

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Министерство образования Ставропольского края
Шпаковский муниципальный округ
муниципальное казенное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа № 14»
имени В.И.Слядневой

Программа рассмотрена
и одобрена на заседании МО
учителей естественно –
научного объединения
_____/Л.И. Алескерова/
Протокол № 1
от «30» августа 20 24 г.

СОГЛАСОВАНО
Заместитель директора по УВР
МКОУ «СОШ № 14»
_____/Е.А.Хорошенькова/
от «30» августа 20 24 г.

УТВЕРЖДАЮ
Директор МКОУ «СОШ №14»
_____/И.Ю.Табат/
Приказ № 81/01-12
от «30» августа 20 24 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
ЦЕНТРА ЕСТЕСТВЕННО-НАУЧНОЙ И ТЕХНОЛОГИЧЕСКОЙ
НАПРАВЛЕННОСТИ «ТОЧКА РОСТА»
внеурочной деятельности по информатике
«Занимательная информатика»**

для 7 класса основного общего образования
Срок реализации – 1 год

Составитель:
Филипченко Лариса Вячеславна, учитель
информатики, высшей квалификационной
категории

с. Надежда
Шпаковский муниципальный округ

Пояснительная записка

Рабочая программа внеурочной деятельности «Занимательная информатика» для 7 класса с использованием оборудования центра «Точка роста»

На базе центра «Точка роста» обеспечивается реализация образовательных программ естественно-научной и технологической направленностей, разработанных в соответствии с требованиями законодательства в сфере образования и с учётом рекомендаций Федерального оператора учебного предмета «Информатика».

Рабочая программа внеурочной деятельности "Занимательная информатика" для обучающихся 7 класса составлена на основе федерального государственного образовательного стандарта «Информатика и ИКТ» для основной школы.

Программа разработана в соответствии:

- Законом РФ «Об образовании в Российской Федерации» (от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ);
- Концепцией развития дополнительного образования детей (утв. Распоряжением Правительства РФ от 4 сентября 2014 г. №1726-р);
- Приказом Минобрнауки РФ от 29.08.2013г. №1008 «Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 2 июля 2014г. №41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций ДО детей»;
- Письмом Минобрнауки РФ от 18.11.2015г. №09-3242 «О направлении рекомендаций» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ»);
- Письмом Минобрнауки РФ от 14.12.2015г. №09-3564 «О внеурочной деятельности и реализации дополнительных общеобразовательных программ» (вместе с «Методическими рекомендациями по организации внеурочной деятельности и реализации дополнительных общеобразовательных программ»);
- Письмом Минобрнауки РФ от 11.12.2006г. №06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей»;
- Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования (утвержден приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 декабря 2010 г. № 1897) (ред. 21.12.2020)
- URL: <https://fgos.ru>;
- Федеральный государственный образовательный стандарт среднего общего образования (утверждён приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 мая 2012 г. № 413) (ред. 11.12.2020)
- URL: <https://fgos.ru> (дата обращения: 10.03.2021); - Методические рекомендации по созданию и функционированию детских технопарков «Кванториум» на базе общеобразовательных организаций (Утверждены распоряжением Министерства просвещения Российской Федерации от 12 января 2021 г. № Р-4)
- URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_374695/ ;
- Методические рекомендации по созданию и функционированию центров цифрового образования «IT-куб» (утверждены распоряжением Министерства просвещения Российской Федерации от 12 января 2021 г. № Р-5)

- URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_374572/
- Методические рекомендации по созданию и функционированию в общеобразовательных организациях, расположенных в сельской местности и малых городах, центров образования естественно-научной и технологической направленностей («Точка роста») (утверждены распоряжением Министерства просвещения Российской Федерации от 12 января 2021 г. № Р-6)
- URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_374694/
- Основной образовательной программы МКОУ «СОШ № 14» на 2024-2025 учебный год
- Положения о структуре, порядке разработки и утверждения рабочих программ по ФГОС.

Программа адресована учащимся 7 класса. Рассчитана на 34 часа (1 час в неделю), длительность 1 год.

Выбор данной программы – один из возможных вариантов подготовки, обучающихся к изучению базового курса школьной информатики. Данный курс является наиболее благоприятным этапом для формирования инструментальных (операциональных) личностных ресурсов, благодаря чему он может стать ключевым плацдармом всего школьного образования для формирования метапредметных образовательных результатов – освоенных обучающимися на базе одного, нескольких или всех учебных предметов способов деятельности, применимых как в рамках образовательного процесса, так и в реальных жизненных ситуациях.

