
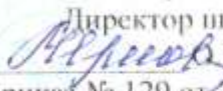


Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Пестяковская средняя школа»

Рассмотрено на ШМО
Протокол от
30.08.2021г.

Согласовано
Заместитель директора по ВР
 Т.А. Зюма

Утверждаю
Директор школы
 Н. Чернова
Приказ № 129 от 31.08.2021г.

**Рабочая программа
внеурочной деятельности ФГОС ООО**

«Инфоумка»

8 класс

Руководитель - **Баринова Елена Павловна,**
учитель информатики

Срок реализации 1 год

2021-2022 учебный год

п. Пестяки

1. Пояснительная записка

Изучение информационных технологий в начальной школе 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.

Данная программа внеурочной деятельности «Инфоумка» дает возможность учащимся приступить к изучению новых информационных технологий с пользой для себя на соответствующем им уровне развития, научиться применять компьютер как средство получения новых знаний.

Актуальность программы «Инфоумка» заключается в том, что интерес к изучению новых технологий у подрастающего поколения. Поэтому сегодня, выполняя социальный заказ общества, школа должна решать новую проблему - подготовить подрастающее поколение к жизни, творческой и будущей профессиональной деятельности в высокоразвитом информационном обществе.

Педагогическая целесообразность программы объясняется тем, что предлагаемые вопросы связаны с простейшими навыками работы на компьютере, которые можно без особых проблем приобрести в данном возрасте.

Освоение материала в основном происходит в процессе практической деятельности. Педагогическая целесообразность данной образовательной программы внеурочной деятельности обусловлена важностью создания условий для формирования у школьников навыков пространственного мышления, которые необходимы для успешного интеллектуального развития ребенка. Предлагаемая система практических заданий и занимательных упражнений позволит формировать, развивать, корректировать у школьников пространственные и зрительные представления, наличие которых является показателем школьной зрелости, а также поможет детям легко и радостно включиться в процесс обучения. Девизом данной программы стали такие слова: «Играю – Думаю – Учусь действовать самостоятельно».

Выполнение заданий в рамках программы – процесс творческий, осуществляемый через совместную деятельность педагога и детей, детей друг с другом. Для педагога, родителей и ребёнка это должно стать смыслом и образом жизни, который научит детей через развивающие практические занятия преодолевать трудности, принимать самостоятельные решения, находить более продуктивный и действенный способ достижения возникающей в ходе занятий учебной цели.

Данная программа обеспечивает развитие универсальных учебных действий:

- обеспечивает ценностно-смысловую ориентацию обучающихся и ориентацию в социальных ролях и межличностных отношениях,
- обеспечивает организацию учащимся своей учебной деятельности, включают действия постановки и решения проблем,
- обеспечивает умение слушать и вступать в диалог, участвовать в коллективном обсуждении проблем, интегрироваться в группу сверстников и строить продуктивное взаимодействие и сотрудничество со сверстниками и взрослыми.

Цель программы – формирование интереса к предмету «Информатика», создание условий для всестороннего развития и воспитания личности младшего школьника в соответствии с требованиями ФГОС начального общего образования.

Задачи программы:

- Расширить кругозор и познавательные интересы у обучающихся, формировать умения применять на практике знания, полученные во время занятий;
- Формировать навыки работы с текстом, создание графических изображений, оперирование информационными моделями: однозначными описаниями предметов, действий и рассуждений на практике;
- Связать обучение с жизнью, сформировать практические навыки работы с компьютером;
- Развивать универсальные учебные действия, такие как: умения обучающихся осуществлять целеполагание, планирование, прогнозирование, контроль, коррекцию, оценку, саморегуляцию.

Отличительной особенностью данной программы от уже существующих образовательных программ является то, что курс состоит из 4 параллельно развивающихся содержательно-методических линий:

I. Организационно-рефлексивная: формирование умения учиться в своей полноте (личностное самоопределение в учебном действии, умение выполнять пробное учебное действие, фиксировать затруднение в учебном действии, выявлять его причину, ставить цель, составлять план действий, осуществлять выбор способов и средств достижения цели, реализовывать проект, организовывать свою деятельность по усвоению знаний, проводить самоконтроль и самооценку собственных учебных действий, коррекцию ошибок и т.д.).

