

Внеурочная деятельность - образовательная деятельность, осуществляемая в формах, отличных от урочной, и направленная на достижение планируемых результатов освоения основной образовательной программы общего образования.

Содержание образовательной деятельности:

Дополнительное образование детей осуществляется посредством реализации **дополнительных общеобразовательных программ**, которые разрабатываются и утверждаются организацией самостоятельно.

Внеурочная деятельность осуществляется посредством реализации **рабочих программ** внеурочной деятельности, которая является неотъемлемой частью основной образовательной программы образовательной организации, разрабатываемой самостоятельно в **соответствии с ФГОС**.

Личностные результаты:

- широкие познавательные интересы, инициатива и любознательность, мотивы познания и творчества;
- готовность и способность учащихся к саморазвитию и реализации творческого потенциала в духовной и предметно-продуктивной деятельности за счет развития их образного, алгоритмического и логического мышления;
- готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ;
- интерес к информатике и ИКТ, стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;
- готовность к принятию ответственности за их результаты; готовность к осуществлению индивидуальной и коллективной информационной деятельности;
- способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

Предметные результаты:

- умение использовать термины «информация», «алгоритм», «программа»; понимание различий между употреблением этих терминов в быденной речи и в информатике;
- умение использовать термины «папка», «документ», знать, что такое файл;
- умение создавать папки и документы, давать имена, копировать, вставлять, вырезать их;
- умение работать с Точечным рисунком Paint, умение копировать и вставлять рисунки и фотографии в текстовый редактор Microsoft Word;
- умение фотографировать содержимое рабочего стола с помощью PrintScrin и вставлять в Paint и Microsoft Word.
- умение работать в среде Paint 3D, создавать рисунки в Paint с элементами 3D;
- умение работать в среде текстового редактора Microsoft Word, набирать несложные тексты, копировать, вставлять фрагменты текста, рисунки, фотографии;
- умение создавать и выполнять программы для решения несложных алгоритмических задач в программе Скретч;
- умение использовать готовые прикладные компьютерные программы и сервисы;
- навыки выбора способа представления данных в зависимости от поставленной задачи.

В результате учебной деятельности, для решения разнообразных учебно-познавательных и учебно-практических задач, у обучающихся будут формироваться и развиваться необходимые универсальные учебные действия и специальные учебные умения, что заложит основу успешной учебной деятельности в средней и старшей школе.

II. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

1. Компьютер (3 часа)

Техника безопасности и организация рабочего места. Знакомство с компьютером, как универсальной машиной для работы с информацией, с основными базовыми и периферийными устройствами компьютера, в том числе устройствами для ввода информации (текста, звука, изображения) в компьютер.

Понятие компьютерные объекты, программы и документы, файлы и папки. Основные правила именования файлов.

Понятие элементов пользовательского интерфейса: рабочий стол, панель задач. Мышь, указатель мыши, действия с мышью. Управление компьютером с помощью мыши. Компьютерные меню. Главное меню. Запуск программ. Окно программы и его компоненты. Диалоговые окна. Основные элементы управления, имеющиеся в диалоговых окнах.

2. Компьютерная графика (6 часов)

Компьютерная графика. Простейший графический редактор. Инструменты графического редактора. Исправление ошибок и внесение изменений. Работа с фрагментами: удаление, перемещение, копирование. Преобразование фрагментов. Устройства ввода графической информации. Вставка рисунков в текст. Фотография экрана и ее изменение и редактирование. Работа с графическим редактором 3D. Его инструменты. Работа с фрагментами: удаление, перемещение, копирование, поворот.

3. Подготовка текста на компьютере (6 часов)

Ввод информации в память компьютера. Клавиатура. Группы клавиш. Основная позиция пальцев на клавиатуре.

Текстовый редактор. Правила ввода текста. Слово, предложение, абзац. Приёмы редактирования (вставка, удаление и замена символов). Фрагмент. Перемещение и удаление фрагментов. Буфер обмена. Копирование фрагментов. Проверка правописания, расстановка переносов. Форматирование символов (шрифт, размер, начертание, цвет). Форматирование абзацев (выравнивание, отступ первой строки, междустрочный интервал и др.). Создание и форматирование списков. Вставка в документ таблицы, ее форматирование.

4. Введение в компьютерное проектирование (5 часов)

Понятие исполнителя, алгоритма и программы, их назначение, виды и использование. Виды управления исполнителем. Способы записи алгоритмов. Блок-схемы. Программы. Основные элементы интерфейса программы Скретч. Создание, сохранение и открытие проектов. Основные группы команд их цвета и назначение. Линейный алгоритм. Ветвления. Запись в виде блок-схем, Циклы.

5. Основные приемы программирования и создания проекта (11 часов)

Постановка, алгоритмизация, кодирование, тестирование, отладка программы. Понятия объект, экземпляр объекта, свойства и методы объекта. Обработка событий. Линейный алгоритм. Движение объекта по заданному маршруту. Запись на языке Скретч. Ветвления. Обработка событий. Изменение цвета и толщины линии. Запись на языке Скретч. Цикл. Повторение рисунков. Орнаменты. Запись на языке Скретч. Переменные и их виды. Правила использования переменных в языке Скретч. Основные арифметические операции. Обзор основных функций. Функция случайных чисел. Правила использование цветов. Работа в растровом редакторе. Вставка звуковых файлов. Программная обработка звуковых сигналов. Постановка задачи. Выбор темы игры. Подготовка элементов дизайна.

