

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа внеурочной деятельности «Я и компьютер» разработана в соответствии с требованиями федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования, на основе подпрограммы формирования ИКТ - компетентности учащихся.

Рабочая программа «Я и компьютер» входит во внеурочную деятельность по общеинтеллектуальному направлению развития личности

Изучение информационных технологий в школе 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.

Актуальность настоящей рабочей программы заключается в том, что интерес к изучению новых технологий у подрастающего поколения и у родительской общественности появляется в настоящее время уже в дошкольном и раннем школьном возрасте. Поэтому сегодня, выполняя социальный заказ общества, система образования должна решать новую проблему - подготовить подрастающее поколение к жизни, творческой и будущей профессиональной деятельности в высокоразвитом информационном обществе.

Педагогическая целесообразность изучения рабочей программы «Я и компьютер» состоит в том, чтобы сформировать у подрастающего поколения новые компетенции, необходимые в обществе, использующем современные информационные технологии; позволит обеспечивать динамическое развитие личности ребенка, его нравственное становление; формировать целостное восприятие мира, людей и самого себя, развивать интеллектуальные и творческие способности ребенка в оптимальном возрасте.

В программе осуществлен тщательный отбор и адаптация материала для формирования предварительных знаний, способствующих восприятию основных теоретических понятий в базовом курсе информатики и информационных технологий, в соответствии с возрастными особенностями учащихся, уровнем их знаний на соответствующем уровне и междисциплинарной интеграцией.

В современном мире людям приходится иметь дело с огромными потоками самых разнообразных сведений, новостей, данных и сообщений. Учащиеся школы принимают участие в различных мероприятиях, где при защите проектов необходимо так преподнести информацию, чтобы слушатели могли понять и оценить её значимость и необходимость. Чтобы донести до окружающих подобную информацию, необходимо создать качественную презентацию, которая поможет продемонстрировать всем заинтересованным лицам свои идеи и достичь, в конечном счете, требуемых результатов.

Современные профессии, предлагаемые выпускникам учебных заведений, предъявляют высокие требования к интеллекту работников. Информационные технологии, предъявляющие высокие требования к интеллекту работников, занимают одну из лидирующих позиций на международном рынке труда. Но если навыки работы с конкретной техникой можно приобрести непосредственно на рабочем месте, то мышление, не развитое в определённые природой сроки, таковым и останется. Опоздание с развитием мышления – это опоздание навсегда. Поэтому для подготовки детей к жизни в современном информационном обществе, в первую очередь необходимо развивать логическое мышление, способности к анализу (вычленению структуры объекта, выявлению взаимосвязей, осознанию принципов организации) и синтезу (созданию новых схем, структур и моделей).

Таким образом, актуальность введения внеурочного занятия «Я и компьютер» в 5 классе становится необходимостью, продиктованной временем.

Пользоваться информационными средствами, уметь работать с информацией так же необходимо, как читать, писать и считать. Еще недавно работа с информационными ресурсами была простой, неавтоматизированной. Сегодня требуется умение быстро находить нужную информацию, оперативно ее обрабатывать, передавать, хранить и умение представить информацию окружающим.

ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

Основной целью рабочей программы «Я и компьютер» является:

Подготовка учащихся к эффективному использованию информационных технологий в учебной и практической деятельности, развитие творческого потенциала учащихся, подготовка к проектной деятельности, а также *освоение знаний*, составляющих начала представлений об информационной картине мира, информационных процессах и информационной культуре; *овладение умением* использовать компьютерную технику как практический инструмент для работы с информацией в учебной деятельности и повседневной жизни; *воспитание интереса* к информационной и коммуникативной деятельности, этическим нормам работы с информацией; воспитание бережного отношения к техническим устройствам.

Основные задачи общего учебного процесса программы «Я и компьютер»

➤ *формирование общеучебных умений*: логического, образного и алгоритмического мышления, развитие внимания и памяти, привитие навыков самообучения, коммуникативных умений и элементов информационной культуры, умений ориентироваться в пространственных отношениях предметов, умений работать с информацией (осуществлять передачу, хранение, преобразование и поиск);

➤ *формирование умения* выделять признаки одного предмета, выделять и обобщать признаки, свойственные предметам группы, выделять лишний предмет из группы предметов, выявлять закономерности в расположении предметов, использовать поворот фигуры при решении учебных задач, разделять фигуру на заданные части и конструировать фигуру из заданных частей по представлению;