II. Коммуникативная: формирование норм поведения в классе, норм общения, норм коммуникативного взаимодействия, волевой саморегуляции и т.д.

III. Познавательная: знакомство с методами познания, методами поиска информации, методами работы с текстами, рисунками, организация саморазвития познавательных процессов, организация своего рабочего места и т.д.

IV. Ценностная: формирование нравственно-этических норм, ценностных ориентиров, норм самовоспитания, здоровьесбережения и т.д.

2. Общая характеристика программы

Развитие познавательных процессов необходимо в любом возрасте. Возможность ученика «переносить» учебное умение, сформированное на конкретном материале какого-либо предмета на более широкую область, может быть использована при изучении других предметов. Развитие ученика происходит только в процессе деятельности, причем, чем активнее деятельность, тем быстрее развитие. Поэтому обучение должно строиться с позиций деятельностного подхода.

Принципы:

- доступность, познавательность и наглядность
- учёт возрастных особенностей
- сочетание теоретических и практических форм деятельности
- усиление прикладной направленности обучения
- психологическая комфортность

Формы и объем занятий: занятия по данной программе состоят из теоретической и практической части, причём больше времени занимает практическая часть. Форму занятий можно определить и как самостоятельную деятельность, и как творческую (беседа, практическое выполнение упражнений, использование логических задач, загадок, работа в группах, игры и т.д.).

Примерная структура занятия соответствует валеологии:

- ✓ Организационный момент (1мин.).
- ✓ Разминка. Короткие логические, математические задачи и задачи на развитие внимания, работа с клавиатурным тренажером (3—4 мин).
- ✓ Объяснение нового материала (8—10 мин).
- ✓ Физкультминутка (1 мин)
- ✓ Работа за компьютером (15-25 мин).
- ✓ Релаксация (1 мин)
- ✓ Подведение итогов (1мин.).

3. Описание места программы в базисном учебном плане

Учебный план образовательного учреждения предусматривает 1 час в неделю для занятий внеурочной деятельностью по социальному направлению.

Программа организации внеурочной деятельности школьников предназначена для работы с детьми и является механизмом интеграции, обеспечения полноты и цельности содержания программ по предметам, расширяя и обогащая его. Данная деятельность предусматривает участие в ней всех обучающихся класса.

Возраст: программа рассчитана на детей 8 класса.

Сроки реализации: программа рассчитана на 1 год (34 часа в год).

Режим занятий: занятия рассчитаны на **1 час в неделю** (во второй половине дня).

4. Описание ценностных ориентиров содержания программы по внеурочной деятельности

Федеральный компонент государственного стандарта начального общего образования направлен на реализацию качественно новой личностно-ориентированной развивающей модели массовой начальной школы и призван обеспечить достижение основных целей:

1. Развитие личности школьника, его творческих способностей, интереса к учению; формирование желания и умения учиться;
2. Воспитание нравственных и эстетических чувств, эмоционально-ценностного позитивного отношения к себе и окружающему миру;
3. Освоение системы знаний, умений и навыков, опыта осуществления разнообразных видов деятельности;
4. Сохранение и поддержка индивидуальности ребенка.

5. Планируемые результаты усвоения программы

В результате обучения формируются **универсальные учебные действия:**

Личностные:

- ориентация на понимание причин успеха в деятельности, в том числе на самоанализ и самоконтроль результата, на анализ соответствия результатов требованиям конкретной задачи, на понимание оценок учителей, товарищей, родителей и других людей;
- способность к оценке своей деятельности;
- основы гражданской идентичности, своей этической принадлежности в форме осознания «Я» как члена семьи, представителя народа, гражданина России,
- чувства сопричастности и гордости за свою Родину, народ и историю, осознание ответственности человека за общее благополучие;
- ориентация в нравственном содержании и смысле, как собственных поступков, так и поступков окружающих людей;

