

Муниципальное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа №12 г. Пензы им. В.В. Тарасова

Рассмотрено
на заседании МО
Протокол № 1
«28»августа 2025 г.
Председатель МО
_____ Т.Ю.Большакова

Согласовано на заседании
педагогического совета №14
«28»августа 2025 г.

Утверждаю
Директор МБОУ СОШ № 12
г. Пензы имени В.В. Тарасова
_____ Е.С. Куликова
Приказ № 248.1-ОД
«29» августа 2025 г.



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
ПО ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
«Программируем вместе. Инфознайка»**

Уровень образования: основное общее образование

Класс: 7

Пенза 2025

Рабочая программа по курсу внеурочной деятельности «Инфознайка» в 7 классе разработана в соответствии с:

- Федеральным законом РФ № 273-ФЗ от 29.12.2012г. «Об образовании в Российской Федерации»;
- Федеральным государственным образовательным стандартом основного общего образования, утвержденного Приказом Минобрнауки России от 29.12.2014г. № 1644 (в редакции Приказа Минобрнауки России от 31.12.2015г. № 1577);
- Планом внеурочной деятельности МБОУ СОШ №12 г. Пензы на 2025-2026 учебный год;

1. Пояснительная записка

Рабочая программа внеурочной деятельности "Программируем вместе. Инфознайка" для обучающихся 5-7 классов составлена на основе федерального государственного образовательного стандарта «Информатика и ИКТ» для основной школы, учебного плана, примерной программы основного общего образования по информатике с учетом авторских материалов Л.Л. Босовой, Н.В. Макаровой, А.А. Дуванова., А.А. Симоновича.

Программа разработана в соответствии:

- Законом РФ «Об образовании в Российской Федерации» (от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ);
- Концепцией развития дополнительного образования детей (утв. Распоряжением Правительства РФ от 4 сентября 2014 г. №1726-р);
- Приказом Минобрнауки РФ от 29.08.2013г. №1008 «Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 2 июля 2014г. №41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций ДО детей»;
- Письмом Минобрнауки РФ от 18.11.2015г. №09-3242 «О направлении рекомендаций» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ»);
- Письмом Минобрнауки РФ от 14.12.2015г. №09-3564 «О внеурочной деятельности и реализации дополнительных общеобразовательных программ» (вместе с «Методическими рекомендациями по организации внеурочной деятельности и реализации дополнительных общеобразовательных программ»);

Программа разработана для учащихся 5-7 классов. Рассчитана на 68 часа (по 2 часу в неделю), длительность 1 год.-34 нед.

Выбор данной программы – один из возможных вариантов подготовки, обучающихся к изучению базового курса школьной информатики. Данный курс является наиболее благоприятным этапом для формирования инструментальных (операциональных) личностных ресурсов, благодаря чему он может стать ключевым плацдармом всего школьного образования для формирования метапредметных образовательных результатов – освоенных обучающимися на базе одного, нескольких или всех учебных предметов способов деятельности, применимых как в рамках образовательного процесса, так и в реальных жизненных ситуациях.

Современный период общественного развития характеризуется новыми требованиями к общеобразовательной школе, предполагающими ориентацию образования не только на усвоение обучающимся определенной суммы знаний, но и на развитие его личности, его познавательных и созидательных способностей. В условиях информатизации и массовой коммуникации современного общества особую значимость приобретает подготовка подрастающего поколения в области информатики и ИКТ.

Цели:

- формирование у учащихся умения владеть компьютером, использовать его для оформления результатов своей деятельности и решения практических задач;
- подготовка учащихся к активной полноценной жизни и работе в условиях технологически развитого общества;
- раскрытие основных возможностей, приемов и методов обработки информации разной структуры с помощью офисных программ.

Задачи:

формирование знаний о значении информатики и вычислительной техники в развитии общества и в изменении характера труда человека;

- формирование умений моделирования и применения компьютера в разных предметных областях;
- формирование умений и навыков самостоятельного использования компьютера в качестве средства для решения практических задач;
- формирование умений и навыков работы над проектами по разным школьным дисциплинам.

Программа разработана с учётом особенностей второй ступени общего образования, а также возрастных и психологических особенностей учащихся.

