

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 98**

РАССМОТРЕНО
На педагогическом совете
МБОУ СОШ № 98
Протокол № 1
От «30» 08 2024 г.



УТВЕРЖДЕНО
Директор МБОУ СОШ № 98
Г.В. Городецкая
Пр. № 1/1 от 02.09.2024 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
курса внеурочной деятельности
«Человек и современные технологии»

Екатеринбург
2024

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

1.1 Нормативно-правовая база

Нормативным ориентиром при реализации внеурочной деятельности следует считать направленность на: формирование и развитие творческих способностей детей; удовлетворение их индивидуальных потребностей в интеллектуальном, нравственном и профессиональном совершенствовании; организацию их свободного времени.

Рабочая программа внеурочной деятельности по информатике «Человек и современные технологии» составлена на основе:

- Федерального закона №273 – ФЗ 29.12.2012 года «Об образовании в Российской Федерации»;
- «Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования», приказ МОиН РФ № 1897 от 17.12.2010 г.
- Приказа МОиН РФ №1008 от 29.08.2013г «Порядок организации осуществления образовательной деятельности дополнительным общеобразовательным программам».
- Примерной программы К.Ю. Полякова: ««Информатика 7 - 9 классы», адаптированной к условиям внеурочной деятельности;

1.2. Цель и задачи реализации программы

Во внеурочной деятельности создаются условия для развития личности ребёнка в соответствии с его индивидуальными способностями, формируется познавательная активность, нравственные черты личности, коммуникативные навыки, происходит закладка основ для адаптации ребёнка в сложном мире, как интеллектуального и гармонично развитого члена общества.

Содержание программы направлено на воспитание интереса познания нового, развитию наблюдательности, умения анализировать, догадываться, рассуждать, доказывать, умения решать учебную задачу творчески. Содержание может быть использовано для показа учащимся возможностей применения тех знаний и умений, которыми они овладевают на занятиях.

Цели внеурочной деятельности:

- 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 прикладных программ.

Задачи внеурочной деятельности:

- формирование знаний о значении информатики и вычислительной техники в развитии общества и в изменении характера труда человека;
- формирование знаний об основных принципах работы компьютера;

- приобретение опыта использования информационных технологий в индивидуальной и коллективной учебной и познавательной, в том числе проектной деятельности.
- формирование знаний об основных этапах информационной технологии решения задач в широком смысле;
- 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.

1.3 Актуальность и перспективность курса

Современные информационные технологии не только пронизывают повседневную деятельность человека, но и превращают мир в единое информационное пространство, и полноценная жизнь человека в таком обществе возможна лишь при условии, что он не просто овладел основами соответствующей научной теории, т. е. информатикой, которая в современном понимании трактуется как фундаментальная наука о единых закономерностях информационных процессов в системах самой различной природы, но научился применять компьютер для решения различных практических задач.

Программа учитывает особенность стандартов второго поколения – равнозначимость усвоения содержания образования (знания, умения, навыки) и овладения деятельностью, обеспечивающей эффективное использование этого содержания.

Содержание программы направлено на формирование у подрастающего поколения нового целостного миропонимания и информационного мировоззрения, понимания компьютера как современного средства обработки информации. Необходимость разработки данной программы обусловлена потребностью развития информационных и коммуникационных технологий (ИКТ), в системе непрерывного образования в условиях информатизации и массовой коммуникации современного общества.

Сегодня человеческая деятельность в технологическом плане меняется очень быстро, на смену существующим технологиям и их конкретным техническим воплощениям быстро приходят новые, которые специалисту приходится осваивать заново.

Исходя из вышесказанного, программа внеурочной деятельности по информатике «Человек и современные технологии» является актуальной и особенно необходимой обучающимся среднего звена для формирования основных умений работы с цифровой информацией разного вида и развития творческих способностей личности.

1.4 Возрастная группа обучающихся, на которых ориентированы занятия

Программа ориентирована на возраст обучающихся 9 класса. Учащиеся этой возрастной группы стремятся добиться поставленной цели в течение одного занятия и желают видеть наглядный результат своего труда. Основные задачи развития на

этом возрастном этапе – развитие логического мышления, умения оперировать полученной информацией, развитие самостоятельности детей в учебной деятельности.

1.5. Объём часов, отпущенных на занятия

Занятия курса «Человек и современные технологии» в 9 классе проводятся в часы внеурочной деятельности. На занятия отводится 1 час в неделю, 37 часа в год.

1.6. Формы и методы работы

Основные формы работы — практические занятия. Занятия, в основном, проводятся в компьютерном классе.

Формы деятельности по направлениям

Общекультурное

- Организация выставок реальных и виртуальных детских рисунков, анимаций, поделок и творческих работ обучающихся.
- Участие в конкурсах, выставках детского технического творчества на разных уровнях.

