



МКОУ "Красноуральская средняя общеобразовательная школа"

РАССМОТРЕНО
на методическом совете
Протокол № 1
от «28» 08 2024 г.
Викулина Л. Н. 
Зам. директора по УВР

СОГЛАСОВАНО
Заседание
педагогического совета
Протокол № 1
от «28» 08 2024 г.

УТВЕРЖДЕНО
И. о. директора 
Коростина Н. А.
Приказ № 52
от «28» 08 2024 г.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

учебного курса Прикладная информатика

для обучающихся 5,7,8 классов

с. Красный Уралец 2024

а
б
о
ч
а
я
п
р
о
г
р
а
м
а
у
ч
е

бного курса «Прикладная информатика» в 5 классе разработана на основании Приказа Министерства просвещения Российской Федерации от 31.05.2021 № 287 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования».

Рабочая программа определяет количественные и качественные характеристики учебного материала для содержательного наполнения разного вида деятельности при изучении предмета «Информатика» в 7-9 классах и выполнении проектных работ на компьютере.

Изучение учебного курса «Прикладная информатика» в 5 классе вносит значительный вклад в достижение главных целей основного общего образования, обеспечивая:

- формирование и развитие компетенций обучающихся в области использования информационно-коммуникационных технологий, в том числе знаний, умений и навыков работы с информацией, программирования, коммуникации в современных цифровых средах в условиях обеспечения информационной безопасности личности обучающегося;
- воспитание ответственного и избирательного отношения к информации с учётом правовых и этических аспектов её распространения, стремления к продолжению образования в области информационных технологий и созидательной деятельности с применением средств информационных технологий.

Учебный курс «Прикладная информатика» отражает:

- основные области применения информатики, прежде всего информационные технологии, управление и социальную сферу;
- междисциплинарный характер информатики и информационной деятельности

Учебный курс «Прикладная информатика» интегрирует в себе:

- цифровую грамотность, приоритетно формируемую на ранних этапах обучения, как в рамках отдельного предмета, так и в процессе информационной деятельности при освоении всех без исключения учебных предметов;
- информационные технологии как необходимый инструмент практически любой деятельности и одного из наиболее значимых технологических достижений современной цивилизации.

Основные задачи учебного курса «Прикладная информатика» —
сформировать обучающихся:

- умения и навыки эффективного использования основных типов прикладных программ (приложений) общего назначения и информационных систем для решения с их помощью практических задач; владение базовыми нормами информационной этики и права, основами информационной безопасности;
- умение грамотно интерпретировать результаты решения практических задач с помощью информационных технологий, применять полученные результаты в практической деятельности.

МЕСТО УЧЕБНОГО КУРСА «ПРИКЛАДНАЯ ИНФОРМАТИКА» В УЧЕБНОМ ПЛАНЕ

Время на данный курс выделено за счёт части учебного плана, формируемой участниками образовательных отношений. Программа учебного курса «Прикладная информатика» для 5 класса составлена из расчёта общей учебной нагрузки 0,5 часа в 5 классе в неделю. Изучение данного курса в 5 классе обеспечивает необходимую практическую базу для изучения курса информатики основной школы в 7–9 классах.

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО КУРСА «ПРИКЛАДНАЯ ИНФОРМАТИКА»

Информационные технологии

Текстовый редактор. Правила набора текста. Текстовый процессор. Редактирование текста. Проверка правописания. Расстановка переносов. Свойства символов. Шрифт. Типы шрифтов (рубленые, с засечками, моноширинные). Полужирное и курсивное начертание. Свойства абзацев: границы, абзацный отступ, интервал, выравнивание. Вставка изображений в текстовые документы. Обтекание изображений текстом. Компьютерные презентации. Слайд. Добавление на слайд текста и изображений. Работа с несколькими слайдами.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

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

Патриотическое воспитание:

- понимание значения информатики как науки в жизни современного общества;
- заинтересованность в научных знаниях о цифровой трансформации современного общества.

Духовно-нравственное воспитание:

- готовность оценивать своё поведение и поступки, а также поведение и поступки других людей с позиции нравственных и правовых норм с учётом осознания последствий поступков;

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;
- ориентация на совместную деятельность при выполнении учебных, познавательных задач, создании учебных проектов;
- стремление к взаимопониманию и взаимопомощи в процессе этой учебной деятельности;
- стремление оценивать своё поведение и поступки своих товарищей с позиции нравственных и правовых норм с учётом осознания последствий поступков.

Ценности научного познания:

- интерес к обучению и познанию; любознательность; стремление к самообразованию;
- наличие базовых 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:

- установка на здоровый образ жизни, в том числе и за счёт освоения и соблюдения требований безопасной эксплуатации средств ИКТ;

- соблюдение временных норм работы с компьютером.

