Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
Самарской области основная общеобразовательная школа №9 имени
Героя Советского Союза И.Д.Ваничкина
города Новокуйбышевска городского округа Новокуйбышевск
Самарской области
446218, Самарская область, г.о. Новокуйбышевск, ул. Ворошилова, д. 6, тел. 4-70-52

Принято
на заседании
педагогического совета
Протокол № 12
от «17» мая 2018 г.

Утверждаю

Директор ГБОУ ООШ № 9
_____ Г.П. Недбало

# Программа внеурочной деятельности

## *Кружок «Мой друг - компьютер»*

**2018-2019 учебный год**

## Введение

Программа внеурочной деятельности «**Мой друг — компьютер**» рассчитана на 2 года обучения и предназначена для учащихся 7-8-х классов.

Программа включает три раздела:

- «Результаты освоения курса внеурочной деятельности»;
- «Содержание учебного предмета, курса», с указанием форм организации и видов деятельности;
- «Тематическое планирование», с указанием количества часов, отводимых на изучение каждой темы.

Программа составлена на основе Фундаментального ядра содержания общего образования и требований к результатам основного общего образования, представленных в федеральном государственном образовательном стандарте общего образования второго поколения. В ней также учитываются основные идеи и положения программы развития и формирования универсальных учебных действий для основного общего образования, преемственность с программой начального общего образования.

Программа разработана на основе следующих нормативно-правовых документов:

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации»;
2. Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования;
3. Концепция духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России;
4. Примерные программы внеурочной деятельности.
5. СанПиН 2.4.2.2821-10 «Санитарно-эпидемиологические требования к условиям и организации обучения в общеобразовательных организациях» (утвержденные постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации в редакции от 24.11.2015 №81 «Об утверждении санитарно-эпидемиологических требований к условиям и организации обучения в общеобразовательных организациях»);

6. Основная образовательная программа основного общего образования ГБОУ ООШ № 9.

## Результаты освоения курса внеурочной деятельности

**Личностные результаты:**

- формирование широких познавательных интересов, инициативы и любознательности, мотивов познания и творчества;
- формирование готовности и способности учащихся к саморазвитию и реализации творческого потенциала в духовной и предметно-продуктивной деятельности за счет развития их образного, алгоритмического и логического мышления;
- формирование готовности к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ;
- формирование интереса к информатике и ИКТ, стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;
- формирование способности увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом и личными смыслами, понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества;
- формирование готовности к самостоятельным поступкам и действиям, принятию ответственности за их результаты; готовности к осуществлению индивидуальной и коллективной информационной деятельности;
- формирование способности к избирательному отношению к получаемой информации за счет навыков анализа и критичного оценивания; ответственного отношения к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;
- развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;
- формирование способности и готовности к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

**Метапредметные результаты:**

*Регулятивные УУД:*

- владение умениями организации собственной учебной деятельности, включающими: целеполагание как постановку учебной задачи на основе соотнесения того, что уже известно, и того, что требуется установить;
- формирование способности осуществлять планирование, прогнозирование, контроль, коррекцию и оценку;
- владение основными универсальными умениями информационного характера: постановка и формулирование проблемы;
- поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска;
- структурирование и визуализация информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий;
- самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера;

*Познавательные:*

- развитие познавательного интереса учащихся;
- развитие творческого воображения, математического мышления учащихся;
- развитие умения работать с компьютерными программами;
- развитие умения работать с дополнительными источниками информации;

*Коммуникативные:*

- владение основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми: умение правильно, четко и однозначно сформулировать мысль в понятной собеседнику форме;

- умение осуществлять в коллективе совместную информационную деятельность, в частности при выполнении проекта;
- умение выступать перед аудиторией, представляя ей результаты своей работы с помощью средств ИКТ;
- использование коммуникационных технологий в учебной деятельности и повседневной жизни.

Данная программа предоставляет возможность планомерно достигать ожидаемых **воспитательных результатов разного уровня** информационно-исследовательской деятельности.

**Результаты первого уровня** (приобретение школьниками социальных знаний, понимания социальной реальности и повседневной жизни). Элементарные социальные знания школьники получают уже тогда, когда только начинают осваивать информационно-поисковую деятельность. Они приобретают научные знания, понимание необходимости научных знаний для развития личности и общества, их роли в жизни, труде, творчестве, осознание важности непрерывного образования и самообразования в течение всей жизни.

**Результаты второго уровня** (получение школьниками опыта переживания и позитивного отношения к базовым ценностям общества). Приобретение опыта работы с информацией: опыта самостоятельного поиска, систематизации информации и ее оформления. В различных ситуациях у детей появляется возможность проявить себя с лучшей стороны, сохранив веру в себя и уважение к другим членам коллектива.

