

МОУ «Колесниковская средняя общеобразовательная школа»

«Согласовано».

Зам. директора по УВР

 /Е.А. Провоторова/

«Утверждаю».

Директор МОУ «Колесниковская
СОШ»

 /Г.А. Михалева/



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
ПО ИНФОРМАТИКЕ
В 6 КЛАССЕ**

Разработчик программы:
учитель информатики
Колобаев Игорь Сергеевич

д. Колесниково

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа внеурочной деятельности по информатике (образовательная область – «Информатика») для 6 класса МОУ «Колесниковская средняя общеобразовательная школа» разработана в соответствии с ФГОС ООО и Концепции учебного предмета «Информатика» сроком на один год.

Программа направлена на формирование личностных, метапредметных и предметных результатов, реализацию системно-деятельностного подхода в организации образовательного процесса как отражение требований ФГОС и др.

Можно ли научиться программировать играя? Оказывается, можно. Американские ученые, задумывая новую учебную среду для обучения школьников программированию, стремились к тому, чтобы она была понятна любому ребенку, умеющему читать.

Название «scratch» в переводе с английского имеет несколько значений. Это и царапина, которую оставляет Котенок — символ программы, и каракули, символизирующие первый, еще неуклюжий самостоятельный опыт, и линия старта. Со Скретчем удобно стартовать. Сами разработчики характеризуют программу так: «Скретч предлагает низкий пол (легко начать), высокий потолок (возможность создавать сложные проекты) и широкие стены (поддержка большого многообразия проектов)».

Подобно тому, как дети, только-только начинающие говорить, учатся складывать из отдельных слов фразы, и Скретч обучает из отдельных кирпичиков-команд собирать целые программы.

Скретч приятен «на ощупь». Его блоки, легко соединяемые друг с другом и так же легко, если надо, разбираемые, сделаны явно из пластичных материалов. Они могут многократно растягиваться и снова ужиматься без намека на изнашиваемость. Скретч зовет к экспериментам! При этом важной особенностью этой среды является то, что в ней принципиально невозможно создать неработающую программу.

В Скретче можно сочинять истории, рисовать и оживлять на экране придуманные персонажи, создавать презентации, игры, в том числе интерактивные, исследовать параметрические зависимости.

Поскольку любой персонаж в среде Скретч может выполнять параллельно несколько действий — двигаться, поворачиваться, изменять цвет, форму и т. д., юные скретчисты учатся мыслить любое сложное действие как совокупность простых. В результате они не только осваивают базовые концепции программирования (циклы, ветвления, логические операторы, случайные числа, переменные, массивы), которые пригодятся им при изучении более сложных языков, но и знакомятся с полным циклом решения задач, начиная с этапа описания идеи и заканчивая тестированием и отладкой программы.

Скретч легко перекидывает мостик между программированием и другими школьными науками. Так возникают межпредметные проекты. Они помогут сделать наглядными понятия отрицательных чисел и координат или, например, уравнения плоских фигур, изучаемых на уроках геометрии. В них оживут исторические события и географические карты. А тесты по любым предметам сделают процесс обучения веселым и азартным...

Скретч хорош как нечто необязательное в школьном курсе, но оттого и наиболее привлекательное, ведь, как известно, именно необязательные вещи делают нашу жизнь столь разнообразной и интересной!

Скретч — свободно распространяемая программа, скачать которую можно, к примеру, с сайта: <http://info.scratch.mit.edu>. Она одинаково хорошо устанавливается и в Windows, и в Macintosh, и в Ubuntu, что особенно актуально в школах, перешедших на свободное программное обеспечение.

Цели внеурочной деятельности по информатике в ООО:

- формирование общеучебных умений и навыков на основе средств и методов информатики и ИКТ, в том числе овладение умениями работать с различными видами информации, самостоятельно планировать и осуществлять индивидуальную и

- коллективную информационную деятельность, представлять и оценивать ее результаты;
- пропедевтическое (предварительное, вводное, ознакомительное) изучение понятий основного курса школьной информатики, обеспечивающее целенаправленное формирование общеучебных понятий, таких как «объект», «система», «модель», «алгоритм» и др.;
 - воспитание ответственного и избирательного отношения к информации; развитие познавательных, интеллектуальных и творческих способностей учащихся;
 - обучение программированию через создание творческих проектов по информатике.