➤ *формирование понятий* существенных признаков предмета и группы предметов; понятия части и целого; геометрического преобразования поворота;

➤ *формирование умения* представлять информацию различными способами (в виде чисел, текста, рисунка, таблицы, схемы), упорядочивать информацию по алфавиту и числовым значениям (возрастанию и убыванию), строить простейшие логические выражения с использованием связок "и", "или", "не", "найдется", "для всех";

➤ *формирование понятий* "команда", "исполнитель", "алгоритм" и умений составлять алгоритмы для учебных исполнителей;

➤ *привитие* ученикам необходимых *навыков* использования современных компьютерных и информационных технологий для решения учебных и практических задач

Курс построен и опирается на следующие принципы:

- системность;
- гуманизация;
- междисциплинарная интеграция;
- дифференциация;
- дополнительная мотивация через игру.

ОСОБЕННОСТИ ОРГАНИЗАЦИИ ВНЕУРОЧНОГО ЗАНЯТИЯ

Формы и методы содержания обучения информатике в 5 классе по данной программе должно проходить с использованием компьютера, мультимедийного проектора, экрана. Занятие происходит один раз в неделю. Преподавание построено в соответствии с

принципами валеологии «не навреди». На каждом занятии обязательно проводится физкультминутка, за компьютером обучающиеся работают 10-15 минут. Сразу после работы за компьютером следует минутка релаксации – обучающиеся выполняют упражнения для глаз и кистей рук. Длительность занятия 45 минут.

Примерная структура занятия соответствует валеологии:

1. Организационный момент (1-2 мин.).
2. Разминка. Короткие логические, математические задачи и задачи на развитие внимания (3—4 мин.).
3. Объяснение нового материала или фронтальная работа по решению новых задач (10—15 мин.).
4. Физкультминутка (2 мин)
5. Работа за компьютером (10 - 15 мин).
6. Релаксация (2 мин)
7. Подведение итогов (2-3 мин.).

ФОРМЫ ОРГАНИЗАЦИИ РАБОТЫ С ДЕТЬМИ

- ✓ Коллективная и индивидуальная работа;
- ✓ Работа в парах;
- ✓ Практическая работа за компьютером;

ОСНОВНЫЕ МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ

- ✓ Беседа;
- ✓ Игра: познавательная, развивающая;
- ✓ Проектная работа;
- ✓ Практическая работа;
- ✓ Наглядный.

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОГРАММЫ

В ходе реализации программы «Я и компьютер» будет обеспечено достижение обучающимися следующих результатов:

Первый уровень результатов — приобретение обучающимися первоначальных знаний работы на компьютере, первичного понимания построения графического рисунка.

На I уровне воспитанники имеют представление:

- о работе на компьютере;
- о различных видах информации, в т.ч. графической, текстовой, звуковой;
- об использовании методов информатики и средств ИКТ при изучении различных учебных предметов;
- об основных моделях коммуникативного поведения.

Второй уровень результатов — получение обучающимися опыта работы на компьютере.

На II уровне воспитанники соблюдают:

- правила работы на компьютере;
- алгоритм построения графического объекта;
- умеют анализировать, сравнивать, обобщать информацию;
- владеют коммуникативными моделями поведения.

ОЖИДАЕМЫЕ ЭФФЕКТЫ ПРОГРАММЫ

1. Использование полученных знаний и умений в различных видах деятельности.
2. Появление потребности в саморазвитии и реализации своих способностей.

ТРЕБОВАНИЯ К ЛИЧНОСТНЫМ, МЕТАПРЕДМЕТНЫМ И ПРЕДМЕТНЫМ РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

У обучающегося будут сформированы	Обучающийся получит возможность для формирования
<i>Внутренняя позиция школьника</i>	
внутренняя позиция школьника на уровне положительного отношения к школе, ориентации на содержательные моменты школьной действительности и принятия образца «хорошего ученика»	<i>внутренней позиции школьника на уровне положительного отношения к школе, понимания необходимости обучения, выраженного в преобладании учебно-познавательных мотивов и предпочтений социального способа оценки знаний</i>

МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ

Познавательные универсальные действия

Ученик научится	Ученик получит возможность научиться
<i>Умение анализировать объекты с целью выделения признаков</i>	
анализировать объекты с выделением существенных и несущественных признаков	
<i>Умение выбрать основание для сравнения объектов</i>	
сравнивает по заданным критериям два три объекта, выделяя два-три существенных признака	<i>осуществлять сравнение, самостоятельно выбирая основания и критерии</i>
<i>Умение выбрать основание для классификации объектов</i>	
проводит классификацию по заданным критериям	<i>осуществлять классификацию самостоятельно выбирая критерии</i>
<i>Умение доказать свою точку зрения</i>	
строить рассуждения в форме связи простых суждений об объекте, свойствах, связях	<i>строить логические рассуждения, включающие установление причинно-следственных связей</i>
<i>Умение определять последовательность событий</i>	
устанавливать последовательность событий	устанавливать последовательность событий, выявлять недостающие элементы
<i>Умение определять последовательность действий</i>	
определять последовательность выполнения действий, составлять простейшую инструкцию из двух-трех шагов	<i>определять последовательность выполнения действий, составлять инструкцию (алгоритм) к выполненному действию</i>
<i>Умение использовать знаково-символические средства</i>	
использовать знаково-символические средства, в том числе модели и схемы для решения задач	<i>создавать и преобразовывать модели и схемы для решения задач</i>

Умение кодировать и декодировать информацию	
кодировать и декодировать предложенную информацию	<i>кодировать и декодировать свою информацию</i>
Умение понимать информацию, представленную в неявном виде	
понимать информацию, представленную в неявном виде (выделяет общий признак группы элементов, характеризует явление по его описанию).	<i>понимать информацию, представленную в неявном виде (выделяет общий признак группы элементов, характеризует явление по его описанию) и самостоятельно представлять информацию в неявном виде.</i>

- **Регулятивные универсальные действия**

Ученик научится	Ученик получит возможность научиться
Умение принимать и сохранять учебную цель и задачи	
Принимать и сохранять учебные цели и задачи	<i>в сотрудничестве с учителем ставить новые учебные задачи</i>
Умение контролировать свои действия	
осуществлять контроль при наличии эталона	<i>Осуществлять контроль на уровне произвольного внимания</i>
Умения планировать свои действия	
планировать и выполнять свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации	<i>планировать и выполнять свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации в новом учебном материале</i>
Умения оценивать свои действия	
оценивать правильность выполнения действия на уровне ретроспективной оценки	<i>самостоятельно адекватно оценивать правильность выполнения действия и вносить необходимые коррективы в исполнение как по ходу его реализации, так и в конце действия</i>

- **Коммуникативные универсальные действия**

Ученик научится	Ученик получит возможность научиться
Умение объяснить свой выбор	
строить понятные для партнера высказывания при объяснении своего выбора	<i>строить понятные для партнера высказывания при объяснении своего выбора и отвечать на поставленные вопросы</i>
Умение задавать вопросы	
формулировать вопросы	<i>формулировать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества с партнером</i>

ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Прогнозируемые результаты и способы их проверки:

По окончании 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 уметь:

- представлять информацию в табличной форме, в виде схем;
- создавать свои источники информации – информационные проекты (сообщения, небольшие сочинения, графические работы);
- создавать и преобразовывать информацию, представленную в виде текста, таблиц, рисунков;
- владеть основами компьютерной грамотности;
- использовать на практике полученные знания в виде докладов, программ, решать поставленные задачи;
- готовить к защите и защищать небольшие проекты по заданной теме;
- придерживаться этических правил и норм, применяемых при работе с информацией, применять правила безопасного поведения при работе с компьютерами.

КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ

В 5 классе возможно достижение результатов первого и второго уровня.

Для отслеживания результатов предусматриваются в следующие **формы контроля**:

- **Стартовый**, позволяющий определить исходные знания обучающихся (собеседование)

- **Текущий в форме наблюдения**:

- прогностический, то есть проигрывание всех операций учебного действия до начала его реального выполнения;

- пооперационный, то есть контроль за правильностью, полнотой и последовательностью выполнения операций, входящих в состав действия;

- рефлексивный, контроль, обращенный на ориентировочную основу, «план» действия и опирающийся на понимание принципов его построения;

- контроль по результату, который проводится после осуществления учебного действия методом сравнения фактических результатов или выполненных операций с образцом.

- **Итоговый контроль** в формах

- практические работы;

- творческие работы обучающихся;

- контрольные задания.

- **Самооценка и самоконтроль** определение учеником границ своего «знания - незнания», своих потенциальных возможностей, а также осознание тех проблем, которые ещё предстоит решить в ходе осуществления деятельности.

