

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Основная общеобразовательная школа №17»

Рассмотрено
на заседании ШМО учителей
естественно - научного цикла
Руководитель ШМО
_____ Т.В. Слободчикова
Протокол от 02.06.2022
№ 6

Утверждаю
Директор МБОУ
«Школа №17»
_____ М.В. Пермяков
Приказ от 02.06.2022
№55

**Программа
внеурочной деятельности
по интеллектуальному направлению
кружок «Мой инструмент-компьютер»
(5 класс)
на 2022– 2023 учебный год**

Составитель:
учитель информатики
Фомина Е. П.

Год разработки программы: 2022

Принята
На заседании педагогического совета
Протокол №10 от 02.06.2022
Рекомендована к утверждению

Пояснительная записка

Рабочая программа кружка «Мой инструмент - компьютер» составлена в соответствии с ФГОС, на основе учебного плана МБОУ «Школа №17».

Программа ориентирована на систематизацию знаний и умений по курсу информатики основной школы. Предназначена для организации внеурочной деятельности в 5-м классе основной школы по нескольким взаимосвязанным направлениям развития личности, таким как общеинтеллектуальное, общекультурное и социальное.

Основной **целью** данного кружка является освоение основных возможностей компьютера для повседневной познавательной и творческой деятельности.

Для реализации поставленной цели необходимо решение следующих **задач**:

- овладение трудовыми умениями и навыками при работе на компьютере, опытом практической деятельности по созданию информационных объектов, полезных для человека и общества, способами планирования и организации созидательной деятельности на компьютере, умениями использовать компьютерную технику для работы с информацией;
- развитие пространственного воображения, логического и визуального мышления;
- освоение знаний о роли информационной деятельности человека в преобразовании окружающего мира;
- формирование первоначальных представлениях, в которых информационные технологии играют ведущую роль;
- воспитание интереса к информационной и коммуникационной деятельности;
- воспитание уважительного отношения к авторским правам;
- практическое применение сотрудничества в коллективной информационной деятельности.

Рабочая программа кружка имеет теоретическую и практическую направленность.

Курс занятий рекомендован обучающимся 5 классов – 34 часа. Продолжительность занятий - 45 минут. Занятия проводятся с использованием оборудования «Точка роста».

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ОБУЧАЮЩИМИСЯ ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

В ходе изучения курса формируются и получают развитие **метапредметные результаты**, такие как:

- умение самостоятельно планировать пути достижения целей, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения познавательных задач;
- умение осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата;
- умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности ее решения;
- умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы, для решения учебных и познавательных задач;
- умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками; работать индивидуально и в группе;
- формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий.

Вместе с тем вносится существенный вклад в **развитие личностных результатов**, таких как:

- формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию;

- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста, взрослыми в процессе образовательной и творческой деятельности.
- критическое отношение к информации и избирательность её восприятия;
- уважение к информации о частной жизни и информационным результатам других людей;
- осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий с жизненными ситуациями;
- начало профессионального самоопределения, ознакомление с миром профессий, связанных с информационными и коммуникационными технологиями.

В части развития **предметных результатов** наибольшее влияние изучение курса оказывает на формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами.

Регулятивные универсальные учебные действия

Обучающийся научится:

- целеполаганию, включая постановку новых целей, преобразование практической задачи в познавательную;
- самостоятельно анализировать условия достижения цели на основе учета выделенных учителем ориентиров действия в новом учебном материале;
- планировать пути достижения целей;
- устанавливать целевые приоритеты;
- уметь самостоятельно контролировать свое время и управлять им;
- принимать решения в проблемной ситуации на основе переговоров.

Коммуникативные универсальные учебные действия

Обучающийся научится:

- учитывать разные мнения и стремиться к координации различных позиций в сотрудничестве;
- формулировать собственное мнение и позицию, аргументировать и координировать ее с позициями партнеров в сотрудничестве при выработке общего решения в совместной деятельности;
- устанавливать и сравнивать разные точки зрения, прежде чем принимать решения и делать выбор;
- аргументировать свою точку зрения, спорить и отстаивать свою позицию не враждебным для оппонентов образом;
- задавать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества с партнером;
- осуществлять взаимный контроль и оказывать в сотрудничестве необходимую взаимопомощь.

Познавательные универсальные учебные действия

Обучающийся научится:

- основам реализации проектно-исследовательской деятельности;
- проводить наблюдение и эксперимент под руководством учителя;
- осуществлять расширенный поиск информации с использованием ресурсов библиотек и Интернета;
- осуществлять выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий;
- объяснять явления, процессы, связи и отношения, определяемые в ходе исследования.

Основы учебно-исследовательской и проектной деятельности

Обучающийся научится:

- планировать и выполнять учебное исследование и учебный проект, используя оборудование, модели, методы и приемы, адекватные исследуемой проблеме;
- выбирать и использовать методы, релевантные рассматриваемой проблеме;
- распознавать и ставить вопросы, ответы на которые могут быть получены путем научного исследования, отбирать адекватные методы исследования, формулировать вытекающие из исследования выводы.

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Вводное занятие (1 ч.)

Знакомство с компьютером (4ч.)

Компьютеры вокруг нас. Новые профессии. Компьютеры в школе. Правила поведения в компьютерном классе. Основные устройства компьютера. Компьютерные программы. Операционная система. Рабочий стол. Компьютерная мышь. Действия с компьютерной мышью. Клавиатура. Включение и выключение компьютера. Запуск программы. Завершение выполнения программы. Работа с клавиатурным тренажером.

Учимся оформлять доклады, рефераты, книги (6ч.)

Знакомимся с текстовым процессором Word. Набираем текст. Форматируем текст. Учимся рисовать в текстовом редакторе. Оформляем реферат и доклад.

Учимся считать (4ч.)

Знакомимся с электронными таблицами. Считаем в электронных таблицах. Создаем графики, диаграммы и карты

Учимся делать презентацию (5ч.)

Знакомимся Microsoft PowerPoint и создаем презентацию. Создаем презентацию «Часы». Создаем презентацию «Времена года». Создаем презентацию «Зарядка». Создаем презентацию «Мои любимые животные»

Учимся организовывать досуг (5ч.)

Знакомимся с Microsoft Publisher и создаем много интересного. Создание поздравительной открытки, буклета.

Лаборатория юного программиста. Основы Скретч (7ч.)

Простые алгоритмы в стиле Скретч. Говорим с компьютером на Скретч. Живые истории в стиле Скретч. Алгоритмизация и создание мультимедийных проектов на основе разработанных скриптов. Работа над проектом в Скретч. Защита проекта.

Итоговое занятие: игра «Я и мой компьютер» (1ч.)

Резерв (1ч.)

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ п/п	Тема	Количество часов
1.	Вводное занятие	1

2.	Знакомство с компьютером	4
3.	Учимся оформлять доклады, рефераты, книги	6
4.	Учимся считать	4
5.	Учимся делать презентацию	5
6.	Учимся организовывать досуг	5
7.	Лаборатория юного программиста. Основы Скретч	7
8.	Итоговое занятие: игра «Я и мой компьютер»	1
9.	Резерв	1
	ИТОГО:	34