

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа № 24»

Приложение
к ООП ООО

Рабочая программа курса внеурочной деятельности
«Конструирование на ЭВМ»

Направленность: общеинтеллектуальное
Уровень: ознакомительный
Возраст обучающихся: 11-12 лет (5 класс)
Срок реализации: 1 год (34 часа)

Разработчик: Виноградова Н.О.,
учитель информатики
высшей квалификационной категории,
Матвеева Л.Е.,
учитель информатики
высшей квалификационной категории

Озёрск

Рабочая программа внеурочной деятельности по информатике “Конструирование на ЭВМ” разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования, Концепции духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России, планируемых результатов основного общего образования, с учётом межпредметных и внутрипредметных связей, в соответствии с целями и задачами образовательной программы МБОУ «СОШ №24».

РАЗДЕЛ 1. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА

Личностные, метапредметные, предметные результаты освоения программы

В результате прохождения программы получают дальнейшее развитие личностные, регулятивные, коммуникативные и познавательные универсальные учебные действия.

В основном формируются и получают развитие ***метапредметные*** результаты, такие как:

- владение общепредметными понятиями (объект, система, модель, алгоритм и др.)
- владение умениями самостоятельно планировать пути достижения цели; соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией; оценивать правильность выполнения учебной задачи;
- владение основными универсальными умениями информационного характера (постановка и формулирование проблемы, поиск и выделение необходимой информации, структурирование и визуализация информации, выбор эффективного способа решения задачи, самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера);

- владение информационным моделированием как основным методом приобретения знаний (умение выбирать форму представления информации в зависимости от стоящей задачи;
- ИКТ-компетентность (умения и навыки использования средств информационных и коммуникационных технологий сбора, хранения, преобразования и передачи информации).

Вместе с тем вносится существенный вклад в развитие *личностных* результатов, так как:

- готовность и способность к саморазвитию, сформированность мотивации к обучению и познанию;
- ценностно-смысловые установки обучающихся, отражающие их индивидуально-личностные позиции;
- социальные компетенции;
- личностные качества.

В части развития *предметных* результатов наибольшее влияние изучение курса оказывает:

- формирование информационной и алгоритмической культуры;
- формирование представления об основных изучаемых понятиях (информация, алгоритм, команда, модель);
- развитие алгоритмического мышления, развития умений составлять и записывать алгоритм для конкретного исполнителя, знакомство с языком программирования и основными конструкциями (линейной, циклической);
- формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете.

РАЗДЕЛ 2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Тема 1. Введение в язык программирования Лого (6 часов)

Теоретическая часть

Повторение основных знаний при работе на компьютере. Базовые команды ЛОГО. Команды и исполнители. Команды движения. Углы и повороты. Структура программы. Интерфейс среды Кумир.

Практическая часть

Планирование изображения, подбор масштаба, выбор нужной команды. Составление линейных алгоритмов, проведение компьютерного эксперимента, редактирование и сохранение программы.

Тема 2. "Черепашья" графика (17 часов)

Теоретическая часть

Изображение на плоскости. Исполнение команд. Структура основного и вспомогательного алгоритма. Процедура. Команда повторения. Программа. Составление программы. Построение графических объектов. Выделение повторяющегося фрагмента. Конструирование геометрических фигур. Простые конструкции.

Практическая часть

Составление циклических алгоритмов, алгоритмов с использованием подпрограмм, рисование правильных геометрических фигур. Запись, тестирование циклических алгоритмов и подпрограмм.

Тема 3. Проектная деятельность (11 часов)

Теоретическая часть

Выбор темы проекта. Выделение проблемы, разработка содержания проекта, планирование деятельности, подготовка представления проекта. Программные средства визуализация проекта. Возможности текстового процессора. Инструментарий мастера презентаций. Назначение браузера.

Практическая часть

Создание и способы форматирования текстового документа. Создание и способы форматирования мультимедийного документа. Создание проекта в среде Кумир, текстового документа в приложении Microsoft Word, презентации в PowerPoint. Поиск информации в сети Интернет.

Виды деятельности

1. Познавательная деятельность.

2. Информационно-коммуникативная деятельность.
3. Проблемно-поисковая деятельность.
3. Рефлексивная деятельность.

Формы проведения занятий

- лекция,
- беседа,
- практическая работа (индивидуальная и групповая),
- семинар.

Аппаратные средства

1. Персональный компьютер.
2. Проектор, подключаемый к компьютеру.
3. Интерактивная доска.
4. Принтер.
5. Сканер.

Программные средства

1. Операционная система.
2. Файловый менеджер.
3. Текстовый процессор.
4. Среда Кумир.
5. Браузер.

