

РЕЦЕНЗИЯ

на рабочую программу курса внеурочной деятельности «Увлекательная информатика» для учащихся 7-9 классов учителя информатики муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения муниципального образования город Краснодар средней общеобразовательной школы № 37 имени Героя Советского Союза Алексея Леженина Солодухиной Эллы Андреевны

Рецензируемые материалы представляют собой рабочую программу курса внеурочной деятельности «Увлекательная информатика», для учащихся 7-9 классов, составленную на основе учебной литературы. Курс рассчитан на занятия в течение трёх лет, один раз в неделю, имеет объём 102 часа и предполагает изучение информационных технологий и основ программирования, предназначенных для поддержки начальных курсов информатики и программирования в средней школе.

Целью курса является формирование у учащихся навыков и представлений о приемах и методах программирования, расширение кругозора в областях знаний, тесно связанных с информатикой, формирование у учащихся умения владеть компьютером как средством решения практических задач, связанных с обработкой текста, графики и мультимедиа, подготовка учеников к активной полноценной жизни и работе в условиях технологически развитого общества. Курс решает задачи освоения ключевых методов алгоритмизации, дает первоначальное представление практической работы с операционной системой, мультимедиа файлами, графическими объектами.

Курсом предусмотрено выполнение практических работ, что позволяет закрепить теоретические знания, полученные на уроках. Рабочая программа курса «Увлекательная информатика» согласована с требованиями государственного образовательного стандарта, ориентирует учителя на дальнейшее совершенствование уже усвоенных учащимися знаний и умений и быть рекомендована для использования учителями информатики во внеурочной деятельности.

Начальник отдела АиПОП МКУ КНМЦ

Подпись Л.П.Старченко удостоверяю

Директор МКУ КНМЦ

Дата 06.09.2021 № 215



Л.П.Старченко

Ф.И. Ваховский

Муниципальное образование г. Краснодар
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
Муниципального образования город Краснодар
Средняя общеобразовательная школа № 37
имени Героя Советского Союза Алексея Леженина



УТВЕРЖДЕНО
решение педсовета протокол № 1
от 27 августа 2021 года
Председатель педсовета
С.В. Демченко
подпись руководителя ОУ Ф.И.О.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «УВЛЕКАТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАТИКА»

По информатике

Уровень образования (класс) основное общее (7-9 классы)

Количество часов 102

Учитель Солодухина Элла Андреевна

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа «Увлекательная информатика» рассчитана для учащихся 7-9 классов, в возрасте 13 — 16 лет

Программа составлена с учетом санитарно-гигиенических требований, возрастных особенностей учащихся и рассчитана на работу в учебном компьютерном классе, в котором должно быть 10-12 учебных мест.

Программа реализует общеинтеллектуальное направление во внеурочной деятельности. На реализацию программы отводится 1 час в неделю, всего 34 часа в год в 7 классе, 34 часа в 8 классе, 34 часа в 9 классе, итого 102 часа.

Цель: формирование основ информационно-коммуникационной компетентности (овладение школьниками навыков работы на компьютере, умением работать с различными видами информации и освоение основ проектно-творческой деятельности).

Задачи:

1. Обучающие:

- ✓ Сформировать общеучебные и общекультурные навыки работы с информацией (формирование умений грамотно пользоваться источниками информации, правильно организовать информационный процесс)
- ✓ Познакомить школьников с видами и основными свойствами информации, научить их приемам организации информации и планирования деятельности.
- ✓ Углубить первоначальные знания и навыки использования компьютера для основной учебной деятельности
- ✓ Приобщить к проектно-творческой деятельности.

2. Развивающие:

- ✓ Развивать творческие и интеллектуальные способности детей, используя знания компьютерных технологий.
- ✓ Развивать творческое воображение, внимание, наблюдательность, логическое мышление при самостоятельной работе по теме.
- ✓ Формировать эмоционально-положительное отношение к компьютерам.

3. Воспитывающие

- ✓ Способствовать расширению кругозора учащихся;
- ✓ Воспитывать чувство коллективизма.
- ✓ Воспитать чувство личной ответственности, чувство партнерства со сверстниками и с руководителями.

При изучении курса «Увлекательная информатика» в соответствии с требованиями ФГОС формируются следующие **личностные результаты:**

1. Патриотическое воспитание:

- ✓ ценностное отношение к отечественному культурному, историческому и научному наследию;
- ✓ понимание значения информатики как науки в жизни современного общества;
- ✓ владение достоверной информацией о передовых мировых и отечественных достижениях в области информатики и информационных технологий;
- ✓ заинтересованность в научных знаниях о цифровой трансформации современного общества.

2. Духовно-нравственное воспитание:

- ✓ ориентация на моральные ценности и нормы в ситуациях нравственного выбора;
- ✓ готовность оценивать своё поведение и поступки, а также поведение и поступки других людей с позиции нравственных и правовых норм с учетом осознания последствий поступков;
- ✓ активное неприятие асоциальных поступков, в том числе в сети Интернет.

3. Гражданское воспитание:

- ✓ представление о социальных нормах и правилах межличностных отношений в коллективе, в том числе в социальных обществах;
- ✓ соблюдение правил безопасности, в том числе навыков безопасного поведения в интернет-среде;
- ✓ готовность к разнообразной совместной деятельности при выполнении учебных, познавательных задач, создании учебных проектов;
- ✓ стремление к взаимопониманию и взаимопомощи в процессе этой учебной деятельности;
- ✓ готовность оценивать своё поведение и поступки товарищей с позиции нравственных и правовых норм с учетом осознания последствий поступков.

4. Ценности научного познания:

- ✓ сформированность мировоззренческих представлений об информации, информационных процессах и информационных технологиях, соответствующих современному уровню развития науки и общественной практики и составляющих базовую основу для понимания сущности научной картины мира;
- ✓ интерес к обучению и познанию; любознательность; готовность и способность к самообразованию, осознанному выбору направленности и уровня обучения в дальнейшем;
- ✓ овладение основными навыками исследовательской деятельности, установка на осмысление опыта, наблюдений, поступков и стремление совершенствовать пути достижения индивидуального и коллективного благополучия;
- ✓ сформированность информационной культуры, в том числе навыков самостоятельной работы с учебными текстами, справочной литературой, разнообразными средствами информационных технологий, а также умения самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учебе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;

5. Формирование культуры здоровья:

- ✓ осознание ценности жизни;
- ✓ ответственное отношение к своему здоровью;
- ✓ установка на здоровый образ жизни, в том числе и за счет освоения и соблюдения требований безопасной эксплуатации средств информационных и коммуникационных технологий (ИКТ).

6. Трудовое воспитание:

- ✓ интерес к практическому изучению профессий и труда в сферах профессиональной деятельности, связанных с информатикой, программированием и информационными технологиями, основанными на достижениях науки информатики и научно-технического прогресса;
- ✓ осознанный выбор и построение индивидуальной траектории образования и жизненных планов с учетом личных и общественных интересов и потребностей.

7. Экологическое воспитание:

- ✓ осознание глобального характера экологических проблем и путей их решения, в том числе с учетом возможностей ИКТ.

8. Адаптация обучающегося к изменяющимся условиям социальной среды:

- ✓ освоение обучающимися социального опыта, основных социальных ролей, соответствующих ведущей деятельности возраста, норм и правил общественного поведения, форм социальной жизни в группах и сообществах, в том числе существующих в виртуальном пространстве.

Планируемые результаты освоения учебного предмета

Личностные результаты

К личностным результатам освоения информационных и коммуникационных технологий как инструмента в учёбе и повседневной жизни можно отнести:

- критическое отношение к информации и избирательность её восприятия;
- уважение к информации о частной жизни и информационным результатам других людей;
- осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий с жизненными ситуациями;
- начало профессионального самоопределения, ознакомление с миром профессий, связанных с информационными и коммуникационными технологиями.

