

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Гимназия №63 Калининского района Санкт-Петербурга

«РЕКОМЕНДОВАНО»

МС ГБОУ Гимназии №63
Протокол №7 от 08.06.2022г.

Руководитель МС  /Лаврова ТВ/

«ПРИНЯТО»

Педагогический совет
Образовательного учреждения
Протокол № 9 от 09.05.2022 г.

«УТВЕРЖДАЮ»

Директор ГБОУ Гимназии №63

Туманова О.Г.
Приказ №149 от 15.06.2022 г.



Рабочая программа курса внеурочной деятельности

Первые шаги в цифровом мире

для 5 А, Б, В класса

(1 час в неделю, 34 часа в год)

Учитель-составитель: Комадей Арина Владимировна, без категории

Санкт-Петербург

2022 - 2023 учебный год

Содержание

1. Пояснительная записка.....	3
Цели.....	3
Задачи.....	3
2. Планируемые результаты освоения программы внеурочной деятельности	4
3. Календарно – тематическое планирование.....	8
4. Литература.....	12

Пояснительная записка

Рабочая программа «Первые шаги в цифровом мире» представляет собой вариант программы организации внеурочной деятельности для работы с учащимися 6-х классов по социальному направлению развития личности. Рабочая программа составлена на основе:

- **Федерального Закона от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;**
- **Федерального государственного образовательного стандарта** основного общего образования, утвержденного приказом Министерства образования и науки РФ от 17.12.2010 № 1897 (далее – ФГОС основного общего образования, с изменениями и дополнениями);
- **Плана внеурочной деятельности ГБОУ Гимназии №63 Калининского района Санкт-Петербурга на 2022-2023 учебный год.**

1. Рабочая программа «Первые шаги в цифровом мире» разработана на основе материалов учебного пособия курсов внеурочной деятельности 5–6: учебно-методическое пособие / Под ред. Л. Л. Босовой. — М. : БИНОМ. Лаборатория знаний, 2019. — 136 с.

Программа рассчитана на 1 час в неделю, 34 часа в год.

Методика преподавания программы обусловлена умением работы с компьютером

Программа ориентирована на приобретение интереса учащихся к предмету информатика.

Данная программа составлена с учетом требований Рабочей программы воспитания ГБОУ Гимназии №63 и ее реализация в процессе организации учебной деятельности обеспечивает:

- установление взаимоотношений субъектов деятельности на уроке как отношений субъектов единой совместной деятельности, обеспечиваемой общими активными интеллектуальными усилиями;
- организацию на уроках активной деятельности учащихся, в том числе поисково- исследовательской, на разных уровнях познавательной самостоятельности (в этом и заключается важнейшее условие реализации воспитательного потенциала современного урока - активная познавательная деятельность детей);
- использование воспитательных возможностей предметного содержания через подбор соответствующих текстов для чтения, задач для решения, проблемных ситуаций для обсуждения в классе.

Данная программа реализуется с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий (далее ДОТ) и может быть реализована с использованием исключительно этих технологий.

Цель программы:

- формирование общеучебных умений и навыков на основе средств и методов информатики и ИКТ, в том числе овладение умениями работать с различными видами информации, самостоятельно планировать и осуществлять индивидуальную и коллективную информационную деятельность, представлять и оценивать ее результаты;
- пропедевтическое изучение понятий основного курса школьной информатики, обеспечивающее целенаправленное формирование общеучебных понятий, таких как «объект», «система», «модель», «алгоритм» и др.;

Задачи программы:

- показать учащимся роль информации и информационных процессов в их жизни и в окружающем мире;
- организовать работу в виртуальных лабораториях, направленную на овладение первичными навыками исследовательской деятельности, получение опыта принятия решений и управления объектами с помощью составленных для них алгоритмов;
- организовать компьютерный практикум, ориентированный на: формирование умений использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации (работа с текстом и графикой в среде соответствующих редакторов);
- овладение способами и методами освоения новых инструментальных средств; формирование умений и навыков самостоятельной работы; стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;
- создать условия для овладения основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми: умения правильно, четко и однозначно формулировать мысль в понятной собеседнику форме; умения выступать перед аудиторией, представляя ей результаты своей работы с помощью средств ИКТ. На занятиях используются различные методы обучения: словесные, наглядные и практические.

