

**МБОУ "Средняя общеобразовательная школа № 2
имени Героя Советского Союза В.Д. Коняхина ст. Архонская"
Пригородного муниципального района РСО-Алания**

<p align="center">Согласовано: Заместитель директора по ВР МБОУ «СОШ №2»</p> <p><i>А. Кузнецова</i> /Кузнецова А.А. / « 28 » 08 2023г.</p>	<p align="center">Утверждаю: Директор МБОУ «СОШ № 2» Крутоголова Ю.В./ 2023г</p> 
---	--



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ
ПРОГРАММА ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ
«МИР ИНФОРМАТИКИ»**

**Целевая аудитория: 12-16л.
Срок реализации: 1 год.
Руководитель: Варбанец А.А.**

2023-2024 уч.год

Цель программы:

Формирование информационной компетенции и культуры обучающегося посредством знакомства с различными программами и приложениями; формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки, хранения и передачи информации, представленной в различных формах; развитие творческих способностей учащихся; воспитание бережного отношения к компьютерной технике.

Данная цель достигается решениями следующих задач:

Задачи:

- ✓ развивать основные навыки и умения использования компьютерных устройств;
- ✓ научить каждого школьника пользоваться ИКТ (текстовый редактор, графический редактор и др.);
- ✓ формировать у школьника 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.

Рабочая программа внеурочной деятельности «Мир информатики» составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта общего образования (ФГОС ООО) на основе авторской программы курса информатики для 6-9 классов Л.Л. Босовой, которая адаптирована к условиям внеурочной деятельности.

Одна из основных задач образования ФГОС второго поколения – развитие способностей ребёнка и формирование универсальных учебных действий, таких как: целеполагание, планирование, прогнозирование, контроль, коррекция, оценка, саморегуляция. С этой целью в программе предусмотрено значительное увеличение активных форм работы, направленных на вовлечение учащихся в динамическую деятельность, приобретение практических навыков самостоятельной деятельности. Программа направлена на обеспечение условий развития личности учащегося; творческой самореализации; умственного и нравственно-этического развития.

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 «Мир информатики» 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.

Место курса в учебном плане

Рабочая программа внеурочной деятельности «Мир информатики» рассчитана на обучающихся 6-9-х классов, сроком 1 год обучения. Всего 76 часов, по два часа в неделю, внеаудиторного времени. Занятия проводятся в группе по 10-12 человек.

В процессе занятий учащиеся расширят свои знания:

- о векторной и растровой графике, их отличительных особенностях;
- что такое текстовый редактор;
- чем отличаются анимация от мультипликации;
- о правилах создания презентации и слайд-шоу.

Будут уметь:

- создавать рисунки 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;
- 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.

Образовательные результаты формируются в деятельностной форме с использованием следующих методов:

- ✓ словесного (рассказ, объяснение, лекция, беседа, работа с учебником);
- ✓ наглядного (наблюдение, иллюстрация, демонстрация, презентация);
- ✓ практического (практические компьютерные работы);
- ✓ проектного.

Планирование результатов освоения программы

Сформулированная цель и решение поставленных задач реализуются через достижение образовательных результатов. Эти результаты структурированы по ключевым задачам дополнительного общего образования, отражающим индивидуальные, общественные и государственные потребности, и включают в себя личностные, предметные, метапредметные результаты.

Личностные результаты:

- у учащихся должно сформироваться ответственное отношения к изучению компьютерных технологий, готовности и способности, обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию;

- сформироваться целостность мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики;
- развиться осознанное и ответственное отношение к собственным поступкам при работе с информацией;
- способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ;
- сформироваться коммуникативная компетентность в процессе образовательной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности; понимание необходимости в выполнении компенсирующих физических упражнений (минизарядки) при работе на ПК.

Предметные результаты:

Учащийся научится

- использовать термины «информация», «компьютерные технологии», «алгоритм», «программа», «программное обеспечение» и др.; понимать различия между употреблением этих терминов в обыденной речи и в информатике;
- работать в графическом редакторе «Paint», текстовом редакторе «Word», программе создания мультимедийных презентаций «Power Point».

