

ПРИЛОЖЕНИЕ к ООП ООО
МБОУ «КОТЕЛЬСКАЯ СОШ»

| | |
|---|---|
| <p>ПРИНЯТО протокол заседания методического объединения учителей гуманитарного цикла Коржева Г.А. от «29» августа 2023 года № 1</p> | <p>СОГЛАСОВАНО Заместитель директора по УВР Филиппова М.Н.. от «30» августа 2023 года</p> |
|---|---|

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

«Компьютерный мир»
для учащихся __7__ классов
количество часов по учебному плану 34 ч.
срок реализации программы __1 год__

Цели и задачи:

Цель — дать учащимся 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;

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:

- 1) 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 34 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.
-

– Тематическое планирование

| № раздела | Тема | Характеристика основных видов деятельности | Количество часов | Из них | | УУД | Форма контроля |
|-----------|---|---|------------------|------------|---------------|--|----------------|
| | | | | Аудиторные | Внеаудиторные | | |
| 1. | Общие сведения о проектной деятельности | Знакомство с правилами ТБ . Составление памятки. Постановка цели. Формулирование задач. Разбивка задач на шаги. | 5 | 3 | 2 | Личностные универсальные учебные действия: - критическое отношение к информации и избирательность её восприятия; - уважение к информации о | Презентация |

| | | | | | | | |
|----|---|---|----|---|---|---|--------------|
| | | <p>Просмотр готовых проектов. Проверка работы по выбору тем проектов. Выявление ресурсов. Презентации групповой работы.</p> | | | | <p>частной жизни и информационным результатам других людей; - осмысление мотивов своих действий при выполнении проектных заданий с жизненными ситуациями; - начало</p> | |
| 2. | Инструменты сбора и обработки информации по проекту | <p>Составление алгоритма по теме выбранного проекта. Просмотр социологических исследований в сети интернет. Сбор информации с цифрового оборудования и обработать её на</p> | 12 | 6 | 6 | <p>профессионального самоопределения, ознакомление с миром профессий, связанных с информационными и коммуникационными технологиями. Регулятивные универсальные учебные действия: - освоение способов решения проблем творческого характера в жизненных ситуациях;</p> | Тестирование |

| | | | | | | | |
|----|---|---|----|---|---|--|--|
| | | <p>компьютере. Работа в программе Picture Manager. Создания видеофильма в программе Movie Maker, Windows Live. Обработка материала в программе Movie Maker, Windows Live.</p> | | | | <p>- 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.</p> <p>Познавательные универсальные учебные действия: - поиск информации в индивидуальных информационных архивах учащегося, информационной</p> | |
| 3. | Проектная деятельность в социальных сетях | <p>Обзор социальных сетей. Правила работы на Wiki. Работа с текстовыми документами. Оформление проекта. Подготовка изображений. Вставка изображений</p> | 12 | 6 | 6 | <p>Тестирование</p> | |

| | | | | | | | |
|----|-----------------------------------|--|---|---|---|--|-------------|
| | | <p>на Wiki. Создание фотоальбома на Wiki. Подготовка и вставка изображений на Wiki. Редактирование на Wiki – портале. Загрузка видеоинформации. Создания ссылок.</p> | | | | <p>среде образовательного учреждения, в федеральных хранилищах информационных образовательных ресурсов; - использование средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных, познавательных и творческих задач.</p> | |
| 4. | Самооценка и презентация проекта» | <p>Практическое применение имеющихся знаний. Создание презентации. Презентация созданного проекта. Защита созданного проекта.</p> | 5 | 3 | 2 | <p>Коммуникативные универсальные учебные действия: - создание медиасообщений, включающих текст, набираемый на клавиатуре, цифровые данные, неподвижные и движущиеся, записанные и</p> | Презентация |

| | | | | | | | |
|---------------|--|--|----|----|----|--|--|
| | | | | | | созданные изображения и звуки, ссылки между элементами сообщения; - подготовка выступления с аудиовизуальной поддержкой. | |
| Всего: | | | 34 | 18 | 16 | | |

