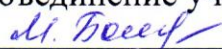


МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Департамент общего образования Томской области
Управление образования Администрации Томского района
МАОУ Малиновская СОШ Томского района

РАССМОТРЕНО

Методическое
объединение учителей



Болденкова М.И.

«29» августа 2024 г.

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора
по УВР



Дядькина Е.В.

«29» августа 2024 г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор



Черепанова Т.Г.

№ приказа _____ от
«30» августа 2024 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

курса внеурочной деятельности
«Практикум по информатике»
6 класс

Составитель:
учитель информатики
Цыганкова О.Ю.

с. Малиновка, 2024 год

Пояснительная записка

Рабочая программа по информатике и ИКТ для 6 классов составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом общего образования; примерной учебной программы по информатике для 5-6 классов; на основе авторской программы курса информатики для 5-6 классов Л.Л.Босовой, которая адаптирована к условиям внеурочной деятельности.

Программа направлена на обеспечение условий развития личности учащегося; творческой самореализации; умственного и духовного развития. А также ориентирована на первую ступень школьного образовательного процесса по курсу «Информатика и информационно-компьютерные технологии».

Необходимость разработки данной программы обусловлена потребностью развития информационных и коммуникационных технологий (ИКТ), в системе непрерывного образования в условиях информатизации и массовой коммуникации современного общества. Сегодня человеческая деятельность в технологическом плане меняется очень быстро, на смену существующим технологиям и их конкретным техническим воплощениям быстро приходят новые, которые специалисту приходится осваивать заново.

Дополнительное образование по информатике основной школы является частью организационного продолжения курса информатики, который включает в себя также пропедевтический курс в начальной школе и профильное обучение информатике в старших классах.

Информатика имеет очень большое и всё возрастающее число междисциплинарных связей, причём как на уровне понятийного аппарата, так и на уровне инструментария. Многие положения, развиваемые информатикой, рассматриваются как основа создания и использования информационных и коммуникационных технологий (ИКТ) — одного из наиболее значимых технологических достижений современной цивилизации. Особенность данного курса заключается в том, что многие предметные знания и способы деятельности (включая графические возможности средств ИКТ) имеют значимость для других предметных областей и формируются при их изучении. Данный курс рассматривается как дополнительный в процессе развития ИКТ-компетентности учащихся средней школы и закладывает основы естественнонаучного и культурного мировоззрения.

Цель программы:

Создание благоприятных условий для развития творческих способностей обучающихся, формирование информационной компетенции и культуры, формирование представления о графических возможностях компьютера, развитие информационно-коммуникационных компетенций.

Данная цель достигается решениями следующих задач:

Задачи:

- развивать основные навыки и умения использования прикладных компьютерных программ;
- научить детей самостоятельно подходить к творческой работе;
- формировать у обучающихся представление об информационной деятельности человека и информационной этике как основах современного информационного общества;
- развивать познавательные, интеллектуальные и творческие способности обучающихся, выработать навыки применения средств ИКТ в повседневной жизни, при выполнении индивидуальных и коллективных проектов, дальнейшем освоении профессий, востребованных на рынке труда.

Содержание программы отобрано в соответствии с возрастными особенностями учащихся 6-х классов.

Общая характеристика учебного предмета, курса

Информатика – это естественнонаучная дисциплина о закономерностях протекания информационных процессов в системах различной природы, а также о методах и средствах их автоматизации.

Информатика имеет большое и все возрастающее число междисциплинарных связей. Многие предметные знания и способы деятельности (включая использование средств ИКТ), освоенные обучающимися на базе информатики, находят применение при изучении других предметных областей, становятся значимыми для формирования качеств личности.

В содержании курса информатики основной школы целесообразно сделать акцент:

- на изучении фундаментальных основ информатики,
- на формировании информационной культуры,
- на развитии алгоритмического мышления.

Данный курс информатики рассчитан на обучение с применением компьютера. При организации учебного процесса учтено, что оптимальная длительность работы за компьютером для учащихся 5-6 классов не должна превышать 20 минут за урок. На каждом занятии предусмотрена и теория, и практика.

Курс обладает большим развивающим потенциалом, так как в ходе его изучения происходит обобщение знаний, полученных на других уроках. Происходит развитие целостной системы знаний за счёт введения новых обобщающих понятий.

В обучении курса применяются (с помощью средств ИКТ):

- Словесные методы обучения (рассказ, объяснение, работа с учебником);
- Наглядные методы (наблюдение, иллюстрация, схема, интерактивная модель, демонстрация наглядных пособий, презентаций, видеосюжетов);
- Практические методы (устные и письменные упражнения, практические компьютерные работы);
- Проблемное обучение;
- Метод проектов.

Место учебного предмета, курса в учебном плане

Рабочая программа курса внеурочной деятельности «Создание мультимедийных продуктов в среде MS Office» рассчитана для внеурочной деятельности обучающихся 6 классов сроком на 0,5 года. Всего 17 ч., по одному часу в неделю, внеаудиторного времени во втором полугодии.