Метапредметные результаты

Регулятивные универсальные учебные действия:

- освоение способов решения проблем творческого характера в жизненных ситуациях;
- формирование умений ставить цель — создание творческой работы, планировать достижение этой цели, создавать вспомогательные эскизы в процессе работы;
- оценивание получающегося творческого продукта и соотнесение его с изначальным замыслом, выполнение по необходимости коррекции либо продукта, либо замысла.

Познавательные универсальные учебные действия:

- поиск информации в индивидуальных информационных архивах учащегося, информационной среде образовательного учреждения, в федеральных хранилищах информационных образовательных ресурсов;
- использование средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных, познавательных и творческих задач.

Коммуникативные универсальные учебные действия:

- подготовка выступления с аудиовизуальной поддержкой;
- создание гипермедиасообщений, включающих текст, набираемый на клавиатуре, цифровые данные, неподвижные и движущиеся, записанные и созданные изображения и звуки, ссылки между элементами сообщения.

Предполагаемые результаты реализации программы

Учебные результаты:

1. Школьник сможет приобрести следующие знания:
 - О правильном и безопасном поведении в компьютерном классе;
 - Об основных устройствах компьютера;

- О том, что такое полное имя файла;
- О командах, которые может выполнять Черепашка;
- О том, как вводить последовательности команд, в результате которых получаются проекты рисования
- О назначении команд в меню Поля форм;
- О командах управления пером.

2. Школьник сможет приобрести следующие умения:

- пользоваться мышью и клавиатурой;
- запускать компьютерные программы и завершать работу с ними;
- выполнять основные операции при рисовании с помощью одной из компьютерных программ;
- сохранять созданные рисунки и вносить в них изменения;
- сохранять созданные движущиеся изображения и вносить в них изменения;
- работа с папками (каталогами);
- работа с любыми текстами;
- создавать таблицы и включать их в печатную публикацию.
красиво оформлять печатные публикации, применяя рисунки, фотографии, схемы и таблицы;
- составлять печатные публикации, предназначенные для какой-либо цели, и создавать их при помощи компьютера.
- создавать эскизы электронных публикаций и по этим эскизам создавать публикации с использованием гиперссылок и тд.

Воспитательные результаты:

1. Школьник сможет приобрести следующие социально значимые знания:

- формирование представления об основных изучаемых понятиях: информация, алгоритм, модель — и их свойствах;
- развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе;
- формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации; развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;
- формирование умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей — таблицы, схемы, графики, диаграммы, с использованием соответствующих программных средств обработки данных;
- формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами.

2. У школьника могут быть развиты следующие социально значимые отношения:

- наличие представлений об информации как важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества; понимание роли информационных процессов в современном мире;
- владение первичными навыками анализа и критичной оценки получаемой информации;
- развитие способности увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом, понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития

информационного общества; готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ.

3. Школьник сможет приобрести опыт следующих социально значимых действий:

- опыт публичного выступления по проблемным вопросам;
- опыт интервьюирования и проведения опросов общественного мнения;
- опыт общения с представителями других социальных групп;
- опыт организации совместной деятельности с другими детьми.
- овладение умениями организации собственной деятельности;
- способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

Содержание программы

«Знакомство с компьютером». Компьютеры вокруг нас. Новые профессии. Компьютеры в школе. Правила поведения в компьютерном классе. Основные устройства компьютера. Компьютерные программы. Операционная система. Рабочий стол. Компьютерная мышь. Клавиатура. Включение и выключение компьютера. Запуск программы. Завершение выполнения программы.

«Создание рисунков». Компьютерная графика. Примеры графических редакторов. Панель инструментов графического редактора. Основные операции при рисовании: рисование и стирание точек, линий, фигур. Заливка цветом. Другие операции.

«Мультипликация». Анимация. Компьютерная анимация. Основные способы создания компьютерной анимации: покадровая рисованная анимация, конструирование анимации, программирование анимации. Примеры программ для создания анимации. Основные операции при создании анимации. Этапы создания мультфильма.

«Проектирование». Проектирование. Компьютерное проектирование. Интерьер. Дизайн. Архитектура. Примеры программ для проектирования зданий. Основные операции при проектировании зданий: обзор и осмотр проекта, создание стен, создание окон и дверей, установка сантехники и бытовой техники, размещение мебели, выбор цвета и вида поверхностей.

«Создание компьютерных игр». Компьютерные игры. Виды компьютерных игр. Порядок действий при создании игр. Примеры программ для создания компьютерных игр. Основные операции при конструировании игр: создание или выбор фона, карты или поля, выбор и размещение предметов и персонажей. Другие операции.

«Создание текстов». Компьютерное письмо. Клавиатурные тренажёры. Текстовые редакторы. Примеры клавиатурных тренажёров и текстовых редакторов. Правила клавиатурного письма. Основные операции при создании текстов: набор текста, перемещение курсора, ввод прописных букв, ввод букв латинского алфавита, сохранение текстового документа, открытие документа, создание нового документа, выделение текста, вырезание, копирование и вставка текста. Оформление текста. Выбор шрифта, размера, цвета и начертания символов. Организация текста. Заголовок, подзаголовок, основной текст. Выравнивание абзацев.

«Создание печатных публикаций». Печатные публикации. Виды печатных

публикаций. Текстовые редакторы. Настольные издательские системы. Примеры текстовых редакторов и настольных издательских систем. Иллюстрации в публикациях. Схемы в публикациях. Некоторые виды схем: схемы отношений; схемы, отражающие расположение и соединение предметов; схемы, отражающие происходящие изменения, порядок действий. Таблицы в публикациях. Столбцы и строки.

«Создание электронных публикаций». Электронные публикации. Виды электронных публикаций: презентации, электронные учебники и энциклопедии, справочные системы, страницы сети Интернет. Примеры программ для создания электронных публикаций. Гиперссылки в публикациях. Создание электронной публикации с гиперссылками. Звук, видео и анимация в электронных публикациях. Вставка звуков и музыки в электронные публикации. Вставка анимации и видео в электронные публикации. Порядок действий при создании электронной публикации. Подготовка презентаций.

«Поиск информации». Источники информации для компьютерного поиска: компакт-диски CD или DVD, сеть Интернет, постоянная память компьютера. Способы компьютерного поиска информации: просмотр подобранной по теме информации, поиск файлов с помощью файловых менеджеров, использование средств поиска в электронных изданиях, использование специальных поисковых систем. Поисковые системы. Примеры программ для локального поиска. Поисковые системы в сети Интернет. Поисковые запросы. Уточнение запросов на поиск информации. Сохранение результатов поиска. Поиск изображений. Сохранение найденных изображений.

«Алгоритмизация» Технология работы в среде ЛогоМиры: Интерфейс программы ЛогоМиры и его основные объекты: Рабочее поле, Поле команд, Инструментальное меню, Черепашка. Понятие команды в среде ЛогоМиры. Команды управления движением Черепашки. Входные параметры команды. Рисование фигур с помощью Черепашки. Микромир. Организация движения Черепашки: Освоение технологии работы с Полем форм. Заполнение Рабочего поля оттисками форм. Создание декораций микромира, используя Поле форм и графический редактор. Личная карточка Черепашки. Как задать ее движение. Моделирование прямолинейного движения объектов с разными скоростями. Моделирование движения по сложной траектории. Суть анимации. Команда смены форм Черепашки. Моделирование движения со сменой форм. Моделирование траектории движения с повторяющимся фрагментом. Составление программ. Понятие программы. Примеры программ. Назначение обязательных частей программы: заголовка, тела программы, признака завершения. Правила оформления программ. Составление программ рисования графических объектов.

