

Департамент образования администрации города Томска
Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа № 47 г. Томска

Утверждена и введена в действие
Приказ № 186 от 02.09.2024г.
И.о. директора МАОУ СОШ №47 г. Томска



Е.О.Галочкина

Принята
Педагогическим советом
МАОУ СОШ № 47 г. Томска
Протокол № 1 от 29.08.2024г.
Председатель Е.О.Галочкина

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
по внеурочной деятельности
«Юный IT-шник»

для 7 классов

Сведения о составителе рабочей программы:

Брызгалин Р.О., учитель информатики

Сведения об экспертах рабочей

программы:

Прокопьева Л.Б., председатель ШЭМС

Количество часов

по рабочей программе

за учебный год – 34 часа

г. Томск

2024

Пояснительная записка

Курс информатики в школе вносит значимый вклад в формирование информационного компонента общеучебных умений и навыков, выработка которых является одним из приоритетов общего образования. Более того, информатика как учебный предмет, на котором целенаправленно формируются умения и навыки работы с информацией, может быть одним из ведущих предметов, служащих приобретению учащимися информационного компонента общеучебных умений и навыков.

Многие предметные знания и способы деятельности (включая использование средств ИКТ), освоенные обучающимися на базе информатики, находят применение как в рамках образовательного процесса при изучении других предметных областей, так и в иных жизненных ситуациях, становятся значимыми для формирования качеств личности.

Содержание программы отобрано в соответствии с возможностями и способностями учащихся 12-16 лет. Количество обучающихся от 3 до 15 человек. Сроки реализации программы: 1 год. Программа реализует общеинтеллектуальное направление во внеурочной деятельности. На реализацию программы отводится 1 час в неделю по 45 минут, всего 34 часов в 7 классах. Форма организации внеурочной деятельности: кружок «Юный IT-шник».

Цель программы: Формирование информационной компетенции и культуры обучающегося, формирование представления о процессе моделирования как способе преобразования объекта из чувственной формы в знаково-символическую модель.

Задачи:

- формирование информационной и алгоритмической культуры;
- формирование представления о процессе моделирования как способе преобразования объекта;
- формирование представления об основных изучаемых понятиях: информация, модель, моделирование;
- развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе;

Прогнозируемые результаты:

По окончании обучения учащиеся должны демонстрировать сформированные умения и навыки работы с информацией и применять их в практической

деятельности и повседневной жизни. Ожидается, что в результате освоения общих навыков работы с моделируемым объектом учащиеся будут уметь:

- представлять моделируемый объект в удобной для восприятия форме;
- создавать свои информационные модели в программе Microsoft Office Publisher;
- владеть основами компьютерной грамотности;
- использовать информационное моделирование как способ приобретения знаний: строить информационные структуры в программе Movie Maker, готовить к защите и защищать небольшие проекты по заданной и свободной теме.

Учебно-методическое и материально-техническое обеспечение образовательного процесса

1. Операционная система Windows 7
2. Пакет офисных приложений MS Office 2007
3. Босова Л.Л., Босова А.Ю., Коломенская Ю.Г. Занимательные задачи по информатике. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.
4. Босова Л.Л. Развивающие задачи по информатике (задачник). — М: Образование и информатика, 2013. – 98 с.
5. Босова Л.Л. Информатика: Учебник для 7 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.
6. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Электронное приложение к учебнику «Информатика. 7 класс»

Результаты освоения курса внеурочной деятельности.

В результате изучения данной программы учащиеся получают возможность формирования:

Личностных результатов:

- самостоятельно конструировать свои знания,
- ориентироваться в информационном пространстве,
- Адекватная реакция в проявлениях эмоционально-оценочного отношения к миру (интересы, склонности, предпочтения).
- Ориентации на понимание причин успеха в творческой деятельности;
- Выражение собственного мнения, позиции; овладение культурой общения и поведения.
-

Метапредметных результатов:

Регулятивные УУД:

- Учиться высказывать своё мнение.
- Учиться работать по предложенному учителем плану.
- Контроль в форме сличения способа действия и его результата с заданным эталоном.

Познавательные УУД:

- уметь работать с различной информацией (осуществлять передачу, хранение, преобразование и поиск);
- Перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всей группы.
- Перерабатывать полученную информацию: сравнивать и группировать объекты.

Коммуникативные УУД:

- Донести свою позицию до других: оформлять свою мысль в устной и письменной речи
- Слушать и понимать речь других.
- Приобрести навыки самостоятельной работы и работы в группе при выполнении творческих работ.

Предметных результатов:

- Уметь создавать информационные листы, буклеты, календари, газету в программе Microsoft Office Publisher;
- Уметь работать в программе Movie Maker
- Выбор сценария, работа по композиции произведения.
- Владение методами чтения и понимания будущего действия, четкое проговаривание и создание композиций.
- Умение создать мультфильм под руководством учителя.
- Владение способами безопасной и рациональной организации труда.

Содержание курса внеурочной деятельности

Содержание программы «Юный IT-шник» является продолжением изучения смежных предметных областей (изобразительного искусства, музыки, литературы, информатики, истории) в освоении различных видов и техник искусства. В программу включены следующие направления:

1 раздел: учащиеся, работая в программе Microsoft Office Publisher обучаются умению соединять в единое целое несколько видов искусств (изо, литература), заниматься версткой газеты на компьютере, при этом учатся самостоятельно планировать и отбирать материал

2 раздел: учащиеся работая в программе Movie Maker знакомятся с кинематографом, т.ж. объединяя несколько видов искусства (музыка, фото, изо)

3 раздел: учащиеся знакомятся с основами композиции литературного произведения для создания сценария мультфильма, включаются в процесс освоения мультимедийной грамотности, сами делают мультфильмы, как в качестве развлечения, так и в качестве учебных пособий

Большое внимание уделяется творческим заданиям, в ходе выполнения которых у детей формируется творческая и познавательная активность.

Тематическое планирование с указанием количества часов на освоение каждой темы

№	Название темы	Количество часов		
		общее	теория	практика
1	Введение	1	1	-
2	Волшебная кадры Movie Maker	10	2	8
3	Пластининовая анимация	10	2	8
4	Волшебное перо Publisher	14	2	12
	Итого:	35	7	28