

Согласовано

Заместитель директора по УВР
_____/Сарбаева В. И./
“23” августа 2023 г.

2023 г.

Утверждено

Руководитель МБОУ
Среднедевятовской СОШ
Жесткова А. П./
Приказ № 135 от “23” августа

Рабочая программа курса
внеурочной деятельности
“Компьютерная азбука”

для 7-8 классов
учителя

муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения
Среднедевятовской средней общеобразовательной школы
Козловой Регины Маратовны

Рассмотрено на заседании
педагогического совета
протокол № 1
от “ 23 ” августа 2023 г.

2023 -2024 уч. год

Пояснительная записка

Рабочая программа по внеурочной деятельности «Компьютерная азбука» составлена на основании следующих нормативно-правовых документов:

1.Федерального Закона №273-ФЗ от 29.12.2012 г. «Об образовании в РФ»;

2.Приказа Министерства образования Российской Федерации от 9 марта 2004 г. № 1312 «Об утверждении федерального базисного учебного плана и примерных учебных планов для образовательных учреждений РФ, реализующих программы общего образования»;

3.Приказа Министерства образования и науки РФ от 06.10.2009 г. №373 «Об утверждении и введение в действие федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования»;

4. Письма Министерства образования и науки РФ от 14.12.2015 г. № 09-3564 «О внеурочной деятельности и реализации дополнительных общеобразовательных программ»;

5. Санитарно-эпидемиологических правил и нормативов СанПиН 2.4.2.2821-10 "Санитарно-эпидемиологические требования к условиям и организации обучения в общеобразовательных организациях";

6.Учебного плана МБОУ Среднедевятовской СОШ на 2023-2024 уч.год.

Рабочая программа по информатике составлена на основе авторской программы по информатике для основной школы с учетом требований ФГОС, объема часов учебной нагрузки, определенного учебным планом образовательного учреждения (1ч. в неделю, всего 34ч) и УМК авторов Семакина И., Залоговой Л., Русакова С., Шестаковой Л.. Курс информатики основной школы является частью непрерывного курса информатики, который включает в себя также пропедевтический курс в начальной школе и профильное обучение информатике в старших классах. Цели, на достижение которых направлено изучение информатики в школе, определены исходя из целей общего образования, сформулированных в концепции Федерального государственного стандарта общего образования. Они учитывают необходимость всестороннего развития личности учащихся, освоения знаний, овладения необходимыми умениями, развития познавательных интересов и творческих способностей, воспитания черт личности, ценных для каждого человека и общества в целом

Цели и задачи:

Цель — дать учащимся инвариантные фундаментальные знания областях, связанных с информатикой, которые вследствие непрерывного обновления и изменения в аппаратных средствах выходят на первое место в формировании научного информационно-технологического потенциала общества.

Задачи:

развить умение проведения анализа действительности для построения информационной модели и ее изображения с помощью какого-либо системно-информационного языка;

расширение кругозора в областях знаний, тесно связанных с информатикой;

развитие у учащихся навыков решения логических задач и ознакомление с общими приемами решения задач.

Сформулированные цели реализуются через достижение образовательных результатов. Эти результаты структурированы по ключевым задачам общего образования, отражающим индивидуальные, общественные и государственные потребности. Они включают в себя предметные, метапредметные и личностные результаты. Особенность информатики заключается в том, что многие предметные знания и способы деятельности (включая использование средств ИКТ) имеют значимость для других предметных областей и формируются при их изучении. Образовательные результаты сформулированы в деятельностной форме, это служит основой для разработки контрольных измерительных материалов основного общего образования по информатике.

В результате изучения выпускник научится:

- представлять на экране компьютера одну и ту же информацию об объекте различными способами: в виде текста, рисунка, таблицы, числами;
- работать с текстами и изображениями (информационными объектами) на экране компьютера;
- использовать компьютер для решения учебных и простейших практических задач, для этого: иметь начальные навыки использования компьютерной техники, уметь осуществлять простейшие операции с файлами (создание, сохранение, поиск, запуск программы); запускать простейшие, широкоиспользуемые прикладные программы: текстовый и графический редактор, тренажеры и тесты.
- понимать термины «исполнитель», «состояние исполнителя», «система команд»; понимать различие между непосредственным и программным управлением исполнителем;
 - строить модели различных устройств и объектов в виде исполнителей, описывать возможные состояния и системы команд этих исполнителей;
 - понимать термин «алгоритм»; знать основные свойства алгоритмов (фиксированная система команд, пошаговое выполнение, детерминированность, возможность возникновения отказа при выполнении команды);
 - составлять неветвящиеся (линейные) алгоритмы управления исполнителями;
 - использовать логические значения, операции и выражения с ними;
- понимать (формально выполнять) алгоритмы, описанные с использованием конструкций ветвления (условные операторы) и повторения (циклы), вспомогательных алгоритмов, простых и табличных величин;
- создавать алгоритмы для решения несложных задач, используя конструкции ветвления (условные операторы) и повторения (циклы), вспомогательные алгоритмы и простые величины;

Выпускник получит возможность:

- познакомиться с использованием строк, деревьев, графов и с простейшими операциями с этими структурами;
- создавать программы для решения несложных задач, возникающих в процессе учёбы и вне её.