Тематическое планирование

№	Тема	рабочая программа			
		кол-во часов			
		всего	5 класс	6 класс	7 класс
1	Знакомство с компьютером	7	7	-	-
2	Создание рисунков	7	7	-	-
3	Графический редактор Paint	11	11	-	-
4	Мультипликация	8	-	8	-
5	Проектирование	10	-	10	-
6	Создание компьютерных игр	8	-	8	-
7	Создание текстов	7	-	-	7
8	Создание печатных публикаций	8	-	-	8
9	Создание электронных публикаций	10	-	-	10
10	Поиск информации	9	-	-	9
11	Алгоритмизация	17	9	8	-
	Всего	102	34	34	34

Тематическое планирование

Класс 7					
Раздел	Кол-во часов	Темы	Кол-во часов	Основные виды деятельности обучающихся (на уровне универсальных учебных действий)	Основные направления воспитательной деятельности*
Знакомство с компьютером	7	Правила поведения и ТБ в компьютерном классе. Компьютеры вокруг нас. Новые профессии.	1	<p>личностные</p> <ul style="list-style-type: none"> формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста, взрослыми в процессе образовательной, общественно полезной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности. <p>метапредметные</p> <ul style="list-style-type: none"> Целеполагание как постановка учебной задачи на основе соотнесения того, что уже известно и усвоено учащимся, и того, что еще не известно; <p>предметные</p> <ul style="list-style-type: none"> понимание роли информационных процессов в современном мире; формирование представления об основных изучаемых понятиях: информация, алгоритм, модель – и их свойствах; 	1, 6, 8
		Основные устройства компьютера.	1		1, 3, 5, 8
		Компьютерные программы. Операционная система.	1		2, 3, 5, 8
		Рабочий стол.	1		3, 5
		Компьютерная мышь и ее назначение.	1		1, 3, 5, 8
		Включение и выключение компьютера. Программа Блокнот.	1		2, 3, 5, 8
		Запуск программы и завершение ее выполнения. Программа	1		3, 5

		Калькулятор.			
Создание рисунков	7	Компьютерная графика. Примеры графических редакторов.	1	<p>личностные целенаправленные поиск и использование информационных ресурсов, необходимых для решения учебных и практических задач</p> <ul style="list-style-type: none"> • формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками в процессе образовательной, общественно полезной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности. <p>метапредметные</p> <ul style="list-style-type: none"> • Умение определять наиболее рациональную последовательность действий по коллективному выполнению учебной задачи (план, алгоритм, модули и т. д.), а также адекватно оценивать и применять свои способности в коллективной деятельности. Умение самостоятельно оценивать свою деятельность и деятельность членов коллектива посредством сравнения с деятельностью других, с собственной деятельностью в прошлом, с установленными нормами. Умение использовать монолог и диалог для выражения и доказательства своей точки зрения, толерантности, терпимости к чужому мнению, к противоречивой информации. Формирование умений выбора, построения и использования адекватной информационной модели для передачи своих мыслей средствами естественных и формальных языков в соответствии с задачами и условиями коммуникации. Умение использовать информацию с учетом этических и правовых норм. <p>предметные</p> <ul style="list-style-type: none"> • формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права. 	1, 4, 6, 8
		Основные операции при рисовании: рисование и стирание точек, линий, фигур. Заливка цветом.	1		1, 3, 5
		Панель инструментов	1		3, 5
		Создание рисунка: фон и передний план	1		1, 3, 5
		Редактирование рисунка. Текст на рисунке	1		3, 5
		Редактирование рисунка: добавление объектов, печать рисунка.	1		1, 3, 5
		Тематическая композиция	1		1, 4, 7
Графический редактор Paint	11	Графический редактор Paint. Первое знакомство. Вызов программы	1	<p>личностные целенаправленные поиск и использование информационных ресурсов, необходимых для решения учебных и практических задач</p> <ul style="list-style-type: none"> • формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками 	1, 3, 5
		Инструментарий программы Paint. Меню и палитра инструментов, сохранение выполненной работы в файле, открытие	1		

		файла для продолжения работы		<p>в процессе образовательной, общественно полезной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности.</p> <p>метапредметные</p> <ul style="list-style-type: none"> • Умение определять наиболее рациональную последовательность действий по коллективному выполнению учебной задачи (план, алгоритм, модули и т. д.), а также адекватно оценивать и применять свои способности в коллективной деятельности. Умение самостоятельно оценивать свою деятельность и деятельность членов коллектива посредством сравнения с деятельностью других, с собственной деятельностью в прошлом, с установленными нормами. Умение использовать монолог и диалог для выражения и доказательства своей точки зрения, толерантности, терпимости к чужому мнению, к противоречивой информации. Формирование умений выбора, построения и использования адекватной информационной модели для передачи своих мыслей средствами естественных и формальных языков в соответствии с задачами и условиями коммуникации. Умение использовать информацию с учетом этических и правовых норм. <p>предметные</p> <ul style="list-style-type: none"> • формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права. 	
		Основные операции при рисовании	1		3, 5
		Рисование и стирание точек.	1		1, 3, 5
		Рисование линий.	1		1, 3, 5
		Рисование фигур.	1		1, 3, 5
		Заливка цветом.	1		1, 3, 5
		Сохранение редактирование рисунков.	1		1, 3, 5
		Шрифт. Виды шрифтов, выбор шрифта, создание надписи, корректировка надписи	1		1, 4, 6
		Функция копирования. Составление рисунков.	1		1, 4, 7
		Декоративное рисование. Упражнения, повторение и закрепление пройденного материала. Создание коллекции рисунков.	2	1, 3, 5	
Алгоритмизация	9	Знакомство со средой ЛогоМиры. Панель рисования. Сохранение проекта под именем...		<p>личностные</p> <ul style="list-style-type: none"> • формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста, взрослыми в процессе образовательной, общественно полезной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности. <p>метапредметные</p> <ul style="list-style-type: none"> • Целеполагание как постановка учебной задачи на основе соотнесения того, что уже известно и усвоено учащимся, и того, что еще не известно; <p>предметные</p> <ul style="list-style-type: none"> • что такое кибернетика; предмет и задачи этой науки; • сущность кибернетической схемы управления с обратной связью; назначение прямой и 	1, 4, 6
		Использование коллекций рисунков для фона..	1		4
		Печать текста. Создание текстовых окон. Текст и форматирование текстовых окон.	1		2, 3, 5, 8
		Создание черепашки. Смена форм черепашки.	1		2, 3, 5, 8
		Изменение размера черепашки.	1		3, 5
		Исходная форма черепашки. Состояние	1		3, 5

	черепашки		обратной связи в этой схеме;	
	Работа над проектом «Мой мультфильм на компьютере»	2	• что такое алгоритм управления; какова роль алгоритма в системах управления;	3, 5
	Представление собственных работ «Мой мультфильм на компьютере»	1	• в чем состоят основные свойства алгоритма;	2, 3, 5, 8
			• способы записи алгоритмов: блок-схемы, учебный алгоритмический язык;	

Класс 8					
Раздел	Кол-во часов	Темы	Кол-во часов	Основные виды деятельности обучающихся (на уровне универсальных учебных действий)	Основные направления воспитательной деятельности*
Мультипликация	8	Правила поведения и ТБ в компьютерном классе. Анимация. Компьютерная анимация.	1	<p>личностные</p> <ul style="list-style-type: none"> Формирование понятия связи различных явлений, процессов, объектов с информационной деятельностью человека; актуализация сведений из личного жизненного опыта информационной деятельности; формирование готовности к продолжению обучения с использованием ИКТ; освоение типичных ситуаций управления персональными средствами ИКТ, включая цифровую бытовую технику. <p>метапредметные</p> <ul style="list-style-type: none"> Формирование критического мышления: способность устанавливать противоречие, т. е. не соответствие между желаемым и действительным; способность осуществлять перенос знаний, умений в новую ситуацию для решения проблем, комбинировать известные средства для нового решения проблем; способность формулировать гипотезу по решению проблем <p>предметные</p> <ul style="list-style-type: none"> формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права. 	1, 4, 6
		Примеры программ для создания анимации. Программа «Мульти-Пульти»	1		3, 5
		Основные операции при создании анимации.	1		2, 3, 5, 8
		Этапы создания мультфильма.	1		3, 5
		Конструирование анимации	1		3, 5
		Программирование анимации	1		3, 5
		Итоговая творческая работа (мультфильм)	2		2, 3, 5, 7

