Специализированное структурное образовательное подразделение Посольства России в Венгрии-
средняя общеобразовательная школа с углубленным изучением иностранного языка
при Посольстве РФ в Венгрии

Рассмотрено:	**Согласовано:**	**Утверждено:**
руководитель МО	**зам. руководителя по УВР**	**Руководитель СП**
_____	_____	_____
Павлинко О.Ю **Ф.И.О.**	Орлова Е.В **Ф.И.О.**	Судаков А.В **Ф.И.О.**
Протокол № 1	**от «2» сентября 2019 г.**	**Распоряжение № 21**
от «30» августа 2019г.		**От «2» сентября 2019 г.**

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА внеурочной деятельности

Класс (уровень), на котором изучается учебный курс	5-6 (основное общее образование)
Направление	социальное
Название	Мультимедийные технологии
Учебный год	2019/2020
Количество часов в год	по 34 часа
Количество часов в неделю	по 1 часу в каждом классе

Программу составил(а)
Ф.И.О. педагогического работника Кубатиев Александр Валерьевич
Квалификационная категория высшая

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «Мультимедийные технологии» ДЛЯ 5-6 КЛАССА

Пояснительная записка.

Настоящая рабочая программа внеурочной деятельности по информатике для 5 - 6 классов разработана с использованием следующих нормативных документов:

- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273 – ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 12.05.2011 № 03-2960 «Об организации внеурочной деятельности при введении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 29.12.2010 № 189 «Об утверждении СанПиН 2.4.2.2821 – 10 «Санитарно-эпидемиологических требований к условиям и организации обучения в общеобразовательных учреждениях»;
- приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 28.12.2010

№ 2106 «Об утверждении федеральных требований к образовательным учреждениям в части охраны здоровья обучающихся, воспитанников»;

Внеурочной деятельности в 5–6 классах вносит значительный вклад в достижение главных целей основного общего образования, способствуя овладению навыков работы с различными видами информации, самостоятельно планировать и осуществлять индивидуальную и коллективную информационную деятельность, представлять и оценивать ее результаты, воспитанию ответственного и избирательного отношения к информации; развитию познавательных, интеллектуальных и творческих способностей учащихся.

Внеурочная деятельность по информатике и ИКТ в 5-6 классах является наиболее благоприятным этапом для формирования инструментальных (операциональных) личностных ресурсов, благодаря чему он может стать ключевым плацдармом всего школьного образования для формирования метапредметных образовательных результатов – освоенных обучающимися на базе одного, нескольких или всех учебных предметов, способов деятельности, применимых как в рамках образовательного процесса, так и в реальных жизненных ситуациях.

Цели:

- формирование у учащихся умения владеть компьютером, использовать его для оформления результатов своей деятельности и решения практических задач;
- подготовка учащихся к активной полноценной жизни и работе в условиях технологически развитого общества;
- раскрытие основных возможностей, приемов и методов обработки информации разной структуры с помощью офисных программ.

Задачи:
формирование знаний о значении информатики и вычислительной техники в развитии общества и в изменении характера труда человека;

- формирование умений моделирования и применения компьютера в разных предметных областях;
- формирование умений и навыков самостоятельного использования компьютера в качестве средства для решения практических задач;
- формирование умений и навыков работы над проектами по разным школьным дисциплинам.

Программа разработана с учётом особенностей второй ступени общего образования, а также возрастных и психологических особенностей учащихся. Именно принадлежность к внеурочной деятельности определяет режим проведения, а именно все занятия по внеурочной деятельности проводятся после всех уроков основного расписания, продолжительность соответствует рекомендациям СанПиН, т. е. 40 минут.
Реализация данной рабочей программы внеурочной деятельности ориентирована на 5 -6 классы – 68 часов в год; 1 час в неделю.

Содержание учебного предмета

Структура содержания общеобразовательного предмета (курса) информатики в 5–6 классах основной школы может быть определена следующими укрупнёнными тематическими блоками (разделами):

- информация вокруг нас;
- информационные технологии;
- информационное моделирование;
- алгоритмика.

Раздел 1. Информация вокруг нас

Информация и информатика. Как человек получает информацию. Виды информации по способу получения.

Хранение информации. Память человека и память человечества. Носители информации.