- знание основных моральных норм и ориентация на их выполнение;
- развитие этических чувств;
- чувство прекрасного и эстетические чувства;

Регулятивные:

- принимать и сохранять задачу;
- планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации, в том числе и во внутреннем плане;
- осуществлять итоговый и пошаговый контроль по результату;
- оценивать правильность выполнения действия на уровне адекватной ретроспективной оценки соответствия результатов требованиям данной задачи;
- адекватно воспринимать предложения и оценку учителей, товарищей, родителей и других людей;

Познавательные:

- строить сообщения в устной и письменной форме;
- основам смыслового восприятия художественных текстов;
- осуществлять анализ объектов с выделением существенных и несущественных признаков;
- осуществлять синтез как составление целого из частей;

Коммуникативные:

- адекватно использовать коммуникативные, прежде всего речевые, средства для решения различных коммуникативных задач;
- учитывать разные мнения и стремиться к координации различных позиций в сотрудничестве;
- формулировать собственное мнение и позицию;
- договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов;

Предметные:

- использовать безопасные для органов зрения, нервной системы, опорно-двигательного аппарата эргономичные приёмы работы с компьютером и другими средствами ИКТ;
- организовывать систему папок для хранения собственной информации в компьютере;
- вводить информацию в компьютер с использованием различных технических средств, сохранять полученную информацию;
- пользоваться основными функциями стандартного графического редактора и программы презентаций;
- готовить и проводить презентацию.

Содержание курса внеурочной деятельности

8 класс

№	Наименование тем	Количество часов	Характеристика деятельности обучающихся
1	Информационное моделирование	5	<p>Аналитическая: понятие информационной модели, простейший пример модели - модель исполнителя, алгоритм - виды алгоритмов, способы записи алгоритмов (понятие блок-схемы алгоритма), понятие оптимизации алгоритмов, программа, ошибки, типы ошибок. Выбор необходимой алгоритмической конструкции для решения поставленной задачи.</p> <p>Практическая: использование различных устройств для ввода, вывода и хранения информации, создание описания и проверка алгоритма</p>
2	Основные приемы программирования и создания проекта в среде КУМИР	22	<p>Аналитическая: сопоставление алгоритмических конструкций в виде блок-схем записью в среде КУМИР</p> <p>Практическая: создание и отладка программного алгоритма на языке КУМИР.</p>
3	Создание личного проекта	5	<p>Аналитическая: Обоснование выбора темы проекта.</p> <p>Практическая: Реализация и защита проекта.</p>
4	Резерв	2	
5	Итого	34	

Календарно – тематическое планирование

№	Информационное моделирование(5часов)			
	Темазанятия	Основные виды учебной деятельности	Кол.часов	Даты проведения
1	Правила техники безопасности. Понятие модели	Соблюдать требования безопасности и гигиены в работе со средствами ИКТ. Выполнять требования к организации компьютерного рабочего места, Приводить примеры материальных и информационных моделей	1	
2	Понятие информационной модели. Виды информационных моделей.	Приводить примеры информационных моделей. Составлять таблицы, схемы, отражающие свойства объектов, структур, процессов.	1	
3	Блок-схема как информационная модель. Программы.	Записывать алгоритм различными способами Чертить простые блок-схемы	1	
4	Программа как компьютерная информационная модель.	Составлять программы в среде Скретч. Создавать, сохранять и открывать проекты. Создавать анимации для различных спрайтов	1	
5	Этапы создания компьютерных моделей..	Составлять план решения задачи, выделяя постановку, алгоритмизацию, кодирование, тестирование, отладку программы.	1	
Основные приемы программирования и создания проектов в среде КУМИР (22 часа)				
6	Компьютерные исполнители алгоритмов. Знакомство с системой КуМир. Знакомство с исполнителем Черепаха	Знакомиться со средой КУМИР, сохранять, открывать проекты. Осваивать среду исполнителя Черепаха . Знакомиться с СКИ, управлять движением исполнителя с помощью пульта.	1	
7	Компьютерные исполнители алгоритмов. Знакомство с системой КуМир. Знакомство с исполнителем Черепаха	Знакомиться со средой КУМИР, сохранять, открывать проекты. Осваивать среду исполнителя Черепаха . Знакомиться с СКИ, управлять движением исполнителя с помощью пульта.	1	
8	Программирование движения исполнителя Черепаха	Составлять маршрут движения и записывать его на языке исполнителя. Использовать переменные при составлении программ.	1	
9	Знакомство с исполнителем Робот . СКИ.	Осваивать среду исполнителя Робот . Знакомиться с СКИ, управлять движением исполнителя с помощью пульта. Составлять и анализировать программы для перемещения исполнителя.	1	
10	Знакомство с исполнителем	Осваивать среду исполнителя Робот . Знакомиться с СКИ, управлять движением исполнителя с	1	