Создание компьютерных игр	8	Компьютерные игры. Виды компьютерных игр.	1	<p>личностные</p> <ul style="list-style-type: none"> Формирование понятия связи различных явлений, процессов, объектов с информационной деятельностью человека; актуализация сведений из личного жизненного опыта информационной деятельности; формирование готовности к продолжению обучения с использованием ИКТ; освоение типичных ситуаций управления персональными средствами ИКТ, включая цифровую бытовую технику. <p>метапредметные</p> <ul style="list-style-type: none"> Формирование критического мышления: способность устанавливать противоречие, т. е. не соответствие между желаемым и действительным; способность осуществлять перенос знаний, умений в новую ситуацию для решения проблем, комбинировать известные средства для нового решения проблем; способность формулировать гипотезу по решению проблем <p>предметные</p> <ul style="list-style-type: none"> формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права. 	1, 4, 6
		Порядок действий при создании игр.	1		3, 4, 5
		Примеры программ для создания компьютерных игр	1		3, 5, 8
		Основные операции при конструировании игр	1		3, 4, 5, 8
		Создание или выбор фона; карты и поля	1		1, 4, 6
		Выбор и размещение предметов и персонажей	1		1, 4, 6
		Итоговая творческая работа (Компьютерная игра)	2		3, 4, 5, 7, 8
Проектирование	10	Проектирование. Компьютерное проектирование.	1	<p>формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики, учитывающего социальное, культурное, языковое, духовное многообразие современного мира;</p> <ul style="list-style-type: none"> формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста, взрослыми в процессе образовательной, общественно полезной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности. <p>метапредметные</p> <ul style="list-style-type: none"> Умение объяснять взаимосвязь первоначальных понятий информатики и объектов реальной действительности (соотносить их между собой, включать в свой активный словарь ключевые понятия информатики). Умение создавать модели объектов, явлений, процессов из разных областей знаний на естественном, 	3, 5, 8
		Интерьер. Дизайн. Архитектура.	1		3, 4, 8
		Примеры программ для проектирования зданий. Программа «FloorPlan 3D»	1		3, 5
		Основные операции при проектировании зданий:	1		2, 3, 5, 8
		Обзор и осмотр проекта	1		4
		Создание стен, создание окон и дверей	1		2, 3, 5, 8
		Установка сантехники и бытовой техники	1		2, 3, 5, 8
		Размещение мебели	1		2, 3, 5, 8
		Выбор цвета и вида поверхностей.	1		2, 3, 5, 7

		Итоговая творческая работа (проект дома)	1	<p>формализованном и формальном языках (на начальном уровне);</p> <p>предметные</p> <ul style="list-style-type: none"> • понимание роли информационных процессов в современном мире; • формирование представления об основных изучаемых понятиях: информация, алгоритм, модель – и их свойствах; • Умение приводить примеры натуральных и информационных моделей; • Ориентирование в таблично-организованной информации; • формирование навыков описания объекта (процесса) в табличной форме для простых случаев. 	1, 4, 6
Алгоритмизация	8	Изучение интерфейса среды ЛогоМиры, работа с окном приложения, перемещение/ вращение черепашки, использование встроенного графического редактора).	1	<p>личностные</p> <ul style="list-style-type: none"> • формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики, учитывающего социальное, культурное, языковое, духовное многообразие современного мира; • формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста, взрослыми в процессе образовательной, общественно полезной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности. <p>метапредметные</p> <ul style="list-style-type: none"> • умение объяснять взаимосвязь первоначальных понятий информатики и объектов реальной действительности (соотносить их между собой, включать в свой активный словарь ключевые понятия информатики) • умение создавать модели объектов, явлений, процессов из разных областей знаний на естественном, формализованном и формальном языках (на начальном уровне); <p>предметные</p> <ul style="list-style-type: none"> • понятие величин; • назначение языков программирования; 	3, 4, 5, 7, 8
		Черепашка и геометрические фигуры.	1		3,4,5
		Рисование с помощью команд	1		3, 5, 8
		Микромир наполняется обитателями (моделирование движения объектов с разными скоростями).	1		1, 3, 5
		Приборная панель (создание бегунков, регулирующих параметров).	1		3, 4, 5, 7, 8
		Движение усложняется (моделирование движение со сложной траекторией).	1		3, 5, 8
		Проектная работа: «Создание индивидуального мультипликационного сюжета»	1		3, 4, 5, 7, 8
		Проектная работа: «Создание индивидуального	1		4, 5, 7, 8

		мультипликационного сюжета»+ защита своих проектов			
--	--	--	--	--	--

Класс 9					
Раздел	Кол-во часов	Темы	Кол-во часов	Основные виды деятельности обучающихся (на уровне универсальных учебных действий)	Основные направления воспитательной деятельности*
Создание текстов	7	Текстовые редакторы. Примеры клавиатурных тренажеров и текстовых редакторов.	1	<p>личностные</p> <ul style="list-style-type: none"> • приобретение опыта выполнения индивидуальных и коллективных проектов, таких как разработка программных средств учебного назначения, издание школьных газет, создание сайтов, виртуальных краеведческих музеев и т. д, на основе использования информационных технологий; <p>метапредметные</p> <ul style="list-style-type: none"> • Умение выделять информационный аспект задачи, оперировать данными, использовать модель решения задачи. <p>Умение применять начальные навыки по использованию компьютера для решения простых информационных и коммуникационных учебных задач, в том числе: вычисление, написание писем, сочинений, докладов, рефератов, создание презентаций и др.</p> <p>предметные</p> <ul style="list-style-type: none"> • формирование умений формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей (таблицы, схемы, графики, диаграммы), с использованием соответствующих программных средств обработки данных; • формирование информационной и алгоритмической культуры; формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации; развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств; 	1, 4, 6
		Правила клавиатурного письма. Клавиатурные тренажеры.	1		1
		Основные операции при создании текстов:	1		3, 5, 8
		Набор текста, перемещение ввод букв латинского алфавита, сохранение текстового документа	1		2, 3, 5
		Открытие документа, создание нового документа	1		2
		Выделение текста, вырезание, копирование и вставка текста. Оформление текста.	1		3, 5
		Итоговая творческая работа (создание текста сочинение)	2		1, 2, 3, 5, 7

Создание печатных публикаций	8	Печатные публикации. Виды печатных публикаций.	1	<p>личностные</p> <ul style="list-style-type: none"> • приобретение опыта выполнения индивидуальных и коллективных проектов, таких как разработка программных средств учебного назначения, издание школьных газет, создание сайтов, виртуальных краеведческих музеев и т. д. на основе использования информационных технологий; <p>метапредметные</p> <p>Умение объяснять взаимосвязь первоначальных понятий информатики и объектов реальной действительности (соотносить их между собой, включать в свой активный словарь ключевые понятия информатики). Умение создавать информационные модели объектов, явлений, процессов из разных областей знаний на естественном, формализованном и формальном языках (на начальном уровне);</p> <p>предметные</p> <ul style="list-style-type: none"> • формирование умений формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей (таблицы, схемы, графики, диаграммы), с использованием соответствующих программных средств обработки данных; • формирование информационной и алгоритмической культуры; формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации; развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств 	1, 4, 6
		Иллюстрации в публикациях.	1		4, 5
		Схемы в публикациях.	1		2, 3, 5
		Некоторые виды схем: схемы отношений; схемы, отражающие расположение и соединение предметов;	1		1, 4, 6, 8
		Таблицы в публикациях. Столбцы и строки.	1		1, 3, 5
		Итоговая творческая работа (печатная публикация)	2		3, 5
Создание электронных публикаций	10	Электронные публикации. Виды электронных публикаций: презентации, электронные учебники и энциклопедии, справочные системы, страницы сети Интернет.	1	<p>личностные</p> <ul style="list-style-type: none"> • приобретение опыта выполнения индивидуальных и коллективных проектов, таких как разработка программных средств учебного назначения, издание школьных газет, создание сайтов, виртуальных краеведческих музеев и т. д. на основе использования информационных технологий; <p>метапредметные</p> <p>Умение объяснять взаимосвязь первоначальных понятий информатики и объектов реальной действительности (соотносить их между собой, включать в свой активный</p>	1, 4, 6
		Примеры программ для создания электронных публикаций.	1		2, 3, 5, 8
		Гиперссылки в публикациях. Создание	1		3, 5

