

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Министерство образования и науки Республики Тыва
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Средняя
общеобразовательная школа с. Аянгаты Барун-Хемчикский кожуун Республики
Тыва»

СОГЛАСОВАНО

Заместителем директора по УВР

Ооржак

/Ооржак Е.С./

Приказ №50 от «27»08.2024



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

(ID 6307392)

«Путешествие в компьютерную долину»

для обучающихся 11-го класса

учитель: Монгуш Чойган-оол Хеймер-оолович

с.Аянгаты 2024

Пояснительная записка

Внеурочные занятия по программе «Путешествие в Компьютерную Долину» предполагают создание и реализацию мини-проектов с помощью информационных технологий. Программа относится к обще-интеллектуальному направлению внеурочной деятельности. Программа составлена с учетом требований ФГОС ООО.

Целью программы внеурочной деятельности по информатике и ИКТ «Путешествие в Компьютерную Долину» является информационная поддержка проектной деятельности учащихся по всем предметам школьного курса и развитие умений использования современных информационных технологий в образовательном процессе.

Основные задачи программы:

- развитие проектных, исследовательских умений младших школьников; навыков набора текста;
- формирование начального опыта поиска информации в Интернете и фиксации найденной информации;
- развитие умений разработки мультимедийных презентаций и публичных выступлений в ходе их сопровождения; способов обработки графических информационных объектов (цифровых фотографий, сканированных объектов).

Форма организации внеурочной деятельности: проектная деятельность.

Продолжительность реализации программы: в течение учебного года занятие один раз в неделю.

Новизна программы заключается в том, что:

1. Программа может изучаться вне зависимости от уровня владения учащимся компьютером.
2. Программа может изучаться вне зависимости от преподаваемого количества часов информатики.
3. Может служить дополнением к урокам информатики в различных классах.
4. Имеет практико-ориентированное содержание.
5. Затрагивает различные стороны работы и на компьютере: от набора текста до создания собственных мини-проектов.

Актуальность:

1. Развивает навыки и дополняет знания, полученные на уроках информатики.
2. Позволяет научиться самостоятельно создавать мини-проекты на своём компьютере.
3. Знания, полученные при изучении курса, направлены на практическое применение в повседневной жизни.

Педагогическая целесообразность заключается в том, что обучающимся предоставляется самостоятельность и возможность для самовыражения, поддерживается интерес и навыки созидательной и творческой деятельности.

Соответствие содержания программы внеурочной деятельности цели и задачам основной образовательной программы, реализуемой в данном образовательном учреждении;

Содержание программы «Путешествие в Компьютерную Долину» основано на межпредметных связях информатики, окружающего мира, изобразительного искусства, чтения.

Программа реализуется на, основные формы проведения занятий – исследования, творческие лаборатории, проектная деятельность. Занятия ведутся 1 раз в неделю по 1 часу. Место проведения занятий - кабинет информатики, оснащенный ПК с выходом в Интернет; внеаудиторные занятия.

В результате изучения всех без исключения предметов на ступени начального общего образования у выпускников будут сформированы личностные, регулятивные, познавательные и коммуникативные универсальные учебные действия как основа умения учиться.

1. В сфере **личностных универсальных учебных действий** будут сформированы внутренняя позиция обучающегося, адекватная мотивация учебной деятельности, включая учебные и познавательные мотивы, ориентация на моральные нормы и их выполнение.
2. В сфере **регулятивных универсальных учебных действий** выпускники овладеют всеми типами учебных действий, направленных на организацию своей работы в образовательном учреждении и вне его, включая способность принимать и сохранять учебную цель и задачу, планировать её реализацию (в том числе во внутреннем плане), контролировать и оценивать свои действия, вносить соответствующие коррективы в их выполнение.
3. В сфере **познавательных универсальных учебных действий** выпускники научатся воспринимать и анализировать сообщения и важнейшие их компоненты — тексты, использовать знаково-символические средства, в том числе овладеют действием моделирования, а также широким спектром логических действий и операций, включая общие приёмы решения задач.
4. В сфере **коммуникативных универсальных учебных действий** выпускники приобретут умения учитывать позицию собеседника (партнёра), организовывать и осуществлять сотрудничество и кооперацию с учителем и сверстниками, адекватно воспринимать и передавать информацию, отображать предметное содержание и условия деятельности в сообщениях, важнейшими компонентами которых являются тексты.

