


РАССМОТРЕНО

Руководитель МО


 Шакирова Н.Р.

Протокол №1

от «23» августа 2023 г.

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора
по учебной работе

 Самигуллина Р.Р.

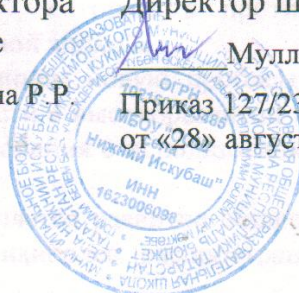
УТВЕРЖДЕНО

Директор школы

 Муллахметов И.М.

Приказ 127/23

от «28» августа 2023 г.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

кружка «Занимательная информатика»

для обучающихся 7–9 классов

учителя информатики первой квалификационной категории

Муллахметовой Зульфии Закариевны

Принята на заседании
педагогического совета
протокол №1 от «24» августа 2023 г.

Результаты освоения кружка «Занимательная информатика»

В новом тысячелетии мы вступили в эпоху, которую в противовес уходящей «индустриальной эпохе» называют «информационной эпохой».

Новая эпоха ставит перед школьным образованием новую проблему – подготовить учащихся к жизни и профессиональной деятельности в высокоразвитой информационной среде, возможности получения дальнейшего образования с использованием современных информационно-коммуникационных технологий.

Целью курса «Занимательная информатика» является развитие общепользовательской ИКТ-компетентности школьника при работе в наиболее распространенных и новых программных средах.

Задачи курса «Занимательная информатика»:

- повысить у школьников образовательный уровень и уровень готовности к продолжению обучения с использованием ИКТ;
- сформировать умение осуществлять совместную информационную деятельность при выполнении учебных проектов;
- сформировать нормы информационной этики и права.

Основные принципы работы предполагают выявление и развитие у школьников склонностей и способностей работы в различных направлениях творческой деятельности. Данный курс рассчитан на практическую направленность обучения. Это поможет учащимся выбирать и применять средства ИКТ в разных сферах человеческой деятельности, а так же обеспечит успешную социальную адаптацию в условиях современного высокотехнологичного общества.

Личностные результаты

- владение навыками соотношения получаемой информации с принятыми в обществе моделями, например морально-этическими нормами, критическая оценка информации в СМИ;
- приобретение опыта использования информационных ресурсов общества и электронных средств связи в учебной и практической деятельности;
- умение осуществлять совместную информационную деятельность, в частности при выполнении учебных проектов;
- повышение своего образовательного уровня и уровня готовности к продолжению обучения с использованием ИКТ.

Метапредметные результаты

- получение опыта использования методов и средств информатики:
 - моделирования
 - формализации и структурирования информации
 - компьютерного эксперимента при исследовании различных объектов, явлений и процессов;
- планирование деятельности: определение последовательности промежуточных целей с учётом конечного результата, составление плана и последовательности действий;
- прогнозирование результата деятельности и его характеристики;
- контроль в форме сличения результата действия с заданным эталоном;
- коррекция деятельности: внесение необходимых дополнений и корректив в план действий;
- умение выбирать источники информации, необходимые для решения задачи (средства массовой информации, электронные базы

данных, информационно-телекоммуникационные системы, Интернет, словари, справочники, энциклопедии и др.)

- умение выбирать средства ИКТ для решения задач из разных сфер человеческой деятельности.

Предметные результаты

- 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;
- построение моделей объектов и процессов из различных предметных областей с использованием типовых средств (таблиц, графиков, диаграмм, формул, программ, структур данных и пр.);
- выбор средств информационных технологий для решения поставленной задачи;
- использование текстовых редакторов для создания и оформления текстовых документов;
- создание и редактирование рисунков, чертежей, анимации, фотографий, аудио- и видеозаписей, слайдов презентаций;
- использование инструментов презентационной графики при подготовке и проведении устных сообщений;
- создание и наполнение собственных баз данных;
- приобретение опыта создания эстетически значимых объектов с помощью возможностей средств информационных технологий (графических, цветовых, звуковых, анимационных);
- умение использовать готовые прикладные компьютерные программы и сервисы в выбранной специализации;
- навыки выбора способа представления данных в зависимости от поставленной задачи.
- общее представление об истории программирования, методах программирования, новых направлениях;
- умение решать различные задачи с использованием языка программирования Паскаль (Линейные, ветвление, циклы);
- сформировать у школьников представление о компьютере как инструменте обработки информации;
- научиться решать олимпиадные задачи.

