

Приложение 2 к ООП ООО
Рабочие программы учебных курсов
части учебного плана, формируемой участниками
образовательных отношений
ООП ООО

Утверждена в составе ООП
ООО приказом директора
МБОУ Светлянской СОШ
от 31.08.2022 № 22/7 од
Протокол педсовета
от 30.08.2022 № 10

**Рабочая программа
курса по выбору
Практическая информатика**

(уровень основного общего образования - 34 ч)

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа учебного курса по выбору «Практическая информатика» на уровне основного общего образования составлена в соответствии с Федеральными государственными образовательными стандартами основного общего образования, утверждённому приказом Министерства просвещения Российской Федерации. от 31.05.2021 № 287 и основной образовательной программы основного общего образования МБОУ Светлянской СОШ с учетом рабочей программы воспитания.

Содержание рабочей программы курса по выбору распределено по разделам с учётом проверяемых требований к результатам освоения учебного предмета, выносимым на промежуточную аттестацию.

Целью изучения курса по выбору на уровне основного общего образования являются:

- формирование у обучающихся навыков информационно-учебной деятельности на базе средств ИКТ для решения познавательных задач и саморазвития.

Основные задачи курса по выбору:

- включить в учебный процесс содержание, направленное на формирование у учащихся основных общеучебных умений 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.;

- создать условия для овладения 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;

СВЯЗЬ С РАБОЧЕЙ ПРОГРАММОЙ ВОСПИТАНИЯ ШКОЛЫ

Реализация педагогическими работниками воспитательного потенциала факультативного курса по информатике предполагает следующее:

- установление доверительных отношений между педагогическим работником и обучающимися, способствующих позитивному восприятию обучающимися требований и просьб педагогического работника, привлечению их внимания к обсуждаемой на уроке информации, активизации познавательной деятельности;

- побуждение обучающихся соблюдать на уроке общепринятые нормы поведения, правила общения со старшими (педагогическими работниками) и сверстниками (обучающимися), принципы учебной дисциплины и самоорганизации;

- привлечение внимания обучающихся к ценностному аспекту изучаемых на уроках явлений, организация их работы с получаемой на уроке социально значимой информацией – инициирование ее обсуждения, высказывания обучающимися своего мнения по ее поводу, выработки своего к ней отношения;

- использование воспитательных возможностей содержания учебного предмета через демонстрацию обучающимся примеров ответственного, гражданского поведения, проявления человеколюбия и добросердечности, через подбор соответствующих текстов для чтения, задач для решения, проблемных ситуаций для обсуждения в классе;

- применение на уроке интерактивных форм работы с обучающимися: интеллектуальных игр, стимулирующих познавательную мотивацию обучающихся; дискуссий, которые дают обучающимся возможность приобрести опыт ведения конструктивного диалога;

групповой работы или работы в парах, которые учат командной работе и взаимодействию с другими детьми;

- включение в урок игровых процедур, которые помогают поддержать мотивацию обучающихся к получению знаний, налаживанию позитивных межличностных отношений в классе, помогают установлению доброжелательной атмосферы во время урока;

- инициирование и поддержка исследовательской деятельности обучающихся в рамках реализации ими индивидуальных и групповых исследовательских проектов, что даст обучающимся возможность приобрести навыки самостоятельного решения теоретической проблемы, генерирования и оформления собственных идей, уважительного отношения к чужим идеям, оформленным в работах других исследователей, навык публичного выступления перед аудиторией, аргументирования и отстаивания своей точки зрения.

Результаты единства учебной и воспитательной деятельности отражены в разделе рабочей программы «Личностные результаты изучения курса по выбору на уровне основного общего образования».

Большое значение имеет связь курса по выбору с внеурочной деятельностью, активная социокультурная деятельность, в процессе которой обучающиеся участвуют в мероприятиях, общешкольных событиях и праздниках технической направленности, участия в конкурсах.

МЕСТО КУРСА ПО ВЫБОРУ В УЧЕБНОМ ПЛАНЕ

Курс по выбору входит в состав предметной области «Математика и информатика». Курс по выбору Познательная информатика в МБОУ Светлянской СОШ изучается на базовом уровне. Учебным планом на изучение информатики на базовом уровне отведено 34 учебных часа по 17 ч (два года обучения)

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ПО ВЫБОРУ «ПОЗНАВАТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАТИКА» ПЕРВЫЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ

1.Графический редактор Paint(6 ч)

Что такое компьютерная графика. Основные возможности графического редактора Paint по созданию графических объектов. Интерфейс графического редактора и его основные объекты. Панель Палитра. Панель Инструментов. Настройка инструментов рисования. Создание рисунков с помощью инструментов.

