

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области
средняя общеобразовательная школа
имени Героя Советского Союза Николая Степановича Доровского с. Подбельск
муниципального района Похвистневский Самарской области
(ГБОУ СОШ им. Н.С. Доровского с. Подбельск)

Проверено
Зам. директора по УВР
_____/Сухорукова Т.В/
(подпись) (ФИО)
«31» августа 2023г.

Утверждено
приказом № 135 - од
от «31» августа 2023г
Директор _____/Уздяев В.Н/
(подпись) (ФИО)

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

Курса внеурочной деятельности "Юный программист"
Класс 5-6
Общее количество часов по учебному плану – 68ч
(1 час в неделю, 34ч в год)

Учебники:
Автор: Л.Л.Босова, А.Ю.Босова
Наименование: Информатика. Учебник для 5,6 класса.
Издательство, год.: М.: Просвещение, 2023 г

Рассмотрена на заседании МО физико-математического цикла
название методического объединения)

Протокол №1 от «31» августа 2023г.

Руководитель МО _____(Гречушкина О.М.)
(подпись) (ФИО)

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа внеурочной деятельности для 5-6 классов составлена на основе Требований к результатам освоения основной образовательной программы основного общего образования, представленных в Федеральном государственном образовательном стандарте основного общего образования, а также рабочей программе воспитания, программы внеурочной деятельности ОУ, Положения «О внеурочной деятельности, Устава ГБОУ СОШ им.Н.С.Доровского с.Подбельск

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.

Изучение информационных технологий в 5 классах является неотъемлемой частью современного общего образования и направлено на формирование у подрастающего поколения нового целостного миропонимания и информационного мировоззрения, понимания компьютера как современного средства обработки информации.

Общая характеристика учебного курса.

В настоящее время в связи с переходом на новые стандарты происходит совершенствование внеурочной деятельности. Настоящая программа создает условия для социального, культурного и профессионального самоопределения, творческой самореализации личности ребёнка. Содержание программы направлено на воспитание интереса познания нового, развитию наблюдательности, умения анализировать, догадываться, рассуждать, доказывать, умения решать учебную задачу творчески.

Программа внеурочной деятельности «Юный программист» предназначена для обучающихся 5-6 классов. Именно принадлежность к внеурочной деятельности определяет режим проведения, а именно все занятия по внеурочной деятельности проводятся после всех кружков основного расписания, продолжительность соответствует рекомендациям СанПиН, т. е. 40 минут. Занятия проводятся в кабинете информатики. Данная программа предполагает использование форм и методов обучения, адекватных возрастным возможностям школьника:

- игры;
- беседы;
- соревнования;
- творческий практикум;
- презентации проектов.

Место учебного предмета в учебном плане.

Реализация данной рабочей программы внеурочной деятельности ориентирована на 5 -6 классы – 34 часа в год; 1 час в неделю.

Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения курса.

Личностные образовательные результаты:

1. широкие познавательные интересы, инициатива и любознательность, мотивы познания и творчества; готовность и способность учащихся к саморазвитию и реализации творческого потенциала в духовной и предметно-продуктивной деятельности за счет развития их образного, алгоритмического и логического мышления;
2. готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ;
3. интерес к информатике и ИКТ, стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;
4. основы информационного мировоззрения – научного взгляда на область информационных процессов в живой природе, обществе, технике как одну из важнейших областей современной действительности;
5. способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом и личными смыслами, понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества;
6. готовность к самостоятельным поступкам и действиям, принятию ответственности за их результаты; готовность к осуществлению индивидуальной и коллективной информационной деятельности;

7. способность к избирательному отношению к получаемой информации за счет умений ее анализа и критичного оценивания; ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;
8. развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;
9. способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

Метапредметные образовательные результаты:

