

государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области
основная общеобразовательная школа пос. Аверьяновский муниципального района
Большечерниговский Самарской области

РАССМОТРЕНО
на заседании МО
Протокол №

ПРОВЕРЕНО
Заместитель директора по УВР
Пересадина А.Ю.

УТВЕРЖДАЮ
Директор ГБОУ ООШ
пос.Аверьяновский
Краснова Е.А.

от «1» _____ 2022 г.

«31» августа 2022г.

Приказ №75-од
от «30» августа 2022г.

Руководитель МО
Величина А.А.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

курса внеурочной деятельности направленная на
организацию педагогической поддержки
обучающихся

«Занимательная информатика»

Класс: 5 класс (34 часа)

Составитель:Краснова Е.А.
учитель информатики

Настоящая рабочая учебная программа учебного курса по выбору «Занимательная информатика» для V класса разработана в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования (ФГОС ООО); на основе основной образовательной программы основного общего образования ГБОУ ООШ пос. Аверьяновский (ФГОС), в качестве дополнительного к программе по информатике для 5 – 6 классов выбранного УМК автор-ской программы курса «Информатика» Л.Л. Босовой, рекомендованной Министерством образования РФ, которая является ключевым компонентом учебно-методического комплекта по информатике для основной школы (авторы Л.Л. Босова, А.Ю. Босова; издательство «БИ-НОМ. Лаборатория знаний»), программе внеурочной деятельности «Занимательная информатика» (автор Л. Л. Босова)¹, а также требованиями к результатам освоения основной образовательной программы (личностным, метапредметным, предметным); основными подходами к развитию и формированию универсальных учебных действий (УУД) для основного общего образования.

Курс «Занимательная информатика» предназначен для учащихся 5 класса и нацелен на:

- **развитие** познавательных, интеллектуальных и творческих способностей учащихся, их образного, алгоритмического и логического мышления;
- **воспитание** интереса к информатике, стремления использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;
- **формирование** метапредметных образовательных результатов, в том числе умения работать с различными видами информации, самостоятельно планировать и осуществлять индивидуальную и коллективную информационную деятельность, представлять и оценивать её результаты.

Планируемые результаты изучения курса

Личностными результатами освоения учебной программы являются:

- формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию, осознанному выбору и построению дальнейшей индивидуальной траектории образования с учётом устойчивых познавательных интересов;
- формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики, учитывающего культурное многообразие современного мира;
- формирование осознанного, уважительного и доброжелательного отношения к другому человеку, его мнению, мировоззрению, культуре; готовности и способности вести диалог с другими людьми и достигать в нем взаимопонимания;
- освоение социальных норм, правил поведения, ролей и форм социальной жизни в группах и сообществах, включая взрослые и социальные сообщества;
- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста, взрослыми в процессе образовательной, общественно полезной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности;
- формирование ценности здорового и безопасного образа жизни.

¹ Информатика. Примерные рабочие программы курсов внеурочной деятельности. 5 – 6, 7 – 9 классы: учебно-методическое пособие/Под ред. Л.Л. Босовой. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2019

Метапредметными результатами освоения учебной программы являются:

- умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;
- умение самостоятельно планировать пути достижения целей, в том числе альтернативные, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;
- 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;
- умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности её решения;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
- умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;
- 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: находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учёта интересов; формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение;
- умение осознанно использовать речевые средства в соответствии с задачей коммуникации для выражения своих чувств, мыслей и потребностей; планирования и регуляции своей деятельности; владение устной и письменной речью, монологической контекстной речью;
- формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий (далее – ИКТ компетенции).

Предметными результатами освоения учебной программы являются:

- наличие основ информационной и алгоритмической культуры;
- наличие представления о понятиях «алгоритм», «модель»;
- сформированность основ алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе; развитие умений составить и записать алгоритм для конкретного исполнителя;
- сформированность умений формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей – таблицы, схемы, графики, диаграммы;
- владение базовыми навыками исследовательской деятельности, проведения виртуальных экспериментов.

Основное содержание учебного курса

1. Решение логических задач в графическом редакторе.

Решение головоломок в процессе освоения инструментов графического редактора Paint. Анализ и синтез объектов. Планирование последовательности действий. Проведение мини исследований в графическом редакторе Paint.

Аналитическая деятельность: выделение графических примитивов в составе сложного графического объекта и конструирование сложного графического объекта из графических примитивов; выделение повторяющихся фрагментов в орнаментах; поиск способов решения головоломок; разработка плана (последовательности действий) создания сложного графического объекта; выявление закономерностей при исследовании графических объектов.

