

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Кореизская средняя школа
имени Героя Советского Союза П.П.Кулешова»
муниципального образования городской округ Ялта
Республики Крым**

Рассмотрено
на методическом
объединении

Прот. № 1 от 29.08. 2023 г.

Руководитель

_____ Чишко М.А.

Согласовано

замдиректора по УВР

_____ Бурнацева Л.М.

Утверждено

директор школы

_____ Баранов О.В.
Пр. № 316 от 29.08.2023 г.

**Рабочая программа
курса внеурочной деятельности
«Юнформатика и мы»
для обучающихся 7 классов
базовый уровень базовый ФГОС (ООО)
на 2023-2024 учебный год
учитель Кравченко Артём Иванович**

2023 г.

Пояснительная записка

Данная рабочая программа предназначена для 7 классов (ФГОС) МБОУ «Кореизская СШ»

Рабочая программа по курсу внеурочной деятельности «Информатика и мы» в 9 классах составлена на основе:

- Федерального закона от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (в действующей редакции)
- Федерального государственного образовательного стандарта (ФГОС) основного общего образования (в действующей редакции);
- Закона Республики Крым от 06.07.2015 № 131-ЗРК/2015 «Об образовании в Республике Крым»
- основной образовательной программы основного общего образования (ФГОС), утверждённой приказом МБОУ «Кореизская СШ» от 27.08.2023 г. № 268;
- учебного плана основного общего образования (ФГОС) МБОУ «Кореизская СШ», утверждённого приказом от 30.08.2023 года № 338;
- положения о рабочей программе учебных предметов МБОУ «Кореизская СШ», утверждённого приказом от 17.05.2023 № 179/3.

По учебному плану МБОУ «Кореизская СШ» в 2023-2024 учебном году на изучение курса внеурочной деятельности «Информатика и мы» в 9 классах отводится 34 часа (1 час в неделю).

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) включает в себя 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 обучающимся инвариантные фундаментальные знания в 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:

1. развить умение проведения анализа действительности для построения информационной модели и ее изображения с помощью какого-либо системно- информационного языка;
2. расширение кругозора в областях знаний, тесно связанных с информатикой;
3. 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 медиасообщений, 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 неинформатических 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: 5 - 7 класс. Занятия внеурочной деятельности проводится 1 раз в неделю по 1 часу, всего 35 часа

Реализация программы опирается на содержание следующих предметов:

- изобразительное искусство;
- математика.

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

Организации занятий:

- групповые;
- словесное обучение (беседа);
- наглядные (наблюдение, иллюстрация, демонстрация наглядных пособий, презентация);
- проект;
- тренинг;
- дискуссия;
- конкурс;
- исследование;
- викторина;
- обсуждение.

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

Тематическое планирование

№ раздела	Тема	Характеристика основных видов деятельности	Количество часов	УУД	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	Личностные универсальные учебные действия: - критическое отношение к информации и избирательность её восприятия; - уважение к информации о частной жизни и информационным	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 PictureManager. Создания видеофильма в программе MovieMaker, WindowsLive. Обработка материала в программе MovieMaker, WindowsLive.	12	результатам других людей; - осмысление мотивов своих действий при выполнении проектных заданий с жизненными ситуациями; - начало профессионального самоопределения, ознакомление с миром профессий, связанных с информационным	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 видеоинформации. Создания ссылок.	12	и и коммуникационными технологиями. Регулятивные универсальные учебные действия: - освоение способов решения проблем творческого характера в жизненных ситуациях; - формирование	Тестирование
4.	Самооценка и	Практическое	5		Презентация

	презентация проекта»	применение имеющихся знаний. Создание презентации. Презентация созданного проекта. Защита созданного проекта проекта.	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. Познавательные универсальные учебные действия: - 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.	ия
--	----------------------	---	--	----

				Коммуникативные универсальные учебные действия: - создание медиасообщений, 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.	
Всего:			35		

Кол-во часов всего: 35

Количество часов в неделю: 1

Календарно-тематическое планирование

№п/п	Темазанятия	Всегочасов	Дата проведения	Формаорганизациизанятия
1.	Техника безопасности в компьютерном классе. Ведение в проектную деятельность.	1		Фронтальнаяработа
2.	Технология проектной деятельности. Этапы подготовки и реализации проекта	1		Фронтальная работа, работа в группе
3.	Выбор темы проекта. Интернет – проекты	1		Работа в группах
4.	Методы и приёмы работы с информацией.	1		Работа в группах
5.	Особенности самостоятельной исследовательской работы над проектом.	1		Работа в группах
6.	Алгоритм сбора информации по теме проекта.	1		Работа в группах
7.	Процедура социологических исследований по проекту.	1		Работа в группах
8.	Особенности сбора информации с помощью цифрового фотоаппарата (телефона) и её обработки на компьютере.	1		Работа в группах
9.	Методы поиска информации в сети интернет.	1		Индивидуальнаяработа
10.	Модель естественнонаучного эксперимента с использованием компьютерной техники.	1		Работа в группах
11.	Работа с материалом проекта в программе PictureManager	3		Индивидуальнаяработа

12.	Особенности создания видеофильма в программе MovieMaker, WindowsLive	2		Работа в группах
13.	Обработка материала проекта в программе MovieMaker, WindowsLive	2		Индивидуальная работа
14.	Обзор социальных сетей. Регистрация на Wiki – портале. Правила работы на Wiki – портале.	1		Индивидуальная работа
15.	Работа с текстовыми документами на Wiki – страничке	2		Работа в группах
16.	Языковое оформление проекта. Фон Wiki – страницы.	1		Индивидуальная работа
17.	Подготовка изображений для размещения в сети Интернет	1		Работа в группах
18.	Вставка изображений на Wiki – страничку	1		Индивидуальная работа
19.	Создание фотоальбома на Wiki – странице	1		Индивидуальная работа
20.	Подготовка и вставка галереи на Wiki - страничку	1		Индивидуальная работа
21.	Редактирование материала проекта на Wiki – портале	1		Индивидуальная работа
22.	Загрузка видеоинформации на серверы "Vimeo" - видеохостинг (http://)	1		Работа в группах
23.	Правила создания ссылок на источники информации	2		Работа в группах
24.	Критерии самооценки результатов процесса проектирования.	1		Индивидуальная работа
25.	Документация проекта.	1		Индивидуальная работа
26.	Создание интерактивной презентации проекта	1		Индивидуальная работа
27.	Методы и приёмы презентации	1		Индивидуальная работа
28.	Защита проекта	1		Индивидуальная работа
	Итого: 35 часов			

Перечень учебно-методического обеспечения

1. Ресурсы Единой коллекции цифровых образовательных ресурсов (<http://school-collection.edu.ru/>)
2. Материалы авторской мастерской Босовой Л.Л.
3. Операционная система Windows
4. Пакет офисных приложений
5. Оборудование кабинета информатики
6. Графический редактор Paint Операционная система Windows
7. Программа разработки презентаций Microsoft PowerPoint
8. Браузер Internet Explorer Операционная система Windows

Список источников информации.

1. Босова Л.Л. Графический редактор Paint как инструмент развития логического мышления // М.: ИКТ в образовании (приложение к Учительской газете). 2011. № 12.

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. (Windows 7)
2. Текстовый редактор, растровый графический редактор. (Paint, Tixpaint, программа для создания анимаций Мульти-пульти)
3. Программа разработки презентаций. (PowerPoint 2007)

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 726242342903868691666490759959119263676517201134

Владелец Баранов Олег Валентинович

Действителен с 11.09.2023 по 10.09.2024