

Приложение к ООП ООО МБОУ СОШ с. Хрущевка

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
« Увлекательный мир информатики»
для обучающихся основного общего образования

разработана учителем информатики Сторожиловой Н.В.

1. Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности

Личностные универсальные учебные действия	<ol style="list-style-type: none">1. Развитие любознательности, сообразительности при выполнении разнообразных заданий проблемного и эвристического характера;2. развитие внимательности, настойчивости, целеустремленности, умения преодолевать трудности – качеств весьма важных в практической деятельности любого человека;3. воспитание чувства справедливости, ответственности;4. развитие самостоятельности суждений, независимости и нестандартности мышления;5. сформируются познавательные интересы;6. повысится мотивация;7. повысится профессиональное, жизненное самоопределение;8. воспитается чувство справедливости, ответственности;9. сформируется самостоятельность суждений, нестандартность мышления
Регулятивные универсальные учебные действия	<ol style="list-style-type: none">1. Умение самостоятельно определять цели обучения, ставить и формулировать новые задачи в учебе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности.2. Умение самостоятельно планировать пути достижения целей, в том числе альтернативные, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач.3. Умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией.4. Умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности ее решения.5. Владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности.
Коммуникативные универсальные учебные действия	<ol style="list-style-type: none">1. Умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками; работать индивидуально и в группе: находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учета интересов; формулировать, аргументировать и отстаивать свое мнение.2. Умение осознанно использовать речевые средства в соответствии с задачей коммуникации для выражения своих чувств, мыслей и потребностей для планирования и регуляции своей деятельности; владение устной и письменной речью, монологической контекстной речью.3. Формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий (далее – ИКТ).
Познавательные универсальные учебные действия	<ol style="list-style-type: none">1. Ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя.2. Перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всей группы.3. Перерабатывать полученную информацию: сравнивать и группировать такие математические объекты, как плоские и

	объемные геометрические фигуры.
Предметные УУД	<ol style="list-style-type: none"> 1. знать состав компьютера и назначение его основных устройств; 2. выбирать и загружать нужную программу; 3. уметь создавать рисунки в программах графический редактор Paint, Gimp; 4. иметь навыки обработки информации посредством современных компьютерных технологий; 5. обобщать, делать выводы; 6. сохранять созданный рисунок и вносить в него изменения; 7. давать определения тем или иным понятиям.

2. Содержание курса внеурочной деятельности с указанием форм организации и видов деятельности

Содержание курса внеурочной деятельности	Формы организации	Виды деятельности
<i>Организационное занятие</i> Введение. Компьютер и безопасность. Техника безопасности при работе на компьютере.	игры, совместное творчество	Экскурсия, работа на компьютере
<i>Учимся работать на компьютере с прикладными программами.</i> Знакомство с программой Word. Набор и редактирование текста. Оформление - текста объявления, текста поздравительной открытки. Работа с фрагментами текста Вставка и редактирование рисунков. Итоговая работа-создание документа. Знакомство с программой Power Point. Создание и дизайн слайда. Вставка фигур, рисунков, настройка анимации. Итоговая работа-создание презентации на заданную тему.	Лекции, игры, конкурсы, совместное творчество, поисковые и научные исследования, создание творческих проектов, посещение выставок.	Игровая, познавательная деятельность; проблемно-ценностное общение;
<i>Стандартная программа Paint</i> Графический редактор Paint. Разработка и редактирование изображения. Графический редактор – Paint. Использование - поворота, копирования частей изображения для создания объектов. Создание мозаики в графическом редакторе. Итоговая работа-создание рисунка в графическом редакторе Paint. Графический редактор Gimp. Создание рисунка. Поворот, копирование частей изображения для создания объектов. Создание изображений в Gimp. Работа со слоями. Создание анимации в Gimp. Итоговая работа - создание анимации на свободную тему. Игра «Юные информатики» Разработка итогового проекта. Конкурс работ	выставки игры, турниры, совместное творчество, выставка.	досугово-развлекательная (досуговое общение)

3. Тематическое планирование

№ урока	Тема занятия	Дата по плану	Дата по факту
---------	--------------	---------------	---------------

1.	Введение. Компьютер и безопасность. Техника безопасности при работе на компьютере.		
2.	Знакомство с программой Word.		
3.	Знакомство с программой Word.		
4.	Набор и редактирование текста. Оформление - текста объявления, текста поздравительной открытки.		
5.	Набор и редактирование текста. Оформление - текста объявления, текста поздравительной открытки.		
6.	Работа с фрагментами текста.		
7.	Вставка и редактирование рисунков.		
8.	Итоговая работа-создание документа.		
9.	Знакомство с программой Power Point.		
10.	Знакомство с программой Power Point.		
11.	Создание и дизайн слайда.		
12.	Создание и дизайн слайда.		
13.	Вставка фигур, рисунков, настройка анимации.		
14.	Вставка фигур, рисунков, настройка анимации.		
15.	Вставка фигур, рисунков, настройка анимации.		
16.	Итоговая работа-создание презентации на заданную тему.		
17.	Графический редактор – Paint.		
18.	Графический редактор Paint. Разработка и редактирование изображения.		
19.	Графический редактор Paint. Разработка и редактирование изображения.		
20.	Графический редактор – Paint. Использование - поворота, копирования частей изображения для создания объектов.		
21.	Графический редактор – Paint. Использование - поворота, копирования частей изображения для создания объектов.		
22.	Создание мозаики в графическом редакторе.		
23.	Итоговая работа-создание рисунка в графическом редакторе Paint.		
24.	Графический редактор Gimp.		
25.	Создание рисунка.		
26.	Поворот, копирование частей изображения для создания объектов.		
27.	Создание изображений в Gimp. Работа со слоями.		
28.	Создание анимации в Gimp.		
29.	Создание анимации в Gimp.		
30.	Итоговая работа - создание анимации на свободную тему.		
31.	Игра «Юные информатики»		
32.	Разработка итогового проекта.		
33.	Разработка итогового проекта.		
34.	Конкурс работ		