Для развития устойчивого интереса к учебному процессу в дополнительном образовании по информатике используется учебник Босовой Л.Л. – (Информатика 5 класс. М.: Бином. Лаборатория знаний и Информатика 6 класс. М.: Бином. Лаборатория знаний), а также используются презентации, цифровые образовательные ресурсы (ЦОР), электронные образовательные ресурсы (ЭОР).

На практических занятиях используются здоровьесберегающие технологии – коррегирующая гимнастика для глаз. (В.Ф. Репин, В.И. Павлов, Г.М. Чеботаревская «Компьютер и глаза. Коррегирующая гимнастика для глаз», методическое пособие, Саратов, 2007).

Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения учебного предмета, курса

Личностные результаты:

- 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 при работе с графической информацией;

- формирование коммуникативной компетентности в процессе образовательной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности.

Метапредметные результаты:

- умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
- умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;
- умение создавать, применять и преобразовывать графические объекты для решения учебных и творческих задач;
- умение осознанно использовать речевые средства в соответствии с задачей коммуникации;
- владение устной и письменной речью.

Предметные результаты

- умение использовать термины «информация», «компьютерная графика», «программа», «растровая графика», «векторная графика»; понимание различий между употреблением этих терминов в обыденной речи и в информатике;
- умение работать в среде растрового и векторного графического редактора;
- умение выполнять действия преобразования растровых (копирование, поворот, отражение) и векторных графических изображений;
- умение создавать новые графические изображения из имеющихся заготовок путем разгруппировки-группировки изображений и их модификации;
- изучение возможностей растрового графического редактора;
- представление об использовании мультимедийных презентаций в практической деятельности;
- использование мультимедийных возможностей редактора электронных презентаций.

Содержание учебного предмета, курса

1. Введение (1 час)

Правила поведения в кабинете информатики и техника безопасности при работе с компьютерной техникой, электробезопасность. Требования к организации рабочего места. Санитарно-гигиенические нормы при работе за компьютером

2. Создание растровых изображений (7 часов).

Графические редакторы Paint и Gimp: знакомство с интерфейсом программ, инструментами создания графических изображений, использование различных эффектов – добавление цветов в палитру, обращение цветов, изменение размера и местоположения рисунка, настройка атрибутов рисунка, создание мелкого изображения с помощью сетки пикселей, наложение слоев, вырезание объектов по контуру, настройка яркости и контрастности изображения, исправление дефектов, размытие объектов. Создание и редактирование графических изображений: букета в вазе, дома «моей мечты», геометрического и растительного орнамента, открытки, коллажи.

3. Мультимедийные презентации (7 часов)

Мир мультимедиа. Виды презентаций. редактор электронных презентаций MS Power Point. Интерфейс программы, структура окна. Знакомство с инструментами создания объектов на слайде, правил работы в среде редактора электронных презентаций. Вставка графики, текста, звука. Преобразование графических объектов и создание на их основе новых объектов с использованием возможностей меню группировка-разгруппировка, анимирование объектов на слайдах и организация переходов слайдов с использованием различных эффектов их анимации. Создание управляющих кнопок и гиперссылок. Пути перемещения объектов.

4. Создание анимированных изображений (3 часов).

Анимация. Работа в мультимедийных редакторах Abrosoft_FantaMorph_Deluxe и Macromedia Flash: знакомство с интерфейсом программ, инструментами создания анимации, инструментами выделения и рисования, анимация движения, совмещение покадровой и автоматической анимации. Создание анимационных фильмов.

Творческие работы: самопрезентация, «Моя семья», «Морское дно», слайд-фильм с эффектами мультипликации, открытка-поздравление, презентация-поздравление, мультипликационная реклама.

Тематическое планирование

№ п/п	Наименование раздела	Общее количество часов	Теория	Практика
1.	Введение	1	1	
2.	Создание растровых изображений	6	1	5
3.	Мультимедийные презентации	7	1	6
4.	Создание анимированных изображений	3	1	2
	Итого	17	4	13

Характеристика деятельности учащихся

Рабочая программа предусматривает формирование у школьников общеучебных умений и навыков, универсальных способов деятельности и ключевых компетенций.

Познавательная деятельность:

- Овладение школьниками навыками проектной деятельности.
- Успешная самореализация учащихся.
- Опыт работы в коллективе.
- Получение опыта дискуссии, проектирования учебной деятельности.
- Опыт составления индивидуальной программы обучения.
- Систематизация знаний.
- Возникновение потребности читать дополнительную литературу.
- Умение искать, отбирать, оценивать информацию.

Информационно-коммуникативная деятельность:

- развитие способности правильно, логически выстроено задавать вопросы, высказывать и доказывать свое мнение, понимать точку зрения собеседника и признавать право на иное мнение;
- использование для решения познавательных и коммуникативных задач различных источников информации.