1. уверенная ориентация учащихся в различных предметных областях за счет осознанного использования при изучении школьных дисциплин таких общепредметных понятий как «объект», «система», «модель», «алгоритм» и др.;
2. владение основными общеучебными умениями информационно-логического характера: анализ объектов и ситуаций; синтез как составление целого из частей и самостоятельное достраивание недостающих компонентов; выбор оснований и критериев для сравнения, классификации объектов; обобщение и сравнение данных; подведение под понятие, выведение следствий; установление причинно-следственных связей; построение логических цепочек рассуждений и т.д.;
3. владение умениями организации собственной учебной деятельности, включающими: целеполагание как постановку учебной задачи на основе соотнесения того, что уже известно, и того, что требуется установить; планирование – определение последовательности промежуточных целей с учетом конечного результата, разбиение задачи на подзадачи, разработка последовательности и структуры действий, необходимых для достижения цели при помощи фиксированного набора средств; прогнозирование – предвосхищение результата; контроль – интерпретация полученного результата, его соотнесение с имеющимися данными с целью установления соответствия или несоответствия (обнаружения ошибки); коррекция – внесение необходимых дополнений и корректив в план действий в случае обнаружения ошибки; оценка – осознание учащимся того, насколько качественно им решена учебно-познавательная задача;
4. владение основными универсальными умениями информационного характера: постановка и формулирование проблемы; поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска; структурирование и визуализация информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий; самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера;
5. широкий спектр умений и навыков использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации (работа с текстом, гипертекстом, звуком и графикой в среде соответствующих редакторов; поиск, передача и размещение информации в компьютерных сетях), навыки создания личного информационного пространства;
6. владение базовыми навыками исследовательской деятельности, выполнения творческих проектов; владение способами и методами освоения новых инструментальных средств;
7. владение основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми: умение правильно, четко и однозначно сформулировать мысль в понятной собеседнику форме; умение осуществлять в коллективе совместную информационную деятельность, в частности при выполнении проекта; умение выступать перед аудиторией, представляя ей результаты своей работы с помощью

средств ИКТ; использование коммуникационных технологий в учебной деятельности и повседневной жизни.

Предметные образовательные результаты

в сфере познавательной деятельности:

1. освоение основных понятий и методов информатики;
2. выделение основных информационных процессов в реальных ситуациях, нахождение сходства и различия протекания информационных процессов в различных системах;
3. выбор языка представления информации в соответствии с поставленной целью, определение внешней и внутренней формы представления информации, отвечающей данной задаче диалоговой или автоматической обработки информации (таблицы, схемы, графы, диаграммы);
4. преобразование информации из одной формы представления в другую без потери её смысла и полноты;
5. решение задач из разных сфер человеческой деятельности с применением средств информационных технологий;

в сфере ценностно-ориентационной деятельности:

1. понимание роли информационных процессов как фундаментальной реальности окружающего мира и определяющего компонента современной информационной цивилизации;
2. следование нормам жизни и труда в условиях информационной цивилизации;
3. авторское право и интеллектуальная собственность; юридические аспекты и проблемы использования ИКТ в быту, учебном процессе, трудовой деятельности;

в сфере коммуникативной деятельности:

1. получение представления о возможностях получения и передачи информации с помощью электронных средств связи, о важнейших характеристиках каналов связи;
2. овладение навыками использования основных средств телекоммуникаций, формирования запроса на поиск информации в Интернете с помощью программ навигации (браузеров) и поисковых программ;
3. соблюдение норм этикета, российских и международных законов при передаче информации по телекоммуникационным каналам.

в сфере трудовой деятельности:

1. рациональное использование распространённых технических средств информационных технологий для решения общепользовательских задач и задач учебного процесса, усовершенствование навыков полученных в начальной школе;
2. выбор средств информационных технологий для решения поставленной задачи;
3. использование текстовых редакторов для создания и оформления текстовых документов (форматирование, сохранение, копирование фрагментов и пр.), усовершенствование навыков, полученных в начальной школе;
4. создание и редактирование рисунков, чертежей, усовершенствование навыков, полученных в начальной школе;

5. приобретение опыта создания и преобразования информации различного вида, в том числе с помощью компьютера.

в сфере эстетической деятельности:

1. знакомство с эстетически-значимыми компьютерными моделями из различных образовательных областей и средствами их создания;
2. приобретение опыта создания эстетически значимых объектов с помощью возможностей средств информационных технологий (графических, цветовых, звуковых, анимационных).

в сфере охраны здоровья:

1. понимание особенностей работы со средствами информатизации, их влияния на здоровье человека, владение профилактическими мерами при работе с этими средствами;
2. соблюдение требований безопасности и гигиены в работе с компьютером и другими средствами информационных технологий.