Метапредметные результаты:

регулятивные:

учащийся научится

- самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;
- владеть основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в познавательной деятельности;

познавательные:

учащийся получит возможность научиться

- владеть методами поиска и выделения необходимой информации из различных источников в разных формах (текст, рисунок, таблица, диаграмма, схема);
- анализировать, передавать и интерпретировать информацию (структурировать: переводить сплошной текст в таблицу, презентовать полученную информацию с помощью ИКТ);

коммуникативные:

учащийся получит возможность научиться

- осознанно использовать речевые средства в соответствии с задачей коммуникации;
- договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности;
- оказывать в сотрудничестве взаимопомощь.

Формы контроля

Оценивание достижений обучающихся во внеурочной деятельности должно отличаться от привычной системы оценивания на уроках. Можно выделить следующие формы контроля:

- сообщения и (мини)доклады;
- защита творческих работ;
- защита проектов;
- результаты участия в конкурсах;
- творческий отчет (в любой форме по выбору учащихся).

Также возможно проведение рефлексии самими учащимися.

Содержание курса внеурочной деятельности с указанием форм организации и видов деятельности

Тема 1. Техника безопасности. Введение. Развитие науки и техники. Новые информационные технологии

Лекция. Познавательная деятельность.

Требования техники безопасности, технической эксплуатации и сохранности информации при работе на компьютере. Дети получают знания о том, что такое информационная технология и каков ее инструментарий; узнают этапы развития информационной технологии. Навыки безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в сети Интернет, умения соблюдать нормы информационной этики и права.

Тема 2. Технология обработки текстовой информации

Проект. Практическая работа. Познавательная деятельность. Проектная деятельность.

Изучив эту тему, дети смогут самостоятельно подготовить к изданию школьный журнал, газету, бюллетень и пр., красиво и грамотно оформить доклад. Получат начальные знания основ издательской деятельности.

Тема 3. Настольная издательская система Publisher. Публикации на все случаи жизни

Проект. Практическая работа. Познавательная деятельность. Проектная деятельность.

Работая с настольной издательской системой Publisher, школьники быстро научатся создавать эффектные бюллетени, брошюры, объявления и веб-страницы, даже если раньше никогда не занимались издательским делом.

Тема 5. Технология обработки графической информации

Тема 6. Adobe Photoshop. Растровая графика

Тема 7. Corel Draw. Векторная графика

Проект. Практическая работа. Познавательная деятельность. Проектная деятельность.

Изучив данные темы, ребята смогут создавать рисунки в любых графических форматах. Создавать коллажи и др.

Тема 8. Создание презентаций PowerPoint.

Проект. Практическая работа. Познавательная деятельность. Проектная деятельность.

Данная тема знакомит с технологией создания различного рода презентаций, рекламы, «живых» объявлений и пр.

Тема 9. Создание баз данных в среде Access.

Проект. Практическая работа. Познавательная деятельность. Проектная деятельность

Цель данной темы научить пользоваться инструментарием работы в базе данных, который позволит школьникам создавать сложные мультимедийные продукты.

Тема 4. Творческая работа. Выпуск газеты, создание визитки, оформление доклада и т.д.

Тема 10. Мультимедийные проекты.

Проект. Практическая работа. Творческая деятельность. Проектно-исследовательская деятельность.

Здесь каждый может в полную силу проявить свою творческую индивидуальность, интеллект, художественный вкус, знания, полученные в результате изучения курса «Мир информатики».

Тема 11. Подготовка к выставке работ курса «Мир информатики».

Тема 12. Презентация работ.

Художественная деятельность. Творческая деятельность. Выставка. Конкурс. Презентация работ.