Предполагаемые результаты:

Ученик 6 класс научится:

- определять примерный набор допустимых действий для решения задач;
- работать с исполнителями, имитируемыми на ЭВМ, выполнение отдельных команд и линейных, разветвляющихся, циклических и содержащих подмодули программ.
- отличать числовую переменную в информатике от числовой переменной в математике;
- производить отладку и тестирование программ;
- различать «хороший» и «плохой» алгоритм (программу);
- выбирать оптимальный способ решения поставленной задачи;
- понимать, что компьютер – универсальное технологическое средство для обработки информации, выраженной с помощью формально-знаковых конструкций;
- сохранять информацию на внешнем и внутреннем носителе.

Система оценки достижений.

Так как внеурочная деятельность является вариативной частью учебного плана, то на нем используется безоценочная система контроля знаний.

Основной инструментарий для оценивания результатов:

- самоконтроль и самооценка;
- организация конкурсов;
- работа и защита проектов и практических работ;
- проведение итогового занятия в конце учебного года.

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Рабочая программа внеурочной деятельности по информатике в 6 класса составлена на основе:

- примерной программы по учебным предметам «Стандарты второго поколения. Информатика»;

Данный курс является логическим продолжением курса внеурочной деятельности в 5 классе.

Основные цели:

- формирование общеучебных умений и навыков на основе средств и методов информатики и ИКТ, самостоятельно планировать и осуществлять индивидуальную и коллективную информационную деятельность, представлять и оценивать ее результаты;
- пропедевтическое (предварительное, вводное, ознакомительное) изучение понятий основного курса школьной информатики, обеспечивающее целенаправленное формирование общеучебных понятий, таких как «объект», «система», «модель», «алгоритм» и др.;

- воспитание ответственного и избирательного отношения к информации;
- развитие познавательных, интеллектуальных и творческих способностей учащихся.

Основные задачи:

- формирование информационной и алгоритмической культуры;
- развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе;
- развитие умения осуществлять совместную деятельность при выполнении проектов;
- воспитание ответственного отношения к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;
- избирательного отношения к полученной информации;
- формирование навыков применения средств ИКТ в повседневной жизни, при выполнении индивидуальных и коллективных проектов, в учебной деятельности, дальнейшем освоении профессий, востребованных на рынке труда.

На уроках используются элементы следующих технологий:

Проблемное обучение

Создание в учебной деятельности проблемных ситуаций и организация активной самостоятельной деятельности учащихся по их разрешению, в результате чего происходит творческое овладение знаниями, умениями, навыками, развиваются мыслительные способности.

Индивидуально-развивающее обучение

Знакомство с новыми методами мыслительной деятельности при решении творческих заданий с чертежами, технологическими картами в индивидуальном порядке

Технология использования в обучении игровых методов: ролевых, деловых и других видов обучающих игр

Расширение кругозора, развитие познавательной деятельности, формирование определенных умений и навыков, необходимых в практической деятельности, развитие общеучебных умений и навыков.

Здоровьесберегающие технологии

Использование данных технологий позволяют равномерно во время урока распределять различные виды заданий, чередовать мыслительную деятельность с физминутками, определять время подачи сложного учебного материала, выделять время на проведение самостоятельных работ, нормативно применять ТСО.

Основные типы учебных занятий:

- урок изучения нового учебного материала;
 - урок практических работ;
 - урок закрепления и применения знаний;
 - урок обобщающего повторения и систематизации знаний;
- Основным типом урока является комбинированный.

Форма организации учебного процесса:

Групповая и индивидуальная

На уроках используются такие формы занятий как:

- беседа, обсуждение;
- развивающие игры;
- демонстрация обучающего фильма, презентации;
- практическое занятие;
- работа над проектом, его демонстрация и защита.

Логических связей данного предмета с остальными предметами учебного плана

программа не предусматривает.

МЕСТО ПРЕДМЕТА В УЧЕБНОМ ПЛАНЕ

В соответствии с учебным планом школы на внеурочную деятельность по информатике в 6 классе выделен 1 час в неделю, 34 часа в учебный год.