Воспитательный потенциал внеурочной деятельности

Обучение и воспитание в образовательном процессе неразрывно связаны между собой. Одно из главных направлений совершенствования современного кружка – это усиление его воспитательных функций. ФГОС основного общего образования и среднего общего образования устанавливает требования к результатам освоения обучающимися основной образовательной программы и в том числе требования к личностным результатам, которые включают осознание обучающимися российской гражданской идентичности, готовность к саморазвитию, самостоятельности, самоопределению, наличие мотивации к обучению, личностному развитию.

Патриотическое воспитание включает в себя: ценностное отношение к отечественному культурному, историческому и научному наследию; понимание значения информатики как науки в жизни современного общества; владение достоверной информацией о передовых мировых и отечественных достижениях в области информатики и информационных технологий; заинтересованность в научных знаниях о цифровой трансформации современного общества.

Знакомя обучающихся с современными тенденциями в развитии российской ИТ индустрии мы решаем и задачи трудового воспитания, так как такая информация мотивирует современного подростка к сферам профессиональной деятельности, связанным с информатикой, программированием и информационными технологиями

Гражданское воспитание ставит своими задачами воспитание у обучающихся соблюдения основополагающих норм информационного права и информационной безопасности; представление о социальных нормах и правилах межличностных отношений в коллективе, в том числе в социальных сообществах. Этим задачам должны служить кружки информационной безопасности, направленные на понимание правовых основ использования компьютерных программ, баз данных и материалов. Проблемное обучение, круглые столы, диспуты помогут привить обучающимся активное неприятие асоциальных поступков, в том числе в сети Интернет.

А коллективная деятельность на кружке, в процессе организации которой каждый учащийся должен внести индивидуальный вклад, будет способствовать духовно-нравственному воспитанию, способности оценивать ситуацию и принимать осознанные решения, ориентируясь на морально-нравственные нормы и ценности, в том числе в сети

Интернет. Изучая информационно-коммуникационные технологии, мультимедийные программы полезным является практическая проектная работа по созданию информационных продуктов эстетической направленности, знакомство с интернет-ресурсами мировых культурных сокровищниц, с достопримечательностями родного города и родного края.

Также на кружках информатики при работе за компьютером актуальным является физическое воспитание – сформированность здорового и безопасного образа жизни, в том числе и за счёт соблюдения требований безопасной эксплуатации средств информационных и коммуникационных технологий: физкультминутки и разминка для глаз, соблюдение временного режима в процессе работы за компьютером.

Выпускник, получивший основное или среднее общее образование должен выйти из стен школы, обладая сформированным мировоззрением, соответствующим современному уровню развития информатики, достижениям научно-технического прогресса и общественной практики, за счёт понимания роли информационных ресурсов, информационных процессов и информационных технологий в условиях цифровой трансформации многих сфер жизни современного общества. На кружках информатики необходимо прививать умение организовывать личное информационное пространство с использованием различных цифровых технологий; знакомить с возможностями цифровых сервисов государственных услуг, активно использовать цифровые образовательные сервисы.

Любой кружок несёт огромный воспитательный потенциал, поэтому на учителя возлагается большая ответственность, чтобы не навредить ребёнку. Цель каждого учителя – создание условий для становления и формирования личности обучающегося, выявление и развитие способностей, профессиональная ориентация, создание условий для сохранения и укрепления физического, психологического и социального здоровья обучающихся.

Промежуточная аттестация проводится в соответствии с "Положением о формах и сроках проведении промежуточной аттестации обучающихся и осуществлении текущего контроля их успеваемости в ГБОУ СОШ им. Н.С. Доровского с. Подбельск" в форме итоговой контрольной работы.

Содержание курса "Юный программист" для 5 -6 класса

I. Компьютерная графика (18 часов).

Роль компьютерной графики в жизни современного человека. Растровая графика. Форматы графических файлов. Интерфейс и основные возможности растрового графического редактора Kolour Paint. Создание, редактирование и сохранение растровых изображений.