Использование команды Отменить. Использование инструментов Ластик.

Понятие фрагмента рисунка. Технология выделения и перемещения фрагмента рисунка. Примеры создания графического объекта из типовых фрагментов. Сохранение рисунка на диске. Понятие файла. Практикум по созданию и редактированию графических объектов.

2.Построения объектов в Word(6ч)

Построение геометрических фигур. Использование клавишиShift при построении прямых, квадратов, окружностей.

Понятие пикселя. Редактирование графического объекта по пикселям.

Понятие пиктограммы. Создание и редактирование пиктограммы по пикселям.

3.Конструирование из мозаики (5ч)

Понятие типового элемента мозаики. Понятие конструирования. Меню готовых форм – плоских и объемных. Конструирование с помощью меню готовых форм.

ВТОРОЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ

Моделирование в среде графического редактора (4 ч)

Модели окружающего мира. Понятие моделирования. Примеры построения моделей в графическом редакторе. Построение графических объектов с помощью метода последовательного укрепления копируемого фрагмента

Представление об алгоритме (13 ч)

Понятие алгоритма. Примеры алгоритмов из окружающей среды. Понятие последовательного (линейного) алгоритма. Представление о циклическом алгоритме. Примеры построения графических объектов на основе циклического и линейного алгоритма. Исполнители алгоритма: Робот, Чертежник. Формальные и неформальные исполнители. Команды исполнителей.

Планируемые результаты освоения факультативного курса по информатике на уровне основного общего образования.

Изучение факультативного курса по информатике в основной школе направлено на достижение обучающимися следующих личностных, метапредметных и предметных результатов освоения факультативного курса:.

ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Личностные результаты имеют направленность на решение задач воспитания, развития и социализации обучающихся средствами предмета.

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.

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 учётом осознания последствий поступков; активное неприятие асоциальных поступков, в том числе в сети Интернет.

Гражданское воспитание:

-представление о социальных нормах и правилах межличностных отношений в коллективе, в том числе в социальных сообществах; 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 своих товарищей с позиции нравственных и правовых норм с учётом осознания последствий поступков.

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 учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;

Формирование культуры здоровья:

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

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 учётом личных и общественных интересов и потребностей.

Экологическое воспитание:

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

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.

МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Метапредметные результаты освоения факультативного курса по информатике отражают овладение универсальными учебными действиями — познавательными, коммуникативными, регулятивными.

Универсальные познавательные действия

Базовые логические действия:

- умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логические рассуждения, делать умозаключения (индуктивные, дедуктивные и по аналогии) и выводы;

- умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;

- самостоятельно выбирать способ решения учебной задачи (сравнивать несколько вариантов решения, выбирать наиболее подходящий с учётом самостоятельно выделенных критериев).

Базовые исследовательские действия:

- формулировать вопросы, фиксирующие разрыв между реальным и желательным состоянием ситуации, объекта, и самостоятельно устанавливать искомое и данное;

- оценивать на применимость и достоверность информацию, полученную в ходе исследования;

- прогнозировать возможное дальнейшее развитие процессов, событий и их последствия в аналогичных или сходных ситуациях, а также выдвигать предположения об их развитии в новых условиях и контекстах.

Работа с информацией:

- выявлять дефицит информации, данных, необходимых для решения поставленной задачи;
- применять различные методы, инструменты и запросы при поиске и отборе информации или данных из источников с учётом предложенной учебной задачи и заданных критериев;
- выбирать, анализировать, систематизировать и интерпретировать информацию различных видов и форм представления;
- самостоятельно выбирать оптимальную форму представления информации и иллюстрировать решаемые задачи несложными схемами, диаграммами, иной графикой и их комбинациями;
- оценивать надёжность информации по критериям, предложенным учителем или сформулированным самостоятельно;
- эффективно запоминать и систематизировать информацию.

Универсальные коммуникативные действия

Общение:

- сопоставлять свои суждения с суждениями других участников диалога, обнаруживать различие и сходство позиций;
- публично представлять результаты выполненного опыта (эксперимента, исследования, проекта);
- самостоятельно выбирать формат выступления с учётом задач презентации и особенностей аудитории и в соответствии с ним составлять устные и письменные тексты с использованием иллюстративных материалов.