Современный период общественного развития характеризуется новыми требованиями к общеобразовательной школе, предполагающими ориентацию образования не только на усвоение обучающимся определенной суммы знаний, но и на развитие его личности, его познавательных и созидательных способностей. В условиях информатизации и массовой коммуникации современного общества особую значимость приобретает подготовка подрастающего поколения в области информатики и ИКТ.

Цели:

- формирование у учащихся умения владеть компьютером, использовать его для оформления результатов своей деятельности и решения практических задач;
- подготовка учащихся к активной полноценной жизни и работе в условиях технологически развитого общества;
- раскрытие основных возможностей, приемов и методов обработки информации разной структуры с помощью офисных программ.

Задачи:

- формирование знаний о значении информатики и вычислительной техники в развитии общества и в изменении характера труда человека;
- формирование умений моделирования и применения компьютера в разных предметных областях;
- формирование умений и навыков самостоятельного использования компьютера в качестве средства для решения практических задач;
- формирование умений и навыков работы над проектами по разным школьным дисциплинам.

Программа разработана с учётом особенностей второй ступени общего образования, а также возрастных и психологических особенностей учащихся. Изучение информационных технологий является неотъемлемой частью современного общего образования и направлено на формирование у подрастающего поколения нового

целостного миропонимания и информационного мировоззрения, понимания компьютера как современного средства обработки информации.

Общая характеристика учебного курса

В настоящее время в связи с переходом на новые стандарты второго поколения происходит совершенствование внеурочной деятельности. Настоящая программа создает условия для социального, культурного и профессионального самоопределения, творческой самореализации личности ребёнка. Содержание программы направлено на воспитание интереса познания нового, развитию наблюдательности, умения анализировать, догадываться, рассуждать, доказывать, умения решать учебную задачу творчески.

Программа внеурочной деятельности «Занимательная информатика» предназначена для обучающихся 7 класса. Именно принадлежность к внеурочной деятельности определяет режим проведения, а именно все занятия по внеурочной деятельности проводятся после всех уроков основного расписания, продолжительность соответствует рекомендациям СанПиН, т. е. 40 минут. Занятия проводятся в кабинете информатики.

Данная программа предполагает использование форм и методов обучения, адекватных возрастным возможностям школьника: игры, беседы, соревнования, творческий практикум, презентации проектов. Сформулированные цели и задачи реализуются через достижение образовательных результатов.

Планируемые результаты.

Сформулированная цель реализуется через достижение образовательных результатов. Эти результаты структурированы по ключевым задачам дополнительного общего образования, которые отражают индивидуальные, общественные и государственные потребности, и включают в себя личностные, предметные, метапредметные результаты.

Личностные результаты:

- формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию;
- формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики;
- развитие осознанного и ответственного отношения к собственным поступкам при работе с информацией;
- формирование коммуникативной компетентности в процессе образовательной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности.

Предметные результаты:

- умение использовать термины «информация», «сообщение», «данные», «кодирование», «алгоритм», «программа»;
- понимание различий между употреблением этих терминов в быденной речи и в информатике;
- умение кодировать и декодировать тексты при известной кодовой таблице;
- овладение простейшими способами представления и анализа статистических данных;
- формирование представлений о статистических закономерностях в реальном мире и о различных способах их изучения, о простейших вероятностных моделях;
- развитие умений извлекать информацию, представленную в таблицах, на диаграммах, графиках, описывать и анализировать массивы числовых данных с

помощью подходящих статистических характеристик, использовать понимание вероятностных свойств окружающих явлений при принятии решений;

- 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;

- умение составлять неветвящиеся (линейные) алгоритмы управления исполнителями и записывать их на выбранном алгоритмическом языке (языке программирования);

- умение использовать логические значения, операции и выражения с ними; решать логические задачи при помощи таблиц;

- умение формально выполнять алгоритмы, описанные с использованием конструкций ветвления (условные операторы) и повторения (циклы), вспомогательных алгоритмов, простых и табличных величин;

- формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права.

Метапредметные результаты:

- умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;

- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;

- умение 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;

- умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;

- смысловое чтение;

- умение осознанно использовать речевые средства в соответствии с задачей коммуникации;

- владение устной и письменной речью;

- формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий (далее ИКТ-компетенции)

Реализация программы предусматривает применение электронного обучения и дистанционных образовательных технологий. Реализация программы предусматривает использование оборудования центра «Точка роста».

Содержание учебного предмета

Введение – 1 час

Правила техники безопасности при работе с компьютером и в кабинете информатики.

Виды информации и действия с ней - 4 часа

Понятие информации, виды информации. Получение, хранение, передача и обработка информации. Компьютерное кодирование информации. Оформление листовок.

