

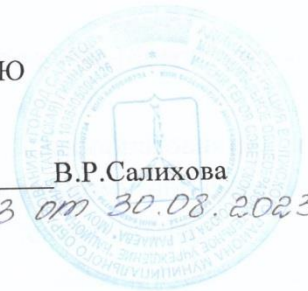
Муниципальное общеобразовательное учреждение  
«Национальная (татарская) гимназия имени Героя Советского Союза Г.Г.Рамаева»

• СОГЛАСОВАНО  
Зам.директора по ВР

Шарипова Г.Э.Шарипова

УТВЕРЖДАЮ  
Директор

Салихова  
В.Р.Салихова  
пр N 383 от 30.08.2023г.



Рабочая программа  
кружка «Занимательная информатика»  
в 7 классах

Составитель программы:  
Абушаева Зульфия Ибрагимовна  
Учитель информатики

Саратов  
2023

### **Личностные результаты:**

- сформированность мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и техники;
- готовность и способность к образованию, в том числе самообразованию, на протяжении всей жизни; сознательное отношение к непрерывному образованию как условию успешной профессиональной и общественной деятельности;
- навыки сотрудничества со сверстниками, детьми младшего возраста, взрослыми в образовательной, учебно-исследовательской, проектной и других видах деятельности;
- эстетическое отношение к миру, включая эстетику научного и технического творчества;
- осознанный выбор будущей профессии и возможностей реализации собственных жизненных планов; отношение к профессиональной деятельности как возможности участия в решении личных, общественных, государственных, общенациональных проблем.

### **Метапредметные результаты:**

- умение самостоятельно определять цели деятельности и составлять планы деятельности; самостоятельно осуществлять, контролировать и корректировать деятельность;
- использовать все возможные ресурсы для достижения поставленных целей и реализации планов деятельности; выбирать успешные стратегии в различных ситуациях;
- умение продуктивно общаться и взаимодействовать в процессе совместной деятельности, учитывать позиции других участников деятельности, эффективно разрешать конфликты;
- владение навыками познавательной, учебно-исследовательской и проектной деятельности, навыками разрешения проблем; способность и готовность к самостоятельному поиску методов решения практических задач, применению различных методов познания;
- готовность и способность к самостоятельной информационно-познавательной деятельности, включая умение ориентироваться в различных источниках информации, критически оценивать и интерпретировать информацию, получаемую из различных источников;
- умение использовать средства информационных и коммуникационных технологий в решении когнитивных, коммуникативных и организационных задач с соблюдением требований эргономики, техники безопасности, гигиены,

ресурсосбережения, правовых и этических норм, норм информационной безопасности.

### **Предметные результаты:**

- владение системой базовых знаний, отражающих вклад информатики в формирование современной научной картины мира;
- владение навыками алгоритмического мышления и понимание необходимости формального описания алгоритмов;
- овладение понятием сложности алгоритма, знание основных алгоритмов обработки числовой и текстовой информации, алгоритмов поиска и сортировки;
- владение стандартными приёмами написания на алгоритмическом языке программы для решения стандартной задачи с использованием основных конструкций программирования и отладки таких программ;
- использование готовых прикладных компьютерных программ по выбранной специализации;
- владение умением понимать программы, написанные на выбранном для изучения универсальном алгоритмическом языке; знанием основных конструкций программирования; умением анализировать алгоритмы с использованием таблиц;
- владение навыками и опытом разработки программ в выбранной среде программирования, включая тестирование и отладку программ; владение элементарными навыками формализации прикладной задачи и документирования программ.

## **II. Содержание курса внеурочной деятельности**

№ п/п	Наименование раздела	Общее количество часов	Теория	Практика
1.	Знакомство и работа в графическом редакторе Paint и GIMP	7	3	4
2.	Знакомство и работа в текстовом процессоре WORD 2010	9	3,5	5,5
3.	Знакомство и работа с программой создания презентаций Power Point 2010	6	2	4
4.	Алгоритмизация-система КУМИР (исполнители – Черепашка, Робот, Чертёжник)	12	3,5	8,5

## **Знакомство и работа в графическом редакторе Paint и GIMP**

Знакомство учащихся с возможностями персонального компьютера, применение ПК, его основные устройства, знание техники безопасности при работе в компьютерном классе. Умение работать компьютерной мышкой, работать на клавиатуре, с клавишами управления курсором.

Знакомство с графическим редактором Paint, умение использовать графические примитивы, применять инструменты: карандаш, ластик, кисть, палитра, создавать и сохранять рисунки.

### **Отличительные признаки и составные части предметов**

Выделение признаков предметов, узнавание предметов по заданным признакам. Сравнение двух или более предметов. Разбиение предметов на группы по заданным признакам. Составные части предметов. Множества и его элементы, сравнение и отображение множеств. Способы задания множеств.

### **Введение в логику**

Решение задач на развитие внимания, логического мышления. Элементы логики. Конструирование. Суждение истинное и ложное. Сопоставление. Отрицание. Введение понятий «дерево», «графы».

## **III. Тематическое планирование**

<b>№ п/п</b>	<b>Тема занятия</b>	<b>Количество часов</b>
1	Правила поведения в компьютерном классе.	1
2	Компьютер как универсальная машина	1
3	Что такое информация?	1
4	Виды информации? Беседа: «Угадай вид информации»	1
5	Информационные процессы. Какие они бывают.	1
6	Устройство компьютера	1
7	Знакомство с клавиатурой	1
8	Группы клавиш на компьютере	1
9	Текст. Работа с текстом. Обработка информации.	1

10	Редактирование текста.	1
11	Редактирование текста	1
12	Редактирование текста	1
13	Выполнение простейших математических вычислений на компьютере.	1
14	Главное меню. Запуск программы.	1
15	Рабочий стол.	1
16	Практикум: «Компьютер для начинающих»	1
17	Хранение и носители информации	1
18	Передача информации	1
19	Беседа: «Виды накопителей»	1
20	Практикум и беседа «Носители информации»	1
21	Единицы измерения информации	1
22	Практикум «Единицы измерения информации»	1
23	Кодирование информации	1
24	Практикум: «Кодирование информации»	1
25	Практикум: «Кодирование информации»	1
26	Метод координат	1
27	Метод координат.	1
28	Графический диктант: «Метод координат»	1
29	Графический диктант: «Метод координат»	1
30	Работа в Paint	1
31	Работа в Paint	1
32	Работа в Paint	1
33	Практикум. Работа в Paint	1
34	Тест	1