Практическая деятельность: освоение инструментов графического редактора; создание графических изображений в графическом редакторе.

2. Табличный способ решения логических задач.

Объект и класс объектов. Отношение между объектами. Понятие взаимно-однозначного соответствия. Таблицы типа «объекты–объекты–один» (ООО). Логические задачи, требующие составления одной таблицы типа ООО. Логические задачи, требующие составления двух таблиц типа ООО.

Аналитическая деятельность: анализ условия задачи; выделение классов объектов, объектов и их свойств; установление отношений между объектами; выбор структуры таблицы (таблиц); установление взаимно-однозначных соответствий между объектами; интерпретация результатов, зафиксированных в таблицах.

Практическая деятельность: создание таблиц на бумаге; создание таблиц в текстовом процессоре и в редакторе презентаций; настройка анимации в презентации.

3. Решение алгоритмических этюдов.

Задачи о переправах. Задачи о разъездах. Задачи о переливаниях. Задачи о перекладываниях. Задачи о взвешиваниях. Решение задач в виртуальных лабораториях. Разные способы представления решения задач: схема, таблица, нумерованный список с описанием на естественном языке, анимированное решение в редакторе презентаций и др. Алгоритм как план действий.

Аналитическая деятельность: анализ условия задачи; составление последовательности действий для решения задачи.

Практическая деятельность: создание схем, таблиц, списков на бумаге, и в текстовом процессоре; создание решений анимаций в редакторе презентаций; работа в виртуальных лабораториях.

Тематическое планирование

№	Название темы	Количество часов
1	<p>Решение логических задач в графическом редакторе</p> <p>Техника безопасности. Графический редактор Paint. Инструменты художника (Карандаш, Кисть, Распылитель). Решение головоломок в графическом редакторе Paint.</p> <p>Инструменты Прямоугольник, Эллипс, Скруглённый прямоугольник. Анализ и синтез объектов. Инструменты Линия и Многоугольник. Инструмент Кривая. Приёмы работы с Кривой.</p> <p>Фрагменты прямоугольные и произвольные. Фрагменты прозрачные и непрозрачные. Их удаление, перенос и копирование. Работа над орнаментами.</p> <p>Планирование последовательности действий.</p> <p>Проведение мини исследований в графическом редакторе Paint</p>	10
2	<p>Табличный способ решения логических задач</p> <p>Объект и класс объектов. Отношение между объектами. Понятие взаимно-однозначного соответствия.</p> <p>Таблицы типа «объекты – объекты – один» (ООО).</p> <p>Логические задачи, требующие составления одной таблицы типа ООО.</p> <p>Логические задачи, требующие составления двух таблиц типа ООО.</p> <p>Оформление решений в редакторе презентаций.</p>	8
3	<p>Решение алгоритмических этюдов</p> <p>Задачи о переправах. Решение задач в виртуальных лабораториях.</p> <p>Задачи о разъездах. Решение задач в виртуальных лабораториях.</p> <p>Задачи о переливаниях. Решение задач в виртуальных лабораториях.</p> <p>Задачи о перекладываниях. Решение задач в виртуальных лабораториях.</p> <p>Задачи о взвешиваниях. Решение задач в виртуальных лабораториях.</p> <p>Разные способы представления решения задач: схема, таблица, нумерованный список с описанием на естественном языке и др.</p> <p>Анимированное решение в редакторе презентаций.</p>	12
4	<p>Итоговый проект</p> <p>Подготовка итогового проекта. Обобщение.</p> <p>Чему мы научились за год. Демонстрация лучших работ.</p>	3
5	<p>Резерв учебного времени</p>	1

Учебно-методическое обеспечение

1. Программа внеурочной деятельности «Занимательная информатика» (Автор: Л. Л. Босова). Информатика. Примерные рабочие программы курсов внеурочной деятельности. 5 – 6, 7 – 9 классы: учебно-методическое пособие/Под ред. Л. Л. Босовой. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний. 2019.
2. Босова Л. Л. Информатика. 5–7 классы. Занимательные задачи/Л. Л. Босова, А. Ю. Босова, И. М. Бондарева. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний.
3. Цветкова М. С., Курис Г. Э. Виртуальные лаборатории по информатике в начальной школе: методическое пособие. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний.
4. Босова Л. Л., Босова А. Ю. Информатика. 5 класс. Учебник. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний.
5. Босова Л. Л., Босова А. Ю. Информатика. 6 класс. Учебник. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний.
6. Система виртуальных лабораторий по информатике «Задачник 2 – 6» (<http://www.lbz.ru/files/5799/>)
7. Материалы авторской мастерской Босовой Л. Л. (<http://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/>)