6.Создание личного проекта (3 часа)

Разработка и проекта из подготовленных материалов. Устранение ошибок.

Проект: на свободную тему. Публикация проекта на сайте <http://scratch.mit.edu>.

Раздел III. Календарно-тематическое планирование с указанием количества часов, отводимых на освоение каждой темы

№ п/п	Тема раздела	Количество часов		
		Всего	В том числе	
			теория	практика
1.	Компьютер	3	2	1
2.	Компьютерная графика	6	2	4
3.	Подготовка текстов на компьютере	6	2	4
4.	Введение в компьютерное проектирование	5	1	4
5.	Основные приемы программирования и создания проекта	11	3	8
6.	Создание личного проекта	3	0	3
	Итого	34	10	24

№ урока	Раздел, тема урока	Дата проведения	
		Теория	Практика
1.Компьютер (3 ч.)			
1.	Техника безопасности. Знакомство с компьютером и периферийными устройствами компьютера.	1	
2.	Понятие элементов пользовательского интерфейса: рабочий стол, панель задач.	1	
3.	Создание папок и документов. Переименование, копирование, вырезка, удаление, сохранение.		1
		2	1
2.Компьютерная графика (6ч.)			
4.	Компьютерная графика. Инструменты графического редактора.	1	
5.	Создание рисунка. Работа с фрагментами: удаление, перемещение, копирование.		1
6.	Фотографирование содержимого рабочего стола с помощью PrintScrin и вставка в Paint и Microsoft Word.		1
7.	Работа с графическим редактором 3D. Его инструменты.	1	
8.	Создание рисунка в среде Paint 3D.		1

9.	Создание рисунка в среде Paint 3D. Работа с фрагментами		1
		2	4
3.Подготовка текстов на компьютере (6ч.)			
10.	Клавиатура. Основные клавиши. Текстовый редактор Microsoft Word.	1	
11.	Текстовый редактор Microsoft Word.Основные функции, назначение. Меню и кнопки.	1	
12.	Работа с текстом. Вставка рисунка из коллекции Microsoft Word, изменение его размеров, обрезка, обрамление, подпись рисунка и т.д.		1
13.	Создание простого текста. Набор текста, использование различных фурнитур шрифтов, изменение размеров шрифтов. форматирование текста.		1
14.	Выполнение блок-схемы линейного алгоритма с помощью готовых фигур		1
15.	Ввод, редактирование, форматирование текста, вставка рисунков и фотографий.		1
		2	4
Введение в компьютерное проектирование (5ч.)			
16.	Понятие исполнителя, алгоритма и программы, их назначение, виды и использование. Виды управления исполнителем.	1	
17.	Основные элементы интерфейса программы Scratch. Создание, сохранение и открытие проектов.		1
18.	Основные алгоритмические конструкции. Линейный алгоритм. Запись алгоритма в виде блок- схемы.		1
19.	Основные алгоритмические конструкции. Разветвляющийся алгоритм. Запись его виде блок- схемы.		1
20.	Основные алгоритмические конструкции. Циклический алгоритм. Запись его виде блок- схемы.		1
		1	4
Основные приемы программирования и создания проекта(11ч.)			
21.	Этапы решения задачи: 1.Постановка, 2. Алгоритмизация, 3.Кодирование, 4.Тестирование, 5.Отладка программы.	1	
22.	Использование заимствованных кодов и объектов, авторские права. Правила работы в сети. Знакомство с сайтом http://scratch.mit.edu .		1
23.	Изучение объектов Scratch . Понятия объект, экземпляр объекта, свойства и методы объекта. Обработка событий.		1
24.	Основные базовые алгоритмические конструкции и их реализация в среде исполнителя Scratch. Линейный алгоритм.		1

	Движение объекта по заданному маршруту. Запись на языке Scratch.		
25.	Ветвление. Ветвления. Обработка событий. Изменение цвета и толщины линии. Запись на языке Scratch.	1	
26.	Ветвление. Ветвления. Обработка событий. Изменение цвета и толщины линии. Запись на языке Scratch.		1
27.	Циклы. Повторение рисунков. Орнаменты. Запись на языке Scratch.	1	
28.	Циклы. Повторение рисунков. Орнаменты. Запись на языке Scratch.		1
29.	Переменные и их виды. Правила использования переменных в языке. Основные арифметические операции. Обзор основных функций.		1
30.	Работа со звуком. Вставка звуковых файлов. Программная обработка звуковых сигналов.		1
31.	Постановка задачи. Выбор темы. Подготовка элементов дизайна.		1
		3	8
3.Создание личного проекта (3 ч.)			
32.	Работа с проектом. Разработка и создание проекта на заданную тему.		1
33.	Тестирование и отладка проекта.		1
34.	Защита проекта.		1
			3
Итого:		10	24
Всего:		34	

Руководитель структурного подразделения центра «Точка роста» _____ Л.В.Кан