Практические работы:

- Практическая работа № 1 «Интерфейс графического редактора Kolour Paint. Форматы графических файлов».
- Практическая работа № 2 «Инструменты графического редактора Kolour Paint».
- Практическая работа № 3 «Сборка рисунка из деталей».
- Практическая работа № 4 «Создание рисунка "Открытка на праздник"».
- Практическая работа № 5 «Построение изображений с помощью Shift».
- Практическая работа № 6 «Создание рисунка "Кубик"».
- Практическая работа № 7 «Создание рисунка "Узор из кружков"».
- Практическая работа № 8 «Создание рисунка из пикселей "Акула"».
- Практическая работа № 9 «Создание рисунка "Новогодняя ёлочка"»

- Практическая работа № 10 «Создание рисунка "Ветка рябины"».

В результате изучения данного раздела учащиеся должны

Знать/понимать:

- назначение растровой графики;
- форматы графических файлов;
- основные возможности и инструменты графического редактора Kolour Paint.

Уметь:

- сохранять графическое изображение в различных форматах;
- создавать и редактировать изображения в растровом графическом редакторе Kolour Paint;

II. Текстовый редактор (16 часов)

Создание документов в текстовых редакторах. Ввод, редактирование и сохранение текстового документа. Форматирование текстового документа. Форматирование символов, абзацев, создание списков, колонтитулов, колонок. Работа с таблицами в текстовом редакторе. Работа с встроенными графическими примитивами в текстовом редакторе.

Практические работы:

- Практическая работа № 1 «Интерфейс текстового редактора LibreOfficeWriter».
- Практическая работа № 2 «Работа на клавиатурном тренажёре».
- Практическая работа № 3 «Ввод и редактирование текста».
- Практическая работа № 4 «Форматирование текста: атрибуты шрифта».
- Практическая работа № 5 «Форматирование текста: заливка».
- Практическая работа № 6 «Форматирование текста: атрибуты абзаца»
- Практическая работа № 7 «Создание, редактирование и форматирование списков».
- Практическая работа № 8 «Форматирование страницы: заливка, подложка, оформление».
- Практическая работа № 9 «Колонтитулы, вставка специальных символов»
- Практическая работа № 10 «Колонки»
- Практическая работа № 11 «Создание таблиц».
- Практическая работа № 12 «Редактирование таблиц»
- Практическая работа № 13 «Форматирование таблиц».
- Практическая работа № 14 «Работа со встроенными графическими примитивами»

В результате изучения данного раздела учащиеся должны

Знать/понимать:

- понятие текстового редактора, виды редакторов
- принципы создания и редактирования текстовых документов
- способы форматирования текстовых документов: шрифта, абзаца, страницы
- принципы создания, редактирования и форматирования таблиц

Уметь:

- создавать, редактировать и сохранять текстовые документы

- форматировать текстовые документы и их составляющие: шрифт, абзац
- оформлять документы особыми способами: колонтитулы, списки, колонки
- создавать, редактировать и форматировать таблицы
- создавать изображения в текстовом редакторе с помощью встроенных графических примитивов

III. Мультимедийные интерактивные презентации (16 часов)

Роль мультимедийных интерактивных презентаций в жизни современного человека. Создание, редактирование, форматирование и сохранение компьютерной презентации. Работа с анимацией в презентации. Вставка изображений, звука и видео в презентацию. Управление презентацией с помощью гиперссылок.

Практические работы:

- Практическая работа № 1 «Интерфейс программы LibreOfficeImpress».
- Практическая работа № 2 «Ввод информации в презентацию. Знакомство с шаблонами».
- Практическая работа № 3 «Художественное оформление презентации. Вставка изображений».
- Практическая работа № 4 «Анимация в презентации».
- Практическая работа № 5 «Управление презентацией с помощью гиперссылок».
- Практическая работа № 6 «Вставка звука в презентацию»
- Практическая работа № 7 «Вставка видео в презентацию».
- Практическая работа № 8 «Проект "Прыгающий мячик"».
- Практическая работа № 9 «Проект "Солнечная система"»
- Практическая работа № 10 «Проект "Рождественская ёлочка"»

В результате изучения данного раздела учащиеся должны

Знать/понимать:

- роль и назначение компьютерной презентации;
- принципы создания, редактирования и форматирования презентации;
- способы установки изображения, звука и видео в презентацию;
- принципы создания гиперссылок.

Уметь:

- создавать, редактировать и форматировать компьютерные презентации;
- устанавливать в презентацию изображения, звук и видео;
- создавать управляющие кнопки и гиперссылки;
- работать с анимацией.

