

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Министерство образования и науки Самарской области
Юго-Западное управление министерства образования и науки
Самарской области
ГБОУ ООШ с. Михайло-Овсянка

<p>РАССМОТРЕНО на заседании МО</p> <p>_____ Г.А.Иванова Протокол №1 от «30» августа 2023 г</p>	<p>СОГЛАСОВАНО ответственным по УВР</p> <p>_____ Т.Н.Шеховцова «30» августа 2023г</p>	<p>УТВЕРЖДЕНО Директор ГБОУ ООШ с. Михайло-Овсянка</p> <p>_____ Н.Н. Пересыпкина Приказ №54-од от «30» августа 2023 года</p>
--	---	--

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
внеурочной деятельности
«Компьютерная грамотность»
(срок реализации 9 класс)

с.Михайло - Овсянка 2023

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа внеурочной деятельности «Компьютерная грамотность» для 9 класса разработана на основе следующих документов:

- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ;

- Приказ Минобрнауки России от 17.12.2010 № 1897 «Об утверждении и введении в действие федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования» (в ред. приказа Минобрнауки России от 29.12.2014 № 1644);

- Информатика. Математика. Программы внеурочной деятельности для основной школы : 7–9 классы. / М. С. Цветкова, О. Б. Богомолова, Н. Н. Самылкина. – М. : БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013. – 200 с. : ил.

- Учебный план ГБОУ ООШ с. Михайло-Овсянка на 2023 – 2024 учебный год;

Срок реализации программы - 1 год.

На изучение внеурочной деятельности «Компьютерная грамотность» в 9 классе отведено 34 часа из расчета 1 час в неделю.

Данная рабочая программа разработана для организации внеурочной деятельности учащихся 9 класса. Курс построен таким образом, чтобы помочь учащимся заинтересоваться программированием вообще и найти ответы на вопросы, с которыми им приходится сталкиваться в повседневной жизни при работе с большим объемом информации.

Цель:

сформировать у учащихся базовые представления о языках программирования, алгоритме, исполнителе, способах записи алгоритма.

Задачи:

Обучающие:

- Обучение основным базовым алгоритмическим конструкциям.
- Обучение навыкам алгоритмизации задачи.
- Освоение основных этапов решения задачи.
- Обучение навыкам разработки, тестирования и отладки несложных программ.
- Обучение написанию проекта (структура, дизайн и разработка)

Развивающие:

- Развивать познавательный интерес школьников.
- Развивать творческое воображение, математическое и образное мышление учащихся.
- Развивать умение работать с компьютерными программами и дополнительными источниками информации.
- Развивать навыки планирования проекта, умение работать в группе.

Воспитывающие:

- Воспитывать интерес к занятиям информатикой.

- Воспитывать культуру общения между учащимися.
- Воспитывать культуру безопасного труда при работе за компьютером.
- Воспитывать культуру работы в глобальной сети.

Требования к результатам обучения

Личностные образовательные результаты

- широкие познавательные интересы, инициатива и любознательность, мотивы познания и творчества;
- готовность и способность учащихся к саморазвитию и реализации творческого потенциала в духовной и предметно-продуктивной деятельности за счет развития их образного, алгоритмического и логического мышления;
- готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ;
- интерес к информатике и ИКТ, стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;
- основы информационного мировоззрения – научного взгляда на область информационных процессов в живой природе, обществе, технике как одну из важнейших областей современной действительности;
- способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом и личными смыслами, понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества;
- готовность к самостоятельным поступкам и действиям, принятию ответственности за их результаты; готовность к осуществлению индивидуальной и коллективной информационной деятельности;
- способность к избирательному отношению к получаемой информации за счет умений ее анализа и критичного оценивания; ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;
- развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;
- способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

Метапредметные образовательные результаты

Основные метапредметные образовательные результаты, достигаемые в процессе пропедевтической подготовки школьников в области информатики и ИКТ:

уверенная ориентация учащихся в различных предметных областях за счет осознанного использования при изучении школьных дисциплин таких общепредметных понятий как «объект», «система», «модель», «алгоритм» и др.;

