

ПРИЛОЖЕНИЕ к ООП ООО
МБОУ «КОТЕЛЬСКАЯ СОШ»

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

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	Характеристики 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		Тестирование

		<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 видеоинформации 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 Мультимедиа)
- Программа разработки презентаций. (PowerPoint 2007)