Содержательный контроль и оценка результатов обучающихся предусматривает выявление индивидуальной динамики качества усвоения программы ребёнком и не допускает сравнения его с другими детьми. **Результаты проверки** фиксируются в рамках накопительной системы..

Для оценки эффективности занятий можно использовать следующие показатели:

- степень помощи, которую оказывает учитель обучающимся при выполнении заданий: чем помощь учителя меньше, тем выше самостоятельность учеников и, следовательно, выше развивающий эффект занятий;

- поведение обучающихся на занятиях: живость, активность, заинтересованность школьников обеспечивают положительные результаты занятий;

- косвенным показателем эффективности данных занятий может быть использование работ выполненных на компьютере по разным школьным дисциплинам.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ
5 КЛАСС (34 ч)
Учебно-тематический план (34 ч)

Учебная тема	Количество часов
Основы компьютерной грамотности	3
Работа с графическим редактором MS Paint.	6
Работа в текстовом редакторе MS Word	10
Работа с табличным редактором Excel	8
Работа в программе MS PowerPoint	7
Всего	34

Основы компьютерной грамотности

Вводные знания. Информационные технологии, информация. Информация в природе и технике, определение информации, информатика, свойства информации Организация хранения информации в компьютере». Информация в компьютере. Диски. Дискеты.

Графический редактор PAINT

Назначение, запуск/ закрытие, структура окна. Создание, хранение и считывание документа. Выполнение рисунка с помощью графических примитивов. Цвет в графике. Изменение рисунка (перенос, растяжение / сжатие, удаление и т.д.). Изобретаем узоры. Работа на заданную или выбранную тему. Работа с палитрой цветов.

Текстовый редактор WORD и табличным редактором Excel

Назначение, запуск/ закрытие, структура окна. Основные объекты редактора (символ, слово, строка, предложение, абзац). Создание, хранение и считывание документа. Основные операции с текстом Внесение исправлений в текст. Проверка орфографии. Форматирование текста (изменение шрифтов, оформление абзаца). Сохранение файла на дискету и загрузка с дискеты. Режим вставки (символов, рисунков). Рисунок в WORD. Параметры страницы. Оформление текстов с помощью WORDART. Форматирование документа, вставка рисунков. Создание таблиц, вставка специальных символов.

Создание перекрестных ссылок. Форматирование абзацев. Сохранение документа. Печать.

Таблицы. Составление кроссвордов. Поиск и исправление ошибок. Копирование и перемещение текста.

Творческая работа. Забавное рисование из знаков препинания. Итоговая работа по WORD.

Создание презентаций с помощью Power Point.

Мультимедийная информация и ее применение в обучении. Интерфейс программы (структура окна), основные функции редактирования текста. Работа со стилями. Создание нового слайда, фон слайда. Вставка рисунков и других объектов на слайд. Создание скриншотов. Анимация на слайдах. Звуковые редакторы. Видео редакторы. Плееры, их отличие. Демонстрация видеотрегментов с использованием медиадисков. Демонстрация мультфильмов, сказок.

КАЛЕНДАРНО – ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ
1 час в неделю (34 часа)

№ п/п	Наименование тем занятий	Основные виды учебной деятельности
Основы компьютерной грамотности		
1	Вводное занятие. Техника безопасности на занятиях кружка. Знакомство с устройством компьютера.	Вводные знания. Информация в природе и технике, определение информации, информатика, свойства информации. Организация
2	Правила жизни людей в мире информации. Оргтехника.	