Изучение информационных технологий в 5-7 классах является неотъемлемой частью современного общего образования и направлено на формирование у подрастающего поколения нового целостного миропонимания и информационного мировоззрения, понимания компьютера как современного средства обработки информации.

В настоящее время в связи с переходом на новые стандарты второго поколения происходит совершенствование внеурочной деятельности. Настоящая программа создает условия для социального, культурного и профессионального самоопределения, творческой самореализации личности ребёнка. Содержание программы направлено на воспитание интереса познания нового, развитию наблюдательности, умения анализировать, догадываться, рассуждать, доказывать, умения решать учебную задачу творчески.

Программа внеурочной деятельности «Информатика» предназначена для обучающихся 5-6 классов. Именно принадлежность к внеурочной деятельности определяет режим проведения, а именно все занятия по внеурочной деятельности проводятся после всех уроков основного расписания, продолжительность соответствует рекомендациям СанПиН, т. е. 40 минут. Занятия проводятся в кабинете информатики. Данная программа предполагает использование форм и методов обучения, адекватных возрастным возможностям школьника:

- игры;
- беседы;
- соревнования;
- творческий практикум;
- презентации проектов.

2. Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности Личностные

образовательные результаты:

1. широкие познавательные интересы, инициатива и любознательность, мотивы познания и творчества; готовность и способность учащихся к саморазвитию и реализации творческого потенциала в духовной и предметно-продуктивной деятельности за счет развития их образного, алгоритмического и логического мышления;
2. готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ;
3. интерес к информатике и ИКТ, стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;
4. основы информационного мировоззрения – научного взгляда на область информационных процессов в живой природе, обществе, технике как одну из важнейших областей современной действительности;
5. способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом и

личными смыслами, понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества;

6. готовность к самостоятельным поступкам и действиям, принятию ответственности за их результаты; готовность к осуществлению индивидуальной и коллективной информационной деятельности;
7. способность к избирательному отношению к получаемой информации за счет умений ее анализа и критичного оценивания; ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;
8. развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;
9. способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

Метапредметные образовательные результаты:

1. уверенная ориентация учащихся в различных предметных областях за счет осознанного использования при изучении школьных дисциплин таких общепредметных понятий как «объект», «система», «модель», «алгоритм» и др.;
2. владение основными общеучебными умениями информационно-логического характера: анализ объектов и ситуаций; синтез как составление целого из частей и самостоятельное достраивание недостающих компонентов; выбор оснований и критериев для сравнения, классификации объектов; обобщение и сравнение данных; подведение под понятие, выведение следствий; установление причинно- следственных связей; построение логических цепочек рассуждений и т.д.,
3. владение умениями организации собственной учебной деятельности, включающими: целеполагание как постановку учебной задачи на основе соотнесения того, что уже известно, и того, что требуется установить; планирование – определение последовательности промежуточных целей с учетом конечного результата, разбиение задачи на подзадачи, разработка последовательности и структуры действий, необходимых для достижения цели при помощи фиксированного набора средств; прогнозирование – предвосхищение результата; контроль – интерпретация полученного результата, его соотнесение с имеющимися данными с целью установления соответствия или несоответствия (обнаружения ошибки); коррекция – внесение необходимых дополнений и корректив в план действий в случае обнаружения ошибки; оценка – осознание учащимся того, насколько качественно им решена учебно-познавательная задача;
4. владение основными универсальными умениями информационного характера: постановка и формулирование проблемы; поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска; структурирование и визуализация информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий; самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера;
5. широкий спектр умений и навыков использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации (работа с текстом, гипертекстом, звуком и графикой в среде соответствующих редакторов; поиск, передача и размещение информации в компьютерных сетях), навыки создания личного информационного пространства;
6. владение базовыми навыками исследовательской деятельности, выполнения творческих проектов; владение способами и методами освоения новых инструментальных средств;
7. владение основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми: умение правильно, четко и однозначно сформулировать мысль в понятной собеседнику форме; умение осуществлять в коллективе совместную информационную деятельность, в частности при выполнении проекта; умение выступать перед аудиторией, представляя ей результаты своей работы с помощью средств ИКТ; использование коммуникационных технологий в учебной деятельности и повседневной жизни.