– Количество часов всего: 34

– Количество часов в неделю: 1

| № п/п | Тема занятия | Всего часов | Дата | | Форма организации занятия |
|-------|---|-------------|----------|----------|-------------------------------------|
| | | | По плану | По факту | |
| – | Техника безопасности в компьютерном классе. Ведение в проектную деятельность. | 1 | | | Фронтальная работа |
| – | Технология проектной деятельности. Этапы подготовки и реализации проекта | 1 | | | Фронтальная работа, работа в группе |
| – | Выбор темы проекта. Интернет – проекты | 1 | | | Работа в группах |
| – | Методы и приёмы работы с информацией. | 1 | | | Работа в группах |
| – | Особенности самостоятельной исследовательской работы над проектом. | 1 | | | Работа в группах |
| – | Алгоритм сбора информации по теме проекта. | 1 | | | Работа в группах |
| – | Процедура социологических исследований по проекту. | 1 | | | Работа в группах |

| | | | | |
|---|--|---|--|-----------------------|
| – | Особенности сбора информации с помощью цифрового фотоаппарата (телефона) и её обработки на компьютере. | 1 | | Работа в группах |
| – | Методы поиска информации в сети интернет. | 1 | | Индивидуальная работа |
| – | Модель естественнонаучного эксперимента с использованием компьютерной техники. | 1 | | Работа в группах |
| – | Работа с материалом проекта в программе Picture Manager | 3 | | Индивидуальная работа |
| – | Особенности создания видеофильма в программе Movie Maker, Windows Live | 2 | | Работа в группах |
| – | Обработка материала проекта в программе Movie Maker, Windows Live | 2 | | Индивидуальная работа |
| – | Обзор социальных сетей. Регистрация на Wiki – портале. Правила работы на Wiki – портале. | 1 | | Индивидуальная работа |
| – | Работа с текстовыми документами на Wiki – страничке | 2 | | Работа в группах |
| – | Языковое оформление проекта. Фон Wiki – страницы. | 1 | | Индивидуальная работа |

| | | | | |
|---|---|---|--|-----------------------|
| – | Подготовка изображений для размещения в сети Интернет | 1 | | Работа в группах |
| – | Вставка изображений на Wiki – страничку | 1 | | Индивидуальная работа |
| – | Создание фотоальбома на Wiki – странице | 1 | | Индивидуальная работа |
| – | Подготовка и вставка галереи на Wiki - страничку | 1 | | Индивидуальная работа |
| – | Редактирование материала проекта на Wiki – портале | 1 | | Индивидуальная работа |
| – | Загрузка видеoinформации на серверы "Vimeo" - видеохостинг (http://) | 1 | | Работа в группах |
| – | Правила создания ссылок на источники информации | 2 | | Работа в группах |
| – | Критерии самооценки результатов процесса проектирования. | 1 | | Индивидуальная работа |
| – | Документация проекта. | 1 | | Индивидуальная работа |
| – | Создание интерактивной презентации проекта | 1 | | Индивидуальная работа |
| – | Методы и приёмы презентации | 1 | | Индивидуальная работа |
| – | Защита проекта | 1 | | Индивидуальная работа |

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

Перечень учебно-методического обеспечения

3.1.

- Дистанционный курс «Технологии разработки проекта» Калиновский В. Г. 2012г.
- Ресурсы Единой коллекции цифровых образовательных ресурсов (<http://school-collection.edu.ru/>)
- Материалы авторской мастерской Босовой Л.Л.
- Операционная система Windows
- Пакет офисных приложений:
- Оборудование кабинета информатики:
- Растровый графический редактор Paint Операционная система Windows
- Векторный графический редактор OpenOffice Draw Windows – CD
- Программа разработки презентаций Microsoft PowerPoint Дистрибутив Microsoft Office
- Звуковой редактор Audacity Windows – CD
- Браузер Internet Explorer Операционная система Windows
- Браузер Mozilla Windows – CD
- Программа интерактивного общения в глобальной сети ICQ

Список источников информации.

- Электронное приложение к учебному пособию Intel. Обучение для будущего. 2011 г.
- Информатика и ИКТ. Мой инструмент компьютер. Учебник для учащихся. Горячев А.В. – М.: Баласс, 2011.
- Горячев А.В., Островская Е.М. Конструктор мультфильмов. Справочник-практикум для школьников – М.: Баласс, 2012.
- Босова Л.Л. Графический редактор Paint как инструмент развития логического мышления // М.: ИКТ в образовании (приложение к Учительской газете). 2011. № 12.
- Босова Л.Л. Информатика: Учебник для 5 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.

Интернет ресурсы:

- www.klyaksa.net
- www.metod-kopilka.ru
- www.pedsovet.org
- www.uroki.net
- www.intel.ru

Программные средства

- Операционная система. (Windows7)
- Текстовый редактор, растровый графический редактор.(Paint, Tixpaint, программа для создания анимаций Мульти-пульти)
- Программа разработки презентаций.(PowerPoint 2007)