. Г.А. Кобелева, Н.Ю. Блохина.

#### **Объекты и средства материально-технического обеспечения курса. Аппаратные средства.**

1. Персональный компьютер - рабочее место учителя и учащихся
2. Мультимедиапроектор
3. Принтер .
4. Источник бесперебойного питания
5. Устройства вывода звуковой информации (наушники, колонки, микрофон)
6. Устройства для ручного ввода текстовой информации и манипулирования экранными объектами (клавиатура и мышь)
7. Сканер
8. Внешний накопитель информации (или флэш-память).

#### **Программные средства**

1. Операционная система.
2. Файловый менеджер (в составе операционной системы или др.).
3. Антивирусная программа.
4. Программа-архиватор.
5. Клавиатурный тренажер.

6. Интегрированное офисное приложение, включающее текстовый редактор, растровый и векторный графические редакторы, программу разработки презентаций и электронные таблицы.
7. Мультимедиа-проигрыватель (входит в состав операционных систем или др.).
8. Звуковой редактор.
9. Почтовый клиент (входит в состав операционных систем или др.).
10. Браузер (входит в состав операционных систем или др.).
11. Коллекция цифровых образовательных ресурсов по различным учебным предметам