**Тематическое планирование по курсу
«Мир информатики»**

№ п./п.	Тема	Кол- во часов	Форма контроля	Дата	
				план	факт
1	Техника безопасности. Введение. Развитие науки и техники. Новые информационные технологии.	1	Тест		
2	Технология обработки текстовой информации.	17			
2.1	Введение в настольные издательские системы (аппаратный, программный и пользовательский уровни поддержки; объекты печатного издания)	1	Выпуск газеты «Школьные новости»,		
2.2	Параметры страницы. Установка параметров страницы. Автоперенос.	1			
2.3	Правила ввода текста. Редактирование текста.	1			
2.4	Форматирование текста (шрифт, абзац, символы).	1			
2.5	Стилевое форматирование.	1			
2.6	Оформление заголовков и подзаголовков.	1			
2.7	Создание колонтитулов.	1			
2.8	Создание, редактирование и форматирование таблиц. Вставка диаграмм	1			
2.9	Работа с иллюстрациями.	1			
2.10	Макетирование страниц.	1			
2.11	Оформление титульного листа.	2			
2.12	Подготовка к печати. Печать	1			
2.13	Стандарты оформления документов в делепроизводстве. Бланк организации, визитка.	2			
2.14	Создание шаблонов. Создание документа с помощью мастера.	2			
3	Настольная издательская система Publisher. Публикации на все случаи жизни.	2			

3.1	Размещение объектов на странице. Задний план. Связывание текстовых рамок. Группировка и размещение объектов. Вращение и отражение объектов.	1	Создание обложки для доклада (дизайн оформления).		
3.2	Изменение цветовых схем. Выполнение слияния. Работа с таблицами. Обтекание картинок текстом.	1			
4	Творческая работа. Выпуск газеты, создание визитки, оформление доклада и т.д.	6	Визитка, газета и т.д.		
5	Технология обработки графической информации.	3			
5.1	Растровая и векторная графика (форматы графических файлов). Методы сжатия графических данных. Сохранение изображений в разных форматах. Преобразование файлов из одного формата в другой.	1	Макет эмблемы школы Создание игры «Пазлы» для начальных классов		
5.2	Растровый графический редактор PAINT. Нюансы, или смешивание красок. Что можно делать с рисунками?	2			
6	Adobe Photoshop. Растровая графика.	6			
6.1	Рабочий стол Adobe Photoshop.	1	Коллаж «Я и мои друзья»		
6.2	Создание выделенных областей и работа с ними.	1			
6.3	Слои. Цветокоррекция и ретуширование.	2			
6.4	Работа с текстом. Печать изображений.	2			
7	Corel Draw. Векторная графика.	6			
7.1	Инструменты черчения, кривые Безье.	2	Макет информационного банера школы		
7.2	Свойства объектов. Эффекты. Импорт точечной графики.	3			
7.3	Основы создания банера.	1			
8	Создание презентаций PowerPoint.	15			
8.1	Объекты в приложении PowerPoint. Запуск и настройка приложения PowerPoint.	1	Учебное пособие по любимому предмету		
8.2	Создание фона, текста. Вставка рисунков.	2			
8.3	Настройка анимации текста, рисунков	2			
8.4	Запуск и наладка презентации.	1			

8.5	Добавление эффектов мультимедиа (звука, видеоклипа).	2			
8.6	Настройка анимации аудио- и видеоклипа.	1			
8.7	Создание презентации, состоящей из нескольких слайдов.	1			
8.8	Работа с сортировщиком слайдов.	1			
8.9	Создание управляющих кнопок.	1			
8.10	Создание презентации (пособия) к уроку информатики или по др. предмету.	3			
9	Создание баз данных в среде Access.	8			
9.1	Представление о базах данных. Виды моделей баз данных. Типы данных.	1	Банк данных «Моя библиотека»		
9.2	Структура БД. Заполнение и настройка.	2			
9.3	Создание БД через форму. Объединение таблиц БД.	2			
9.4	Организация запроса. Удаление записей. Форматирование отчета.	2			
9.5	Настройка запуска БД.	1			
10	Мультимедийные проекты.	8			
10.1	Представление о мультимедийных продуктах.	1	Мультимедийный проект		
10.2	Создание мультимедийного проекта. Выбор темы, постановка проблемы, анализ объекта.	1			
10.3	Разработка сценария и синтез модели. Технология и форма представления информации.	1			
10.4	Синтез модели.	2			
10.5	Работа с проектом.	2			
10.6	Представление проекта.	1			
11	Подготовка к выставке работ курса «Мир информатики».	2	Выставка работ		
12	Презентации работ.	2			
Итого часов:		76			