**Аннотация к рабочей программе по**

**внеурочной деятельности (общеинтеллектуальное направление)**

**«Мир информатики» в 5 классе**

 **2019-2020 учебный год**

Программа внеурочной деятельности по информатике и информационно-коммуникационным технологиям составлена в соответствии с:

1. Федеральным законом РФ «Об образовании в РФ»;

2. требованиями Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования (ФГОС ООО);

3. требованиями к результатам освоения основной образовательной программы (личностным, метапредметным, предметным);

4. основными подходами к развитию и формированию универсальных учебных действий (УУД) для основного общего образования.

5. авторской программы Босовой Л.Л. «Программа курса информатики и ИКТ для 5-6 классов средней общеобразовательной школы».

Таким образом, программа содействует сохранению единого образовательного пространства, не сковывая творческой инициативы учителей, предоставляет широкие возможности для реализации различных подходов к построению учебного курса.

***Основной целью*** внеурочной деятельности по информатике является развитие интереса учащихся в области информационных компьютерных технологий, а также формирование различных видов мышления: образного, логического, алгоритмического.

При реализации поставленных целей решаются следующие ***задачи:***

- расширение представления учащихся о назначении и возможностях компьютера и программного обеспечения;

- формирование у учащихся знаний, умений, навыков необходимых для обработки числовой информации;

- развитие познавательных интересов, интеллектуальных и творческих способностей;

- воспитание ответственного отношения к соблюдению этических и правовых норм информационной деятельности.

**Планируемые результаты освоения**

***Учащиеся должны****:*

* + понимать и правильно применять на бытовом уровне понятия «информация», «информационный объект»;
	+ различать виды информации по способам её восприятия человеком, по формам представления на материальных носителях;
	+ приводить простые жизненные примеры передачи, хранения и обработки информации в деятельности человека, в живой природе, обществе, технике;
	+ приводить примеры информационных носителей;
	+ иметь представление о способах кодирования информации;
	+ уметь кодировать и декодировать простейшее сообщение;
	+ определять устройства компьютера, моделирующие основные компоненты информационных функций человека;
	+ различать программное и аппаратное обеспечение компьютера;
	+ запускать программы из меню Пуск;
	+ уметь изменять размеры и перемещать окна, реагировать на диалоговые окна;
	+ вводить информацию в компьютер с помощью клавиатуры и мыши;
	+ уметь применять текстовый редактор для набора, редактирования и форматирования простейших текстов;
	+ уметь применять простейший графический редактор для создания и редактирования рисунков;
	+ уметь выполнять вычисления с помощью приложения Калькулятор;
	+ знать о требованиях к организации компьютерного рабочего места, соблюдать требования безопасности и гигиены в работе со средствами ИКТ.

**Требования к результатам освоения**

***Личностные результаты*** – это сформировавшаяся в образовательном процессе система ценностных отношений учащихся к себе, другим участникам образовательного процесса, самому образовательному процессу, объектам познания, результатам образовательной деятельности. Основными личностными результатами, формируемыми при изучении информатики в основной школе, 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.

***Метапредметные результаты*** – освоенные обучающимися на базе одного, нескольких или всех учебных предметов способы деятельности, применимые как в рамках образовательного процесса, так и в других жизненных ситуациях. Основными метапредметными результатами, формируемыми при изучении информатики в основной школе, 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 гипермедиасообщений;
* коммуникация и социальное взаимодействие; поиск и организация хранения информации; анализ информации).

***Предметные результаты*** включают в себя: освоенные обучающимися в ходе изучения учебного предмета умения специфические для данной предметной области, виды деятельности по получению нового знания в рамках учебного предмета, его преобразованию и применению в учебных, учебно-проектных и социально-проектных ситуациях, формирование научного типа мышления, научных представлений о ключевых теориях, типах и видах отношений, владение научной терминологией, ключевыми понятиями, методами и приемами. В соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом общего образования основные предметные результаты изучения информатики в основной школе 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.

**Основное содержание программы внеурочной деятельности (34 ч.)**

**1. Учимся работать на компьютере** - **8 ч.**

Понятие об информации. Назначение основных устройств компьютера. Человек и компьютер. Рабочий стол в реальном и виртуальном мире. Компьютерная помощница - мышь. Представление о графическом интерфейсе системной среды. Освоение клавиатуры. Хранение информации***.*** Создаём и сохраняем файлы. Передача информации Электронная почта.

**2. Простейшая технология работы с текстом** – **13 ч.**

Назначение текстового редактора. Структура текстового редактора (на примере Microsoft Word). Технология ввода текста. Редактирование текста. Форматирование текста. Представление информации в форме таблиц. Структура таблицы.

**Проект**. Обложка любимой книги

**Проект** «Расписание уроков»

**3. Вычисления на компьютере с помощью программы «Калькулятор» -1ч.**

Технология вычислений с помощью программы «Калькулятор».

Создание комплексного документа (Калькулятор, текстовый редактор). Проект «Меню»

**4. Компьютерная графика -7 ч.**

Что такое компьютерная графика. Основные возможности графического редактора (на примере Paint) по созданию графических объектов. Настройка инструментов. Повторяющиеся элементы рисунка. Создание узоров, бордюров, рамок.

**Проект**. Узоры России

5. **Создание движущихся изображений – 4 ч.**

Работа с программой Microsoft PowerPoint. Анимация.

 В соответствии Учебным планом Муниципального бюджетного образовательного учреждения Тацинская средняя общеобразовательная школа № 3 предусмотрено обязательное изучение школьного курса «Мир информатики» на этапе основного общего образования в 5 классе в объеме 34 часа. Согласно календарному учебному графику и расписанию уроков на 2019 - 2020 учебный год в МБОУ Тацинская СОШ № 3 курс программы реализуется за 34 часа. Учебный материал изучается в полном объеме.

Составитель: Агеева Светлана Юрьевна, учитель информатики