IV. Программирование в Scratch (18 часов)

Введение в программирование. Интерфейс программы Scratch. Назначение понятий скрипт и спрайт, смена костюма. Создание скриптов для одного и нескольких спрайтов. Работа со встроенными скриптами.

Практические работы:

- Практическая работа № 1 «Интерфейс программы Scratch».
- Практическая работа № 2 «Создание скрипта для спрайта "Кот"».
- Практическая работа № 3 «Знакомство с разнообразием спрайтов в программе».
- Практическая работа № 4 «Создание скрипта для 2 спрайтов».
- Практическая работа № 5 «Создание скриптов для нескольких спрайтов».
- Практическая работа № 6 «Проект "Карандаш"»
- Практическая работа № 7 «Разработка компьютерной игры».
- Практическая работа № 8 «Проект "Фортепиано"».
- Практическая работа № 9 «Проект "Мультфильм" или "Компьютерная игра"»

В результате изучения данного раздела учащиеся должны

Знать/понимать:

- роль и назначение программирования;
- определение алгоритм и исполнитель
- принципы создания скрипта;

Уметь:

- создавать и редактировать скрипты для спрайтов;
- запускать программу на выполнение;
- производить поиск и отладку ошибок;
- создавать скрипты для выполнения несколькими спрайтами одновременно.

Календарно-тематическое планирование

5 класс

№ кружка	Тема кружка	Элементы содержания кружка	Виды деятельности учащихся	Характеристика УУД			Дата кружка
				Предметные	Метапредметные	Личностные	
1	Техника безопасности. Введение в компьютерную графику	Понятие о компьютерной графике. Сферы применения. Форматы графических файлов	Аналитическая деятельность: - выделять в сложных графических объектах простые (графические примитивы);	Понимать роль и назначение компьютерной графики, знать форматы графических файлов, принципы создания и редактирования изображений.	Определять цель деятельности, высказывать свое мнение, преобразовывать информацию из одной формы в другую, делать выводы.	Мотивация к обучению и познанию; оценивать собственную учебную деятельность: свои достижения, самостоятельность, инициативу, ответственность, причины неудач.	
2	Интерфейс графического редактора KolourPaint.	Запуск программы. Основные элементы окна. Сохранение изображений в раз-	- планировать работу по конструированию сложных графических				

		ных форма- тах.	объектов из простых;				
3	Знакомство с инстру- ментами графиче- ского ре- дактора	Панель ин- струментов, назначение каждого инструмен- та в работе программы	- определять инструмен- ты графиче- ского редак- тора для выполнения базовых операций по созданию изображе- ний;				
4	Фрагмент рисунка. Сборка ри- сунка из деталей.	Выделение и переме- щение фрагмента рисунка. Сборка ри- сунка из отдельных фрагментов	Практиче- ская дея- тельность: - использо- вать про- стейший (растровый) графический редактор для созда- ния и редак- тирования изображе- ний; - созда- вать слож- ные графиче- ские объ- екты с по- вторяющи- мися и /или преобразо- ванными фрагмента- ми.				
5	Создание рисунка «Открытка на празд- ник».						
6	Построе- ния с по- мощью клавиши Shift.	Изучение роли кла- виши Shift в построении прямых ли- ний на ри- сунке.					
7	Создание рисунка «Кубик».						
8	Создание рисунка «Узор из кругов».	Изучение встроенных примитивов эллипс и окруж- ность. По- строение рисунков с ними.					
9-10	Создание	Изучение и					

	рисунка из пикселей «Акула».	работа с инструментом «Масштаб». Создание рисунка с помощью точек.					
11-12	Создание рисунка «Экзотическая бабочка».	Изучение соприкасающихся окружностей.					
13-14	Создание рисунка «Новогодняя елочка».	Изучение и работа с инструментом «Текст».					
15-16	Создание рисунка «Ветка рябины».	Повторяющиеся элементы вокруг нас.					
17-18	Индивидуальный проект						
19	Текстовый процессор Writer.	Знакомство с текстовым процессором Writer. Меню, панели инструментов.	Аналитическая деятельность: соотносить этапы (ввод, редактирование, форматирование) создания и редактирования текстового документа и возможности тестового процессора по их реализации;	Понимать роль и назначение текстового редактора, принципы создания, редактирования и форматирования текста, способы задания колонок, колонтитулов, списков, принципы работы с	Определять цель деятельности, высказывать свое мнение, преобразовывать информацию из одной формы в другую, делать выводы.	Оценивать собственную учебную деятельность: свои достижения, самостоятельность, инициативу, ответственность, причины неудач; применять правила делового сотрудничества: сравнивать разные точки зрения; считаться с	
20	Правила набора текста.	Работа в клавиатурном тренажере.					
21	Редактирование текста.	Выделение текста, копирование и перенос.					
22	Форматирование	Оформление текста.					