владение основными общеучебными умениями информационно-логического характера: анализ объектов и ситуаций; синтез как составление целого из частей и самостоятельное достраивание недостающих компонентов;

в; выбор оснований и критериев для сравнения, классификации объектов; обобщение и сравнение данных; подведение под понятие, выведение следствий; установление причинно-следственных связей; построение логических цепочек рассуждений и т.д.,

владение умениями организации собственной учебной деятельности, включающими: целеполагание как постановку учебной задачи на основе соотнесения того, что уже известно, и того, что требуется установить; планирование – определение последовательности промежуточных целей с учетом конечного результата, разбиение задачи на подзадачи, разработка последовательности и структуры действий, необходимых для достижения цели при помощи фиксированного набора средств; прогнозирование – предвосхищение результата; контроль – интерпретация полученного результата, его соотнесение с имеющимися данными с целью установления соответствия или несоответствия (обнаружения ошибки);

коррекция – внесение необходимых дополнений и корректив в план действий в случае обнаружения ошибки;

оценка – осознание учащимся того, насколько качественно им решена учебно-познавательная задача;

владение основными универсальными умениями информационного характера: постановка и формулирование проблемы; поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска; структурирование и визуализация информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий;

самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера;

широкий спектр умений и навыков использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации (работа с текстом, гипертекстом, звуком и графикой в среде соответствующих редакторов);

поиск, передача и размещение информации в компьютерных сетях), навыки создания личного информационного пространства;

владение базовыми навыками исследовательской деятельности, выполнения творческих проектов;

владение способами и методами освоения новых инструментальных средств;

владение основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми: умение правильно, четко и однозначно сформулировать мысль в понятной собеседнику форме;

умение осуществлять в коллективе совместную информационную деятельность, в частности при выполнении проекта; умение выступать перед аудиторией, представляя ей результаты своей работы с помощью средств ИКТ;

использование коммуникационных технологий в учебной деятельности и повседневной жизни.

*Предметные образовательные результаты
в сфере познавательной деятельности*

освоение основных понятий и методов информатики;
выделение основных информационных процессов в реальных ситуациях,
нахождение сходства и различия протекания информационных процессов в различных системах;

выбор языка представления информации в соответствии с поставленной целью,
определение внешней и внутренней формы представления информации,
отвечающей данной задаче диалоговой или автоматической обработки информации (таблицы, схемы, графы, диаграммы);

преобразование информации из одной формы представления в другую без потери её смысла и полноты;

решение задач из разных сфер человеческой деятельности с применением средств информационных технологий;

в сфере ценностно-ориентационной деятельности:

понимание роли информационных процессов как фундаментальной реальности окружающего мира и определяющего компонента современной информационной цивилизации;

оценка информации, в том числе получаемой из средств массовой информации, свидетельств очевидцев, интервью; умение отличать корректную аргументацию от некорректной;

следование нормам жизни и труда в условиях информационной цивилизации;

авторское право и интеллектуальная собственность; юридические аспекты и проблемы использования ИКТ в быту, учебном процессе, трудовой деятельности;

в сфере коммуникативной деятельности:

получение представления о возможностях получения и передачи информации с помощью электронных средств связи, о важнейших характеристиках каналов связи;

овладение навыками использования основных средств телекоммуникаций, формирования запроса на поиск информации в Интернете с помощью программ навигации (браузеров) и поисковых программ;

соблюдение норм этикета, российских и международных законов при передаче информации по телекоммуникационным каналам.

в сфере трудовой деятельности:

рациональное использование распространённых технических средств информационных технологий для решения общепользовательских задач и задач учебного процесса, усовершенствование навыков полученных в начальной школе;

выбор средств информационных технологий для решения поставленной задачи;

использование текстовых редакторов для создания и оформления текстовых документов (форматирование, сохранение, копирование фрагментов и пр.), усовершенствование навыков, полученных в начальной школе;

создание и редактирование рисунков, чертежей, усовершенствование навыков, полученных в начальной школе;

приобретение опыта создания и преобразования информации различного вида, в том числе с помощью компьютера.