Планируемые результаты освоения программы кружка:

Предметные

Знать/понимать:

- устройство современного компьютера и периферийных устройств, их назначение и области применений;
- основные приёмы работы с клавиатурой;
- виды и назначение прикладного программного обеспечения;
- основные приёмы работы в сети Интернет;
- приемы обработки текстовой и графической информации;
- принципы составления презентаций;
- виды и назначение прикладного программного обеспечения для обработки аудио, видео и фотофайлов;
- приемы обработки мультимедиа информации;
- способы построения круговых и столбчатых диаграмм;
- разницу в форматах графических файлов;
- принципы работы компьютерных алгоритмов и логику выполнения компьютером команд;
- основы работы программы MS PowerPoint;

Уметь:

- определять возможные источники информации и стратегии их поиска;
- осуществлять поиск информации в словарях, справочниках энциклопедиях, интернете;
- анализировать полученные из наблюдений сведения;
- представлять информацию в табличной форме, в виде схем, диаграмм;
- создавать свои источники информации — информационные проекты (сообщения, небольшие сочинения, графические работы)
- организовывать информацию тематически, упорядочивать по алфавиту, по числовым значениям;
- использовать информацию для построения умозаключений;
- выполнять творческие проекты
- уверенно вводить текст с помощью клавиатуры;
- создавать и преобразовывать информацию, представленную в виде текста и таблиц;
- производить поиск по заданному условию;
- готовить к защите и защищать небольшие проекты по заданной теме.
- осуществлять поиск информации в словарях, справочниках энциклопедиях, интернете;
- анализировать полученные из наблюдений сведения;
- сохранять графические файлы в различных форматах;
- определять формат сохранения мультимедиа файлов;
- работать в программной среде MS PowerPoint;

Использовать приобретенные знания и умения в практической деятельности и повседневной жизни для:

- использования компьютера как инструмент обучения и развития;
- оказывать помощь в овладении компьютером членам своей семьи;
- создания домашней коллекции слайд-шоу;
- работы в графических редакторах;
- развития собственных творческих способностей в сфере программирования;

Метапредметные

Учебно-организационные:

- определять учебную задачу;
- выстраивать рациональную последовательность действий по выполнению учебной задачи;
- вносить необходимые изменения в содержание учебной задачи;
- самостоятельно оценивать деятельность посредством сравнения с существующими требованиями;
- оценивать свою работу и деятельность одноклассников;
- владеть различными способами самоконтроля;

Учебно-информационные:

- работать с различными источниками информации
- анализировать и структурировать получаемую информацию
- корректировать проекты
- планировать деятельность на основе изученных источников информации
- моделировать конечный программный продукт

Учебно-логические:

- оперировать понятиями при обсуждении проблем
- соотносить качество выполнения учебной задачи
- обобщать и подытоживать информацию
- проводить работу исследовательского характера

Учебно-коммуникативные:

- выслушивать мнения других;
- организовывать совместную деятельность;
- владеть культурой речи;
- владеть навыками дискуссии.

Личностные

- формировать чувство коллективизма
- прививать стремление доводить начатое действие до логического конца
- приучать к аккуратности при выполнении поставленной задачи
поощрять креативность при выполнении проектов

Три уровня результатов

Первый уровень результатов — приобретение обучающимися социальных знаний (об общественных нормах, устройстве общества, социально одобряемых и не одобряемых формах поведения в обществе ит.п.), первичного понимания социальной реальности и повседневной жизни. Для достижения данного уровня результатов особое значение имеет взаимодействие обучающегося со своими учителями (в основном и дополнительном образовании) как значимыми для него носителями положительного социального знания и повседневного опыта.

- определять возможные источники информации и стратегии их поиска;
- осуществлять поиск информации в словарях, справочниках энциклопедиях, интернете;
- владеть основными приёмами работы на клавиатуре;
- обнаруживать изменения объектов наблюдения, описывать объекты и их изменения;

Второй уровень результатов — получение обучающимися опыта переживания и позитивного отношения к базовым ценностям общества, ценностного отношения к социальной реальности в целом. Для достижения данного уровня результатов особое значение имеет взаимодействие обучающихся между собой на уровне класса, образовательного учреждения, т. е. в защищённой, дружественной просоциальной среде, в которой ребёнок получает (или не получает) первое практическое подтверждение

приобретённых социальных знаний, начинает их ценить (или отвергает).

- воспитание настойчивости, собранности, организованности, аккуратности, развитие навыков сотрудничества;
- способствовать отработке умения работать в минигруппе, культуры общения, ведения диалога;
- бережного отношения к школьному имуществу;
- навыков здорового образа жизни.

Третий уровень результатов — получение обучающимся начального опыта самостоятельного общественного действия, формирование у младшего школьника социально приемлемых моделей поведения. Только в самостоятельном общественном действии человек действительно становится (а не просто узнаёт о том, как стать) гражданином, социальным деятелем, свободным человеком. Для достижения данного уровня результатов особое значение имеет взаимодействие обучающегося с представителями различных социальных субъектов за пределами образовательного учреждения, в открытой общественной среде.