**Результаты третьего уровня** (приобретение школьниками опыта самостоятельного социального действия). Школьники имеют реальную возможность выхода в пространство общественного действия. К этому времени у детей сформирована мотивация к изменению себя и приобретены необходимые навыки рационального использования учебного времени, информации и материальных ресурсов для осуществления коллективной работы, в том числе при разработке и реализации учебных и учебно-исследовательских проектов. Учащиеся соотносят свои интересы и

возможности с точки зрения профессиональной перспективы, получают дополнительные знания и умения, необходимые для профильного или профессионального образования.

## Содержание курса внеурочной деятельности

Курс «Мой друг - компьютер» в 7 классе адресован прежде всего тем школьникам, которые любят рисовать, хотели бы научиться делать это с помощью компьютера, но не имеют пока необходимых навыков. Здесь рассматривается тот аспект компьютерной графики, который связан именно с рисованием. Поэтому курс также может быть полезен тем, кто уже знаком с графическими редакторами, но более с технической, чем с художественной стороны.

В 8 классе курс акцентирует деятельность учащихся на развитии навыков алгоритмического мышления. Курс последовательно и целенаправленно вовлекает учащегося в процесс самостоятельного и осмысленного составления законченных алгоритмов и программ, вырабатывает необходимые составляющие алгоритмической и программистской грамотности. Алгоритмизация и программирование - это наиболее важный раздел курса «Мой друг - компьютер», изучение которого позволяет решать целый ряд дидактических и педагогических задач. Как и математика, программирование очень хорошо тренирует ум, развивает у человека логическое и комбинаторное мышление. Может быть, не последнюю роль в формировании нового человека XXI в. сыграют основы логического и комбинаторного мышления, заложенные в школьные годы на уроках программирования.

Формы и методы обучения определены возрастом учащихся. При проведении занятий используются компьютеры с установленной программой, проектор, принтер, компьютерная сеть с выходом в Интернет. Теоретическая работа чередуется с практической, а также используются интерактивные формы обучения.

**Формы проведения занятий:** беседы, игры, практические занятия, самостоятельная работа, викторины и проекты.

Занятия построены следующим образом:

1. Ученик получает раздаточный материал с описанием упражнений, описанием действий, необходимых для выполнения упражнений.
2. Следует внимательно прочитать задание, содержащееся в упражнении. Более трудные упражнения показываются учителем на большом экране. Разобравшись, в чем состоит цель работы, и каковы ее основные этапы, учащийся может переходить к действиям.
3. Действия, в свою очередь, требуют выполнения конкретных команд или установки необходимых параметров. При этом многие действия могут выполняться несколькими разными способами, с помощью различных меню, вкладок и команд.

Каждое упражнение связано со своим списком действий. Вместе с тем выполнение заданий предполагает, что усвоены действия не только данного упражнения, но и всех предшествующих. Описания действий не повторяются. Поэтому для школьников особенно важно соблюдать приведенную последовательность упражнений. Если же ученик забыл или пропустил описание действия, необходимого для выполнения упражнения, придется вернуться назад и отыскать его.

Раздаточный материал позволяет использовать его не только как практикум, но и в качестве краткого справочника.

Программой предусмотрены **методы обучения**: объяснительно-иллюстративные, частично-поисковые, творческие, практические.

**Цель курса:** формирование и развитие у учащихся практических умений в области компьютерной графики, а также базовых представлений о языках программирования, алгоритме, исполнителе, способах записи алгоритма.

**Задачи курса:**

- развитие творческих способностей учащихся и интереса к изучению компьютерной графики;

- получение возможности познакомиться с простыми приемами рисования в программах Word, Lunex, Paint;
- обучение основным базовым алгоритмическим конструкциям;
- освоение основных этапов решения задачи;
- обучение навыкам разработки, тестирования и отладки несложных программ.

**7 класс (34 часа)**

**Введение (6 ч.)**

Инструкция по технике безопасности (1 час)

Графический интерфейс операционных систем и приложений (2 час)

Знакомство с графическим интерфейсом Windows (1 час)

Растровая и векторная графика (1 час)

Растровые и векторные графические редакторы (1 час)

**Векторный редактор Microsoft Word (14 ч.)**

Общие сведения. Действия с автофигурами (2 час)

Цвет. Линии. Градиент. (5 час)

Создание и изменение контуров (3 час)

Двухцветный узор. Текстура (2 час)

Объем и тень. Создание надписей (2 час)

**Растровый графический редактор Paint (7 ч.)**

Область рисования (1 час)

Инструменты рисования и графические примитивы (1 час)

Возможности растрового графического редактора, создание рисунка. (2 час)

