

МУНИЦИПАЛЬНАЯ БЮДЖЕТНАЯ  
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ  
«ЦЕНТР ОБРАЗОВАНИЯ им. В.Г. АРДЗИНБА а. КАРА-ПАГО»  
АБАЗИНСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА



*Рабочая программа внеурочной деятельности общеразвивающего  
направления*

*«Современные информационные технологии»*

*(стартовый уровень)*

*Возраст обучающихся 12-13 лет  
Срок реализации 1 год.*

*Составитель:*

*Архагова Светлана Ильясовна  
учитель информатики.*

*а.Кара-Паго, 2022.*

**МУНИЦИПАЛЬНАЯ БЮДЖЕТНАЯ  
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ  
«ЦЕНТР ОБРАЗОВАНИЯ им. В.Г. АРДЗИНБА а. КАРА-ПАГО»  
АБАЗИНСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА**

**Структура рабочей программы**

Пояснительная записка .....	3
Содержание учебного курса.....	9
Календарно – тематическое планирование .....	10
Методическое обеспечение дополнительной образовательной программы.....	12

**Пояснительная записка**

**Актуальность программы**

Данная программа разработана для организации внеурочной деятельности учащихся 7 классов. 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; научиться общаться с компьютером, который ничего не сможет сделать, если человек не напишет для него соответствующую программу. Целесообразность изучения пропедевтики программирования в игровой, увлекательной форме, используя среду программирования Scratch, далее среду КУМИР обусловлена следующими факторами.

Во-первых тем, что в основе Скетч лежит графический язык программирования, который позволяет контролировать действия и взаимодействия между различными типами данных. В среде используется метафора кирпичиков Лего, из которых даже самые маленькие дети могут собрать простейшие конструкции. Но, начав с малого, можно дальше развивать и расширять свое умение строить и программировать. Среда КУМИР обладает расширенным набором Исполнителей (Черепашка, Водолей, Робот, Чертежник) с разнообразными системами команд) и позволяет закрепить и развить навыки, полученные на первом этапе.

Во-вторых, существенной ролью изучения программирование и алгоритмизации в развитии мышления, формировании научного мировоззрения школьников именно этой возрастной группы. В-третьих, занятия по программе «Нескучное программирование» подготовит их к более успешному усвоению базового и профильного курса «Информатика и ИКТ» в старших классах.

Содержание программы отобрано в соответствии с возможностями и способностями учащихся 7х классов.

**Сроки реализации программы: 1 года.**

Программа реализует общеинтеллектуальное направление во внеурочной деятельности. На реализацию программы отводится 1 час в неделю, всего 35 часа в год в 7 классе.

**Цели и задачи, решаемые для реализации программы:**

**Цель программы:**

- помочь формированию у детей базовых представлений о языках программирования, алгоритме, исполнителе, способах записи алгоритма.

## **Задачи программы:**

### **Обучающие:**

- Обучение основным базовым алгоритмическим конструкциям.
- Освоение основных этапов решения задачи.
- Обучение навыкам разработки, тестирования и отладки несложных программ.
- Обучение навыкам разработки проекта, определения его структуры, дизайна.

### **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.

Формы и методы обучения определены возрастом учащихся. При проведении занятий используются компьютеры с установленной программой Scratch, проектор, сканер, принтер, компьютерная сеть с выходом в Интернет. Теоретическая работа чередуется с практической, а также используются интерактивные формы обучения.

**Формы проведения занятий:** беседы, игры, практические занятия, самостоятельная работа, викторины и проекты.

Использование метода проектов позволяет обеспечить условия для развития у ребят навыков самостоятельной постановки задач и выбора оптимального варианта их решения, самостоятельного достижения цели, анализа полученных результатов с точки зрения решения поставленной задачи.

Программой предусмотрены **методы обучения:** объяснительно-иллюстративные, частично-поисковые (вариативные задания), творческие, практические.