		электронной публикации с гиперссылками.		<p>словарь ключевые понятия информатики). Умение создавать информационные модели объектов, явлений, процессов из разных областей знаний на естествен ном, формализованном и формальном языках (на начальном уровне);</p> <p>предметные</p> <ul style="list-style-type: none"> • формирование умений формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей (таблицы, схемы, графики, диаграммы), с использованием соответствующих программных средств обработки данных; • формирование информационной и алгоритмической культуры; формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации; развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств; 	
		Гиперссылка. Гипертекст. Создание электронной публикации с гиперссылками	1		2, 3, 5, 8
		Звук, видео и анимация в электронных публикациях. Вставка звуков и музыки в электронной публикации.	1		2, 3, 5, 7
		Вставка анимации и видео в электронные публикации.	1		3, 5
		Порядок действий при создании электронной публикации.	1		3, 5
		Подготовка презентаций	1		2, 3, 5, 8
		Подготовка презентаций	1		2, 3, 5, 8
		Итоговая творческая работа (электронная публикация).	1		2, 3, 5, 7
Поиск информации	9	Источники информации для компьютерного поиска: компакт-диски CD или DVD, сеть Интернет, постоянная память компьютера	1	<p>формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста, взрослыми в процессе образовательной, общественно полезной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности.</p> <p>метапредметные</p> <ul style="list-style-type: none"> • Целеполагание как постановка учебной задачи на основе соотнесения того, что уже известно и усвоено учащимся, и того, что еще не известно; • предметные • Понимание термина - компьютерная сеть, умение различать локальные и глобальные сети; • Формирование назначения основных технических и программных средств функционирования сетей: каналов связи, модемов, серверов, клиентов, протоколов; • Формирование назначения основных видов услуг глобальных сетей: электронной почты, телеконференций, файловых архивов и др.; 	1, 4, 6
		Способы компьютерного поиска информации:	1		2, 3, 5, 8
		Просмотр подобранной о теме информации,	1		2, 3, 5, 8
		Поиск файлов с помощью файловых менеджеров, использование средств поиска в электронных изданиях,	1		1, 5
		Поисковые системы. Примеры программ для локального поиска.	1		3, 5, 8
		Поисковые системы в сети Интернет.	1		
		Поисковые запросы. Уточнение запроса на	1		2, 3, 5, 8

		поиск информации. Сохраненные результаты поиска.		<ul style="list-style-type: none"> • Понимание термина - Интернет; формирование возможностей, которые предоставляет пользователю «Всемирная паутина» — WWW; • Формирование навыков обмена информацией с файл-сервером локальной сети или с рабочими станциями одноранговой сети; • Формирование навыков приема/передачи электронной почты с помощью почтовой клиент-программы; • Формирование навыков просмотра Web-страниц с помощью браузера; • Формирование навыков работы с одной из программ-архиваторов. 	
		Поиск изображений. Сохранение найденных изображений.	1		2, 3, 5, 7
		Итоговая творческая работа (поиск информации)	2		4, 5

*** Основные направления воспитательной деятельности:**

1. Патриотическое воспитание
2. Духовно-нравственное воспитание:
3. Гражданское воспитание:
4. Ценности научного познания:
5. Формирование культуры здоровья
6. Трудовое воспитание
7. Экологическое воспитание
8. Адаптация обучающегося к изменяющимся условиям социальной среды

Список используемой литературы.

1. Книга игр для детей. Кроссворды, ребусы, головоломки /сост. Г. Коненкина. — М.: Астрель, 2003. — 192 с.
2. Ковалько В. И. Здоровьесберегающие технологии: школьник и компьютер: В. И. Ковалько. — М.: ВАКО, 2007. — 304 с.
3. Кравцов С. С., Ягодина, Л. А. Компьютерные игровые программы как средство стабилизации эмоционального состояния дошкольников. С. С. Кравцов, Л. А. Ягодина//Информатика. — 2006. - №12.
4. Яковлев И.Н., Яковлева Е.И. ЛогоМиры: Сборник методических материалов.- М.:ИНТ. — 112с.
5. Информатика. 2-11 классы: внеклассные мероприятия, Неделя информатики/ ав.-сост. Куличкова А.Г.- Изд. 2-е. — Волгоград: Учитель, 2015. — 152 с.
6. Кушниренко Основы информатики и вычислительной техники / Кушниренко, А.Г. и. - М.: Просвещение, 2014. - 224 с.
7. Горшкова, И. Б. Основы информационной грамотности школьника. 5-6 классы. Программа, занятия с учащимися / И.Б. Горшкова, Л.Н. Захарова, Г.В. Ежова. - М.: Учитель, 2014. - 256 с.

СОГЛАСОВАНО

Протокол заседания
методического объединения
учителей МБОУ СОШ № 37
от 27 августа 2021 года № 1

_____ Сергеева Ю.А.
подпись руководителя МО Ф.И.О.

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора по УВР

_____ Соколова Г.М.
подпись Ф.И.О.
_____ 2021 года

СОГЛАСОВАНО

заместитель директора по УВР
МБОУ СОШ №37 г.Краснодара
_____ Г.М. Соколова
«__» _____ 2021г.

МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАНИЕ Г. КРАСНОДАР
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОД КРАСНОДАР
СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 37
ИМЕНИ ГЕРОЯ СОВЕТСКОГО СОЮЗА АЛЕКСЕЯ ЛЕЖЕНИНА

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

внеурочная деятельность
«Увлекательная информатика»

Класс _____

Учитель Солодухина Э.А. _____

Количество часов: всего 34, в неделю 1

Планирование составлено на основе рабочей программы:

Солодухиной Э.А., утвержденной решением педагогического совета
протокол № 1 от 27.08.2021г.

В соответствии с ФГОС

Календарно-тематическое планирование

Класс 7						
№	Содержание (разделы, темы)	Кол- во часов	Дата		Вид и форма проведения/ Оснащение(Компью- тер, интерактивная панель)	Основные виды деятельности обучающихся (на уровне универсальных учебных действий)
			план	факт		
1-7 Знакомство с компьютером						
1	Правила поведения и ТБ в компьютерном классе. Компьютеры вокруг нас. Новые профессии.	1			Теоретическое занятие. Беседа, просмотр мультфильма Практическое занятие	<p>личностные</p> <ul style="list-style-type: none"> формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста, взрослыми в процессе образовательной, общественно полезной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности. <p>метапредметные</p> <ul style="list-style-type: none"> Целеполагание как постановка учебной задачи на основе соотнесения того, что уже известно и усвоено учащимся, и того, что еще не известно; <p>предметные</p> <ul style="list-style-type: none"> понимание роли информационных процессов в современном мире; формирование представления об основных изучаемых понятиях: информация, алгоритм, модель – и их свойствах;
2	Основные устройства компьютера.	1			Наблюдение за объектом изучения (компьютером) кроссворд	
3	Компьютерные программы. Операционная система.	1			Выполнение заданий и упражнений работа со словарем просмотр фильма	
4	Рабочий стол.	1			выполнение заданий и упражнений (информационных задач)	
5	Компьютерная мышь и ее назначение.	1			выполнение заданий и упражнений работа со словарем	
6	Включение и выключение компьютера. Программа Блокнот.	1			выполнение заданий и упражнений (информационных задач) тестирование	
7	Запуск программы и завершение ее выполнения. Программа Калькулятор.	1			Занятие - викторина выполнение заданий и упражнений (информационных задач)	
8-14 Создание рисунков						
8	Компьютерная графика. Примеры графических редакторов.	1			беседа экскурсия в прошлое выполнение заданий и упражнений	<p>личностные</p> <p>целенаправленные поиск и использование информационных ресурсов, необходимых для решения учебных и практических задач</p> <ul style="list-style-type: none"> формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками в процессе образовательной, общественно полезной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности. <p>метапредметные</p> <ul style="list-style-type: none"> Умение определять наиболее рациональную последовательность действий по коллективному выполнению учебной задачи (план, алгоритм, модули и т. д.), а также адекватно оценивать и применять свои способности в коллективной деятельности. Умение самостоятельно оценивать свою деятельность и деятельность членов коллектива посредством сравнения с деятельностью других, с собственной деятельностью в прошлом, с установленными нормами. Умение использовать монолог и диалог для
9	Основные операции при рисовании: рисование и стирание точек, линий, фигур. Заливка цветом.	1			выполнение заданий и упражнений (информационных задач)	
10	Панель инструментов	1			компьютерный практикум	
11	Создание рисунка: фон и передний план	1			компьютерный практикум	
12	Редактирование рисунка. Текст на рисунке	1			компьютерный практикум «компьютерные» эстафеты	
13	Редактирование рисунка: добавление объектов, печать рисунка.	1			компьютерный практикум «компьютерные» эстафеты	
14	Тематическая композиция	1			работа со словарем беседа Защита проектов	

