


«Рассмотрено»
на педагогическом совете
Протокол № 18
от «24» 08. 2021 г.

МБОУ «Мешковская СОШ»
«Согласовано»
Заместитель директора
 Каукалова И.Я.
«27» 08. 2021 г.

«Утверждено»
Директор
 Т.А. Скрыпникова
Приказ № 755 от «25» 08. 2021 г.


**Рабочая программа
по внеурочной деятельности
«Информатика»
на уровень основного общего образования
для 5 – 6 классов**

Рабочая программа составлена в соответствии с ФГОС ООО (утвержден приказом Минобрнауки РФ от 17 декабря 2010 года №1897), примерной ООП ООО, (одобрена Федеральным научно-методическим объединением по общему образованию, протокол заседания от 8 апреля 2015г. №1/15), на основе рабочей программы по информатике, разработанной международной школой математики и программирования «Алгоритмика».

РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

В результате освоения программы обучающийся **научится:**

- 1) формировать представления о компьютере как об универсальном устройстве обработки информации;
- 2) формировать навыки работы с файловой системой персонального компьютера (создание, копирование, перемещение, переименование, удаление);
- 3) формировать и развивать навыки составления и анализа блок-схем линейных и циклических алгоритмов;
- 4) знакомство с навыками работы и безопасности в сети Интернет.

Обучающийся **получит возможность:**

1. формировать и развивать навыка создания интерактивов при помощи визуальной среды программирования Scratch;
2. развивать навыка создания мультимедийных объектов, текстовых документов и презентаций;
3. формировать навыки поиска, формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей, с использованием соответствующих программных средств обработки данных;
4. формировать и развивать навыки визуализации данных в виде графических изображений, таблиц и диаграмм.

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ С УКАЗАНИЕМ ФОРМ ОРГАНИЗАЦИИ И ВИДОВ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Модуль 1. Введение в информатику. Устройство компьютера

Знакомство с кабинетом информатики. Знакомство с платформой «Алгоритмика». Виды информации и информационные процессы. Файлы и папки. Программы. Работа в текстовом редакторе. Основные устройства компьютера. Периферийные устройства. Программное обеспечение компьютера. Урок оценки знаний.

Модуль 2. Алгоритмы. Введение в Scratch

Блок-схемы. Алгоритмы и языки программирования. Циклические алгоритмы. Циклы. Усложнение. Среда Scratch: знакомство. Среда Scratch: скрипты. Повороты. Повороты и движение. Проект «Открытка». Урок оценки знаний.

Модуль 3. Scratch. Продолжение

Диалоги. Система координат. Установка начальных позиций. Установка начальных позиций: свойства, внешность. Параллельные скрипты, анимация. Передача сообщений. Проект «Мультфильм». Презентация проектов. Урок оценки знаний.

Модуль 4. Редактор презентаций

Визуализация данных. Знакомство с редактором презентаций. Объекты на слайде. Оформление слайдов. Оформление презентаций. Работа с изображениями. Редактирование изображений. Проектный урок. Урок оценки знаний.

Формы организации и виды деятельности:

- 1) Игровая, задачная и проектная.
- 2) Обучение от общего к частному.

- 3) Поощрение вопросов и свободных высказываний по теме.
- 4) Уважение и внимание к каждому ученику.
- 5) Создание мотивационной среды обучения.
- 6) Создание условий для дискуссий и развития мышления учеников при достижении учебных целей вместо простого одностороннего объяснения темы преподавателем.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ п/п	Наименование модулей	Кол-во часов
1.	Введение в информатику. Устройство компьютера	8
2.	Алгоритмы. Введение в Scratch	9
3.	Scratch. Продолжение	9
4.	Редактор презентаций	8
	Итого	34