## **Личностные и метапредметные результаты освоения курса внеурочной деятельности.**

### **Программа реализуется на основе следующих принципов:**

1. **Обучение в активной познавательной деятельности.** Все темы учащиеся изучают на практике, выполняя различные творческие задания, общаясь в парах и группах друг с другом.
1. **Индивидуальное обучение.** Обучение учащихся работе на компьютере дает возможность организовать деятельность учащихся с индивидуальной скоростью и в индивидуальном объеме. Данный принцип реализован через организацию практикума по освоению навыков работы на компьютере.
2. **Принцип природоообразности.** Основной вид деятельности школьников – игра, через нее дети познают окружающий мир, поэтому в занятия включены игровые элементы, способствующие успешному освоению курса.
3. **Преемственность.** Программа курса построена так, что каждая последующая тема логически связана с предыдущей. Данный принцип учащимся помогает понять важность уже изученного материала и значимость каждого отдельного занятия.
4. **Целостность и непрерывность,** означающие, что данная ступень является важным звеном единой общешкольной подготовки по информатике и информационным технологиям. В рамках данной ступени подготовки продолжается осуществление вводного, ознакомительного обучения школьников, предваряющего более глубокое изучение предмета в 8-9 (основной курс) и 10-11 (профильные курсы) классах.

5. **Практико-ориентированность**, обеспечивающая отбор содержания, направленного на решение простейших практических задач планирования деятельности, поиска нужной информации, инструментирования всех видов деятельности на базе общепринятых средств информационной деятельности, реализующих основные пользовательские возможности информационных технологий. При этом исходным является положение о том, что компьютер может многократно усилить возможности человека, но не заменить его.
6. **Принцип дидактической спирали** как важнейший фактор структуризации в методике обучения информатике: вначале общее знакомство с понятием с учетом имеющегося опыта обучаемых, затем его последующее развитие и обогащение, создающее предпосылки для научного обобщения в старших классах.
7. **Принцип развивающего обучения** (обучение ориентировано не только на получение новых знаний в области информатики и информационных технологий, но и на активизацию мыслительных процессов, формирование и развитие у школьников обобщенных способов деятельности, формирование навыков самостоятельной работы).

**Ожидаемые результаты работы:**

**Личностные 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;
- 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 результаты:**

- 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;
- **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 результаты:**

- умение использовать термины «информация», «сообщение», «данные», «алгоритм», «программа»; понимание различий между употреблением этих терминов в обыденной речи и в информатике;
- умение составлять линейные, разветвляющиеся и циклические алгоритмы управления исполнителями на языке программирования Скетч и среде КУМИР;
- умение использовать логические значения, операции и выражения с ними;
- овладение понятиями класс, объект, обработка событий;
- умение формально выполнять алгоритмы, описанные с использованием конструкций ветвления (условные операторы) и повторения (циклы), вспомогательных алгоритмов;
- умение создавать и выполнять программы для решения несложных алгоритмических задач в программе Скетч и среде КУМИР;
- умение использовать готовые прикладные компьютерные программы и сервисы;
- навыки выбора способа представления данных в зависимости от поставленной задачи.

По мере опытной проверки предполагается корректирование содержания программы.

#### **Универсальные учебные действия самоопределения и смыслообразования**

- устойчивой учебно-познавательной мотивации учения,
- умения находить ответ на вопрос о том, «какой смысл имеет для меня учение»,
- умения находить ответ на вопрос о том, «какой смысл имеет использование современных информационных технологий в процессе обучения в школе и самообразования».

#### **Действия нравственно-этического оценивания**

- сознательное принятие и соблюдение правил работы с файлами в корпоративной сети, а также правил поведения в компьютерном классе, направленное на сохранение школьного имущества и здоровья ученика и его одноклассников.
- углубляет знание моральных норм и умение выделить нравственный аспект поведения при работе с любой информацией и при использовании компьютерной техники коллективного пользования.

#### **Регулятивные универсальные учебные действия**

- ставить учебные цели,
- планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её решения, в том числе, во внутреннем плане,
- осуществлять итоговый и пошаговый контроль, сличая результат с эталоном,
- вносить корректировки в действия в случае расхождения результата решения задачи и ранее поставленной целью.
- В процессе изучения Фкурса «Информатики и ИКТ» ученик получит возможность для формирования действий:
- выделение и осознание учащимся того, что уже усвоено и что еще подлежит усвоению,
- осознание качества и уровня усвоения.

