

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ АРХАНГЕЛЬСКОЙ ОБЛАСТИ
ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДСКОГО ОКРУГА "ГОРОД
АРХАНГЕЛЬСК"**

МБОУ Гимназия № 3 г. Архангельск

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
курса внеурочной деятельности
«Дополнительные главы информатики»
для обучающихся 7 класса**

Архангельск 2023

Пояснительная записка

Данная рабочая программа внеурочной деятельности по общеинтеллектуальному направлению «Дополнительные главы информатики» разработана для занятий в 7 классе МБОУ Гимназия №3 с учетом:

- Федерального закона «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ;

- Письма Министерства образования и науки РФ от 18 августа 2017 г. N 09-1672 " Методические рекомендации по уточнению понятия и содержания внеурочной деятельности в рамках реализации основных общеобразовательных программ , в том числе в части проектной деятельности»

- Письма Министерства просвещения РФ от 5 сентября 2018 г. № 03-ПГ-МП-42216 «Об участии учеников муниципальных и государственных школ РФ во внеурочной деятельности»

- Основной образовательной программы основного общего образования МБОУ Гимназия № 3

- Учебного плана Гимназия №3 на 2023–2024 учебный год

- Программы внеурочной деятельности

Возраст учащихся: 12–13 лет

Программа внеурочной деятельности рассчитана на 34 часа (1 час в неделю)

Цель программы:

- ✓ формирование алгоритмической культуры учащихся, развитие алгоритмического мышления, формирование практических навыков по реализации алгоритмов различных типов.

Задачи программы:

- ✓ изучить основные базовые алгоритмические конструкции;
- ✓ сформировать навык разработки, тестирования и отладки несложных программ;
- ✓ воспитывать интерес к программированию и информационным технологиям у учащихся;
- ✓ развивать творческое воображение, математическое и образное мышление учащихся;

- ✓ развивать навыки планирования проекта, умение работать в группе.

Раздел 1. Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности

Планируемые личностные результаты:

- ✓ широкие познавательные интересы, инициатива и любознательность, мотивы познания и творчества;
- ✓ 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;
- ✓ 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.

Планируемые метапредметные результаты.

Регулятивные:

- ✓ умение 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; осуществлять контроль, коррекцию и оценку результатов своей деятельности.
- ✓ умение планировать свои действия на отдельных этапах работы над заданием; оценивать (сравнивать с эталоном) результаты деятельности;
- ✓ умение выполнять учебные действия в устной форме; использовать речь для регуляции своего действия.

Познавательные:

- ✓ умение понимать и применять полученную информацию при выполнении заданий.
- ✓ умение осознанно строить речевое высказывание в устной форме.
- ✓ умение проявлять индивидуальные творческие способности при выполнении задания.

Коммуникативные:

- ✓ умение включаться в диалог, в коллективное обсуждение, проявлять инициативу и активность;
- ✓ умение обращаться за помощью; формулировать свои затруднения; предлагать помощь и сотрудничество.

- ✓ умение договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов;
- ✓ умение слушать собеседника; формулировать собственное мнение и позицию; адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

Планируемые предметные результаты

Воспитанник научится:

- ✓ определять основные объекты графического интерфейса среды;
- ✓ различать понятие команды и входных параметров;
- ✓ создавать декорации микромира.
- ✓ назначение и возможности;
- ✓ правильно оформлять программы;
- ✓ создавать мультипликационный сюжет.
- ✓ организовывать цикл;
- ✓ использовать команды, реализующие логические условия в разветвляющемся алгоритме;
- ✓ использовать процедуры, формальный и фактический параметры;
- ✓ правильно записывать и использовать процедуры с параметрами;
- ✓ создавать новую стартовую обстановку;

Раздел 2. Содержание курса внеурочной деятельности

1. Олимпиадная информатика

Игровые задачи по информатике. Системы счисления. Занимательные алгоритмы. Основы логики. Общие методы решения задач. Разбор олимпиадных заданий прошлых лет.

2. Создание мобильных приложений с помощью сервиса MIT App Inventor.

Введение. Среда MIT App inventor. Интерфейс пользователя. Описание интерфейса пользователя. Режим “Дизайнер”. Экраны приложения. Режим “Блоки”. Функции режима “Блоки”. Загрузка и установка приложения на устройство. Компоненты приложения. Разрешение экрана. Приложение “Рисование”. Приложение “Пишем на холсте”. Приложение “Загадка”. Приложение “SoundBoard”. Приложение “Отгадай-ка”.

3. Изучение графического редактора Krita.

Знакомство с графикой, интерфейсом и рисование в графическом редакторе Krita. Работа с инструментом текст. Понятия слой, маска. Работа со слоями-масками. Изучение быстрых клавиш в графическом редакторе.

Редактирование уже готовых изображений (совмещение двух изображений, реставрация фото).

Основные виды деятельности учащихся:

- ✓ познавательная;
- ✓ игровая;
- ✓ досуговая;
- ✓ творческая.

Формы организации внеурочной деятельности:

- ✓ беседа;
- ✓ лекция;
- ✓ практикум;
- ✓ творческий практикум;
- ✓ творческий мини-проект;

Раздел 3. Тематическое планирование.

№ п/п	Тема занятия	Форма занятия	Кол-во часов
	1. Олимпиадная информатика		6
1.	Введение. Общие методы решения задач.	беседа	1
2.	Игровые задачи по информатике.	Лекция практикум	1
3.	Системы счисления.	Лекция практикум	1
4.	Занимательные алгоритмы.	Лекция практикум	1
5.	Основы логики.	Лекция практикум	1
6.	Разбор олимпиадных заданий прошлых лет.	Лекция практикум	1
	2. Создание мобильных приложений с помощью сервиса MIT App Inventor.		17
7.	Среда MIT App inventor. Интерфейс пользователя	Лекция	1
8.	Режим “Дизайнер”.	Лекция	1

		практикум	
9.	Экраны приложения.	Лекция	1
10.	Режим “Блоки”.	Лекция практикум	1
11.	Функции режима “Блоки”.	Лекция практикум	1
12.	Компоненты приложения.	Лекция практикум	1
13.	Разрешение экрана.	Лекция практикум	1
14.	Загрузка и установка приложения на устройство.	Лекция практикум	1
15.	Приложение «SoundBoard»	творческий мини-проект	1
16.	Приложение «SoundBoard»	творческий мини-проект	1
17.	Приложение “Пишем на холсте”.	творческий мини-проект	1
18.	Приложение “Пишем на холсте”.	творческий мини-проект	1
19.	Приложение “Загадка”.	творческий мини-проект	1
20.	Приложение “Загадка”.	творческий мини-проект	1
21.	Приложение “Отгадай-ка”.	творческий мини-проект	1
22.	Приложение “Отгадай-ка”.	творческий мини-проект	1
23.	Подведение итогов модуля. Итоговый проект.	творческий мини-проект	1
	3. Изучение графического редактора Krita.		11
24.	Знакомство с интерфейсом и рисование в графическом редакторе Krita.	Лекция практикум	1
25.	Работа с инструментом текст.	практикум	1
26.	Работа со слоями-масками.	практикум	1
27.	Изучение быстрых клавиш в графическом редакторе.	Лекция практикум	1
28.	Редактирование уже готовых изображений	Лекция	1
29.	Редактирование уже готовых изображений	практикум	1

30.	Создание изображений	Лекция	1
31.	Создание изображений	практикум	1
32.	Масштабирование и перекрытие.	Лекция	1
33.	Масштабирование и перекрытие.	практикум	1
34.	Подведение итогов модуля. Итоговый проект.	творческий мини-проект	1