- выполнять творческие проекты;
- готовить к защите и защищать небольшие проекты по заданной теме;
- оказывать помощь в овладении компьютером членам своей семьи;
- развития собственных творческих способностей в сфере программирования;

С переходом от одного уровня результатов к другому существенно возрастают воспитательные эффекты:

- на первом уровне воспитание приближено к обучению, при этом предметом воспитания как учения являются не столько научные знания, сколько знания о ценностях;
- на втором уровне воспитание осуществляется в контексте жизнедеятельности школьников и ценности могут усваиваться ими в форме отдельных нравственно ориентированных поступков;
- на третьем уровне создаются необходимые условия для участия обучающихся в нравственно ориентированной социально значимой деятельности и приобретения ими элементов опыта нравственного поведения и жизни.

Тематический план (34 ч)

| № п/п | Основное содержание | Количество часов | | | | |
|-------|--|------------------|--------|----------|--------------------|-----------------------|
| | | всего | теория | практика | Аудиторные занятия | Внеаудиторные Занятия |
| 1. | Проект «Круговая диаграмма». Электронные таблицы | 2 | 1 | 1 | 2 | |
| 2. | Проект «Тест На тему “Круговая диаграмма”». Редактор презентаций (MS PowerPoint). | 6 | 2 | 4 | 6 | |
| 3. | Создание мультфильма по стихотворению С.Я. Маршак. Редактор презентаций (MS PowerPoint) | 10 | 3 | 7 | 8 | 2 |
| 4. | Проект «Моя родословная». Программа * «Живая родословная» или редактор презентаций | 10 | 3 | 7 | 8 | 2 |
| 5. | Проект «Выбери путешествие по Компьютерной Долине». Редактор презентаций (MS PowerPoint) | 6 | 1 | 5 | 5 | 1 |

Учебно-тематическое планирование

| № | Тема занятий | Кол-во часов | Описание примерного содержания занятий |
|---|--|--------------|--|
| Раздел I. Проект «Круговая диаграмма». | | | |
| 1. | Общие правила оформления электронной таблицы. | 2 | Создание таблицы с верхним и боковым заголовками из двух столбцов и двух строк. Создание круговых диаграмм. |
| 2. | Этапы построения диаграмм и создание круговой диаграммы в электронной таблице. | | |
| Раздел II. Проект «Тест на тему “Круговая диаграмма”». | | | |
| 1. | Создание презентации «Тест на | 6 | Составление задач, проверяющих понимание |

| | | | |
|---|--|---|--|
| | тему «Круговая диаграмма» со сложной навигацией. | | круговых диаграмм. Создание презентации со сложной навигацией. С помощью элементов навигации осуществить проверку правильности решения задачи. |
| Раздел II. Создание мультфильма по стихотворению С.Я. Маршака. | | | |
| 1. | Работа в графическом редакторе Paint: создание рисунков к стихотворению С.Я. Маршака | 6 | Выбор стихотворения: Создание кадров анимации в графическом редакторе. |
| 2. | Работа с программой звукозаписи. | 2 | Запись звука (чтение стихотворения). |
| 3. | Создание презентации по стихотворению с анимационными эффектами. | 2 | Создание презентации. Настройка анимации и переходов слайдов. |
| Раздел IV. Проект «Моя родословная». | | | |
| 1. | Создание дерева родословной с помощью автофигур. | 3 | Создание <i>дерева</i> родословной, состоящей как минимум из трех уровней (ученик, родители, бабушки и дедушки). |
| 2. | Размещение фотографий в дереве родословной. | 3 | Обработка и вставка фотографий. |
| 3. | Сохранение проекта в виде web-страницы. | 2 | Сохранение проекта в виде web-страницы. |
| 6 | Защита проекта «Моя родословная» в классе. | 2 | Презентация проекта в коллективе одноклассников. <i>Примечание.</i> Программу «Живая родословная», инструкцию по работе с ней и примеры родословных можно скачать с сайта «Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов» по адресу http://school-collection.edu.ru . |
| Раздел V. Проект «Выбери путешествие по Компьютерной Долине». | | | |
| 7 | Работа над проектом «Выбери путешествие по Компьютерной Долине» с использованием полученных знаний за три года обучения. | 6 | Отбор тем, пройденных на уроках информатики во 2 - 4 классах для презентации. Создание из фигур блок-схемы алгоритма с ветвлением для выбора продолжения путешествия. Создание презентации со сложной навигацией. |

Цифровые образовательные ресурсы

1. Компьютеры
2. Видеопроектор
3. Фотоаппарат
4. Сканер

Список литература и источники

1. Программы по учебным предметам. План и программы по внеурочной деятельности [Текст]: 1-4 кл.: в 2ч./Сост. Р.Г.Чуракова – М. : Академкнига/Учебник, 2012. – Ч.2: 344с.
2. <http://school-collection.edu.ru>
3. <http://erqbsolo.ru/products/linux/>
4. <http://kizhi.karelia.ru>
5. <http://www.uznai-prezidenta.ru/>