Планируемые результаты освоения программы

Личностные результаты

критическое отношение к информации и избирательность её восприятия; уважение к информации о частной жизни и информационным результатам других людей; осмысление мотивов своих действий при выполнении проектных заданий с жизненными ситуациями; начало профессионального самоопределения, ознакомление с миром профессий, связанных с информационными и коммуникационными технологиями.

Метапредметные результаты

освоение способов решения проблем творческого характера в жизненных ситуациях;

- формирование умений ставить цель – создание творческой работы, планировать достижение этой цели, создавать вспомогательные эскизы в процессе работы;
- оценивание получающегося творческого продукта и соотнесение его с изначальным замыслом, выполнение по необходимости коррекции либо продукта, либо замысла;
- поиск информации в индивидуальных информационных архивах учащегося, информационной среде образовательного учреждения, в федеральных хранилищах информационных образовательных ресурсов;
- использование средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных, познавательных и творческих задач;
- создание медиаобъектов, включающих текст, набираемый на клавиатуре, цифровые данные, неподвижные и движущиеся, записанные и созданные изображения и звуки, ссылки между элементами сообщения;
- подготовка выступления с аудиовизуальной поддержкой.

Предметные результаты:

владение базовым понятийным аппаратом:

- цепочка (конечная последовательность);
- мешок (неупорядоченная совокупность);
- утверждения, логические значения утверждений;
- исполнитель, система команд и ограничений, конструкция повторения;
- дерево, понятия, связанные со структурой дерева;
- игра с полной информацией для двух игроков, понятия: правила игры, ход игры, позиция игры, выигрышная стратегия;
- владение практически значимыми информационными умениями и навыками, их применением к решению информатических и неинформационных задач:

 - выделение, построение и достраивание по системе условий: цепочки, дерева, мешка;
 - проведение полного перебора объектов;
 - определение значения истинности утверждений для данного объекта;

понимание описания объекта с помощью истинных и ложных утверждений, в том числе включающих понятия: все/каждый, есть/нет, всего, не;

 - использование имён для указания нужных объектов;
 - использование справочного материала для поиска нужной информации, в том числе словарей (учебных, толковых и др.) и энциклопедий;
 - сортировка и упорядочивание объектов по некоторому признаку, в том числе расположение слов в словарном порядке;
 - выполнение инструкций и алгоритмов для решения некоторой практической или учебной задачи;
 - достраивание, построение и выполнение программ для исполнителя, в том числе включающих конструкцию повторения;
 - использование дерева для перебора, в том числе всех вариантов партий игры, классификации, описания структуры.

Содержание программы:

Целевая аудитория: 7- 8 класс. Занятия внеурочной деятельности проводится 1 раз в неделю по 1 часу, всего 34 часа

Реализация программы опирается на содержание следующих предметов:

- изобразительное искусство;
- математика.

Программа предусматривает проведение занятий, работу детей самостоятельно, индивидуальную работу.

Организации занятий:

1. групповые;
2. словесное обучение (беседа);
3. наглядные (наблюдение, иллюстрация, демонстрация наглядных пособий, презентация);
4. проект;
5. тренинг;
6. дискуссия;
7. конкурс;
8. исследование;
9. викторина;
- 10. обсуждение.**

Формы контроля: Контроль осуществляется с помощью тестирования, презентации, устного контроля, компьютерное тестирование.

Формы контроля: тестирование.