Содержание

Тема 1. Техника безопасности. Введение. Развитие науки и техники. Новые информационные технологии

Лекция. Познавательная деятельность.

Требования техники безопасности, технической эксплуатации и сохранности информации при работе на компьютере. Дети получают знания о том, что такое информационная технология и каков ее инструментарий; узнают этапы развития информационной технологии. Навыки безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в сети Интернет, умения соблюдать нормы информационной этики и права.

Тема 2. Технология обработки текстовой информации

Проект. Практическая работа. Познавательная деятельность. Проектная деятельность. Изучив эту тему, дети смогут самостоятельно подготовить к изданию школьный журнал, газету, бюллетень и пр., красиво и грамотно оформить доклад. Получат начальные знания основ издательской деятельности.

Тема 3. Настольная издательская система Publisher. Публикации на все случаи жизни

Проект. Практическая работа. Познавательная деятельность. Проектная деятельность. Работая с настольной издательской системой Publisher, школьники быстро научатся создавать эффектные бюллетени, брошюры, объявления и веб-страницы, даже если раньше никогда не занимались издательским делом.

Тема 4. Творческая работа. Выпуск газеты, создание визитки, оформление доклада и т.д.

Тема 5. Технология обработки графической информации

Тема 6. Adobe Photoshop. Растровая графика

Тема 7. Corel Draw. Векторная графика

Проект. Практическая работа. Познавательная деятельность. Проектная деятельность. Изучив данные темы, ребята смогут создавать рисунки в любых графических форматах. Создавать коллажи и др.

Тема 8. Создание презентаций PowerPoint.

Проект. Практическая работа. Познавательная деятельность. Проектная деятельность. Данная тема знакомит с технологией создания различного рода презентаций, рекламы, «живых» объявлений и пр.

Тема 9. Создание баз данных в среде Access.

Проект. Практическая работа. Познавательная деятельность. Проектная деятельность. Цель данной темы научить пользоваться инструментарием работы в базе данных, который позволит школьникам создавать сложные мультимедийные продукты.

Тема 10. Мультимедийные проекты.

Проект. Практическая работа. Творческая деятельность. Проектно-исследовательская деятельность.

Здесь каждый может в полную силу проявить свою творческую индивидуальность, интеллект, художественный вкус, знания, полученные в результате изучения курса «Мир информатики».

Тема 11. История программирования

Начало истории программирования. Структурное и модульное программирование. Объектно-ориентированное программирование. Компонентное программирование. Применение структурных и объектно-ориентированных методов программирования. Новые направления в программировании. Возникновение и назначение языка Паскаль.

Тема 12. Программирование на языке Паскаль

Понятие алгоритма. Алфавит и словарь языка Паскаль. Типы данных и структура программы. Процедуры ввода и вывода данных. Ввод данных с клавиатуры. Работа с готовыми программами на языке Паскаль: отладка, выполнение, тестирование. Арифметические операции, функции и выражения. Стандартные функции Паскаля. Оператор ветвления. Циклы. Цикл с предусловием. Разработка программ с использованием цикла while. Цикл с постусловием. Разработка программ с

использованием цикла `repeat`. Цикл с параметром. Разработка программ с использованием цикла `for`.

Тема 13. Решение олимпиадных задач

Решение олимпиадных задач.

Тема 14. Подготовка к выставке работ курса «Занимательная информатика».

Тема 15. Презентация работ.

Художественная деятельность. Творческая деятельность. Выставка. Конкурс.

Презентация работ.