Передача информации. Источник, канал, приёмник. Примеры передачи информации. Электронная почта.

Код, кодирование информации. Способы кодирования информации. Метод координат.

Формы представления информации. Текст как форма представления информации. Табличная форма представления информации. Наглядные формы представления информации.

Обработка информации. Разнообразие задач обработки информации. Изменение формы представления информации. Систематизация информации. Поиск информации. Получение новой информации. Преобразование информации по заданным правилам. Черные ящики. Преобразование информации путем рассуждений. Разработка плана действий и его запись. Задачи на переливания. Задачи на переправы.

Информация и знания. Чувственное познание окружающего мира. Абстрактное мышление. Понятие как форма мышления.

Раздел 2. Информационные технологии

Компьютер – универсальная машина для работы с информацией. Техника безопасности и организация рабочего места.

Основные устройства компьютера, в том числе устройства для ввода информации (текста, звука, изображения) в компьютер.

Компьютерные объекты. Программы и документы. Файлы и папки. Основные правила именования файлов.

Элементы пользовательского интерфейса: рабочий стол; панель задач. Мышь, указатель мыши, действия с мышью. Управление компьютером с помощью мыши. Компьютерные меню. Главное меню. Запуск программ. Окно программы и его компоненты. Диалоговые окна. Основные элементы управления, имеющиеся в диалоговых окнах.

Ввод информации в память компьютера. Клавиатура. Группы клавиш. Основная позиция пальцев на клавиатуре.

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.

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

Раздел 3. Информационное моделирование

Объекты и их имена. Признаки объектов: свойства, действия, поведение, состояния. Отношения объектов. Разновидности объектов и их классификация. Состав объектов. Системы объектов.

Модели объектов и их назначение. Информационные модели. Словесные информационные модели. Простейшие математические модели.

Табличные информационные модели. Структура и правила оформления таблицы. Простые таблицы. Табличное решение логических задач.

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

Многообразие схем. Информационные модели на графах. Деревья.

Раздел 4. Алгоритмика

Понятие исполнителя. Неформальные и формальные исполнители. Учебные исполнители (Черепаха, Кузнечик, Водолей и др.) как примеры формальных исполнителей. Их назначение, среда, режим работы, система команд. Управление исполнителями с помощью команд и их последовательностей.

Что такое алгоритм. Различные формы записи алгоритмов (нумерованный список, таблица, блок-схема). Примеры линейных алгоритмов, алгоритмов с ветвлениями и повторениями (в повседневной жизни, в литературных произведениях, на уроках математики и т.д.).

Составление алгоритмов (линейных, с ветвлениями и циклами) для управления исполнителями Чертёжник, Водолей и др.

Тематическое планирование 5 класс

№ п/п	Наименование раздела, тем	Кол-во часов по разделам, темам	Кол-во часов на проведение практических работ	Перечень универсальных действий, которые развивает прохождение программы
1	Работа с ПК и введение в информатику	**1**		По окончании курса учащийся 5 класса сможет: 1. углубить и развить представления о современной научной картине мира, об информации как одном из основных понятий современной науки, об информационных процессах и их роли в современном мире; 2. работать в графическом редакторе: создавать и редактировать графические изображения, создавать открытки, коллажи и т.п. 3. работать в текстовом редакторе: вводить, редактировать, форматировать и сохранять текстовый документ, оформлять текст в виде колонок, списков, устанавливать колонтитулы, создавать и
2	Понятие информации и работа с ней	**6**	**4**	
3	Текстовый редактор Microsoft Word	**8**	**6**	
4	Компьютерная графика	**4**	**5**	
5	Обработка информации	**12**	**2**	
6	Резерв	**3**		
	Итого:	**34**	**17**	

				редактировать таблицы. По окончании 1 года обучения учащиеся должны демонстрировать сформированные умения и навыки работы с информацией и применять их в практической деятельности и повседневной жизни. Ожидается, что в результате освоения общих навыков работы с информацией учащиеся будут: **знать:** • Современные операционные системы и методы работы в них. • Основные понятие информатики. • Что такое информация. Возникновение и развитие информации. • Какая бывает информация (числовая, текстовая, графическая). • Компьютерная обработка различных видов информации. • Понятие « алгоритм». • Графический редактор. • Текстовый редактор. • Понятие «проект» и этапы работы с проектом. **уметь:** • Работать в современной операционной системе Windows. • Создавать, сохранять и редактировать графические изображения в простейшем графическом редакторе Word. • Создавать, сохранять и редактировать

				графические изображения в простейшем графическом редакторе Paint. • представлять информацию в табличной форме, в виде схем; • составлять и исполнять несложные алгоритмы; • понимать и создавать самостоятельно точные и понятные инструкции при решении учебных задач и в повседневной жизни • создавать свои источники информации — информационные проекты (сообщения, небольшие сочинения, графические работы) • готовить к защите и защищать небольшие проекты по заданной теме.

