

Приложение к ООП ООО МБОУ «Гимназия №73»,  
утвержденной приказом № \_\_\_\_ от \_\_\_\_\_

Программа рекомендована  
к работе педагогическим  
советом МБОУ «Гимназия №73»  
Протокол № 1  
от «28» августа 2020 г.

Программа обсуждена на  
методическом объединении  
классных руководителей  
Протокол № 1  
от «27» августа 2020 г.

Рабочая программа курса  
«Мой друг – компьютер» внеурочной деятельности  
для 6 класса  
на 2020-2021 учебный год

Составитель:  
учитель информатики  
**Купчинская П.А.**  
**Лапина Е.А.**

Новокузнецк, 2020 г.

## Оглавление

1. Пояснительная записка .....**Ошибка! Закладка не определена.**
2. Личностные и метапредметные результаты освоения курса «Мой друг-компьютер» .....**Ошибка! Закладка не определена.**
3. Содержание курса «Мой друг-компьютер» с указанием форм организации занятий, основных видов деятельности.....3
4. Тематическое планирование.....7
5. Календарно-тематическое планирование (приложение).....9

## Пояснительная записка

В соответствии с п.18.2.2 ФГОС ООО рабочая программа курса «Мой друг – компьютер» внеурочной деятельности уровня ООО разработана на основе планируемых результатов ООП ООО МБОУ «Гимназия №73», с учетом программ, входящих в её структуру.

Актуальность создания программы курса «Мой друг – компьютер» внеурочной деятельности – целенаправленное повышение уровня нравственности обучающихся. Пропедевтический этап обучения информатике в 6 классе является наиболее благоприятным этапом для формирования инструментальных личностных ресурсов, благодаря чему он может стать ключевым плацдармом всего школьного образования для формирования метапредметных образовательных результатов – освоенных обучающимися на базе одного, нескольких или всех учебных предметов, способов деятельности, применимых как в рамках образовательного процесса, так и в реальных жизненных ситуациях.

Программа курса «Мой друг - компьютер» внеурочной деятельности реализуется очно, с применением дистанционных образовательных технологий и электронного обучения, через форму организации: объединение, рассчитана на 1 час в неделю и за учебный год в 6 классе составляет 34 часа.

Программа внеурочной деятельности «Мой друг компьютер» предназначена для учащихся 6 классов. Программа состоит из 6 разделов.

- Информация вокруг нас
- Компьютер
- Компьютерная графика
- Объекты и системы
- Информационные модели
- Алгоритмика

Основными *личностными результатами*, формируемыми при изучении информатики в 6 классе, являются:

- наличие представлений об информации как важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества;
- понимание роли информационных процессов в современном мире;
- владение первичными навыками анализа и критичной оценки получаемой информации;
- ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;
- развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;
- способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом, понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества;
- готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ;
- способность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной, общественно-полезной, учебно-исследовательской, творческой деятельности;
- способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

Основными *метапредметными результатами*, формируемыми при изучении информатики в 6 классе, являются:

- владение общепредметными понятиями «объект», «система», «модель», «алгоритм», «исполнитель» и др.;
- владение информационно-логическими умениями: 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;
- владение умениями самостоятельно планировать пути достижения целей; соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности, определять способы действий в рамках предложенных условий, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией; оценивать правильность выполнения учебной задачи;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
- 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;
- владение информационным моделированием как основным методом приобретения знаний: умение преобразовывать объект из чувственной формы в пространственно-графическую или знаково-символическую модель; умение строить разнообразные информационные структуры для описания объектов; умение «читать» таблицы, графики, диаграммы, схемы и т.д., самостоятельно перекодировать информацию из одной знаковой системы в другую; умение выбирать форму представления информации в зависимости от стоящей задачи, проверять адекватность модели объекту и цели моделирования;
- ИКТ-компетентность – широкий спектр умений и навыков использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации, навыки создания личного информационного пространства (обращение с устройствами ИКТ; фиксация изображений и звуков; создание письменных сообщений; создание графических объектов; создание музыкальных и звуковых сообщений; создание, восприятие и использование гипермедиа-сообщений; коммуникация и социальное взаимодействие; поиск и организация хранения информации; анализ информации).

В соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом общего образования основные **предметные результаты** изучения информатики в 6 классе отражают:

- формирование информационной и алгоритмической культуры; формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации; развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;
- формирование представления об основных изучаемых понятиях: информация, алгоритм, модель – и их свойствах;
- развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе; развитие умений составить и записать алгоритм для конкретного исполнителя; формирование знаний об алгоритмических конструкциях, логических значениях и операциях; знакомство

с одним из языков программирования и основными алгоритмическими структурами — линейной, условной и циклической;

- формирование умений формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей — таблицы, схемы, графики, диаграммы, 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.