Тематическое планирование

№ п./п.	Тема	Кол-во часов	Из них практик.	Дата проведения
1	Техника безопасности. Введение. Развитие науки и техники. Новые информационные технологии.	1	-	06.09
2	Технология обработки текстовой информации.	17	13	
2.1	Введение в настольные издательские системы (аппаратный, программный и пользовательский уровни поддержки; объекты печатного издания)	1		07.09
2.2	Параметры страницы. Установка параметров страницы. Автоперенос.	1	1	08.09
2.3	Правила ввода текста. Редактирование текста.	1	1	13.09
2.4	Форматирование текста (шрифт, абзац, символы).	1	1	14.09
2.5	Стилевое форматирование.	1	1	15.09
2.6	Оформление заголовков и подзаголовков.	1	1	20.09
2.7	Создание колонтитулов.	1	1	21.09
2.8	Создание, редактирование и форматирование таблиц. Вставка диаграмм	1	1	22.09
2.9	Работа с иллюстрациями.	1	1	27.09
2.10	Макетирование страниц.	1	1	28.09
2.11	Оформление титульного листа.	1		29.09
2.12	Оформление титульного листа.	1	1	04.10
2.13	Подготовка к печати. Печать	1	1	05.10
2.14	Стандарты оформления документов в делопроизводстве. Бланк организации, визитка.	1		06.10
2.15	Стандарты оформления документов в делопроизводстве. Бланк организации, визитка.	1	1	11.10
2.16	Создание шаблонов. Создание документа с помощью мастера.	1		12.10
2.17	Создание шаблонов. Создание документа с помощью мастера.	1	1	13.10
3	Настольная издательская система Publisher. Публикации на все случаи жизни.	2	2	
3.1	Размещение объектов на странице. Задний план. Связывание текстовых рамок. Группировка и размещение объектов. Вращение и отражение объектов.	1	1	18.10
3.2	Изменение цветовых схем. Выполнение слияния. Работа с таблицами. Обтекание картинок текстом.	1	1	19.10
4	Творческая работа. Выпуск газеты, создание визитки, оформление доклада и т.д.	3	3	
4.1	Выпуск газеты, создание визитки, оформление доклада и т.д.	1	1	20.10
4.2	Выпуск газеты, создание визитки, оформление доклада и т.д.	1	1	25.10
4.3	Выпуск газеты, создание визитки, оформление доклада и т.д.	1	1	26.10

5	Технология обработки графической информации.	3	2	
5.1	Растровая и векторная графика (форматы графических файлов). Методы сжатия графических данных. Сохранение изображений в разных форматах. Преобразование файлов из одного формата в другой.	1		27.10
5.2	Растровый графический редактор PAINT. Нюансы, или смешивание красок. Что можно делать с рисунками?	1	1	08.11
5.3	Растровый графический редактор PAINT. Нюансы, или смешивание красок. Что можно делать с рисунками?	1	1	09.11
6	Adobe Photoshop. Растровая графика.	6	5	
6.1	Рабочий стол Adobe Photoshop.	1		10.11
6.2	Создание выделенных областей и работа с ними.	1	1	15.11
6.3	Слои. Цветокоррекция и ретуширование.	1	1	16.11
6.4	Слои. Цветокоррекция и ретуширование.	1	1	17.11
6.5	Работа с текстом. Печать изображений.	1	1	22.11
6.6	Работа с текстом. Печать изображений.	1	1	23.11
7	Corel Draw. Векторная графика.	6	6	
7.1	Инструменты черчения, кривые Безье.	1	1	24.11
7.2	Инструменты черчения, кривые Безье.	1	1	29.11
7.3	Свойства объектов. Эффекты. Импорт точечной графики.	1	1	30.11
7.4	Свойства объектов. Эффекты. Импорт точечной графики.	1	1	01.12
7.5	Свойства объектов. Эффекты. Импорт точечной графики.	1	1	06.12
7.6	Свойства объектов. Эффекты. Импорт точечной графики.	1	1	07.12
7.6	Основы создания банера.	1	1	08.12
8	Создание презентаций PowerPoint.	11	11	
8.1	Объекты в приложении PowerPoint. Запуск и настройка приложения PowerPoint.	1	1	13.12
8.2	Создание фона, текста. Вставка рисунков.	1	1	14.12
8.3	Настройка анимации текста, рисунков	1	1	15.12
8.4	Запуск и наладка презентации.	1	1	20.12
8.5	Добавление эффектов мультимедиа (звука, видеоклипа).	1	1	21.12
8.6	Настройка анимации аудио- и видеоклипа.	1	1	22.12
8.7	Создание презентации, состоящей из нескольких слайдов.	1	1	27.12
8.8	Работа с сортировщиком слайдов.	1	1	28.12
8.9	Создание управляющих кнопок.	1	1	29.12
8.10	Создание презентации (пособия) к уроку информатики или по др. предмету.	1	1	10.01
8.11	Создание презентации (пособия) к уроку информатики или по др. предмету.	1	1	11.01
9	Создание баз данных в среде Access.	8	7	

