

РАССМОТРЕНО

Руководитель МО

 Шакирова Н.Р.

Протокол №1

от «23» августа 2023 г.

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора  
по учебной работе

 Самигуллина Р.Р.

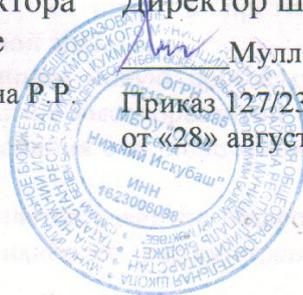
УТВЕРЖДЕНО

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	<b>Техника безопасности. Введение. Развитие науки и техники. Новые информационные технологии.</b>	1	-	06.09
<b>2</b>	<b>Технология обработки текстовой информации.</b>	<b>17</b>	<b>13</b>	
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
<b>3</b>	<b>Настольная издательская система Publisher. Публикации на все случаи жизни.</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	
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
<b>4</b>	<b>Творческая работа. Выпуск газеты, создание визитки, оформление доклада и т.д.</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	
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

<b>5</b>	<b>Технология обработки графической информации.</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	
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
<b>6</b>	<b>Adobe Photoshop. Растровая графика.</b>	<b>6</b>	<b>5</b>	
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
<b>7</b>	<b>Corel Draw. Векторная графика.</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	
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
<b>8</b>	<b>Создание презентаций PowerPoint.</b>	<b>11</b>	<b>11</b>	
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
<b>9</b>	<b>Создание баз данных в среде Access.</b>	<b>8</b>	<b>7</b>	

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
<b>10</b>	<b>Мультимедийные проекты.</b>	<b>8</b>	<b>8</b>	
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
<b>11</b>	<b>История программирования</b>	<b>7</b>	<b>7</b>	
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
<b>2</b>	<b>Программирование на языке Паскаль</b>	<b>22</b>	<b>7,5</b>	
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
<b>13</b>	<b>Решение олимпиадных задач</b>	<b>5</b>		
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
<b>14</b>	Подготовка к выставке работ курса «Мир информатики».	1	1	23.05
<b>15</b>	Презентации работ.	1	1	24.05
<b>Итого</b>		<b>102</b>	<b>74,5</b>	