Рефлексивная деятельность:

- владение навыками контроля и оценки своей деятельности, умением предвидеть возможные результаты своих действий;
- организация учебной деятельности: постановка цели, планирование, определение оптимального соотношения цели и средств.

Учебно-методическое и материально-техническое обеспечение образовательного процесса

Учебники

1. Учебник для 5 класса/Л.Л. Босова. – 5-е изд. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013;
2. Учебник для 6 класса/Л.Л. Босова. – 5-е изд. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.

Учебно-методические пособия

1. Афанасьева Е. Презентации в Power Point. Шпаргалка. /Издательство: НТ Пресс, 2006;
2. Информатика. 5-6 класс. Начальный курс: Учебник. 2-е изд., переработанное/под ред. Н.В. Макаровой. – СПб.: Питер, 2006;

3. Поурочные разработки по информатике:5 класс/ Югова Н.Л., Хлобыстова И.Ю. - М.: ВАКО, 2010;
4. Поурочные разработки по информатике:6 класс/ Югова Н.Л., Хлобыстова И.Ю. - М.: ВАКО, 2010.

Учебное оборудование и компьютерная техника

1. Рабочее место учителя (системный блок, монитор, клавиатура, мышь).
2. Рабочее место ученика (системный блок, монитор, клавиатура, мышь).
3. Проектор.
4. Лазерный принтер.
5. Ксерокс.
6. Телекоммуникационный блок.
7. Устройства вывода звуковой информации.
8. Интернет.

Основные электронные образовательные ресурсы

1. <http://www.informika.ru/>;
2. <http://www.informika.ru>
3. <http://www.edu.ru>
4. <http://teacher.fio.ru>
5. <http://www.encyclopedia.ru>
6. <http://www.kpolyakov.ru>
7. <http://www.informika.na.by>

Календарно-тематический план

№ п/п	№ урок а	Тема	Элементы содержания	Количес тво часов	Дата	Примечан ие
1. Введение (1 час)						
1	1.1	Введение	Правила техники безопасности при работе с компьютером. Мультимедиа. Программное обеспечение необходимое для создания эффективного мультимедийного проекта.	1		
2. Создание растровых изображений (6 часов)						
2	2.1	Растровая графика	Растровые графические изображения. Пиксель, цветовая модель, чувствительность к масштабированию. Растровые графические редакторы. Форматы графических файлов.	1		
3	2.2	Букет в вазе	Изображение букета в вазе средствами растровой графики в среде растрового графического редактора (Paint и Gimp)	1		
4	2.3	Редактирование рисунка.	Открытие изображения. Редактирование рисунка. Вырезание объекта по контуру. Установка прозрачного фона.	1		
12	2.4	Ввод текста	Инструмент для ввода текстовой информации в растровом графическом редакторе. Способы редактирования и форматирования текста. Создание текстовой надписи	1		
13	2.5	Поздравительная открытка	История появления открытки. Способы создания изображения	1		
14	2.6	Поздравительная открытка	Редактирование изображения. Вставка текстового фрагмента	1		
3. Мультимедийные презентации (7 часов)						
16	3.1	Редактор электронных презентаций	Что такое Microsoft PowerPoint? Интерфейс программы. Слайд. Копирование и удаление слайдов. Создание макета презентации. Дизайн презентации. Выбор фона.	1		
18	3.2	Вставка текста, графики, звука	Реализация возможностей Меню Вставка. Форматирование текста. Панель WordArt, способы преобразования надписей	1		

19	3.3	Анимация объектов. Смена слайдов	Анимация. Овладение навыками работы по анимированию объектов на слайде, организация анимированной смены слайдов	1		
20	3.4	Управляющие кнопки. Гиперссылки	Создание управляющих кнопок. Организация гиперсвязей внутри документа, с внешними документами. Проектирование игры «Викторина. (вопрос - ответ)»	1		
22	3.5	Создание движущихся объектов	Способы организации движения объектов. Эффекты появления, изменения размера, исчезновения объекта, создание пути движения. Создание слайда с анимированными объектами "Морское дно", вставка растрового изображения как фона и векторных изображений.	1		
23	3.6	Организация движения на слайде	Способы организации движения объектов. Эффекты появления, изменения размера, исчезновения объекта, создание пути движения. Создание слайда с анимированными объектами "Морское дно", вставка растрового изображения как фона и векторных изображений.	1		
29	3.7	Защита творческой работы	Обсуждение соответствия прогнозированного результата и действительного.	1		
4. Создание анимированных изображений (3 часа)						
33	4.1	Покадровая анимация	Покадровая анимация. Совмещение покадровой и автоматической анимации.	1		
34	4.2	Создание анимационного фильма	Выбор темы, подбор материала, создание вспомогательных графических объектов. Создание макета фильма.	1		
35	4.3	Создание анимационного фильма	Отладка презентации и демонстрация анимированного фильма.	1		
		Итого:		17		