Знакомство с компьютером - 4 часа. Знакомство с компьютером. Роль компьютера в жизни человека. Диагностика ИК компетентности учащихся. Основные устройства компьютера, их взаимодействие Сбор компьютера. Функции и управление компьютерной мышью. Клавиши клавиатуры, значение клавиатуры и ее функции. Элементы операционной системы

Учимся рисовать Графический редактор Paint - 3 часа

Учимся рисовать. Графический редактор Paint. Панель опций, панель инструментов, палитра, область выделения. Разработка и редактирование изображения. Практика по созданию рисунков. Копирование, печать рисунков.

Проведение игры «Сказочное существо».

Создаем текст Знакомство с текстовым редактором - 3 часа

Создаем текст. Программа WORD, окно программы, элементы окна, программы, документа. Ввод текста, непечатаемые знаки, отмена, возврат и повтор действий, параметры шрифта, цвет текста, применение эффектов, текст- объявление. Создание текста поздравительной открытки. Выделение, копирование, перемещение, удаление текста, редактирование текста. Автофигуры, вставка и редактирование рисунков, надписи WordArt. Проведение игры «Путешествие в страну Зазеркалье»

Множества – 5 часов

Множество. Понятие множество. Элементы множества. Сравнение множеств. Отображение множеств. Графы. Что такое графы. Игра «Выращивание дерева». Вложенные множества. Пересечение и объединение множеств Подбор материала. Поиск нужной информации.

Табличный способ решения логических задач - 4 часа

Интернет и его возможности - 3 часа

Интернет и его возможности Информация в жизни человека, интернет, его роль в жизни человека. Программы поиска информации, панели инструментов, открытие окна, завершение работы в программе. Копирование текста, рисунка, сохранение и редактирование информации. Защита компьютера. Вирусы и антивирусы.

Создаем презентацию Знакомство с программой PowerPoint - 4 часа

Создаем презентацию. Программа PowerPoint, слайд, мультимедийная презентация. Панель инструментов, сохранение документа, завершение работы. Настройка анимации, вставка фигур. Создание презентации, добавление текста, оформление слайда, изменение дизайна. Создание и демонстрация собственной презентации на заданную тему.

Алгоритмика – 5 часов

Понятие алгоритма. Виды алгоритмов. Исполнитель алгоритмов. Написание алгоритма. Игра «Кто исполнитель?». Компьютерные игры Основные жанры компьютерных игр. Классификация компьютерных игр по количеству игроков. Работа с развивающими компьютерными играм.

**Тематическое планирование.
Содержание курса.**

№ урока	Тема	Содержание
Введение		
1	Компьютер и безопасность	Правила техники безопасности при работе с компьютером и в кабинете информатики.
Виды информации и действия с ней. (4 ч)		
2	Человек и информация. Получение и передача информации	Понятие информации, виды информации.
3	Поиск и обработка информации.	Получение, хранение, передача и обработка информации.
4	Кодирование информации.	Компьютерное кодирование информации.
5	Урок цифры «Искусственный интеллект: промпт-инжиниринг»	Оформление листовок
Знакомство с компьютером (4 ч)		
6	Роль компьютера в жизни человека. Основные устройства компьютера.	Знакомство с компьютером. Роль компьютера в жизни человека. Диагностика ИК-компетентности учащихся. Основные устройства компьютера, их взаимодействие
7	Урок цифры «Магазин приложений»	
8	Управляем мышью. Наш помощник клавиатура.	Функции и управление компьютерной мышью. Клавиши клавиатуры, значение клавиатуры и ее функции.
9	Знакомимся с операционной системой.	Элементы операционной системы
Учимся рисовать Графический редактор Paint (3 ч)		
10	Назначение, возможности, местоположение. Панель опций, панель инструментов. Графический редактор Paint. Разработка и редактирование изображения	Учимся рисовать. Графический редактор Paint. Панель опций, панель инструментов, палитра, область выделения. Разработка и редактирование изображения.
11	Графический редактор Paint. Копирование, печать рисунков	Практика по созданию рисунков. Копирование, печать рисунков.
12	Урок цифры «Яндекс.Технология для скорости, комфорта и безопасности транспорта»	
Создаем текст Знакомство с программой WORD (3 ч)		
13	Набор и редактирование текста. Оформление текста объявления, текста поздравительной открытки. Работа с фрагментами текста.	Создаем текст. Программа WORD, окно программы, элементы окна, программы, документа. Ввод текста, непечатаемые знаки, отмена, возврат и повтор действий, параметры шрифта, цвет текста, применение эффектов, текст-объявление.
14	Вставка и редактирование рисунков Надписи WordArt.	Создание текста поздравительной открытки. Выделение, копирование, перемещение, удаление текста, редактирование текста. Автофигуры, вставка и редактирование рисунков, надписи WordArt.