Обще интеллектуальное

- Групповая и парная практическая работа, соревнование между группами;
- Предметные недели, конкурсы, олимпиады;
- Проектная деятельность, участие в научно-исследовательских конференциях.

Основными методами обучения на занятиях являются творческая деятельность и познавательные игры, которые помимо определенной образовательной функции, непосредственно стимулируют интерес обучающихся к изучаемому предмету, побуждают логически рассуждать, развивают речь, воображение, творчество, зрительное внимание, умение мыслить нестандартно, укрепляют память.

Использование активных методов и форм обучения позволяет учителю постоянно изменять виды деятельности обучающихся на уроке. Игровые методы обучения способствуют творческому развитию, развивают мышление и внимание, учат концентрироваться на выполнении заданий, работать в коллективе.

Особое место отводится познавательно-игровой форме деятельности, индивидуальному подходу в работе с детьми. Для этого необходимо использовать разно уровневые задания в практической части.

2. Планируемые результаты курса внеурочной деятельности.

Личностные результаты

Формирование целостного, интеллектуально ориентированного взгляда на мир в его органичном единстве и разнообразии. Принятие и освоение социальной роли обучающегося, развитие мотивов учебной деятельности и формирование личностного смысла учения. Развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной и технологической деятельности.

Формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств.

Развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных ситуациях, умений не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций.

Метапредметные результаты

Регулятивные универсальные учебные действия.

- Овладение способностью принимать и реализовывать цели и задачи учебной деятельности, приемами поиска средств ее осуществления.
- Повышение мотивации учащегося к творческой работе на компьютере, качества выполняемых работ и конкурсных заданий.
- Освоение способов решения проблем творческого и поискового характера.
- Формирование умений планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации, определять наиболее эффективные способы достижения результата.

Познавательные универсальные учебные действия.

- Использование различных способов поиска, сбора, обработки, анализа, организации, передачи и интерпретации информации в соответствии с коммуникативными и познавательными задачами, соблюдать нормы информационной избирательности, этики и этикета.
- Развитие логики при выполнении творческих и интеллектуальных конкурсных заданий, при разборе и решении олимпиадных заданий.
- Овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, установления аналогий и причинно-следственных связей, построения рассуждений, отнесение к известным понятиям.

Коммуникативные универсальные учебные действия.

- Овладение всеми видами речевой деятельности и основами культуры устной и письменной речи.
- Овладение базовыми умениями и навыками использования языка в жизненно важных для учащихся сферах и ситуациях общения.
- Овладение умениями общаться в процессе работы, работать в команде.

Предметные результаты

В результате внеурочной деятельности учащиеся получают возможность применить умения передачи, поиска, преобразования, хранения информации, использования компьютера для решения творческих и интеллектуальных задач.

Одновременно происходит овладение различными способами представления информации, в том числе в табличном виде, упорядочение информации по алфавиту и числовым параметрам (возрастанию и убыванию),

Учащиеся начнут понимать, что освоение собственно информационных технологий (текстового и графического редакторов) не является самоцелью, а является способом деятельности в интегративном процессе познания и описания (под описанием понимается создание информационной модели: текста, рисунка и пр.).

В процессе информационного моделирования и сравнения объектов учащиеся получают возможность выявлять отдельные признаки, характерные для сопоставляемых предметов; анализировать результаты сравнения; объединять предметы по общему признаку, различать целое и часть.

При выполнении заданий на компьютере практических, творческих заданий и компьютерных проектов учащиеся научатся решать творческие задачи на уровне комбинаций, преобразования, анализа информации: самостоятельно составлять план действий (замысел), проявлять оригинальность при решении творческой задачи, создавать творческие, разыгрывать воображаемые ситуации, создавая простейшие анимации и мультимедийные объекты и презентации, применять простейшие логические операции.

Учащиеся получают опыт организации своей деятельности, выполняя специально разработанные для этого интерактивные задания, разбирая конкурсные и олимпиадные задания прошлых лет.