На занятиях используются различные методы обучения: словесные, наглядные и практические.

Программа предусматривает проведение уроков – практикумов, интегрированных уроков, комбинированных и других типов уроков, а также практических занятий с использованием «проектного» подхода.

Для реализации данной программы необходимы определенные материально-технические условия. Учебная аудитория, предназначенная для изучения предмета «Основы компьютерной анимации», предполагает оснащение учебной мебелью (парты, доска, столы, стулья, стеллажи и шкафы), а также наличие компьютеров.

Ожидаемые результаты:

Повышение интереса учащихся к предмету информатика.

Основа курса – личностная, практическая и продуктивная направленность занятий. Одна из целей обучения информатике – предоставить ученикам возможность личностного самоопределения и самореализации по отношению к стремительно развивающимся информационным технологиям и ресурсам.

Планируемые результаты освоения программы внеурочной деятельности

Личностные: готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ; аккуратность, усидчивость.

Метапредметные: **Метапредметные:** освоенные обучающимися на базе одного, нескольких или всех учебных предметов способы деятельности, применимые как в рамках образовательного процесса, так и в других жизненных ситуациях. Основными метапредметными результатами, формируемыми при изучении информатики в основной школе, являются:

- владение общепредметными понятиями «объект», «система», «модель», «алгоритм», «исполнитель» и др.;
- владение информационно-логическими умениями: 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;

- владение умениями самостоятельно планировать пути достижения целей; соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности, определять способы действий в рамках предложенных условий, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией; оценивать правильность выполнения учебной задачи;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
- 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;
- владение информационным моделированием как основным методом приобретения знаний: умение преобразовывать объект из чувственной формы в пространственно-графическую или знаково-символическую модель; умение строить разнообразные информационные структуры для описания объектов; умение «читать» таблицы, графики, диаграммы, схемы и т.д., самостоятельно перекодировать информацию из одной знаковой системы в другую; умение выбирать форму представления информации в зависимости от стоящей задачи, проверять адекватность модели объекту и цели моделирования;
- ИКТ-компетентность – широкий спектр умений и навыков использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации, навыки создания личного информационного пространства (обращение с устройствами ИКТ; фиксация изображений и звуков; создание письменных сообщений; создание графических объектов; создание музыкальных и звуковых сообщений; создание, восприятие и использование гипермедиа сообщений; коммуникация и социальное взаимодействие; поиск и организация хранения информации; анализ информации).

Предметные: освоенные обучающимися в ходе изучения учебного предмета умения специфические для данной предметной области, виды деятельности по получению нового знания в рамках учебного предмета, его преобразованию и применению в учебных, учебно-проектных и социально-проектных ситуациях, формирование научного типа мышления, научных представлений о ключевых теориях, типах и видах отношений,

владение научной терминологией, ключевыми понятиями, методами и приемами. В соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом общего образования основные предметные результаты изучения информатики в основной школе отражают:

- формирование информационной и алгоритмической культуры; формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации; развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;
- формирование представления об основных изучаемых понятиях: информация, алгоритм, модель – и их свойствах;
- развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе; развитие умений составить и записать алгоритм для конкретного исполнителя; формирование знаний об алгоритмических конструкциях, логических значениях и операциях; знакомство с одним из языков программирования и основными алгоритмическими структурами — линейной, условной и циклической;
- формирование умений формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей — таблицы, схемы, графики, диаграммы, с использованием соответствующих программных средств обработки данных;
- формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права.

Форма отчетной итоговой работы: индивидуальный проект

Календарно-тематическое планирование

№	Дата						Тема занятия	Кол ичес тво часо в	Рекомендуемая форма деятельности	Основное содержание
	6А		6Б		6В					
	план	факт	план	факт	план	факт				
1							Информация вокруг нас	1	Кооперативно - групповая учебная деятельность	Разновидности объектов и их классификация. Системы объектов. Персональный компьютер как система. Как мы познаем окружающий мир. Компьютерные объекты. Основные устройства компьютера. Процессор, память, оперативная память, жесткий диск, монитор, клавиатура, аппаратное обеспечение.
2						Компьютер — универсальная машина для работы с информацией	1	Индивидуально - групповая форма		
3						Хранение информации	1	Кооперативно - групповая учебная деятельность		
4						Передача информации	1	Дифференцированно-групповая		
5						В мире кодов. Способы кодирования информации	1	Кооперативно - групповая учебная деятельность		
6						Текстовый процессор	1	Индивидуально-групповая форма		