	текста.	применение шрифтов и их атрибутов.	го редактора для выполнения базовых операций по созданию текстовых документов.	таблицами и встроенными графическими примитивами.		мнением другого человека; проявлять терпение и доброжелательность в споре (дискуссии).	
23	Форматирование текста.	Оформление текста: выделение текста цветом	Практическая деятельность: - создавать несложные текстовые документы;				
24	Форматирование абзаца	Выравнивание текста, использование отступа, межстрочный интервал.	- выделять, перемещать и удалять фрагменты текста;				
25	Списки в текстовом документе	Создание нумерации и маркированных списков. Изменение формата нумерации и маркировки	- создавать тексты с повторяющимися фрагментами;				
26	Форматирование страницы.	Задание цвета, рамки и подложки для страницы	- осуществлять орфографический контроль в текстовом документе с помощью средств текстового процессора;				
27	Колонтитулы, специальные символы	Вставка специальных символов. Установление даты и времени в колонтитулы, нумерация страниц	- оформлять текст в соответствии с заданными требованиями к шрифту, его начертанию, размеру и цвету, к выравниванию текста;				
28	Колонки.	Работа с колонками: оформление газетных	- создавать и форматиро-				

		колонок	вать списки;				
29	Создание, таблиц. Ввод текста.	Работа с таблицами: создание таблиц, ввод текста, форматирование, изменение направления	- создавать, форматировать и заполнять данными таблицы.				
30	Редактирование таблиц.	Изменение структуры таблицы: добавление и удаление строк и столбцов, изменение ширины столбцов и ячеек, объединение и разбивка ячеек					
31	Форматирование таблиц.	Форматирование таблиц: добавление границ и заливки					
32	Работа с графическими объектами в текстовом редакторе	Создание рисунков с помощью панели рисования, вставка объектов WordArt					
33-34	Индивидуальный проект						

Календарно-тематическое планирование

6 класс

№ кружка	Тема кружка	Элементы содержания кружка	Виды деятельности учащихся	Характеристика УУД			Дата кружка
				Предметные	Метапредметные	Личностные	
1	Техника безопасности. Интерфейс Libre Office Impress	Интерфейс Libre Office Impress. Назначение пунктов меню. Шаблоны презентации	Аналитическая деятельность: - планировать последовательность событий на заданную тему; - подбирать иллюстративный материал, соответствующий замыслу создаваемого мультимедийного объекта.	Понимать роль и назначение компьютерной презентации, знать принципы создания и редактирования презентации, способы установки изображения, видео и звука, применять анимационные переходы и работать с гиперссылками	Определять цель деятельности, высказывать свое мнение, преобразовывать информацию из одной формы в другую, делать выводы.	Мотивация к обучению и познанию; оценивать собственную учебную деятельность: свои достижения, самостоятельность, инициативу, ответственность, причины неудач.	
2	Планирование презентации о себе	Определение структуры будущей презентации. Выбор макетов слайдов.	Практическая деятельность: - использовать редактор презентаций для создания анимации по имеющемуся сюжету; - создавать на заданную тему мультимедийную презентацию с гиперссылками, слайды которой содержат тексты, зву-				
3	Создание презентации о себе.	Создание презентации и себе и своих увлечениях. Ввод текстовой информации.					
4-5	Создание презентации о себе.	Создание презентации и себе и своих увлечениях. Вставка изображений, смена шаблонов. Художественное оформление презент.					
6	Настройка анимации	Настройка анимационных переходов между слайдами. Анимация для объектов презентации.					
7	Гиперссылки в презентации	Использование гиперссылок при показе презентации.					

