

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение города Абакана  
«Средняя общеобразовательная школа №10»

Согласовано  
на заседании МО учителей  
математики и информатики  
Протокол № 1 от « 28 » августа 2017 г

Утверждено  
приказом директора  
МБОУ «СОШ № 10»  
от 28.08.2017 № 172

**ПРОГРАММА**  
*внеурочной деятельности*  
**Инфознайка**

Составители программы:  
учителя математики информатики  
МБОУ «СОШ №10»

### **Пояснительная записка**

Программа внеурочной деятельности «*Инфознайка*» для 5-х, 6-х классов способствует реализации Основной образовательной программы основного общего образования. Программа рассчитана на 2 года обучения.

Согласно учебному плану МБОУ «СОШ №10» на реализацию программы отводится 34 часа на каждый год обучения.

В программе предусмотрен резерв (1 час), который планируется использовать при форс – мажорных обстоятельствах (например, активированные дни).

С целью предоставления равных возможностей всем ученикам используется дифференцированный и индивидуальный подход. Индивидуальные особенности каждого школьника учитываются при планировании занятия.

#### **Цель программы:**

развитие 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;

#### **Задачи программы:**

1. расширить спектр умений использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения и передачи различных видов информации (работа с текстом и графикой в среде соответствующих редакторов);
2. создать условия для овладения способами и методами освоения новых инструментальных средств,
3. формировать умения и навыки самостоятельной работы;
4. воспитать стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;
5. развивать познавательные способности и общеучебные умения и навыки информационно-логического характера.

#### **Планируемые результаты обучения**

##### **Личностные результаты:**

- формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности, обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию;
- формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики;
- развитие осознанного и ответственного отношения к собственным поступкам при работе с графической информацией;
- формирование коммуникативной компетентности в процессе образовательной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности.

##### **Метапредметные результаты:**

- 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;
- 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 графические объекты для решения учебных и творческих задач;
- умение осознанно использовать речевые средства в соответствии с задачей коммуникации;
- владение устной и письменной речью.

### Предметные результаты

- умение использовать термины «информация», «компьютерная графика», «программа», «растровая графика», «векторная графика»; понимание различий между употреблением этих терминов в обыденной речи и в информатике;
- умение работать в среде растрового и векторного графического редактора;
- умение выполнять действия преобразования растровых (копирование, поворот, отражение) и векторных графических изображений;
- умение создавать новые графические изображения из имеющихся заготовок путем разгруппировки-группировки изображений и их модификации;
- изучение возможностей растрового графического редактора;
- представление об использовании мультимедийных презентаций в практической деятельности;
- использование мультимедийных возможностей редактора электронных презентаций.

### Формы проведения занятий:

- лекции, беседы;
- презентации;
- практические работы в среде графического редактора и электронных презентаций;
- проекты.

### ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ 5 класс

№	Тема
1	Наука «Информатика» (презентация)
2	Правила техники безопасности при работе с компьютером
3	«Информация»
4	«Информация»
5	«Программа»
6	«Программа»
7	«Компьютерная графика»
8	«Компьютерная графика»
9	Практикум :Букет в вазе
10	Практикум :Букет в вазе
11	Редактирование рисунка.
12	Редактирование рисунка.
13	Слой.
14	Слой.

15	Слои.
16	Практикум :Дом моей мечты
17	Практикум :Дом моей мечты
18	Практикум :Дом моей мечты
19	Геометрический орнамент
20	Геометрический орнамент
21	Геометрический орнамент
22	Практикум:Коллаж
23	Практикум: Коллаж
24	Практикум :Коллаж
25	Ввод текста
26	Ввод текста
27	Ввод текста
28	Практикум: Поздравительная открытка
29	Практикум : Поздравительная открытка
30	Подготовка к защите творческой работы
31	Подготовка к защите творческой работы
32	Подготовка к защите творческой работы
33	Защита творческой работы
34	Резерв

#### ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ 6 класс

№	Тема
1	Правила техники безопасности при работе с компьютером
2	Редактор электронных презентаций
3	Редактор электронных презентаций
4	Редактор электронных презентаций
5	Векторная графика.
6	Векторная графика.
7	Вставка текста, графики, звука
8	Вставка текста, графики, звука
9	Анимация объектов. Смена слайдов
10	Анимация объектов. Смена слайдов
11	Управляющие кнопки. Гиперссылки
12	Управляющие кнопки. Гиперссылки
13	Управляющие кнопки. Триггеры.
14	Управляющие кнопки. Триггеры.
15	Создание движущихся объектов
16	Создание движущихся объектов
17	Организация движения на слайде
18	Организация движения на слайде
19	Создание слайд-фильма
20	Создание слайд-фильма
21	Творческая работа по созданию слайд игры
22	Творческая работа по созданию слайд игры
23	Творческая работа по созданию слайд игры
24	Творческая работа по созданию слайд игры
25	Защита творческой работы
26	Редактор Abrosoft_FantaMorph_Deluxe
27	Редактор Abrosoft_FantaMorph_Deluxe

<b>28</b>	Редактор Macromedia Flash
<b>29</b>	Редактор Macromedia Flash
<b>30</b>	Покадровая анимация
<b>31</b>	Покадровая анимация
<b>32</b>	Создание анимационного фильма
<b>33</b>	Создание анимационного фильма
<b>34</b>	Резерв