7						Правила набора текста	1	Дифференцированно-групповая	Устройства для ввода и вывода информации. Роль клавиатуры – важнейшего устройства ввода текстовой информации. Группы клавиш. Основная позиция пальцев на клавиатуре. Клавиатурный тренажер (Упражнения на отработку основной позиции пальцев на клавиатуре).
8						Редактирование текста	1	Кооперативно - групповая учебная деятельность	Технологии создания текстовых документов. Создание и редактирование текстовых документов на компьютере (вставка, удаление и замена символов, работа с фрагментами текстов, проверка правописания, расстановка переносов). Форматирование символов (шрифт, размер, начертание, цвет). Форматирование абзацев (выравнивание, отступ первой строки). Стилиевое форматирование. Включение в текстовый документ списков, таблиц и графических объектов. Коллективная работа над документом. Сохранение документа в различных текстовых форматах. Создание, редактирование и форматирование таблиц.
9					Форматирование текста	1	Дифференцированно-групповая		
10					Форматирование текста	1	Дифференцированно-групповая		
11					Форматирование абзаца	1	Индивидуально - групповая форма		
12					Списки в текстовом документе	1	Дифференцированно-групповая		
13					Форматирование страницы	1	Кооперативно - групповая учебная деятельность		
14					Колонтитулы, специальные символы	1	Кооперативно - групповая учебная деятельность		
15					Создание таблиц, ввод текста	1	Индивидуально - групповая форма		
16					Редактирование и форматирование таблиц	1	Дифференцированно-групповая		
17					Работа с графическими объектами в текстовом редакторе	1	Индивидуально - групповая форма		

18						Индивидуальный проект	1	Индивидуально - групповая форма	
19						Интерфейс программы подготовки презентаций Microsoft Power Point	1	Кооперативно - групповая учебная деятельность	Компьютерные презентации. Описание последовательно развивающихся событий (сюжет). Дизайн презентации и макеты слайдов. Звуковая и видео информация. Анимация. Возможности настройки анимации в редакторе презентаций.
20						Планирование презентации о себе	1	Дифференцированно-групповая	
21						Создание презентации о себе	1	Кооперативно - групповая учебная деятельность	
22						Создание презентации о себе	1	Индивидуально - групповая форма	
23						Настройка анимации	1	Дифференцированно-групповая	
24						Гиперссылки в презентации	1	Кооперативно - групповая учебная деятельность	
25						Звук в презентации	1	Дифференцированно-групповая	
26						Видео в презентации	1	Дифференцированно-групповая	
27						Защита презентации о себе и своих увлечениях	1	Индивидуально - групповая форма	
28						Знакомство с алгоритмом	1	Дифференцированно-групповая	
29						Знакомство со средой программирования Scratch	1	Кооперативно - групповая учебная деятельность	Что такое алгоритм. Различные формы записи алгоритмов. Знакомство со средой программирования Scratch. Понятие исполнителя. Неформальные и формальные исполнители. Учебные исполнители как примеры
30						Создание скрипта для спрайта «Кот»	1	Кооперативно - групповая учебная деятельность	

31							Знакомство с разнообразием спрайтов	1	Индивидуально - групповая форма	формальных исполнителей. Их назначение, среда, режим работы, система команд. Управление исполнителями с помощью команд и их последовательностей. Защита индивидуального проекта по пройденному разделу.
32						Создание скрипта для двух спрайтов	1	Дифференцированно-групповая		
33						Создание скрипта для нескольких спрайтов	1	Индивидуально - групповая форма		
34						Индивидуальный проект	1	Индивидуально - групповая форма		

Литература:

1. учебное пособие курсов внеурочной деятельности 5–6: учебно-методическое пособие / Под ред. Л. Л. Босовой. — М. : БИНОМ. Лаборатория знаний, 2019. — 136 с.