					<p>выражения и доказательства своей точки зрения, толерантности, терпимости к чужому мнению, к противоречивой информации. Формирование умений выбора, построения и использования адекватной информационной модели для передачи своих мыслей средствами естественных и формальных языков в соответствии с задачами и условиями коммуникации. Умение использовать информацию с учетом этических и правовых норм.</p> <p>предметные</p> <ul style="list-style-type: none"> формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права.
15-25 Графический редактор Paint					
15	Графический редактор Paint. Первое знакомство. Вызов программы	1		чтение текста выполнение заданий и упражнений	<p>личностные</p> <p>целенаправленные поиск и использование информационных ресурсов, необходимых для решения учебных и практических задач</p> <ul style="list-style-type: none"> формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками в процессе образовательной, общественно полезной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности. <p>метапредметные</p> <ul style="list-style-type: none"> Умение определять наиболее рациональную последовательность действий по коллективному выполнению учебной задачи (план, алгоритм, модули и т. д.), а также адекватно оценивать и применять свои способности в коллективной деятельности. Умение самостоятельно оценивать свою деятельность и деятельность членов коллектива посредством сравнения с деятельностью других, с собственной деятельностью в прошлом, с установленными нормами. Умение использовать монолог и диалог для выражения и доказательства своей точки зрения, толерантности, терпимости к чужому мнению, к противоречивой информации. Формирование умений выбора, построения и использования адекватной информационной модели для передачи своих мыслей средствами естественных и формальных языков в соответствии с задачами и условиями коммуникации. Умение использовать информацию с учетом этических и правовых норм. <p>предметные</p> <ul style="list-style-type: none"> формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с
16	Инструментарий программы Paint. Меню и палитра инструментов, сохранение выполненной работы в файле, открытие файла для продолжения работы	1		чтение текста выполнение заданий и упражнений	
17	Основные операции при рисовании	1		чтение текста, тестирование «компьютерные» эстафеты	
18	Рисование и стирание точек.	1		выполнение заданий и упражнений «компьютерные» эстафеты	
19	Рисование линий. Рисование фигур.	1		выполнение заданий и упражнений «компьютерные» эстафеты	
20	Заливка цветом.	1		выполнение заданий и упражнений «компьютерные» эстафеты	
21	Сохранение редактирование рисунков.	1		Тестирование	
22	Шрифт. Виды шрифтов, выбор шрифта, создание надписи, корректировка надписи	1		компьютерный практикум (работа с электронным пособием)	
23	Функция копирования. Составление рисунков.	1		чтение текста	
24-25	Декоративное рисование. Упражнения, повторение и закрепление пройденного материала. Создание коллекции рисунков.	2		выполнение заданий и упражнений (информационных задач)	

						компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права.
26-34 Алгоритмизация						
26	Знакомство со средой ЛогоМиры. Панель рисования. Сохранение проекта под именем...	1			выполнение заданий и упражнений анализ первоисточников	<p>личностные</p> <ul style="list-style-type: none"> • формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста, взрослыми в процессе образовательной, общественно полезной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности. <p>метапредметные</p> <ul style="list-style-type: none"> • Целеполагание как постановка учебной задачи на основе соотнесения того, что уже известно и усвоено учащимся, и того, что еще не известно; <p>предметные</p> <ul style="list-style-type: none"> • что такое кибернетика; предмет и задачи этой науки; • сущность кибернетической схемы управления с обратной связью; назначение прямой и обратной связи в этой схеме; • что такое алгоритм управления; какова роль алгоритма в системах управления; • в чем состоят основные свойства алгоритма; • способы записи алгоритмов: блок-схемы, учебный алгоритмический язык; • основные алгоритмические конструкции: следование, ветвление, цикл; структуры алгоритмов.
27	Использование коллекций рисунков для фона..	1			выполнение заданий и упражнений компьютерный практикум	
28	Печать текста. Создание текстовых окон. Текст и форматирование текстовых окон.	1			выполнение заданий и упражнений компьютерный практикум	
29	Создание черепашки. Смена форм черепашки.	1			выполнение заданий и упражнений компьютерный практикум	
30	Изменение размера черепашки.	1			выполнение заданий и упражнений компьютерный практикум	
31	Исходная форма черепашки. Состояние черепашки	1			выполнение заданий и упражнений компьютерный практикум «компьютерные» эстафеты	
32-33	Работа над проектом «Мой мультфильм на компьютере»	2			Работа над проектом	
34	Представление собственных работ «Мой мультфильм на компьютере»	1			Конкурс знаний, умений и творчества	
ИТОГО: 34 занятия						

Класс 8						
№	Содержание (разделы, темы)	Кол-во часов	Дата		Вид и форма проведения/ Оснащение(Компьютер, интерактивная панель)	Основные виды деятельности обучающихся (на уровне универсальных учебных действий)
			план	факт		
1-8 Мультипликация						
1	Правила поведения и ТБ в компьютерном классе. Анимация. Компьютерная анимация.	1			Теоретическое занятие. Беседа, просмотр мультфильма анализ первоисточников презентация	<p>личностные</p> <ul style="list-style-type: none"> • Формирование понятия связи различных явлений, процессов, объектов с информационной деятельностью человека; <p>актуализация сведений из личного жизненного опыта информационной деятельности; формирование готовности к продолжению обучения с использованием ИКТ; освоение</p>
2	Примеры программ для создания анимации. Программа «Мульти-	1			экскурсия в прошлое практическая работа	

	Пульти»					типичных ситуаций управления персональными средствами ИКТ, включая цифровую бытовую технику.
3	Основные операции при создании анимации.	1			практическая работа, работа с электронными карточками	метапредметные
4	Этапы создания мультфильма.	1			практическая работа презентация, рассказ	• Формирование критического мышления: способность
5	Конструирование анимации	1			практическая работа, тестирование	устанавливать противоречие, т. е. не соответствие между желаемым и действительным; способность
6	Программирование анимации	1			мозговая атака	осуществлять перенос знаний, умений в новую ситуацию для
7-8	Итоговая творческая работа (мультфильм)	2			практическая работа	решения проблем, комбинировать известные средства для нового решения проблем; способность формулировать гипотезу по решению проблем
9-16 Создание компьютерных игр						
9	Компьютерные игры. Виды компьютерных игр.	1			экскурсия в прошлое	личностные
10	Порядок действий при создании игр.	1			Беседа, презентация	• Формирование понятия связи различных явлений, процессов, объектов с информационной деятельностью человека;
11	Примеры программ для создания компьютерных игр	1			Презентация, практическая работа	актуализация сведений из личного жизненного опыта информационной деятельности; формирование
12	Основные операции при конструировании игр	1			Презентация, практическая работа	готовности к продолжению обучения с использованием ИКТ; освоение
13	Создание или выбор фона; карты и поля	1			Презентация, практическая работа	типичных ситуаций управления персональными средствами ИКТ, включая цифровую бытовую технику.
14	Выбор и размещение предметов и персонажей	1			практическая работа	метапредметные
15-16	Итоговая творческая работа (Компьютерная игра)	2			практическая работа	• Формирование критического мышления: способность
17-26 Проектирование						
17	Проектирование. Компьютерное проектирование.	1			рассказ	устанавливать противоречие, т. е. не соответствие между желаемым и действительным; способность
18	Интерьер. Дизайн.	1			исследование	осуществлять перенос знаний, умений в новую ситуацию для
						решения проблем, комбинировать известные средства для нового решения проблем; способность формулировать гипотезу по решению проблем
						предметные
						• формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права.