Редактирование рисунка (1 час)

В растровом графическом редакторе осуществите операции выделения, копирования, перемещения и удаления (2 час)

**Компьютерные презентации (7 ч.)**

Мультимедийные интерактивные презентации (1 час)

Дизайн презентации и макеты слайдов (1 час)

Использование анимации и звука в презентации (1час)

Создание анимации, встроенной в презентацию (1 час)

Создание мультимедийных эффектов при появлении объектов на слайдах (1 час)

Разработка презентации «История развития вычислительной техники» (1 час)

Демонстрация презентаций по одному из предметов (1 час)

**8 класс (34 часа)**

**Представление об алгоритме (5 ч.)**

Техника безопасности. Понятие алгоритма, исполнителя. (1 час)

Способы описания алгоритма: блок-схема. (1 час)

Способы описания алгоритма: программа. (1 час)

Основные алгоритмические конструкции. Линейный и разветвляющийся алгоритмы. (1 час)

Основные алгоритмические конструкции. Циклы. (1 час)

**Основные приемы программирования и создания проектов в среде КУМИР (22 ч.)**

Знакомство со средой алгоритмического языка КуМир. Исполнитель **Черепаха.** (1 час)

Составление линейного алгоритма для исполнителя **Черепаха**. (1 час)

Программирование движения исполнителя **Черепаха.** (1 час)

Знакомство с исполнителем **Робот**. СКИ. (1 час)

Исполнитель **Робот**. Составление простейших программ. (1 час)

Составление линейного алгоритма для исполнителя **Робота.** (1 час)

Основные базовые алгоритмические конструкции (ветвление) и их реализация в среде исполнителя **Робот**. (1 час)

Составление разветвляющегося алгоритма для исполнителя **Робот.** (1 час)

Основные базовые алгоритмические конструкции (цикл со счетчиком) и их реализация в среде исполнителя **Робот.** (1 час)

Составление циклического алгоритма для исполнителя **Робот.** (1 час)

Основные базовые алгоритмические конструкции (цикл с условием) и их реализация в среде исполнителя **Робот** (1 час)

Составление алгоритма с циклом для исполнителя **Робот.** (1 час)

Среда исполнителя **Чертежник**. СКИ. (1 час)

Составление разветвляющегося алгоритма для исполнителя **Чертежник.** (1 час)

Основные базовые алгоритмические конструкции (цикл со счетчиком) и их реализация в среде исполнителя **Чертежник**. (1 час)

Составление циклического алгоритма для исполнителя **Чертежник.** (1 час)

Основные базовые алгоритмические конструкции (цикл с условием) и их реализация в среде исполнителя **Чертежник**. (1 час)

Составление алгоритма с циклом для исполнителя **Чертежник.** (1 час)

Сложные алгоритмические конструкции (вложенные циклы и ветвления) и их реализация в среде исполнителей **Робот** и **Чертежник** (1 час)

Функция случайных чисел. (1 час)

Математические операции и функции в среде **КУМИР**. (2 час)

**Создание личного проекта (5 ч.)**

Основные этапы разработки проекта. (1 час)

Работа с проектом. (1 час)

Работа с проектом. (1 час)

Тестирование и отладка проекта. (1 час)

Защита проекта. (1 час)

**Резерв. (2 ч.)**

**Тематическое планирование**

**7 класс (34 часа)**

Согласно учебному плану ГБОУ ООШ № 9 на реализацию программы внеурочной деятельности «Мой друг - компьютер» в 7 классе отводится 1 час в неделю, итого 34 часа в год.

| № п/п | Содержание | Количество часов | |
|---|---|---|---|
| | | Теоретические | Практические |
| 1 | Введение. | 6 | |
| | | 5 | 1 |
| 2 | Векторный редактор Microsoft Word | 14 | |
| | | 5 | 9 |
| 3 | Растровый графический редактор Paint | 7 | |
| | | 3 | 4 |
| 4 | Компьютерные презентации | 7 | |
| | | 3 | 4 |
| | **Итого** | **34** | |

**8 класс (34 часа)**

Согласно учебному плану ГБОУ ООШ № 9 на реализацию программы внеурочной деятельности «Мой друг - компьютер» в 8 классе отводится 1 час в неделю, итого 34 часа в год.

| № п/п | Содержание | Количество часов | |
|---|---|---|---|
| | | Теоретические | Практические |
| 1 | Представление об алгоритме. | 5 | |
| | | 3 | 2 |
| 2 | Основные приемы программирования и создания проектов в среде КУМИР | 22 | |
| | | 10 | 12 |
| 3 | Создание личного проекта | 7 | |
| | | | 7 |
| | **Итого** | **34** | |