2.Содержание курса внеурочной деятельности

№	наименование темы	кол-во часов	характеристика деятельности обучающихся
	Введение Компьютерное проектирование	14	аналитическая: обобщение полученной информации об устройствах компьютера, выбор необходимой алгоритмической конструкции для решения оставленной задачи. практическая: использование различных устройств для ввода, вывода и хранения информации, создание рисунка и проверка алгоритма
	Основные приемы программирования создания проекта	40	аналитическая: сопоставление алгоритмических конструкций в виде блок -схем с записью в программе Скретч. практическая: создание и отладка программного алгоритма на языке Скретч.
	Создание личного проекта	10	аналитическая: Обоснование выбора темы проекта. Практическая: Реализация и защита проекта.
	Резерв		
	Итого	68	

На освоение курса внеурочной деятельности «Инфознайка» в 7 классе в 2025-2026 учебном году МБОУ СОШ №12 г. Пензы отведено 68 часа в год (2 час в неделю).

1. Введение в компьютерное проектирование (14 часов)

Теория: Понятие исполнителя, алгоритма и программы, их назначение, виды и использование. Виды управления исполнителем. Способы записи алгоритмов. Блок-схемы. Программы .Основные элементы интерфейса программы Скретч. Создание, сохранение и открытие проектов. Основные группы команд их цвета и назначение. Линейный алгоритм. Ветвления. Запись в виде блок-схем, Циклы.

2. Основные приемы программирования и создания проекта (40 часов)

Теория: Постановка, алгоритмизация, кодирование, тестирование, отладка программы. Понятия объект, экземпляр объекта, свойства и методы объекта. Обработка событий. Линейный алгоритм. Движение объекта по заданному маршруту. Запись на языке Скретч. Ветвления. Обработка событий. Изменение цвета и толщины линии. Запись на языке Скретч. Цикл. Повторение рисунков. Орнаменты. Запись на языке Скретч. Переменные и их виды. Правила использования переменных в языке Скретч. Основные арифметические операции. Обзор основных функций. Функция случайных чисел. Правила использование цветов. Работа в растровом редакторе. Вставка звуковых файлов. Программная обработка звуковых сигналов. Постановка задачи. Выбор темы игры. Подготовка элементов дизайна.

3. Создание личного проекта (10 часов)

Теория: Разработка и создание компьютерной игры с использованием заранее подготовленных материалов. Групповая проверка созданной игры Устранение ошибок. Проект: на свободную тему. Публикация проекта на сайте <http://scratch.mit.edu>.

Резерв – (4 часа).

3.Тематическое планирование

№ п/п	Содержание обучения	Кол-во часов
1	Инструктаж по ТБ. Устройство компьютера.	2
2	Понятие исполнителя.	2
3	Способы записи алгоритма.	2
4	Знакомство с исполнителем Скретч и средой программирования	2
5	Система команд исполнителя Скретч.	2
6	Основные алгоритмические конструкции. Линейный и ветвления	2
7	Основные алгоритмические конструкции. Циклы.	2
8	Этапы решения задачи	2
9	Использование заимствованных кодов и объектов.	2
10	Правила работы в сети. Авторские права.	2
11	Изучение объектов Скретч	2
12	Изучение объектов Скретч	2
13	Линейный алгоритм. Движение объекта по заданному маршруту.	2
14	Запись на языке Скретч	2
15	Ветвления. Обработка событий. Изменение цвета и толщины линии.	2
16	Запись на языке Скретч.	2
17	Цикл. Повторение рисунков. Орнаменты.	2
18	Запись на языке Скретч.	2
19	Переменные и их виды. Правила использования переменных в языке Скретч.	2
20	Основные арифметические операции.	2
21	Обзор основных функций. Функция случайных чисел.	2
22	Правила использование цветов. Работа в растровом редакторе.	2
23	Вставка звуковых файлов.	2
24	Программная обработка звуковых сигналов.	2
25	Постановка задачи. Выбор темы игры.	2
26	Подготовка элементов дизайна.	2
27	Разработка и создание компьютерной игры с использованием заранее подготовленных материалов.	2
28	Работа с проектом.	2
29	Работа с проектом.	2
30	Тестирование и отладка проекта.	2
31	Групповая проверка созданной игры Устранение ошибок.	2
32	Защита проекта.	2
33	Публикация проекта на сайте http://scratch.mit.edu	2
34	Подведение итогов работы.	2
	Итого:	68