8	Звук в презентации	Настройка звука при показе презентации и отдельных элементов.	ки, графические изображения.				
9	Видео в презентации	Запуск видео из слайда презентации.					
10	Защита презентации о себе и своих увлечениях.						
11	Проект "Прыгающий мячик"	Создание анимационного проекта "Прыгающий мячик"					
12	Проект "Солнечная система"	Создание анимационного проекта "Солнечная система"					
13	Проект "Рождественская ёлочка"	Создание анимационного проекта "Рождественская ёлочка"					
14-15	Создание индивидуального проекта						
16	Защита индивидуального проекта						
17	Знакомство со средой программирования Scratch	Интерфейс программы. Назначение панелей инструментов. Ввод основных понятий.					
18	Создание скрипта для спрайта "Кот".	Знакомство с набором команд для создания скриптов. Создание простейшего скрипта для	Аналитическая деятельность: -приводить примеры исполнителей; - придумать задачи по управлению спрайтами	Понимать роль и назначение программирования, знать понятия алгоритм и исполнитель, скрипт и спрайт,	Определять цель деятельности, высказывать свое мнение	Оценивать собственную учебную деятельность: свои достижения, самостоятельность, инициация	

		спрайта "Кот"	ская дея- тельность: -составлять линейные алгоритмы по управле- нию спрай- том; - составлять вспомога- тельные ал- горитмы для управления спрайтом; - составлять циклические алгоритмы по управле- нию спрай- том.	способы задания скриптов для не- скольких спрайтов.	ние, пре- обра- зовы- вать инфор- форма- цию из од- ной фор- мы в дру- гую, де- лать выво- ды.	тivity, от- ветствен- ность, при- чины неудач; применять пра- вила де- лового со- трудниче- ства: сравни- вать раз- ные точки зре- ния; счита- ться с мнени- ем другого человека; проявлять тер- пение и добро- желатель- ность в спо- ре (дискус- сии).	
19	Знаком- ство с раз- нообрази- ем спрай- тов.	Знакомство с разнообразием спрайтов. Уста- новка на сцену нескольких спрайтов.					
20	Индивиду- альный проект						
21	Создание скрипта для двух спрайтов.	Создание скрипта для выполнения двумя спрайта- ми одновре- менно.					
22	Создание скрипта для не- скольких спрайтов.	Создание скрипта для не- скольких спрайтов, вы- полняющих программу по очереди.					
23	Индивиду- альный проект						
24- 25	Проект "Каран- даш".	Изучение рабо- ты спрайта "Карандаш" со встроенным скриптом. Со- здание соб- ственных набо- ров команд					
25- 26	Разработка компью- терной иг- ры	Разработка компьютерной игры-ходилки, управляемой пользователем с клавиатуры					
27- 28	Индивиду- альный проект						
29	Проект "Фортепи- ано"	Создание му- зыкальной ком- позиции					
30	Индивиду- альный музыкаль-						

	ный про- ект						
31- 34	Индивиду- альный проект "Мульт- фильм" или "Ком- пьютерная игра"						

Учебно-методическое и материально-техническое обеспечение образовательного процесса.

Методические материалы

1. Презентации теоретического материала по всем темам курса
2. Практические работы по всем темам курса

Аппаратные средства

1. Экран и мультипроектор
2. Персональные компьютеры
3. Принтер
4. Сеть для выхода в Интернет

Программные средства

1. Операционная система – Ubuntu.
2. Файловый менеджер (в составе операционной системы).
3. Интегрированное офисное приложение LibreOffice
4. Среда программирования Scratch.
5. Браузер Chromium, Mozilla Firefox.

Интернет-ресурсы

1. www.festival.-1september.ru - Материалы сайта «Фестиваль открытых кружков»
2. www.pedsovet.org - Материалы сайта «Педсовет»
3. www.metod-kopilka.ru – Методическая копилка учителя информатики.
4. <http://www.klyaksa.net/> - Информатика и ИКТ в школе. Компьютер на кружках.
5. Ресурсы Единой коллекции цифровых образовательных ресурсов (<http://school-collection.edu.ru/>)
6. Материалы авторской мастерской Босовой Л.Л. (<http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/3/>)

Планируемые результаты изучения курса в 5-6 классе.

Планируемые результаты освоения учащимися курса "Юный программист" в 5-6 классе уточняют и конкретизируют общее понимание личностных, метапредметных и предметных результатов как с позиции организации их достижения в образовательном процессе, так и с позиции оценки достижения этих результатов.

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 редактировать таблицы.

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.