3. Учебно-тематический раздел

3.1. Учебно-тематическое планирование

№ п/п	Наименование разделов, блоков, тем	Всего часов	Количество часов	
			Теория	Практика
Программирование исполнителей. Подготовка к «Уроку цифры»				
1.	Разбор задач по программированию.	2	1	1
2.	Подготовка к «Уроку цифры»	2	1	1
3.	Разбор задач.	2		2
4.	Квесты-открытые соревнования	2		2
Графический редактор Gimp и Inkscape. Подготовка учащихся к конкурсу «Спектр творчество»				
5.	Обработка растровой информации	1		1
6.	Обработка векторной информации	1		1
7.	Разбор конкурсных заданий	2		2
8.	Подготовка к конкурс «Спектр»	2		2
Подготовка к конкурсу «Аниматика»				
9.	Разбор типов и способов созданий анимаций.	2		2
10.	Разбор конкурсных заданий	2		2
11.	Подготовка к конкурс «Аниматика»	2		2
Информационные технологии. Подготовка к конкурсу «Альтернатива»				
12.	Текстовый редактор.	1	0,5	0,5
13.	Электронные таблицы.	2	1	1
14.	Базы данных.	1		1
15.	Графика.	1		1
16.	Поиск информации в Internet.	1		1
17.	Разбор конкурсных заданий	2		2
Текстовый редактор Word. Подготовка к конкурсу «Word-эстафета»				
18.	Изучение способов редактирования документов в Word	2	1	1
19.	Разбор конкурсных заданий	1		1
20.	Выработка стратегии работы в команде. Тренинги-соревнования. Подбор пар	2		2
Оформление проектов.				
21.	Планирование проектов на будущее. Составление плана работы над проектом. Поиск информации. Оформление списка литературы.	2		2
22.	Работа над темой проекта и оформлением отчета по мини-проекту. Проверка проекта на антиплагиат.	2		2
Итого:		37	4	33

3.2. Учебно-тематический план

№ п/п	Наименование разделов, блоков, тем	Всего часов	Количество часов	
			Теория	Практика
Подготовка к «Уроку цифры»				
1.	Программирование исполнителей. Решение олимпиадных задач.	8	2	6
2.	Графический редактор Gimp и Inkscape.	5		5
3.	Анимация в Gimp.	6		6
4.	Информационные технологии.	9	2	7
5.	Текстовый редактор Word.	4	1	3
6.	Оформление проектов.	5		5
Итого:		37	5	29

4. Материально-техническое обеспечение

Для проведения занятий по программе необходим кабинет для занятий, с оборудованными 12 ученическими рабочими местами и одним рабочим местом педагога.

Каждое ученическое рабочее место включает в себя:

- парту (можно 1 большой письменный стол на 2 ученика);
- стулья;
- компьютер, удовлетворяющий системным требованиям, с установленным ПО: редакторы Paint, Gimp, Word, Excel, Paint, PowerPoint, Inkscape с доступом в интернет. Компьютеры подключены в локальную сеть.

Рабочее место педагога должно включать в себя:

- стол;
- стул;
- ПК с доступом в интернет, удовлетворяющий необходимыми системным требованиям, с установленным ПО: Paint, Gimp, Word, PowerPoint, Inkscape и др.;
- колонки;
- принтер.

Компьютер подключен в локальную сеть

Кабинет должен быть оснащен: проектором с экраном(или телевизором).

5. Методическое обеспечение

Литература для учителя

1. Интернет. Энциклопедия: фундаментальное руководство / под ред. Л. Г. Мелиховой. – 5-е изд. – СПб. : Питер, 2018.
2. Коцюбинский, А. О. Современный самоучитель работы в сети Интернет. Быстрый старт: практическое пособие / А. О. Коцюбинский, С. В. Грошев. – М. : Триумф, 2018.
3. Вики-учебник по Gimp - <https://ru.wikibooks.org/wiki/GIMP>
4. Вики-учебник по Inkscape - https://ru.wikibooks.org/wiki/%D0%A0%D0%B8%D1%81%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D0%B5_%D0%B2_Inkscape

Литература, рекомендованная для детей

1. Уроки GIMP для начинающих и профи - <https://uroki-gimp.ru/lessons>
2. Немчанинова Ю.П. Обработка и редактирование векторной графики в Inkscape (ПО для обработки и редактирования векторной графики) / Учебное пособие. – Москва: 2018.
3. Матюшичев К.В. Введение в векторную графику на основе Inkscape / Учебное пособие - Петрозаводск: Издательство ПетрГУ, 2018
4. Зильберман М.А. Работа с векторным редактором Inkscape / Практикум - Пермь, 2018
5. Хахаев И. А. Графический редактор GIMP: первые шаги - М. : ALT Linux ; Издательский дом ДМК-пресс, 2019

Ресурсы Интернет, информационно-справочные и поисковые системы

1. Информационный портал Реализация Федерального закона «Об образовании в Российской Федерации» [Электронный ресурс]. — URL: <http://www.273-фз.рф>
2. Единый национальный портал дополнительного образования детей. — URL: <http://dop.edu.ru/home/53>
3. Дополнительное образование. Социальная сеть работников образования. — URL: <https://nsportal.ru/shkola/dopolnitelnoe-obrazovanie>
4. Учительский портал – Международное сообщество учителей. — URL: <https://www.uchportal.ru>
5. Руководство пользователя GIMP 2-2.8.2

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 312785006653143968851816314299382482766709872301

Владелец Овчинникова Анастасия Александровна

Действителен с 07.08.2026 по 07.08.2027