в сфере эстетической деятельности:

знакомство с эстетически-значимыми компьютерными моделями из различных образовательных областей и средствами их создания;

приобретение опыта создания эстетически значимых объектов с помощью возможностей средств информационных технологий (графических, цветовых, звуковых, анимационных).

в сфере охраны здоровья:

понимание особенностей работы со средствами информатизации, их влияния на здоровье человека, владение профилактическими мерами при работе с этими средствами;

соблюдение требований безопасности и гигиены в работе с компьютером и другими средствами информационных технологий.

Планируемые результаты внеурочной деятельности

В сфере личностных УУД у учащихся будут сформированы:

положительное отношение к учению;

желание приобретать новые знания;

способность оценивать свои действия;

В сфере коммуникативных УУД у ребят сформируется:

уважение к товарищам и их мнению;

понимание значимости коллектива и своей ответственности перед ним;

умение слушать друг друга.

В сфере регулятивных УУД ребята научатся:

постановке учебных задач занятия;

оценке своих достижений;

действовать по плану.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Раздел 1. Введение в компьютерное проектирование

Понятие исполнителя, алгоритма и программы. Виды управления исполнителем. Способы записи алгоритма. Блок-схемы. Программы.

Раздел 2. Программирование в среде КУМИР

Понятие информационной модели. Виды информационных моделей.

Программа как компьютерная информационная модель. Этапы создания компьютерных моделей. Компьютерные исполнители алгоритмов. Знакомство с системой КуМир. Знакомство с исполнителем Черепаха. Черепашка рисует.

Программирование движения исполнителя Черепаха. Путешествие Черепашки. Знакомство с исполнителем Робот. Система команд исполнителя. Ходим как Робот. Основные базовые алгоритмические конструкции (ветвление). Робот в лабиринте. Основные базовые алгоритмические конструкции (цикл).

Приключения Робота. Среда исполнителя Чертежник. СКИ. Напиши своё имя. Сложные алгоритмические конструкции (вложенные циклы и ветвления) и их реализация в среде исполнителей Робот и Чертежник. Создай шедевр. Функция случайных чисел. Математические операции и функции в среде КУМИР. Угадай

число. Создание личного проекта. Работа с проектом. Тестирование и отладка проекта. Защита проекта. Что мы знаем о программировании.

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№	Тема урока	Дата проведения урока	
		План	Факт
	Раздел 1. Введение в компьютерное проектирование (5 часов)		
1.	Понятие исполнителя, алгоритма и программы.		
2.	Виды управления исполнителем.		
3.	Способы записи алгоритма.		
4.	Блок-схемы.		
5.	Программы.		
	Раздел 2. Программирование в среде КУМИР (29 часов)		
6.	Понятие информационной модели.		
7.	Виды информационных моделей.		
8.	Программа как компьютерная информационная модель.		
9.	Этапы создания компьютерных моделей.		
10.	Компьютерные исполнители алгоритмов.		
11.	Знакомство с системой КуМир.		
12.	Знакомство с исполнителем Черепаха.		
13.	Черепашка рисует.		
14.	Программирование движения исполнителя Черепаха.		
15.	Путешествие Черепашки.		
16.	Знакомство с исполнителем Робот.		
17.	Система команд исполнителя.		
18.	Ходим как Робот.		
19.	Основные базовые алгоритмические конструкции (ветвление).		
20.	Робот в лабиринте.		
21.	Основные базовые алгоритмические конструкции (цикл).		
22.	Приключения Робота.		
23.	Среда исполнителя Чертежник. СКИ.		
24.	Напиши своё имя.		
25.	Сложные алгоритмические конструкции.		
26.	Создай шедевр.		
27.	Функция случайных чисел.		
28.	Математические операции и функции в среде КУМИР.		
29.	Угадай число.		
30.	Создание личного проекта.		
31.	Работа с проектом.		
32.	Тестирование и отладка проекта.		
33.	Защита проекта.		
34.	Что мы знаем о программировании.		