9.1	Представление о базах данных. Виды моделей баз данных. Типы данных.	1		12.01
9.2	Структура БД. Заполнение и настройка.	1	1	17.01
9.3	Структура БД. Заполнение и настройка.	1	1	18.01
9.4	Создание БД через форму. Объединение таблиц БД.	1	1	19.01
9.5	Создание БД через форму. Объединение таблиц БД.	1	1	24.01
9.6	Организация запроса. Удаление записей. Форматирование отчета.	1	1	25.01
9.7	Организация запроса. Удаление записей. Форматирование отчета.	1	1	26.01
9.8	Настройка запуска БД.	1	1	31.01
10	Мультимедийные проекты.	8	8	
10.1	Представление о мультимедийных продуктах.	1		01.02
10.2	Создание мультимедийного проекта. Выбор темы, постановка проблемы, анализ объекта.	1	1	02.02
10.3	Разработка сценария и синтез модели. Технология и форма представления информации.	1	1	07.02
10.4	Синтез модели.	1	1	08.02
10.5	Синтез модели.	1	1	09.02
10.6	Работа с проектом.	1	1	14.02
10.7	Работа с проектом.	1	1	15.02
10.8	Представление проекта.	1	1	16.02
11	История программирования	7	7	
11.1	Начало истории программирования.	1	1	21.02
11.2	Структурное и модульное программирование.	1	1	22.02
11.3	Объектно-ориентированное программирование.	1	1	23.02
11.4	Компонентное программирование.	1	1	28.02
11.5	Применение структурных и объектно-ориентированных методов программирования.	1	1	29.02
11.6	Новые направления в программировании.	1	1	01.03
11.7	Возникновение и назначение языка Паскаль.	1	1	06.03
2	Программирование на языке Паскаль	22	7,5	
12.1	Понятие алгоритма	1	1	07.03
12.2	Алфавит и словарь языка Паскаль	1	1	08.03
12.3	Типы данных и структура программы	1	1	13.03
12.4	Процедуры ввода и вывода данных.	1	0,5	14.03
12.5	Ввод данных с клавиатуры	1	0,5	15.03
12.6	Работа с готовыми программами на языке Паскаль: отладка, выполнение, тестирование.	1		20.03
12.7	Арифметические операции, функции и выражения	1	0,5	21.03
12.8	Практическая работа №1. Сложение чисел А и В	1		22.03
12.9	Стандартные функции Паскаля	1	0,5	03.04
12.10	Практическая работа №2. Вычисление уравнений	1		04.04
12.11	Оператор ветвления.	1	0,5	05.04
12.12	Практическая работа №3. Сравнение	1		10.04
12.13	Практическая работа №4. Треугольники	1		11.04
12.14	Циклы	1	0,5	12.04
12.15	Цикл с предусловием. Разработка программ с	1	0,5	17.04

	использованием цикла while.			
12.16	Практическая работа №5. Сколько цифр в числе	1		18.04
12.17	Цикл с постусловием. Разработка программ с использованием цикла repeat.	1	0,5	19.04
12.18	Практическая работа №6. Сколько положительных и отрицательных чисел	1		24.04
12.19	Цикл с параметром. Разработка программ с использованием цикла for.	1	0,5	25.04
12.20	Практическая работа №7. Факториал	1		26.04
12.21	Практическая работа №8. Среднее арифметическое	1		02.05
12.22	Практическая работа №9 Степени двойки.	1		07.05
13	Решение олимпиадных задач	5		
13.1	Решение олимпиадных задач	1		08.05
13.2	Решение олимпиадных задач	1		15.05
13.3	Решение олимпиадных задач	1		16.05
13.4	Решение олимпиадных задач	1		17.05
13.5	Решение олимпиадных задач	1		22.05
14	Подготовка к выставке работ курса «Мир информатики».	1	1	23.05
15	Презентации работ.	1	1	24.05
Итого		102	74,5	