Совместная деятельность (сотрудничество):

- понимать и использовать преимущества командной и индивидуальной работы при решении конкретной проблемы, в том числе при создании информационного продукта;
- принимать цель совместной информационной деятельности по сбору, обработке, передаче, формализации информации; коллективно строить действия по её достижению: распределять роли, договариваться, обсуждать процесс и результат совместной работы;
- выполнять свою часть работы с информацией или информационным продуктом, достигая качественного результата по своему направлению и координируя свои действия с другими членами команды;
- оценивать качество своего вклада в общий информационный продукт по критериям, самостоятельно сформулированным участниками взаимодействия;
- сравнивать результаты с исходной задачей и вклад каждого члена команды в достижение результатов, разделять сферу ответственности и проявлять готовность к предоставлению отчёта перед группой.

Универсальные регулятивные действия

Самоорганизация:

- выявлять в жизненных и учебных ситуациях проблемы, требующие решения;
- ориентироваться в различных подходах к принятию решений (индивидуальное принятие решений, принятие решений в группе);
- самостоятельно составлять алгоритм решения задачи (или его часть), выбирать способ решения учебной задачи с учётом имеющихся ресурсов и собственных возможностей, аргументировать предлагаемые варианты решений;
- составлять план действий (план реализации намеченного алгоритма решения), корректировать предложенный алгоритм с учётом получения новых знаний об изучаемом объекте;

- делать выбор в условиях противоречивой информации и брать ответственность за решение.

Самоконтроль (рефлексия):

- владеть способами самоконтроля, самомотивации и рефлексии;
- давать адекватную оценку ситуации и предлагать план её изменения;
- учитывать контекст и предвидеть трудности, которые могут возникнуть при решении учебной задачи, адаптировать решение к меняющимся обстоятельствам;
- объяснять причины достижения (недостижения) результатов информационной деятельности, давать оценку приобретённому опыту, уметь находить позитивное в произошедшей ситуации;
- вносить коррективы в деятельность на основе новых обстоятельств, изменившихся ситуаций, установленных ошибок, возникших трудностей;
- оценивать соответствие результата цели и условиям.

Эмоциональный интеллект:

- ставить себя на место другого человека, понимать мотивы и намерения другого.

Принятие себя и других:

- осознавать невозможность контролировать всё вокруг даже в условиях открытого доступа к любым объёмам информации.

ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Предметные результаты освоения обязательного предметного содержания, установленного данной примерной рабочей программой, отражают сформированность у обучающихся умений:

формирование информационной и алгоритмической культуры; формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации; развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств; развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе; формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

(1 год обучения)

№	название раздела	тема занятия	Кол час	ЭОР (эл. образ ресурс)
1	Графический редактор Paint-6ч	Что такое компьютерная графика.	1	https://www.yaklass.ru/p/informatika/5-klass/kompiuternaia-grafika-12074/graficheskii-redaktor-ms-paint-11933/re-25f2b52a-0293-452e-930a-0b18b97a857f
2		Инструменты для	1	https://www.yaklass.ru/p/

		рисования редактора Paint.		informatika/5-klass/kompiuternaia-grafika-12074/graficheskii-redaktor-ms-paint-11933/re-6dffa0a2-82a7-4034-a4aa-1398c40c12da
3		Компьютерная графика. Интерфейс программы.	1	https://www.yaklass.ru/p/informatika/5-klass/kompiuternaia-grafika-12074/graficheskii-redaktor-ms-paint-11933/re-98bc98f0-59b7-4063-8f02-8e93b4746543/pe?resultId=3775550518&c=1
4		Создание рисунка.	1	https://www.yaklass.ru/p/informatika/5-klass/kompiuternaia-grafika-12074/graficheskii-redaktor-ms-paint-11933/re-4d7c629a-124d-49f0-8a3c-5dca97768a45/pe?resultId=3775550618&c=1
5		Технология выделения и перемещения фрагмента рисунка.	1	
6		Сохранение рисунка на диске. Понятие файла. Практикум по созданию и редактированию графических объектов.	1	https://www.yaklass.ru/p/informatika/5-klass/kompiuternaia-grafika-12074/graficheskii-redaktor-ms-paint-11933/re-4d7c629a-124d-49f0-8a3c-5dca97768a45/pe?resultId=3775550618&c=1
7	Построения объектов в Word(6ч)	Построение геометрических фигур	2	https://www.yaklass.ru/p/informatika/5-klass/kompiuternaia-grafika-12074/graficheskii-redaktor-ms-paint-11933/re-688c94a5-e579-415a-854d-ddeff71b541e
8		Построение геометрических фигур		
9		Сборка рисунка из	1	