15	Урок цифры «Кибербезопасность и искусственный интеллект»	
Табличный способ решения логических задач (4 часа)		
16	Объект и класс объектов.	Отношение между объектами. Понятие взаимнооднозначного соответствия. Таблицы типа «объекты–объекты–один» (ООО)
17	Логические задачи, требующие составления одной таблицы типа ООО	
18	Логические задачи, требующие составления двух таблиц типа ООО	
19	Оформление решений в текстовом редакторе	
20	Урок цифры «Секреты операционных систем»	
Интернет и его возможности (3 ч)		
21	Интернет и его роль в жизни человека. Поиск информации через интернет	Интернет и его возможности. Информация в жизни человека, интернет, его роль в жизни человека. Программы поиска информации, панели инструментов, открытие окна, завершение работы в программе.
22	Работа с информацией, полученной через интернет	Копирование текста, рисунка, сохранение и редактирование информации
23	Как защитить компьютер.	Защита компьютера. Вирусы и антивирусы.
Создаем презентацию (4 ч)		
24	Создание и дизайн слайда.	Создаем презентацию. Программа PowerPoint, слайд, мультимедийная презентация. Панель инструментов, сохранение документа, завершение работы.
25	Вставка фигур, рисунков, настройка анимации.	Настройка анимации, вставка фигур
26	Создание презентации на заданную тему.	Создание презентации, добавление текста, оформление слайда, изменение дизайна.
27	Демонстрация презентаций	Создание и демонстрация собственной презентации на заданную тему.
Алгоритмика (5 ч)		
28	Что такое алгоритм? Виды алгоритмов.	Понятие алгоритма. Виды алгоритмов.
29	Исполнитель алгоритма. Игра «Кто исполнитель?»	Исполнитель алгоритмов. Написание алгоритма. Игра «Кто исполнитель?».
30	Компьютерные игры. Основные жанры и классификация компьютерных игр	Компьютерные игры. Основные жанры компьютерных игр.
31	Развивающие компьютерные игры. Классификация компьютерных игр по количеству игроков.	Классификация компьютерных игр по количеству игроков.
32	Урок цифры «Технологии современного программирования»	
33-34	Итоговое занятие	

№ урока	Тема урока	Дата проведения	
		План	Факт
1	Компьютер и безопасность		
2	Человек и информация. Получение и передача информации		
3	Поиск и обработка информации.		
4	Кодирование информации.		
5	Урок цифры «Искусственный интеллект: промпт-инжиниринг»		
6	Роль компьютера в жизни человека. Основные устройства компьютера.		
7	Урок цифры «Магазин приложений»		
8	Управляем мышью. Наш помощник клавиатура.		
9	Знакомимся с операционной системой.		
10	Графический редактор Paint. Разработка и редактирование изображения		
11	Графический редактор Paint. Копирование, печать рисунков		
12	Урок цифры «Яндекс.Технология для скорости, комфорта и безопасности транспорта»		
13	Набор и редактирование текста в текстовом редакторе.		
14	Вставка и редактирование рисунков Надписи WordArt.		
15	Урок цифры «Кибербезопасность и искусственный интеллект»		
16	Объект и класс объектов.		
17	Логические задачи, требующие составления одной таблицы типа ООО		
18	Логические задачи, требующие составления двух таблиц типа ООО		
19	Оформление решений в текстовом редакторе		
20	Урок цифры «Секреты операционных систем»		
21	Интернет и его роль в жизни человека. Поиск информации через интернет		
22	Работа с информацией, полученной через интернет		
23	Как защитить компьютер.		
24	Создание и дизайн слайда.		
25	Вставка фигур, рисунков, настройка анимации.		
26	Создание презентации на заданную тему.		
27	Демонстрация презентаций		
28	Что такое алгоритм? Виды алгоритмов.		
29	Исполнитель алгоритма. Игра «Кто исполнитель?»		
30	Компьютерные игры. Основные жанры и классификация компьютерных игр		
31	Развивающие компьютерные игры. Классификация компьютерных игр по количеству игроков.		
32	Урок цифры «Технологии современного программирования»		
33	Итоговое занятие		
34	Итоговое занятие		

5. ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Список используемой литературы

1. Босова Л.Л., Босова А.Ю., Коломенская Ю.Г. Занимательные задачи по информатике. - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2016.
2. Дрозина В. В. , Дильман В. Л. Механизм творчества решения нестандартных задач— Москва.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2008
3. Информатика. 7 класс: Методическое пособие/ Л.Л. Босова, А.Ю. Босова. - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2018.
4. Программы внеурочной деятельности для основной школы. 7 классы. Цветкова М.С., Богомолова О.Б., БИНОМ. Лаборатория знаний, 2018