ЛИЧНОСТНЫЕ, МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ И ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА

Личностные результаты:

- формирование ответственного отношения к учению;
- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста, взрослыми в процессе образовательной, творческой и других видов деятельности.

Метапредметные результаты:

Регулятивные УУД

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;
- уметь самостоятельно контролировать свое время и управлять им.

Коммуникативные УУД

Обучающийся научится:

- 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 УУД

Обучающийся научится:

- создавать и преобразовывать модели и схемы для решения задач;
- осуществлять выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий.

Предметные результаты:

- на формирование умений формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей с использованием соответствующих программных средств обработки данных;
- формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права;
- формирование навыков и умений программирования.

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ПО ИНФОРМАТИКЕ В 6 КЛАССЕ

Техника безопасности на занятиях. Повторение материала 5 класса. **Циклы с условием. Цикл с предусловием. Цикл с постусловием.** Самоуправление спрайтов. Обмен сигналами. Блоки **Передать сообщение** и **Когда я получу сообщение.** Датчики. **Переменные.** Создание переменных. Использование счетчиков. **Подпрограммы.** **Список** как упорядоченный набор однотипной информации. Создание списков. Создание игровых проектов. Создание и защита проектов по собственному замыслу.

ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ ПО КУРСУ

№ занятия	Тема занятия
1.	Техника безопасности на занятиях. Повторение материала 5 класса.
2.	Повторение материала 5 класса.
3.	Циклы с условием. Цикл с предусловием.
4.	Применение цикла с предусловием.
5.	Цикл с постусловием. Проект «Будильник».
6.	Различие между циклом с предусловием и постусловием.
7.	Проект «Обходим препятствия».
8.	Запуск спрайтов с помощью мыши и клавиатуры. Проекты «Переодевалки».
9.	Проект «Дюймовочка».
10.	Самоуправление спрайтов. Обмен сигналами. Блоки Передать сообщение и Когда я получу сообщение.
11.	Проекты «Лампа» и «Диалог».
12.	Доработка проектов «Магеллан», «Лабиринт»
13.	Датчики. Проект «Котенок-обжора».
14.	Проект «Презентация».
15.	Переменные. Создание переменных. Использование счетчиков.
16.	Проект «Голодный кот».
17.	Озвучивание проектов.
18.	Ввод переменных. Проект «Цветы».
19.	Доработка проекта «Лабиринт» — запоминание имени лучшего игрока.
20.	Ввод переменных с помощью рычажка. Проекты «Цветы» (вариант 2).
21.	Проект «Правильные многоугольники».
22.	Подпрограммы. Исполнитель учится новым командам.
23.	Проект «Мозаика».
24.	Список как упорядоченный набор однотипной информации. Создание списков. Добавление и удаление элементов.
25.	Проекты «Гадание».
26.	Проект «Назойливый собеседник».
27.	Использование списков для движения по координатам.
28.	
29.	Поиграем со словами. Строковые константы и переменные. Операции со строками.
30.	Создание игры «Угадай слово».
31.	
32.	Создание тестов — с выбором ответа.
33.	
34.	Создание проектов по собственному замыслу.

Учебно-методическое и материально-техническое обеспечение образовательного процесса.

№ п/п	Наименование объектов и средств материально-технического обеспечения	Количество
1.	Литература для учителя	
1.1.	https://scratch.mit.edu/ - официальный сайт программы	1
1.2.	https://scratch2.ru/ - русский сайт	1
2.	Литература для ученика	
2.1.	https://scratch.mit.edu/ - официальный сайт программы	1
2.2.	https://scratch2.ru/ - русский сайт	
3.	Технические средства обучения	
3.1.	Компьютер	7
3.2.	Принтер	3
3.3.	Сканер	1
3.4.	Мультимедийный проектор	1
3.5.	Магнитная доска	1
4.	Оборудование	
4.1.	Ученический стол двухместный с комплектом стульев	6
4.2.	Компьютерный стол	6
4.3.	Стол учительский со стулом	2
4.4.	Шкаф для хранения учебников, дидактических материалов, пособий	3