	Робот. СКИ.	помощью пульта. Составлять и анализировать программы для перемещения исполнителя.		
11	Основные базовые алгоритмические конструкции (ветвление) и их реализация в среде исполнителя Робот.	Анализировать исходные условия. Выбирать действия в зависимости от заданных условий. Составлять разветвляющиеся алгоритмы с целью обхода препятствий.	1	
12	Основные базовые алгоритмические конструкции (ветвление) и их реализация в среде исполнителя Робот.	Анализировать исходные условия. Выбирать действия в зависимости от заданных условий. Составлять разветвляющиеся алгоритмы с целью обхода препятствий.	1	
13	Основные базовые алгоритмические конструкции (цикл со счетчиком) и их реализация в среде исполнителя Робот	Записывать циклические алгоритмы в виде блок-схемы и на языке исполнителя. Составлять программы, используя циклические конструкции для оптимизации структуры программы.	1	
14	Основные базовые алгоритмические конструкции (цикл со счетчиком) и их реализация в среде исполнителя Робот	Записывать циклические алгоритмы в виде блок-схемы и на языке исполнителя. Составлять программы, используя циклические конструкции для оптимизации структуры программы.	1	
15	Основные базовые алгоритмические конструкции (цикл с условием) и их реализация в среде исполнителя Робот	Записывать циклические алгоритмы в виде блок-схемы и на языке исполнителя. Составлять программы, выбирая нужную циклическую конструкцию для оптимизации структуры программы.	1	
16	Основные базовые алгоритмические конструкции (цикл с условием) и их реализация в среде исполнителя Робот	Записывать циклические алгоритмы в виде блок-схемы и на языке исполнителя. Составлять программы, выбирая нужную циклическую конструкцию для оптимизации структуры программы.	1	
17	Среда исполнителя Чертежник. СКИ. Ветвления.	Знакомиться с СКИ исполнителя. Различать команды <i>переместиться в точку</i> и <i>сместиться на вектор</i> . Выбирать действия в зависимости от заданных условий. Использовать переменные при изменении цветной линии и координат. Записывать алгоритм на языке КУМИР .	1	
18	Среда исполнителя Чертежник. СКИ. Ветвления.	Знакомиться с СКИ исполнителя. Различать команды <i>переместиться в точку</i> и <i>сместиться на вектор</i> . Выбирать действия в зависимости от заданных условий. Использовать переменные при изменении цветной линии и координат. Записывать алгоритм на языке КУМИР .	1	
19	Основные базовые алгоритмические конструкции (цикл со	Приводить примеры циклических алгоритмов. Использовать повторение фрагментов при создании орнамента. Использовать переменные	1	