		деталей		informatika/5-klass/kompiuternaia-grafika-12074/graficheskii-redaktor-ms-paint-11933/re-c10daa88-8b7c-488a-9c88-5888955ba950
10		Сохранение рисунка	1	https://www.yaklass.ru/p/informatika/5-klass/kompiuternaia-grafika-12074/graficheskii-redaktor-ms-paint-11933/re-9634772b-c4cf-4b14-8a95-8e115c6a17d8
11		Открытие рисунка	1	https://www.yaklass.ru/p/informatika/5-klass/kompiuternaia-grafika-12074/graficheskii-redaktor-ms-paint-11933/re-c10daa88-8b7c-488a-9c88-5888955ba950
12		Точечные построения графических объектов	1	https://www.yaklass.ru/p/informatika/5-klass/kompiuternaia-grafika-12074/graficheskii-redaktor-ms-paint-11933/re-c10daa88-8b7c-488a-9c88-5888955ba950
13	3.Конструирование из мозаики (5ч)	Построение с помощью клавиши Shift	1	https://www.yaklass.ru/p/informatika/5-klass/kompiuternaia-grafika-12074/graficheskii-redaktor-ms-paint-11933/re-c10daa88-8b7c-488a-9c88-5888955ba950
14		Построение объектов	1	https://www.yaklass.ru/p/informatika/5-klass/kompiuternaia-grafika-12074/graficheskii-redaktor-ms-paint-11933/re-c10daa88-8b7c-488a-9c88-5888955ba950

				5888955ba950
15		Создание пиктограммы	1	https://www.yaklass.ru/p/informatika/5-klass/kompiuternaia-grafika-12074/graficheskii-redaktor-ms-paint-11933/re-c10daa88-8b7c-488a-9c88-5888955ba950
16		Конструирование с помощью готовых форм.	2	https://www.yaklass.ru/p/informatika/5-klass/kompiuternaia-grafika-12074/graficheskii-redaktor-ms-paint-11933/re-c10daa88-8b7c-488a-9c88-5888955ba950
17		Конструирование с помощью готовых форм.		

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ
(2 год обучения)

№	название раздела	тема занятия	Кол час	ЭОР (эл. образ ресурс)
1	1. Моделирование в среде графического редактора (4 ч)	Модели окружающего мира.	1	https://www.yaklass.ru/p/informatika/7-klass/obrabotka-graficheskoi-informatcii-13934/izobrazheniia-na-ekrane-monitora-13704
2		Понятие моделирования	1	https://www.yaklass.ru/p/informatika/7-klass/obrabotka-graficheskoi-informatcii-13934/izobrazheniia-na-ekrane-monitora-13704
3		Примеры построения моделей в графическом редакторе. Алгоритм	1	https://www.yaklass.ru/p/informatika/7-klass/obrabotka-graficheskoi-informatcii-13934/kompiuternaia-grafika-sfery-primeneniia-13705

4		Построение графических объектов с помощью метода последовательного укрепления копируемого фрагмента Представление об алгоритме Алгоритм Компьютерная среда и алгоритм	1 1	https://www.yaklass.ru/p/informatika/7-klass/obrabotka-graficheskoi-informatcii-13934/kompiuternaia-grafika-sfery-primeneniia-13705
5	Представление об алгоритме (13 ч)	Понятие алгоритма. Примеры алгоритмов из окружающей среды.	1	https://www.yaklass.ru/p/informatika/6-klass/algorithmy-14002/typy-algorithmov-13610
6		Виды алгоритмов. Понятие последовательного (линейного) алгоритма	1	https://www.yaklass.ru/p/informatika/6-klass/algorithmy-14002/upravlenie-ispolnitelem-chertezhnik-13632
7		Повторяющиеся действия в алгоритмах. Представление о циклическом алгоритме.	1	https://www.yaklass.ru/p/informatika/6-klass/algorithmy-14002/upravlenie-ispolnitelem-chertezhnik-13632
8			1	
9		Практическая работа «Создание рисунка по алгоритму»	1	https://www.yaklass.ru/p/informatika/6-klass/algorithmy-14002/tcikly-13695
10		Примеры построения графических объектов на основе циклического и линейного алгоритма.	1	
11-12		Исполнитель алгоритма - Робот	2	https://www.yaklass.ru/p/informatika/6-klass/algorithmy-14002/formy-zapisi-algorithmov-13583/re-9ad5fb87-26e4-441a-b279-baed41ad5a8a
13-14		Формальные и неформальные исполнители	2	https://www.yaklass.ru/p/informatika/6-klass/algorithmy-14002/formy-zapisi-algorithmov-13583/re-462a8c55-c265-450d-a80e-df05e5ece49f
15		Создание проекта	1	
16		Создание проекта	1	
17		Защита проекта	1	