

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение г. Иркутска  
средняя общеобразовательная школа № 77**

Утверждена  
приказом директора  
МБОУ г.Иркутска СОШ №77 от  
31.05.2019 г. № 01-10-94/1

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА  
ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

**«ИНФОРМАТИКА»**

**общекультурное направление**

Возраст детей: 12 – 16 лет

Срок реализации: 4 года

Составитель:  
Добрынина Ксения Александровна,  
Учитель информатики

<b>Раздел № 1. Основные характеристики программы</b>	
<b>1.1. Пояснительная записка</b>	
<b>Направленность (профиль) программы</b>	Программа «Информатика» реализует общекультурное направление внеурочной деятельности в 6-9 классах. Программа направлена на развитие творческих способностей и коммуникативных умений и навыков у учащихся. Данная программа имеет эстетическую направленность.
<b>Цель</b>	Формирование у учащихся основ научного мировоззрения в области информатики, этических основ и нравственных норм использования компьютера и компьютерных информационных технологий.
<b>Задачи</b>	<input type="checkbox"/> создание условий для формирования у учащихся общеучебных умений и навыков, универсальных способов деятельности и ключевых компетенций; <input type="checkbox"/> создание условий для развития познавательной активности в области информационных компьютерных технологий; <input type="checkbox"/> формирование у учащихся основ информационной культуры, умений использовать компьютер для решения различных практических задач; <input type="checkbox"/> развитие интересов учащихся к компьютерным информационным технологиям и методам обработки информации.
<b>Отличительные особенности программы</b>	<p>Данная программа ориентирована на вовлечение учащихся в творческую работу с применением одного из направлений компьютерных технологий, а именно компьютерной графики. Так как такой вид деятельности наиболее понятен и интересен для учащихся. Он удачно сочетается с элементами игры. В то же время, здесь кроется серьезное освоение компьютерных устройств и разнообразных прикладных программ. Полученные знания и умения помогут при изучении других школьных предметов, а компьютер станет не только инструментом для игр, но и другом и помощником в учебе. Осознание и присвоение учащимися достигаемых результатов происходят с помощью индивидуальных заданий. Такой подход гарантирует повышенную мотивацию и результативность обучения. Изучение курса может способствовать проявлению индивидуальности, творческих способностей учащихся, их успешному участию в олимпиадах и конкурсах.</p>
<b>Адресат программы</b>	Программа рассчитана на обучающихся возраста 12-16 лет (6-9 классы).
<b>Объем программы</b>	На реализацию программы отводится: 9 часов
<b>Срок освоения программы</b>	Программа рассчитана на 4 года. Программа учитывает возрастные особенности.
<b>Режим занятий</b>	1 час в месяц
<b>Раздел № 2. Результаты освоения курса внеурочной деятельности</b>	
<b>2.2. Планируемые результаты</b>	
<p>Личностные результаты – это сформировавшаяся в образовательном процессе система ценностных отношений учащихся к себе, другим участникам образовательного процесса, самому образовательному процессу, объектам познания, результатам образовательной деятельности. Основными личностными результатами, формируемыми</p>	

при изучении информатики в основной школе, являются:

- Мотивация к обучению и познанию;
- оценивать собственную учебную деятельность: свои достижения, самостоятельность, инициативу, ответственность, причины неудач

Метапредметные результаты – освоенные обучающимися на базе одного, нескольких или всех учебных предметов способы деятельности, применимые как в рамках образовательного процесса, так и в других жизненных ситуациях. Основными метапредметными результатами, формируемыми при изучении информатики в основной школе, являются:

- владение общепредметными понятиями;
- включаться в диалог, в коллективное обсуждение, проявлять инициативу и активность; обращаться за помощью;
- формулировать собственное мнение и позицию;
- готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ;

Предметные результаты включают в себя: освоенные обучающимися в ходе изучения учебного предмета умения специфические для данной предметной области, виды деятельности по получению нового знания в рамках учебного предмета

В соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом общего образования основные предметные результаты изучения информатики в основной школе отражают:

- совместно с учителем и другими учениками давать эмоциональную оценку деятельности класса на уроке;
- понимать и принимать учебную задачу, сформулированную учителем; планировать свои действия на отдельных этапах работы над заданием;
- ставить новые учебные задачи в сотрудничестве с учителем;
- понимать и применять полученную информацию при выполнении заданий; осознанно строить речевое высказывание в устной форме;

### **Раздел № 3. Содержание программы**

#### **3.1. Формы обучения и виды занятий**

Основная форма занятий – совмещенная лекционно-практическая, предполагает компьютерную аудиторию и проектор. Обучение нацелено на выполнение индивидуального творческого проекта, требования к которому сообщаются учащимся в начале года, что является целеполагающим фактором для всего модуля. Занятия строятся таким образом, что при изучении новых понятий учащиеся выполняют небольшие практические работы на отработку тех или иных навыков.

### **Раздел № 4. Тематическое планирование**

#### **4.1. Учебно-тематический план 6-9 классы**

<b>№</b>	<b>Наименование тем</b>	<b>Кол-во часов</b>
<b>6 класс</b>		
1	Правила оформления таблицы	1
2	Вычислительные таблицы	1
3	Решение логических задач с помощью нескольких таблиц	1
4	Графики и диаграммы	1
5	Что такое алгоритм	1
6	Линейные алгоритмы	1
7	Алгоритмы с ветвлением	1
8	Алгоритмы с повторением	1
9	Составление блок - схем	1

<b>7 класс</b>		
1	Основные понятия компьютерной графики. Кодирование графической информации	1
2	Знакомство с Gimp: история создания, интерфейс программы, инструменты.	1
3	Коррекция изображения.	1
4	Коррекция изображений: уровни и кривые	1
5	Инструменты цветокоррекции	1
6	Текстовые эффекты	1
7	Инструменты рисования, параметры и настройка	1
8	Фотоколлаж	1
9	Использование фильтров	1
<b>8 класс</b>		
1	Алгоритмы и исполнители	1
2	Способы записи алгоритмов	1
3	Объекты алгоритмов	1
4	Основные алгоритмические конструкции	1
5	Общие сведения о языке программирования Паскаль	1
6	Типы данных, используемые в языке Паскаль	1
7	Структура программы на языке Паскаль	1
8	Оператор присваивания	1
9	Организация ввода и вывода данных	1
<b>9 класс</b>		
1	Электронные таблицы	1
2	Интерфейс электронных таблиц	1
3	Данные в ячейках таблицы	1
4	Основные режимы работы электронных таблиц	1
5	Относительные, абсолютные и смешанные ссылки	1
6	Встроенные функции	1
7	Логические функции	1
8	Сортировка и поиск данных	1
9	Построение диаграмм	1
	<b>Итого</b>	<b>36</b>