В результате учебной деятельности, для решения разнообразных учебно-познавательных и учебно-практических задач, у обучающихся будут формироваться и развиваться необходимые универсальные учебные действия и специальные учебные умения, что заложит основу успешной учебной деятельности в средней и старшей школе.

## Содержание курса внеурочной деятельности

7 класс			
№	Наименование тем	Коли-чество часов	Характеристика деятельности обучающихся
1	Введение в компьютерное проектирование	7	Аналитическая: обобщение полученной информации об устройствах компьютера, выбор необходимой алгоритмической конструкции для решения поставленной задачи.  Практическая: использование различных устройств для ввода, вывода и хранения информации, создание описание и проверка алгоритма
2	Основные приемы программирования и создания проекта в среде Скетч	20	Аналитическая: сопоставление алгоритмических конструкций в виде блок -схем с записью в программе Скетч.  Практическая: создание и отладка программного алгоритма на языке Скетч.
3	Создание личного проекта	5	Аналитическая: Обоснование выбора темы проекта.  Практическая: Реализация и защита проекта.
4	Резерв	3	
5	<b>Итого</b>	<b>35</b>	

## Календарно – тематическое планирование

№	Тема занятия	Основные виды учебной деятельности	Кол. часов	Даты проведения
<b>Введение в компьютерное проектирование (8 часов)</b>				
1	Правила техники безопасности. Устройство компьютера	Соблюдать требования безопасности и гигиены в работе со средствами ИКТ. Выполнять требования к организации компьютерного рабочего места, Участвовать в викторине «Что мы знаем о компьютерах»	1	
2	Понятие исполнителя. Алгоритма и программы	Приводить примеры алгоритмов, называть исполнителей, выполнять простые алгоритмы Игра «Исполнитель и программист»	1	
3	Способы записи алгоритма. Блок-схемы. Программы.	Записывать алгоритм различными способами Чертить простые блок-схемы	1	
4	Знакомство с исполнителем и средой программирования.	Знакомиться с основными элементами интерфейса программы Скетч. Создание, сохранение и открытие проектов. Создание анимации для спрайта «Кот».	1	
5	Система команд исполнителя.	Знакомиться с основными группами команд Изменять параметры команд. Изменение параметров анимации «Кот».	1	
6	Основные алгоритмические конструкции. Линейный и ветвления	Составлять линейные алгоритмы Составлять алгоритмы с разветвлениями и записывать их различными способами Записывать конструкцию «следование» и «ветвление» в виде блок-схем Проект «Смена костюмов спрайта»	1	
7	Основные алгоритмические конструкции. Циклы	Составлять циклические алгоритмы и записывать их различными способами. Проект «Создание новых спрайтов с помощью графического редактора»	1	
8	Основные алгоритмические конструкции. Циклы	Составлять циклические алгоритмы и записывать их различными способами. Проект «Создание новых спрайтов с помощью графического редактора»	1	
	<b>Основные приемы программирования и создания проекта (20 часов)</b>			

