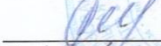


Муниципальное общеобразовательное учреждение
«Национальная (татарская) гимназия имени Героя Советского Союза Г.Г.Рамаева»

СОГЛАСОВАНО
Зам.директора по ВР

 Г.Э.Шарипова

УТВЕРЖДАЮ
Директор


В.Р.Салихова
пр. № 383 от 30.08.2023г.



**Рабочая программа
кружка «Занимательная информатика»
в 8 классах**

Составитель программы:
Абушаева Зульфия Ибрагимовна
Учитель информатики

Саратов
2023

I. Результаты освоения курса внеурочной деятельности

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

1 год обучения (34 часа)

Знакомство с миром информатики(9 часов)

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.

Программа графический редактор Paint(6 часов)

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 (9 часов)

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 (10 часов)

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

III. Тематическое планирование

№ п/п	Тема занятия	Количество часов
1.	Правила техники безопасности при работе на компьютере	1
2.	А что может компьютер?	1
3.	Из чего же состоит компьютер?	1
4.	Для чего нужен компьютер?	1
5.	Компьютерная «мышь». Игра: « Включи в домах свет»	1
6.	Тренируем наши пальчики	1
7.	Игра:«вверх, вниз, вправо, влево».	1
8.	Что мы узнали о компьютере?	1
9.	Что мы узнали о компьютере? Игра «Собери компьютер»	1
10.	«Давайте порисуем!» Волшебные инструменты.	1
11.	Давайте порисуем! Волшебные инструменты	1
12.	«Оставим на память».	1
13.	Проект « Прекрасное, вокруг нас»	1
14.	Проект « Город, которого нет» (создание собственных композиций)	1
15.	Игра: « Найди главное» (Выявление существенного признака предметов).	1
16.	Игра: « Найди главное» (Выявление существенного признака предметов).	1

17.	Работаем по правилам. (Что такое алгоритм?)	1
18.	Игра: «Возрастание, убывание».	1
19.	Игра «Множества. Создай свои множества».	1
20.	Игра «Множества. Создай свои множества».	1
21.	Игра « Найди отличие»	1
22.	Игра: «Создай по образцу»	1
23.	Игра « Больше-меньше»	1
24.	Логика и конструирование.	1
25.	Учимся мыслить логически Игры « Выбери главное», «Верю - не верю»	1
26.	Учимся мыслить логически. Игра «На что похоже?», « Собери пазлы»	1
27.	Учимся мыслить логически. Игра « Построй дом своей мечты», « Фантастический автомобиль»	1
28.	Игра « Верю – не верю» (Наша жизнь и отрицания)	1
29.	Игра « Делаю покупки», «Как вырастить дерево?»	1
30.	Игры с графическими диктантами	1
31.	Как найти правильное решение различных задач на логику и внимание. (Игры на развитие логики и внимания)	1
32.	« Волшебство анимации»	1

	(создание слайдов в программе PowerPoint)	
33.	« Волшебство анимации» (создание слайдов в программе PowerPoint)	1
34.	« Волшебство анимации» (создание слайдов в программе PowerPoint)	1

