



МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение  
«Сарульская средняя общеобразовательная школа»

РАСМОТРЕНО  
на заседании ШМО  
 Э.Н.Максаева  
Протокол № 2  
«26» 08 2024 г.

СОГЛАСОВАНО  
Зам. директора по УВР  
 Б.С.Дорджиева  
Приказ № 1  
от «30» 08. 2024 г.

УТВЕРЖДЕНО  
Директор школы  
 Н.Б.Фартова  
Приказ № 1  
от «30» 08. 2024 г.



Рабочая программа  
кружка по информатике  
«Информатика в школе»  
для 7-9 класса  
на 2024 -2025 учебный год.

Учитель: Максаева Э.Н..

2024-2025 уч.г.

## Пояснительная записка

Рабочая программа кружка «Занимательная информатика» разработана в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта общего образования.

Рабочая программа кружка «Занимательная информатика» входит во внеурочную деятельность по *общеинтеллектуальному направлению* развития личности.

Актуальность настоящей дополнительной образовательной программы заключается в том, что интерес к изучению новых технологий у подрастающего поколения и у родительской общественности появляется в настоящее время уже в дошкольном и раннем школьном возрасте. Поэтому сегодня, выполняя социальный заказ общества, система дополнительного образования должна решать новую проблему - подготовить подрастающее поколение к жизни, творческой и будущей профессиональной деятельности в высокоразвитом информационном обществе.

Программа предусматривает включение задач и заданий, трудность которых определяется не столько содержанием, сколько новизной и необычностью ситуации. Это способствует появлению личностной компетенции, формированию умения работать в условиях поиска, развитию сообразительности, любознательности. Создание на занятиях ситуаций активного поиска, предоставление возможности сделать собственное «открытие», знакомство с оригинальными путями рассуждений, позволят обучающимся реализовать свои возможности, приобрести уверенность в своих силах.

**Цель данной программы** - формирования элементов компьютерной грамотности, коммуникативных умений школьников с применением групповых форм организации занятий и использованием современных средств обучения.

### **Основные задачи программы:**

- помощь детям в изучении использования компьютера как инструмента для работы в дальнейшем в различных отраслях деятельности;
- помощь в преодолении боязни работы с техникой в т.ч. решение элементарных технических вопросов;
- изучение принципов работы наиболее распространенных операционных систем;
- помощь в изучении принципов работы с основными прикладными программами;

- творческий подход к работе за компьютером (более глубокое и полное изучение инструментов некоторых прикладных программ);
- развитие умственных и творческих способностей учащихся;
- адаптация ребенка к компьютерной среде;
- овладение основами компьютерной грамотности;
- использование на практике полученных знаний в виде рефератов, докладов, программ, решение поставленных задач.

В соответствии с общеобразовательной программой в основе программы курса информатики лежит системно-деятельностный подход, который заключается в вовлечении обучающегося в учебную деятельность, формировании компетентности учащегося в рамках курса. Он реализуется не только за счёт подбора содержания образования, но и за счёт определения наиболее оптимальных видов деятельности учащихся. Ориентация курса на системно-деятельностный подход позволяет учесть индивидуальные особенности учащихся, построить индивидуальные образовательные траектории для каждого обучающегося.

Содержание программы направлено на воспитание интереса к познанию нового, развитию наблюдательности, умения анализировать, рассуждать, доказывать, проявлять интуицию, творчески подходить к решению учебной задачи. Содержание может быть использовано для показа учащимся возможностей применения тех знаний и умений, которыми они овладевают на уроках.

Программа разработана с учётом особенностей второй ступени общего образования, а также возрастных и психологических особенностей школьника и рассчитана на возрастной аспект – 12-14 лет, представляет систему интеллектуально-развивающих занятий для учащихся 5 – 7 классов. Программа данного кружка реализована в рамках внеучебной деятельности в соответствии с образовательным планом МОУ Владимирской СШ.

Данная программа рассчитана на 34 часа.