9	Этапы решения задачи	Составлять план решения задачи, выделяя постановку, алгоритмизацию, кодирование, тестирование, отладку программы. Проект «Непрерывное движение»	1	
10	Этапы решения задачи	Составлять план решения задачи, выделяя постановку, алгоритмизацию, кодирование, тестирование, отладку программы. Проект «Непрерывное движение»	1	
11	Использование заимствованных кодов и объектов.	Что такое авторское право? Знакомство с сайтом <a href="http://scratch.mit.edu">http://scratch.mit.edu</a> . Викторина «Безопасный интернет»	1	
12	Правила работы в сети	Что такое авторское право? Знакомство с сайтом <a href="http://scratch.mit.edu">http://scratch.mit.edu</a> . Викторина «Безопасный интернет»	1	
13	Изучение объектов	Знакомиться с понятиями - объект, экземпляр объекта, свойства и методы объекта. Обработка событий. Проект «Создание новых сцен»	1	
14	Изучение объектов	Знакомиться с понятиями - объект, экземпляр объекта, свойства и методы объекта. Обработка событий. Проект «Создание новых сцен»	1	
15	Основные базовые алгоритмические конструкции	Линейный алгоритм. Составлять план движения объекта по заданному маршруту. Запись на языке Скетч Практическая работа «Добавление сцен в проект»	1	
16	Ветвление	Ветвления. Выбирать действия в зависимости от заданных условий.. Изменение цвета и толщины линии.	1	
17	Ветвление	Ветвления. Выбирать действия в зависимости от заданных условий.. Изменение цвета и толщины линии.	1	
18	Ветвление		1	
19	Циклы	Приводить примеры циклических алгоритмов. Использовать повторение фрагментов при создании орнамента. Запись на языке Скетч Проект «Неутомимая черепашка»	1	
20	Циклы	Приводить примеры циклических алгоритмов.	1	
21	Циклы		1	
22	Переменная и её использование	Различать понятия постоянной и переменный величины. Правильно использовать переменные в языке Скетч. Основные арифметические операцииПроект «Калькулятор»	1	
23	Функция случайных чисел	Приводить примеры случайных событий. Работать с функциями случайных чисел в языке Скетч. Правила использования цветов. Работа в растровом редакторе.	1	
24	Работа со звуком	Добавлять звуковые эффекты в проект. Программная обработка звуковых сигналов.Проект «Дискотека»	1	
25	Работа с видео		1	
26	Основные этапы разработки проекта	Составлять план работы над проектом. Постановка задачи. Выбор темы. Подготовка элементов дизайна.	1	
27	Дизайн проекта		1	
	<b>Создание личного проекта (5 часов)</b>			
28	Работа с проектом	Разработка и создание компьютерной игры с	1	

		использованием заранее подготовленных материалов.		
29	Работа с проектом	Разработка и создание компьютерной игры с использованием заранее подготовленных материалов.	1	
30	Работа с проектом		1	
31	Тестирование	Групповая проверка созданной игры	1	
32	Тестирование и отладка проекта	Групповая проверка созданной игры Устранение ошибок.	1	
33	Защита проекта	Представлять свою работу, демонстрировать перед классом. Насайте <a href="http://scratch.mit.edu">http://scratch.mit.edu</a> .	1	
34	Защита проекта	Представлять свою работу, демонстрировать перед классом. Насайте <a href="http://scratch.mit.edu">http://scratch.mit.edu</a> .	1	
35	Защита проекта	Представлять свою работу, демонстрировать перед классом. Насайте <a href="http://scratch.mit.edu">http://scratch.mit.edu</a> .		

## **Учебно-методическое и материально-техническое обеспечение курса внеурочной деятельности**

### **Компьютерный класс:**

Количество рабочих мест учеников: 6

Периферийные устройства: Сканер, принтер, проектор, локальная сеть.

Выход в Интернет.

Операционная система: Windows

Основные программы: Scratch v 1.4., КУМИР 1.8.

### **Учебно-методическое обеспечения курса внеурочной деятельности.**

Рабочая программа курса.

Практические работы.

Разработки игр, викторин.

Литература

1. Евгений Патаракин. «Учимся готовить в Скрапч». Версия 2.0
2. В.Г. Рындак, В.О. Дженджер, Л.В. Денисова. «Проектная деятельность школьника в среде программирования Scratch». Учебно-методическое пособие.
3. Борович П. С., Бутко Е. Ю. «Среда программирования Scratch» Учебное пособие

### **Дополнительные источники**

1. <http://scratch.mit.edu/pages/source> – страница разработчиков, где выложен код
2. <http://scratch.mit.edu/> - официальный сайт проекта Scratch
2. <http://supercode.ru/> - скачать последнюю русскоязычную версию Scratch
3. <http://setilab.ru/scratch/category/commun/> Сайт «Учитесь со Scratch»
4. <http://www.niisi.ru/kumir/> сайт НИИСИ РАН (страница КУМИР)