РАЗДЕЛ 3. ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№	Наименование разделов и тем	Всего часов	Из них:		Виды занятий
			Теория	Практика	
Введение в язык программирования Лого (6ч.)					
1.	Техника безопасности. Введение. Язык Лого	1	1	0	Беседа
2.	Команды черепашки.	1	0,5	0,5	<i>Практика</i> Дрессируем черепашку.
3.	Новые команды. Рисование	1	0,5	0,5	<i>Практика</i> Дом
4.	Углы и повороты. Прямоугольники	1	0,5	0,5	<i>Практика</i> Пирамидка
5.	Углы и повороты.	1	0	1	<i>Практика</i> Углы и пово-

					роты.
6.	Редактирование программ.	1	0	1	Практика
"Черепашья" графика (17ч.)					
7.	Черепашка учится писать.	1	0,5	0,5	Практика Буква У.
8.	Пишем слово.	1	0	1	Практика Пишем слово.
9.	Создание почтового индекса	1	0	1	Практика Создание почтового индекса (работа в группах)
10.	Рисуем прямоугольник.	1	1	0	Беседа-лекция
11.	Конструирование из прямоугольников и квадратов.				Практика Конструирование из прямоугольников и квадратов.
12.	Равносторонний треугольник.	1	1	0	Беседа-лекция
13.	Треугольник.	1	0,5	0,5	Практика Треугольник.
14.	Все повторяется. Повторение у черепашки.	1	1	0	Беседа-лекция
15.	Окружность.	1	0,5	0,5	Практика Окружность.
16.	Радуга черепашки.	1	1	0	Беседа-лекция
17.	Черепашка рисует дугу.	1	0,5	0,5	Практика Черепашка рисует дугу.
18.	Дуги.	1	0	1	Практика Дуги.
19.	Черепашка идет учиться.	1	1	0	Беседа-лекция
20.	Процедура	1	0,5	0,5	Практика Процедуры.
21.	Послушная черепашка.	1	0	1	Практика Процедуры.
22.	Черепашка путешествует. Кораблик. Птицы	1	0	1	Практика Черепашка путешествует.
23.	Черепашка путешествует. Солнце. Волны	1	0	1	Практика Черепашка путешествует.
Проектная деятельность (11 часов)					
24.	Проектная деятельность. Выбор темы проекта.	1	1	0	Беседа-лекция
25.	Проектная деятельность. Содержание проекта	1	0,5	0,5	Практика Разработка модели проекта
26.	Проектная деятельность. Создание объектов	1	0	1	Практика Создание объекта 1
27.	Проектная деятельность. Создание объектов	1	0	1	Практика Создание объекта 2
28.	Проектная деятельность. Создание объектов	1	0	1	Практика Создание объекта 3
29.	Подготовка к защите проекта	1	1	0	Беседа-лекция
30.	Визуализация проекта. Структура презентации	1	0,5	0,5	Практика Создание первого слайда
31.	Создание презентации. Добавление объектов	1	0	1	Практика Создание
32.	Создание презентации. Дизайн. Анимация	1	0	1	Практика Форматирование объектов слайда. Настройка анимации
33.	Создание пояснительной записки	1	0,5	0,5	Практика Создание и редактирование текстового документа
34.	Защита проекта	1	0	1	Практика
	Итого:	34	13,5	20,5	

Формы и инструментарий фиксации результатов внеурочной деятельности

0 б. – не научился

1 б. – частично научился

2 б. – в полной мере научился

Ф.И. ученика Умения							
1. соблюдать правила безопасной работы за компьютером;							
2. соблюдать порядок выполнения команд линейного алгоритма;							
3. соблюдать порядок выполнения команд циклического алгоритма;							
4. основным приемам создания проекта;							
5. выбирать масштаб моделирования;							
6. основам программирования с помощью программных блоков Лого;							
7. создавать и форматировать текстовый документ;							
8. создавать мультимедийный документ.							
9. создавать мысленный образ в процессе замысла проекта;							
10. самостоятельно решать задачи в процессе создания проекта (планирование предстоящих действий, самоконтроль, умение применять полученные знания, и т.д.);							
11. создавать программы на компьютере для исполнителя Черепашка;							
12. корректировать программы при необходимости;							
13. готовить творческие работы к защите и представлять их.							

Нормы оценивания

Итого по итогам учебного года

Базовый уровень – 13 – 19.

Повышенный уровень – 20 – 26.

Лист рефлексии (индивидуальный проект)

ФИ обучающегося _____

	Моя оценка (0 – 10 баллов)	Оценка педагога (0 - 10 баллов)
Тема моей работы		
Мне было интересно		
Я умею:		
<ul style="list-style-type: none"> • Самостоятельно определять тему • Планировать свою работу • Применять линейный алгоритм • Применять циклический алгоритм • Работать в сети Интернет • Искать информацию • Выбирать из текста главное • Составлять текст • Делать выводы • Создавать и форматировать презентацию • Создавать и форматировать текстовый документ • Презентовать свою работу • Отвечать на вопросы • На выступлении чувствую себя комфортно • Договориться с товарищами 		
Доля моей самостоятельности		
Что мне не понравилось		