	счетчиком) и их реализация в среде исполнителя Чертежник .	при изменении параметров цикла.		
20	Основные базовые алгоритмические конструкции (цикл со счетчиком) и их реализация в среде исполнителя Чертежник .	Приводить примеры циклических алгоритмов. Использовать повторение фрагментов при создании орнамента. Использовать переменные при изменении параметров цикла.	1	
21	Основные базовые алгоритмические конструкции (цикл с условием) и их реализация в среде исполнителя Чертежник .	Различать понятия постоянной и переменной величины. Записывать циклические алгоритмы в виде блок-схемы и на языке исполнителя. Составлять программы, выбирая нужную циклическую конструкцию для оптимизации структуры программы.	1	
22	Основные базовые алгоритмические конструкции (цикл с условием) и их реализация в среде исполнителя Чертежник .	Различать понятия постоянной и переменной величины. Записывать циклические алгоритмы в виде блок-схемы и на языке исполнителя. Составлять программы, выбирая нужную циклическую конструкцию для оптимизации структуры программы.	1	
23	Сложные алгоритмические конструкции (вложенные циклы и ветвления) и их реализация в среде исполнителей Робот и Чертежник	Записывать сложные алгоритмы в виде блок-схемы и на языке исполнителя. Составлять программы, выбирая нужную циклическую и разветвляющуюся конструкцию для оптимизации структуры программы.	1	
24	Сложные алгоритмические конструкции (вложенные циклы и ветвления) и их реализация в среде исполнителей Робот и Чертежник	Записывать сложные алгоритмы в виде блок-схемы и на языке исполнителя. Составлять программы, выбирая нужную циклическую и разветвляющуюся конструкцию для оптимизации структуры программы.	1	
25	Функция случайных чисел. Математические операции и функции в среде КУМИР .	Приводить примеры случайных событий. Работать с функциями случайных чисел в языке КУМИР . Правила записи математических выражений. Проект «Игра Угадай число»	1	
26	Функция случайных чисел. Математические операции и функции в среде КУМИР .	Приводить примеры случайных событий. Работать с функциями случайных чисел в языке КУМИР . Правила записи математических выражений. Проект «Игра Угадай число»	1	
27	Основные этапы разработки проекта.	Составлять план работы над проектом. Постановка задачи. Выбор темы. Подготовка элемента	1	

		овдизайна.		
Создание личного проекта (5 часов)				
28	Работа проектом.	Разработка и создание компьютерной игры с использованием заранее подготовленных материалов.	1	
29	Работа проектом.	Разработка и создание компьютерной игры с использованием заранее подготовленных материалов.	1	
30	Тестирование и отладка проекта.	Групповая проверка созданной игры Устранение ошибок.	1	
31	Тестирование и отладка проекта.	Групповая проверка созданной игры Устранение ошибок.	1	
32	Защита проекта	Представлять свою работу, демонстрировать перед классом.	1	
33	Защита проекта	Представлять свою работу, демонстрировать перед классом.	1	
34	Защита проекта	Представлять свою работу, демонстрировать перед классом.	1	

8. Описание материально-технического обеспечения образовательного процесса

Компьютерную поддержку рекомендуется осуществлять на протяжении всего обучения в соответствии с планированием курса с помощью электронных средств учебного назначения, таких как:

- клавиатурные тренажеры;
- компьютерные раскраски и геометрические конструкторы;
- компьютерные мозаики;
- графический редактор Paint;
- текстовый процессор MS Word.

Для работы в компьютерном классе на занятиях используется следующее оборудование:

- персональный компьютер;
- клавиатура, мышь;
- наушники;
- магнитная доска.

Список литературы:

1. Практические задания по курсу «Пользователь персонального компьютера». Методическое пособие./Разработано: В.П. Жуланова, Е.О. Казадаева, О.Л. Колпаков, В.Н. Борздун, М.А. Анисова, О.Н. Тырина, Н.Н. Тырина-Кемерово: КРИПКиПРО.- 2011.

Электронные пособия:

1. Мир информатики (6-9 лет), «Кирилл и Мефодий», 2003
2. Мир информатики (8-11 лет), «Кирилл и Мефодий», 2003
3. Пан Забывалкин собирает компьютер (4-8 лет), «Руссобит Пабблишинг», 2004
4. Готовимся к школе со смешариками. «Полимер Медиа», 2013