3	Различные способы передачи информации (буква, пиктограмма, иероглиф, рисунок).	хранения информации в компьютере.
Работа с графическим редактором MS Paint.		
4	Работа с графическим редактором Paint.	Назначение, запуск/ закрытие, структура окна. Выполнение рисунка с помощью графических примитивов. Цвет в графике. Изменение рисунка (перенос, растяжение / сжатие, удаление и т.д.). Работа на заданную или выбранную тему. Работа с палитрой цветов.
5	Создание мини-проекта «Поздравительная открытка «С Днем рождения».	
6	Редактирование объектов. Обращение цвета.	
7	Конструирование. Изменение рисунка.	
8	Создание мини-проекта «Волшебница-зима».	
9	Создание мини-проекта «Волшебница-зима».	
Работа в текстовом редакторе MS Word		
10	Создание текстового документа. Способы редактирования текста.	Назначение, запуск/ закрытие, структура окна. Основные объекты редактора (символ, слово, строка, предложение, абзац). Создание, хранение и считывание документа. Проверка орфографии. Форматирование текста (изменение шрифтов, оформление абзаца). Таблицы. Составление кроссвордов. Поиск и исправление ошибок. Работа над проектами.
11	Редактирование текста: выделение текста, копирование и перемещение текста.	
12	Оформление текста: применение шрифтов и их атрибутов, выделение текста цветом.	
13	Проверка орфографии и грамматики.	
14	Использование элементов рисования (автофигуры, рисунки, клипы).	
15	Использование элементов рисования (надписи WordArt).	
16	Создание мини-проекта «Поздравительная открытка «С Новым годом».	
17	Работа с таблицами: создание таблиц, ввод текста, форматирование текста, изменение направления текста.	
18	Форматирование таблиц: добавление границ и заливки.	
19	Создание проекта «Расписание уроков».	
Работа с табличным редактором Excel		
20	Особенности представления информации в табличном редакторе MS Excel.	Назначение, запуск/ закрытие, структура окна. Основные объекты редактора (символ, слово, строка, предложение, абзац). Создание, хранение и считывание документа. Проверка орфографии. Форматирование текста (изменение шрифтов, оформление абзаца). Таблицы. Поиск и исправление ошибок. Работа над проектами.
21	Создание линейных и столбчатых диаграмм. Форматирование.	
22	Создание мини-проекта «Поздравительная открытка «День защитника Отечества».	
23	Создание мини-проекта «Поздравительная открытка «День защитника Отечества».	
24	Создание круговых диаграмм. Форматирование.	
25	Создание мини-проекта «Поздравительная открытка «8 Марта».	
26	Использование авто ввода данных. Форматирование	

	ячеек.	
27	Создание мини-проекта «Наблюдения за погодой».	
Работа в программе MS PowerPoint		
28	Особенности представления информации в программе MS PowerPoint.	Интерфейс программы (структура окна), основные функции редактирования текста. Работа со стилями. Создание нового слайда, фон слайда. Вставка рисунков и других объектов на слайд. Анимация на слайдах. Звуковые редакторы. Демонстрация презентаций.
29	Создание слайдов. Макет. Форматирование объектов.	
30	Настройка анимации. Дизайн.	
31	Создание творческих мини-проектов в среде MS PowerPoint. «Мое портфолио»	
32	Создание творческих мини-проектов в среде MS PowerPoint. «Мое портфолио»	
33	Защита мини-проектов.	
34	Защита мини-проектов. Заключительное занятие.	

Информационно-методическое обеспечение

Аппаратные средства

Компьютер – универсальное устройство обработки информации; основная конфигурация современного компьютера обеспечивает учащемуся мультимедиа-возможности: видеоизображение.

Проектор, подключаемый к компьютеру, технологический элемент новой грамотности – радикально повышает: уровень наглядности в работе учителя, возможность для учащихся представлять результаты своей работы всему классу, эффективность организационных и административных выступлений.

Принтер – позволяет фиксировать на бумаге информацию, найденную и созданную учащимися или учителем. Для многих школьных применений необходим или желателен цветной принтер.

Устройства для ручного ввода текстовой информации и манипулирования экранными объектами – клавиатура и мышь (и разнообразные устройства аналогичного назначения).

Программные средства

- Операционная система.
- Файловый менеджер (в составе операционной системы или др.).
- Антивирусная программа.
- Программа-архиватор.
- Клавиатурный тренажер.
- Интегрированное офисное приложение, включающее текстовый редактор, растровый и векторный графические редакторы, программу разработки презентаций и электронные таблицы.
- Мультимедиа проигрыватель (входит в состав операционных систем или др.).
- Система программирования.

Материально-техническое обеспечение программы

Список литературы:

1. Программы общеобразовательных учреждений. Информатика 1-11 классы, Москва, «Просвещение», 2010 год
2. Авторская программа Горячева А. В. (Сборник программ «Образовательная система «Школа 2100» / под ред. А. А. Леонтьева. - М.: Баласс, 2011),
3. И.Л.Никольская, Л.И.Тигранова «Гимнастика для ума», Москва, «Просвещение. Учебная литература», 1997 год
4. Сборник «Задачи для развития логики».
5. Гин С.И. «Мир логики» Методические пособия для учителя. Москва. Вита-Пресс, 2001год
6. Гетманова АД. Занимательная логика для школьников. М.: Издательство МГПУ, 2006 год
7. Информатика и ИКТ: рабочая тетрадь для 5 класса/Л.Л. Босова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2015.