	Архитектура.						
19	Примеры программ для проектирования зданий. Программа «FloorPlan 3D»	1			Рассказ, выполнение заданий и упражнений	<ul style="list-style-type: none"> формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста, взрослыми в процессе образовательной, общественно полезной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности. метапредметные Умение объяснять взаимосвязь первоначальных понятий информатики и объектов реальной действительности (соотносить их между собой, включать в свой активный словарь ключевые понятия информатики). Умение создавать модели объектов, явлений, процессов из разных областей знаний на естественном, формализованном и формальном языках (на начальном уровне); предметные понимание роли информационных процессов в современном мире; формирование представления об основных изучаемых понятиях: информация, алгоритм, модель – и их свойствах; формирование навыков различия форм представления информационных моделей (графические, табличные, вербальные, математические); Умение приводить примеры натуральных и информационных моделей; Ориентирование в таблично-организованной информации; формирование навыков описания объекта (процесса) в табличной форме для простых случаев. 	
20	Основные операции при проектировании зданий:	1			Рассказ, выполнение заданий и упражнений		
21	Обзор и осмотр проекта	1			компьютерный практикум		
22	Создание стен, создание окон и дверей	1			Рассказ, беседа практическая работа		
23	Установка сантехники и бытовой техники	1			Рассказ, беседа практическая работа		
24	Размещение мебели	1			Рассказ, беседа практическая работа		
25	Выбор цвета и вида поверхностей.	1			Рассказ, беседа практическая работа		
26	Итоговая творческая работа (проект дома)	1			Защита проекта		
27-34 Алгоритмизация							
27	Изучение интерфейса среды ЛогоМира, работа с окном приложения, перемещение/ вращение черепашки, использование встроенного графического редактора).	1			Презентация, практическая работа	<ul style="list-style-type: none"> личностные формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики, учитывающего социальное, культурное, языковое, духовное многообразие современного мира; формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста, взрослыми в процессе образовательной, общественно полезной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности. метапредметные умение объяснять взаимосвязь первоначальных понятий информатики и объектов реальной действительности (соотносить их между собой, включать в свой активный словарь ключевые понятия информатики) умение создавать модели объектов, 	
28	Черепашка и геометрические фигуры.	1			Тестирование, практическая работа		
29	Рисование с помощью команд	1			Практическая работа		
30	Микромир наполняется обитателями (моделирование движения объектов с разными скоростями).	1			Тестирование, практическая работа		

31	Приборная панель (создание бегунков, регулирующих параметров).	1			выполнение заданий и упражнений	явлений, процессов из разных областей знаний на естественном, формализованном и формальном языках (на начальном уровне); предметные • понятие величин; • назначение языков программирования;
32	Движение усложняется (моделирование движение со сложной траекторией).	1			рассказ	
33	Проектная работа: «Создание индивидуального мультипликационного сюжета»	1			Работа над проектом	
34	Проектная работа: «Создание индивидуального мультипликационного сюжета»+ защита своих проектов	1			Защита проектов	
ИТОГО: 34 занятия						

Класс 9						
№	Содержание (разделы, темы)	Кол-во часов	Дата		Вид и форма проведения/ Оснащение (Компьютер, интерактивная панель)	Основные виды деятельности обучающихся (на уровне универсальных учебных действий)
			план	факт		
1-8	Создание текстов					
1	Текстовые редакторы. Примеры клавиатурных тренажеров и текстовых редакторов.	1			Теоретическое занятие. Беседа, просмотр мультфильма	личностные • приобретение опыта выполнения индивидуальных и коллективных проектов, таких как разработка программных средств учебного назначения, издание школьных газет, создание сайтов, виртуальных краеведческих музеев и т. д. на основе использования информационных технологий; метапредметные • Умение выделять информационный аспект задачи, оперировать данными, использовать модель решения задачи. Умение применять начальные навыки по использованию компьютера для решения простых информационных и
2	Правила клавиатурного письма. Клавиатурные тренажеры.	1			Беседа Тест «Папки (каталоги). Полное имя файла» Практическое занятие	
3	Основные операции при создании текстов	1			Практическое занятие	
4	Набор текста, перемещение ввод букв латинского алфавита, сохранение текстового документа	1			Тренировка на клавиатурном тренажёре. Выполнение заданий и упражнений, работа с энциклопедией	

5	Открытие документа, создание нового документа	1		работа со словарем Тренировка на клавиатурном тренажере	коммуникационных учебных задач, в том числе: вычисление, написание писем, сочинений, док ладов, рефератов, создание презентаций и др. предметные • формирование умений формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей (таблицы, схемы, графики, диаграммы), с использованием соответствующих программных средств обработки данных; • формирование информационной и алгоритмической культуры; формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации; развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;
6	Выделение текста, вырезание, копирование и вставка текста. Оформление текста.	1	Практическая работа по заданиям		
7-8	Итоговая творческая работа (создание текста сочинение)	2	выполнение заданий и упражнений работа с электронной энциклопедией		
9-15 Создание печатных публикаций					
9	Печатные публикации. Виды печатных публикаций.	1		выполнение заданий и упражнений (информационных задач) тестирование	• приобретение опыта выполнения индивидуальных и коллективных проектов, таких как разработка программных средств учебного назначения, издание школьных газет, создание сайтов, виртуальных краеведческих музеев и т. д, на основе использования информационных технологий; метапредметные Умение объяснять взаимосвязь первоначальных понятий информатики и объектов реальной действительности (соотносить их между собой, включать в свой активный словарь ключевые понятия информатики). Умение создавать информационные модели объектов, явлений, процессов из разных областей знаний на естественном, формализованном и формальном языках (на начальном уровне); предметные • формирование умений формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей (таблицы, схемы, графики, диаграммы), с использованием соответствующих программных средств обработки данных; • формирование информационной и алгоритмической культуры; формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации; развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств
10	Иллюстрации в публикациях.	1		Практическая работа по заданиям	
11	Схемы в публикациях.	1		Практическая работа по заданиям	
12	Некоторые виды схем: схемы отношений; схемы, отражающие расположение и соединение предметов;	1		Рассказ, беседа, практическая работа	
13	Таблицы в публикациях. Столбцы и строки.	1		Рассказ, практическая работа. Работа с электронной энциклопедией	
14-15	Итоговая творческая работа (печатная публикация)	2		работа с электронными карточками компьютерный практикум	
16-25 Создание электронных публикаций					
16	Электронные публикации.	1		Начало работы над проектом	