Тематическое планирование

№	Тема	Характеристика основных видов деятельности	Кол-во часов	Форма контроля
1.	Общие сведения о проектной деятельности	Знакомство с правилами ТБ . Составление памятки. Постановка цели. Формулирование задач. Разбивка задач на шаги. Просмотр готовых проектов. Проверка работы по выбору тем проектов. Выявление ресурсов. Презентации групповой работы.	5	Презентация
2.	Инструменты сбора и обработки информации по проекту	Составление алгоритма по теме выбранного проекта. Просмотр социологических исследований в сети интернет. Сбор информации с цифрового оборудования и обработать её на компьютере. Работа в программе Picture Manager. Создания видеофильма в программе Movie Maker, Windows Live. Обработка материала в программе Movie Maker, Windows Live.	12	Тестирование
3.	Проектная деятельность в социальных сетях	Обзор социальных сетей. Правила работы на Wiki. Работа с текстовыми документами. Оформление проекта. Подготовка изображений. Вставка изображений на Wiki. Создание фотоальбома на Wiki. Подготовка и вставка изображений на Wiki. Редактирование на Wiki – портале. Загрузка видеинформации. Создания ссылок.	12	Тестирование
4.	Самооценка презентация проекта»	Практическое применение имеющихся знаний. Создание презентации. Презентация созданного проекта. Защита созданного проекта проекта.	5	Презентация
Всего:			34	

Перечень учебно-методического обеспечения

1. Дистанционный курс «Технологии разработки проекта» Калиновский В. Г. 2012г.
2. Ресурсы Единой коллекции цифровых образовательных ресурсов (<http://school-collection.edu.ru/>)
3. Материалы учебника Семакина И.Г.
4. Операционная система Windows
5. Пакет офисных приложений:
6. Оборудование кабинета информатики:
7. Растровый графический редактор Paint Операционная система Windows
8. Векторный графический редактор OpenOffice Draw Windows – CD
9. Программа разработки презентаций Microsoft PowerPoint Дистрибутив Microsoft Office
10. Звуковой редактор Audacity Windows – CD
11. Браузер Internet Explorer Операционная система Windows
12. Браузер Mozilla Windows – CD
13. Программа интерактивного общения в глобальной сети ICQ

Календарно-тематическое планирование

№ п/п	Тема занятия	Всего часов	Дата	
			По плану	По факту
1	Техника безопасности в компьютерном классе. Ведение в проектную деятельность.	1		
2	Технология проектной деятельности. Этапы подготовки и реализации проекта	1		
3	Выбор темы проекта. Интернет – проекты	1		
4	Методы и приёмы работы с информацией.	1		
5	Особенности самостоятельной исследовательской работы над проектом.	1		
6	Алгоритм сбора информации по теме проекта.	1		
7	Процедура социологических исследований по проекту.	1		
8	Особенности сбора информации с помощью цифрового фотоаппарата (телефона) и её обработки на компьютере.	1		
9	Методы поиска информации в сети интернет.	1		
10	Модель естественнонаучного эксперимента с использованием компьютерной техники.	1		
11 - 13	Работа с материалом проекта в программе Picture Manager	3		
14 - 15	Особенности создания видеофильма в программе Movie Maker, Windows Live	2		
16 - 17	Обработка материала проекта в программе Movie Maker, Windows Live	2		
18	Обзор социальных сетей. Регистрация на Wiki – портале. Правила работы на Wiki – портале.	1		
19 - 20	Работа с текстовыми документами на Wiki – страничке	2		
21	Языковое оформление проекта. Фон Wiki – страницы.	1		
22	Подготовка изображений для размещения в сети Интернет	1		
23	Вставка изображений на Wiki – страничку	1		
24	Создание фотоальбома на Wiki – странице	1		

25	Подготовка и вставка галереи на Wiki - страничку	1		
26	Редактирование материала проекта на Wiki – портале	1		
27	Загрузка видеоинформации на серверы "Vimeo" - видеохостинг (http://)	1		
28 - 29	Правила создания ссылок на источники информации	2		
30	Критерии самооценки результатов процесса проектирования.	1		
31	Документация проекта.	1		
32	Создание интерактивной презентации проекта	1		
33	Методы и приёмы презентации	1		
34	Защита проекта	1		

Список источников информации.

1. Электронное приложение к учебному пособию Intel. Обучение для будущего. 2011 г.
2. Информатика и ИКТ. Мой инструмент компьютер. Учебник для учащихся. Горячев А.В. – М.: Баласс, 2011.
3. Горячев А.В., Островская Е.М. Конструктор мультфильмов. Справочник-практикум для школьников – М.: Баласс, 2012.
4. Семакин И.Г. Информатика: Учебник для 7 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.

Интернет ресурсы:

1. www.klyaksa.net
2. www.metod-kopilka.ru
3. www.pedsovet.org
4. www.uroki.net
5. www.intel.ru

Программные средства

1. Операционная система. (Windows10)
2. Текстовый редактор, растровый графические редактор.(Paint, Tixpaint, программа для создания анимаций Мульти-пульти)
3. Программа разработки презентаций.(PowerPoint 2010)