**Программа кружка построена на специально отобранном материале и опирается на следующие принципы:**

- системность;
- гуманизация;
- междисциплинарная интеграция;
- дифференциация;
- дополнительная мотивация через игру;
- доступность, познавательность и наглядность;
- практико-ориентированная направленность;

- психологическая комфортность

### **Формы и методы работы:**

- Игровая деятельность (высшие виды игры – игра с правилами: принятие и выполнение готовых правил, составление и следование коллективно-выработанным правилам; ролевая игра).
- Совместно-распределенная учебная деятельность (включенность в учебные коммуникации, парную и групповую работу).
- Круглые столы, диспуты, поисковые и научные исследования, проекты.
- Творческая деятельность (конструирование, составление мини-проектов).

### **Планируемые результаты реализации программы кружка**

#### **«Занимательная информатика» ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

<b>У обучающегося будут сформированы</b>	<b>Обучающийся получит возможность для формирования</b>
<b>Внутренняя позиция школьника</b>	
внутренняя позиция школьника на уровне положительного отношения к школе, ориентации на содержательные моменты школьной действительности и принятия образца «хорошего ученика»	<i>внутренней позиции школьника на уровне положительного отношения к школе, понимания необходимости обучения, выраженного в преобладании учебно-познавательных мотивов и предпочтений социального способа оценки знаний</i>

#### **МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ**

##### **- Познавательные универсальные действия**

<b>Ученик научится</b>	<b>Ученик получит возможность научиться</b>
<b>Умение анализировать объекты с целью выделения признаков</b>	
анализировать объекты с выделением существенных и несущественных признаков	
<b>Умение выбрать основание для сравнения объектов</b>	
сравнивает по заданным критериям два три объекта, выделяя два-три	<i>осуществлять сравнение, самостоятельно выбирая основания и</i>

существенных признака	<i>критерии</i>
Умение выбрать основание для классификации объектов	
проводит классификацию по заданным критериям	<i>осуществлять классификацию самостоятельно выбирая критерии</i>
Умение доказать свою точку зрения	
строить рассуждения в форме связи простых суждений об объекте, свойствах, связях	<i>строить логические рассуждения, включающие установление причинно-следственных связей</i>
Умение определять последовательность событий	
устанавливать последовательность событий	<i>устанавливать последовательность событий, выявлять недостающие элементы</i>
Умение определять последовательность действий	
определять последовательность выполнения действий, составлять простейшую инструкцию из двух-трех шагов	<i>определять последовательность выполнения действий, составлять инструкцию (алгоритм) к выполненному действию</i>
Умение использовать знаково-символические средства	
использовать знаково-символические средства, в том числе модели и схемы для решения задач	<i>создавать и преобразовывать модели и схемы для решения задач</i>
Умение кодировать и декодировать информацию	
кодировать и декодировать предложенную информацию	<i>кодировать и декодировать свою информацию</i>
Умение понимать информацию, представленную в неявном виде	
понимать информацию, представленную в неявном виде (выделяет общий признак группы элементов, характеризует явление по его описанию).	<i>понимать информацию, представленную в неявном виде (выделяет общий признак группы элементов, характеризует явление по его описанию) и самостоятельно представлять информацию в неявном виде.</i>

- **Регулятивные универсальные действия**

<b>Ученик научится</b>	<b>Ученик получит возможность научиться</b>
------------------------	---

<b>Умение принимать и сохранять учебную цель и задачи</b>	
Принимать и сохранять учебные цели и задачи	<i>в сотрудничестве с учителем ставить новые учебные задачи</i>
<b>Умение контролировать свои действия</b>	
осуществлять контроль при наличии эталона	<i>Осуществлять контроль на уровне произвольного внимания</i>
<b>Умения планировать свои действия</b>	
планировать и выполнять свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации	<i>планировать и выполнять свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации в новом учебном материале</i>
<b>Умения оценивать свои действия</b>	
оценивать правильность выполнения действия на уровне ретроспективной оценки	<i>самостоятельно адекватно оценивать правильность выполнения действия и вносить необходимые коррективы в исполнение как по ходу его реализации, так и в конце действия</i>

- **Коммуникативные универсальные действия**

<b>Ученик научится</b>	<b>Ученик получит возможность научиться</b>
<b>Умение объяснить свой выбор</b>	
строить понятные для партнера высказывания при объяснении своего выбора	<i>строить понятные для партнера высказывания при объяснении своего выбора и отвечать на поставленные вопросы</i>
<b>Умение задавать вопросы</b>	
формулировать вопросы	<i>формулировать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества с партнером</i>

### ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Прогнозируемые результаты и способы их проверки:

По окончании обучения учащиеся должны демонстрировать сформированные умения и навыки работы с информацией и применять их в

практической деятельности и повседневной жизни. Ожидается, что в результате освоения общих навыков работы с информацией учащиеся будут уметь:

- представлять информацию в табличной форме, в виде схем;
- создавать свои источники информации – информационные проекты (сообщения, небольшие сочинения, графические работы);
- создавать и преобразовывать информацию, представленную в виде текста, таблиц, рисунков;
- владеть основами компьютерной грамотности;
- использовать на практике полученные знания в виде докладов, программ, решать поставленные задачи;
- готовить к защите и защищать небольшие проекты по заданной теме;
- придерживаться этических правил и норм, применяемых при работе с информацией, применять правила безопасного поведения при работе с компьютерами.

### **Формы и средства контроля, оценки и фиксации результатов**

**Форма подведения итогов** реализации дополнительной образовательной программы «Занимательная информатика» – игры, соревнования, конкурсы, марафон, защита проекта.

#### **Способы контроля:**

- устный опрос;
- комбинированный опрос;
- проверка самостоятельной работы;
- игры;
- защита проектов

Система оценивания – безотметочная. Используется только словесная оценка достижений учащихся.

**Форма подведения итогов** реализации дополнительной образовательной программы «Занимательная информатика» – игры, соревнования, конкурсы, марафон, защита проектов.

Результаты проектных работ помещаются в ученическое портфолио.

### **Материально-техническое обеспечение программы**

#### ***I. Технические средства обучения:***

- 1) ПК;
- 2) проектор;
- 3) сетевой принтер;
- 4) устройства вывода звуковой информации (колонки) для озвучивания всего класса;
- 5) интерактивная доска.

#### ***II. Программные средства:***

1) Операционная система Windows 7, 8, 10 (базовая);

**Учебно-тематический план (34 ч)**

Учебная тема	Количество часов
Основы компьютерной грамотности	3
Работа в текстовом редакторе MSWord	19
Работа с графическим редактором MS Paint.	30
Работа с табличным редактором Excel	46
Работа в программе MS PowerPoint	7
Всего	105

**УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН**

№	Темы занятий по разделам	Общее количество часов	Теория	Практика
	<b>Вводные занятия. Техника безопасности.</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	
<b>1</b>	<b>Компьютер</b>	<b>19</b>	<b>5</b>	<b>14</b>
1.1	Компьютер и его устройства	4	1	3
1.2	Клавиатура. Работа на клавиатуре.	3	1	2
1.3	Мышь. Работа с мышью.	2	1	1
1.4	Прогулка по столу.	1	0	1
1.5	Понятие об операционной системе.	2	1	1
1.6	Главное меню Windows.	2	1	1
1.7	Работа с объектами операционной системы.	5		5
<b>2.</b>	<b>Информационные технологии</b>	<b>30</b>	<b>3</b>	<b>27</b>
2.1	Графика	3	1	2
2.2	Раскрашивание компьютерных рисунков	2		2
2.3	Конструирование.	4		4
2.4	Гимнастика для рук..	1	0	1
2.5	Какие бывают программы	1	0	1
2.6	Графический редактор Paint.	2	1	1
2.7	Создание рисунков. Работа с цветом.	5		5
2.8	Работа с рисунками.	5		5
2.9	Обучающие игры.	7	1	6
<b>3</b>	<b>Информация.</b>	<b>49</b>	<b>15</b>	<b>34</b>
3.1	Информация вокруг нас.	1	1	
3.2	Виды информации.	1	1	
3.3	Как мы получаем информацию.	1	1	
3.4	Способы представления и передачи информации.	1	1	
3.5	Элементы логики. Суждение: истинное и ложное.	6	2	4
3.6	Элементы логики . сопоставление.	5	1	4
3.7	Множества	8	2	6
3.8	План и правила.	7	2	5
3.9	Алгоритм.	7	2	5
3.10	Исполнитель.	4	1	3
3.11	Примеры исполнителя.	8	1	7
	<b>Итоговые занятия</b>	<b>6</b>		<b>6</b>
	<b>Всего:</b>	<b>104</b>	<b>23</b>	<b>81</b>