	Виды электронных публикаций: презентации, электронные учебники и энциклопедии, справочные системы, страницы сети Интернет.					<p>личностные</p> <ul style="list-style-type: none"> • приобретение опыта выполнения индивидуальных и коллективных проектов, таких как разработка программных средств учебного назначения, издание школьных газет, создание сайтов, виртуальных краеведческих музеев и т. д. на основе использования информационных технологий; <p>метапредметные</p> <p>Умение объяснять взаимосвязь первоначальных понятий информатики и объектов реальной действительности (соотносить их между собой, включать в свой активный словарь ключевые понятия информатики). Умение создавать информационные модели объектов, явлений, процессов из разных областей знаний на естественном, формализованном и формальном языках (на начальном уровне);</p> <p>предметные</p> <ul style="list-style-type: none"> • формирование умений формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей (таблицы, схемы, графики, диаграммы), с использованием соответствующих программных средств обработки данных; • формирование информационной и алгоритмической культуры; формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации; развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств; 	
17	Примеры программ для создания электронных публикаций.	1			Работа над проектом		
18	Гиперссылки в публикациях. Создание электронной публикации с гиперссылками.	1			Завершение работы над проектом. Защита собственных проектов		
19	Гиперссылка. Гипертекст. Создание электронной публикации с гиперссылками	1			Беседа, презентация		
20	Звук, видео и анимация в электронных публикациях. Вставка звуков и музыки в электронной публикации.	1			Презентация, практическая работа		
21	Вставка анимации и видео в электронные публикации.	1			выполнение заданий и упражнений беседа		
22	Порядок действий при создании электронной публикации.	1			работа с электронными карточками		
23	Подготовка презентаций	1			выполнение заданий и упражнений беседа		
24	Подготовка презентаций	1			практическая работа		
25	Итоговая творческая работа (электронная публикация).	1			Тестирование компьютерный практикум (работа с электронным пособием)		
26-34 Поиск информации							
26	Источники информации для компьютерного поиска: компакт-диски CD или DVD, сеть Интернет, постоянная память компьютера.	1			выполнение заданий и упражнений кроссворд		<p>формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста, взрослыми в процессе образовательной, общественно полезной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности.</p> <p>метапредметные</p> <ul style="list-style-type: none"> • Целеполагание как постановка учебной задачи на основе соотнесения того, что уже известно и усвоено учащимся, и того, что еще не известно; <p>предметные</p> <ul style="list-style-type: none"> • Понимание термина - компьютерная сеть, умение различать локальные и глобальные сети;
27	Способы компьютерного поиска информации:	1			выполнение заданий и упражнений		
28	Просмотр подобранной о теме информации,	1			компьютерный практикум		
29	поиск файлов с помощью	1			занятия самостоятельного поиска знаний		

	файловых менеджеров, использование средств поиска в электронных изданиях,					<ul style="list-style-type: none"> • Формирование назначения основных технических и программных средств функционирования сетей: каналов связи, модемов, серверов, клиентов, протоколов; • Формирование назначения основных видов услуг глобальных сетей: электронной почты, телеконференций, файловых архивов и др.; • Понимание термина - Интернет; формирование возможностей, которые предоставляет пользователю «Всемирная паутина» — WWW; • Формирование навыков обмена информацией с файл-сервером локальной сети или с рабочими станциями одноранговой сети; Формирование навыков просмотра Web-страниц с помощью браузера; • Формирование навыков работы с одной из программ-архиваторов.
30	Поисковые системы. Примеры программ для локального поиска. Поисковые системы в сети Интернет.	1			компьютерный практикум Работа с электронной энциклопедией	
31	Поисковые запросы. Уточнение запроса на поиск информации. Сохраненные результаты поиска.	1			индивидуальные задания	
32	Поиск изображений. Сохранение найденных изображений.	1			компьютерный практикум физкультурные минутки и «компьютерные» эстафеты	
33-34	Итоговая творческая работа (поиск информации)	2			Работа над проектом Защита индивидуальных проектов	
ИТОГО: 34 занятия						

Всероссийский журнал
«СОВРЕМЕННЫЙ УРОК»

ДИПЛОМ

Удостоверяет, что

Солодухина Элла Андреевна
учитель информатики
МБОУ СОШ №37 им. Алексея Леженина
Краснодарский край, г. Краснодар

является автором статьи

**Конспект открытого урока по теме:
«Алгоритм и его формальное исполнение»**

во Всероссийском педагогическом журнале «Современный урок» (www.1urok.ru)
Статья прошла проверку на плагиат и редакционную экспертизу Издательской группы «Основа»
Лицензия на образовательную деятельность №039439 от 10.06.2018, г. Москва
Журнал зарегистрирован в Российской книжной палате (Национальном центре)
Международный стандартный номер сериального издания ISSN: 2713-282X
Авторский знак С56, УДК 371.321.1(051), ББК 74.202.701
Свидетельство о регистрации СМИ ЭЛ № ФС77-65249 от 01.04.2016

Главный редактор
Журнала «Современный урок»
Кожин В.В.



г. Москва
Серия СУ № 9721
от 26.08.2021

РОССИЙСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ

Частное образовательное учреждение
высшего образования
Южный институт менеджмента

УДОСТОВЕРЕНИЕ

О ПОВЫШЕНИИ КВАЛИФИКАЦИИ

232409370434

Документ о квалификации

Регистрационный номер

17487

Город

Краснодар

Дата выдачи

26 июня 2019 года

Настоящее удостоверение свидетельствует о том, что

**Солодухина
Элла Андреевна**

с 29 мая 2019 года по 26 июня 2019 года
прошел(а) повышение квалификации в

ЧОУ ВО Южный институт менеджмента
по дополнительной профессиональной программе

**"Методические и организационные особенности работы
педагогов школы, связанные с реализацией ФГОС ООО,
СОО в предметных областях (информатика)"**
в объеме 108 часов

за время обучения сдал(а) экзамены и зачеты
по основным дисциплинам программы

Наименование	Объем	Оценка
Нормат.-прав. аспекты реализации ФГОС (ООО, СОО)	7	
ФГОС ООО, СОО как механизм обновления содержания начального и основного общего образования	5	
Психолого-педаг. аспекты реализац. ФГОС (ООО, СОО)	12	
Особенности проектирования образовательного процесса в свете требований ФГОС (ООО, СОО)	19	
Информационно-образов. среда и направления её развития	9	
Практика реализации ФГОС по предметной области	48	
Итоговый зачет	8	зачтено



Руководитель
Секретарь

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ, НАУКИ И МОЛОДЕЖНОЙ ПОЛИТИКИ
КРАСНОДАРСКОГО КРАЯ

Государственное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного профессионального образования
«Институт развития образования» Краснодарского края

УДОСТОВЕРЕНИЕ
О ПОВЫШЕНИИ КВАЛИФИКАЦИИ

231200799886

17799/20

Регистрационный номер №

Настоящее удостоверение свидетельствует о том, что
Солодухина Элла Андреевна

(фамилия, имя, отчество)
с «09» декабря 2020 г. по «12» декабря 2020 г.

прошел(а) повышение квалификации в
ГБОУ «Институт развития образования» Краснодарского края
(наименование образовательного учреждения (подразделения) дополнительного профессионального образования)
по теме: «Внедрение цифровой образовательной среды современной школы в
рамках реализации регионального проекта «Цифровая
образовательная среда»

в объеме 24 часа
(количество часов)

За время обучения сдал(а) зачеты и экзамены по основным дисциплинам
программы:

Наименование	Объем	Оценка
Формирование целевой модели цифровой образовательной среды	2 часа	зачтено
Основные направления развития цифровой экономики и развития ЦОС в системе образования	14 часов	зачтено
Использование ресурсов ЦОС в виде онлайн-платформ в образовательном процессе	8 часов	зачтено

Прошел(а) стажировку в (на)
(наименование предмета, организации, учреждения)

Итого часов работы по теме:

Ведущий Л.Н. Терновая
Секретарь Д.С. Барышенский

Город: Краснодар Дата выдачи: 12 декабря 2020 г.



УДОСТОВЕРЕНИЕ

О ПОВЫШЕНИИ КВАЛИФИКАЦИИ

180002789734

Документ о квалификации

Регистрационный номер
59611

Город
Красноярск

Дата выдачи
2 августа 2021 г.



Настоящее удостоверение свидетельствует о том, что

Солодухина Элла Андреевна

в период
с 30 июля 2021 г. по 2 августа 2021 г.

прошел(а) повышение квалификации в (на)

ООО "Центр повышения квалификации и
переподготовки "Луч знаний"

по дополнительной профессиональной программе

«Мультипликация в средней школе»

в объёме

36 часов

Руководитель

Секретарь

Гурина И.А.

Быкова С.А.