### **Содержание курса «Мой друг-компьютер» с указанием форм организации занятий, основных видов деятельности.**

№ п/п	Тема занятия	Количество часов
1.	Комплектование. Цели изучения курса информатики. Техника безопасности и организация рабочего места. Объекты окружающего мира.	1
2.	Комплектование. Объекты операционной системы. Практическая работа «Работаем с основными объектами»	1
3.	Файлы и папки. Размер файла. Практическая работа «Работаем с объектами операционной и файловой системы»	1
4.	Разнообразие отношений объектов и их множеств. Отношения между множествами Практическая работа «Повторяем возможности графического редактора – инструмента создания графических объектов» (задания 1–3)	1
5.	Отношение входит в состав. Практическая работа «Повторяем возможности графического редактора – инструмента создания графических объектов» (задания 5–6)	1
6.	Разновидности объекта и их классификация.	1
7.	Классификация компьютерных объектов. Практическая работа «Повторяем возможности текстового процессора – инструмента создания текстовых объектов»	1
8.	Системы объектов. Состав и структура системы.	1
9.	Система и окружающая среда. Система как черный ящик. Практическая работа «Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора» (задания 1–3)	1
10.	Персональный компьютер как система. Практическая работа «Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора» (задания 4-6)	1
11.	Способы познания окружающего мира. Практическая работа «Создаем компьютерные документы»	1
12.	Понятие как форма мышления. Как образуются понятия. Практическая работа «Конструируем и исследуем графические объекты» (задание 1)	1
13.	Определение понятия Практическая работа «Конструируем и исследуем графические объекты» (задания 2, 3)	1

14.	Информационное моделирование как метод познания. Практическая работа «Создаём графические и словесные модели»	1
15.	Знаковые информационные модели. Словесные описания.	1
16.	Математические модели. Многоуровневые списки. Практическая работа «Создаём многоуровневые списки»	1
17.	Табличные информационные модели. Правила оформления таблиц. Практическая работа «Создаём табличные модели»	1
18.	Решение логических задач с помощью таблиц. Вычислительные таблицы. Практическая работа «Создаём вычислительные таблицы в текстовом процессоре»	1
19.	Графики и диаграммы. Наглядное представление процессов изменения величин и их соотношений. Практическая работа «Создаём информационные модели – диаграммы и графики» (задания 1–4)	1
20.	Создание информационных моделей – диаграмм.	1
21.	Многообразие схем и сферы их применения. Практическая работа «Создаём информационные модели – схемы, графы, деревья» (задания 1, 2, 3)	1
22.	Информационные модели на графах. Использование графов при решении задач. Практическая работа «Создаём информационные модели – схемы, графы, деревья» (задания 4 и 6)	1
23.	Что такое алгоритм	1
24.	Исполнители вокруг нас	1
25.	Формы записей алгоритмов.	1
26.	Линейные алгоритмы. Практическая работа «Создаём линейную презентацию».	1
27.	Алгоритмы с ветвлением. Практическая работа «Создаём презентацию с гиперссылками»	1
28.	Алгоритмы с повторением. Практическая работа «Создаём циклическую презентацию»	1
29.	Исполнитель Чертежник. Пример алгоритма управления Чертежником.	1
30.	Использование вспомогательных алгоритмов.	1
31.	Алгоритмы с повторениями для исполнителя Чертежник.	1
32.	Обобщение и систематизации изученного по теме «Алгоритмика»	1
33.	Выполнение итогового проекта.	1
34.	Защита итогового проекта. Обобщение за курс 6 класса	1
<b>Итого:</b>		<b>34</b>

**Формы проведения занятий:**

- игра;
- исследование;
- творческий практикум;
- соревнование;
- презентация проекта.

**Виды деятельности:**

- объяснительно-иллюстративный – дети воспринимают и усваивают готовую информацию;
- репродуктивный – учащиеся воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности;
- частично-поисковый – участие детей в коллективном поиске, решение поставленной задачи совместно с педагогом;
- исследовательский – самостоятельная творческая работа учащихся.

**Тематическое планирование**

№	Тема	Количество часов
1.	Информация вокруг нас	2
2.	Компьютер	2
3.	Компьютерная графика	5
4.	Объекты и системы	7
5.	Информационные модели	8
6.	Алгоритмика	10
<b>Итого:</b>		<b>34 часа</b>