Планируемые результаты внеурочной деятельности

Результаты второго уровня (формирование позитивного отношения школьника к базовым ценностям нашего общества и к социальной реальности в целом):

Регулярное исполнение основных гигиенических навыков дома и в школе; активное участие в организуемых формах физической активности (зарядка, спортивно-оздоровительные мероприятия), умение представлять профессии своих родителей; регулярное выполнение своих домашних обязанностей, помощь родителям по дому; адекватное поведение в школе и общественных местах; выполнение обязанностей ученика, вежливость и доброжелательность в отношениях с окружающими; участие в работе органов классного и школьного самоуправления; бережное, уважительное отношение к государственным атрибутам, исполнение государственного гимна во время общественных мероприятий, активное участие в мероприятиях, связанных с государственной символикой и государственными праздниками; активное участие в уборке территории, участие в экологических акциях и иных видах природоохранной деятельности, активное участие в мероприятиях экологической направленности, участие в экскурсиях и мини-походах; внимательность и

прилежание на уроке, регулярное и аккуратное выполнение домашнего задания, наличие портфолио своих достижений; поддержание дружеских отношений с одноклассниками, вежливое отношение к старшим, охотное оказание помощи различным категориям окружающих людей (одноклассникам, младшим, педагогам, родителям, пожилым), участие в системе дополнительного образования, участие в различных видах художественно-эстетической деятельности на классном и общешкольном уровне.

Тематическое планирование 6 класс

№ п/п	Наименование раздела, тем	Кол-во часов по разделам, темам	Кол-во часов на проведение практических работ	Перечень универсальных действий, которые развивает прохождение программы
1.	Информационное моделирование	23	14	По окончании курса учащийся 6 класса сможет: 1. углубить и развить представления о современной научной картине мира, об информации как одном из основных понятий современной науки, об информационных процессах и их роли в современном мире; 2. работать в среде компьютерных презентаций: создавать и редактировать компьютерную презентацию, моделировать процессы или явления с помощью анимации. 3. работать в среде программирования Scratch: создавать простые скрипты для одного и нескольких спрайтов, производить смену костюмов, сохранять полученные проекты. К **концу обучения учащиеся должны:** **знать:** • Современные операционные системы и
2.	Алгоритмика	9	4	
3.	Повторение	2	1	
	Итого:	**34**	**19**	

				методы работы в них. • Назначение различных устройств компьютера. • Виды программного обеспечения компьютера. • Понятие файла и файловой системы. • Понятие «проект» и этапы работы с проектом. **уметь:** • работать в современной операционной системе Windows; • уметь пользоваться стандартным графическим интерфейсом компьютера; • создавать презентации в программе **Power Point** ; • создавать свои источники информации — информационные проекты в виде презентаций; • создать мультипликационный сюжет (проект)в программе **Power Point;** • готовить к защите и защищать свой проект по заданной теме.

Планируемые результаты внеурочной деятельности

Результаты третьего уровня (приобретение школьником опыта самостоятельного социального действия): инициация и организация социально-значимых спортивно-оздоровительных акций и проектов, семейных проектов, акций, или иных общественных дел; проявление инициативы в организации общественной жизни школы, инициация и активное участие в школьных социальных проектах; активное участие в проектной и другой общественно-значимой деятельности гражданско-патриотического направления; проявление инициативы в проведении экологических акций, участие в экологических проектах; самостоятельная дополнительная учебная деятельность, активное и успешное участие в интеллектуальных конкурсах и олимпиадах; наличие опыта урегулирования взаимоотношений между одноклассниками, наличие личной инициативы участия в различных конкурсах и творческих проектах, самостоятельная подготовка, успешное и результативное участие в них.