Трудовое воспитание:

- интерес к практическому изучению профессий в сферах профессиональной деятельности, связанных с информатикой, программированием и информационными технологиями, основанных на достижениях науки информатики и научно-технического прогресса.

МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Метапредметные результаты освоения образовательной программы по информатике отражают овладение универсальными учебными действиями — познавательными, коммуникативными, регулятивными

Универсальные познавательные действия

Базовые логические действия:

- 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 применимость и достоверность информации, полученной в ходе исследования;

Работа с информацией:

- применять основные методы и инструменты при поиске и отборе информации из источников с учётом предложенной учебной задачи и заданных критериев;
- выбирать, анализировать, систематизировать и интерпретировать информацию различных видов и форм представления;

- выбирать оптимальную форму представления информации и иллюстрировать решаемые задачи несложными схемами, диаграммами, иными графическими объектами и их комбинациями;

Универсальные и коммуникативные действия Общение:

-
- сопоставлять свои суждения с суждениями других участников диалога, обнаруживать различие и сходство позиций;
- 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):

- 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;

Универсальные регулятивные действия

Самоорганизация:

- выявлять в жизненных и учебных ситуациях проблемы, требующие решения;
- составлять план действий (план реализации намеченного алгоритма решения), корректировать предложенный алгоритм с учётом получения новых знаний об изучаемом объекте.

Самоконтроль (рефлексия):

- владеть способами самоконтроля, самомотивации и рефлексии;
- оценивать соответствие результата цели и условиям.

Эмоциональный интеллект:

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

ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

5 класс

- соблюдать правила гигиены и безопасности при работе с компьютером и другими элементами цифрового окружения; иметь представление о правилах безопасного поведения в Интернете;
- запускать прикладные программы (приложения) и завершать их работу;
- создавать, редактировать, форматировать и сохранять текстовые документы; знать

правила набора текстов; использовать автоматическую проверку правописания; устанавливать свойства отдельных символов, слов и абзацев; иллюстрировать документы с помощью изображений;

- создавать компьютерные презентации, включающие текстовую и графическую информацию

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ 5 класс (17 часов)			
Темы, раскрывающие данный раздел программы, и количество часов, отводимое на их изучение	Содержание	Основные виды деятельности учащихся при изучении темы <i>(на основе учебных действий)</i>	Виды, формы контроля <i>(корректируются по мере подготовки и проведения урока)</i>
Текстовый редактор (9 часов)	Текстовый редактор. Правила набора текста. Текстовый процессор. Редактирование текста. Проверка правописания. Расстановка переносов. Свойства символов. Шрифт. Типы шрифтов (рубленные, с засечками, моноширинные) Полуужирное и курсивное начертание. Свойства абзацев: границы, абзацный отступ, интервал, выравнивание. Вставка изображений в текстовые документы. Обработка изображений текстом. Текстовый процессор Структурирование информации с помощью списков Нумерованные, маркированные и многоуровневые списки Добавление таблиц в текстовые документы	Раскрывать смысл изучаемых понятий. Анализ пользовательский интерфейс применяемого программного средства. Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач. Анализировать преимущества создания текстовых документов на компьютере по сравнению с рукописным способом. Раскрывать смысл изучаемых понятий. Анализ пользовательский интерфейс применяемого программного средства. Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач.	Практическая работа Самооценка с использованием «Оценочного листа»
Компьютерная презентация (6 часов)	Компьютерные презентации Слайд Добавление на слайд	Раскрывать смысл изучаемых понятий, анализировать	Практическая работа; Самооценка с использованием

	<p>текста и изображений Работа с несколькими слайдами Создание компьютерных презентаций. Интерактивные элементы. Гиперссылки</p>	<p>пользовательский интерфейс применяемого программного средства Определять условия Раскрывать смысл изучаемых понятий.</p> <p>Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства. Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач. Планировать структуру презентации с гиперссылками. Планировать структуру презентации с интерактивными элементами</p>	<p>«Оценочного листа»</p>
--	--	---	---------------------------

Поурочное планирование 5 класс

№ п/п	Тема урока	Кол-во часов	Виды, формы контроля
1	Текстовый редактор. Правила набора текста. <i>Практическая работа №1.</i> «Создание небольших текстовых документов с использованием базовых средств текстовых редакторов»	1	практическая работа
2	<i>Практическая работа №2.</i> «Создание небольших текстовых документов с использованием базовых средств текстовых редакторов»	1	практическая работа
3	Текстовый процессор. Редактирование текста. <i>Практическая работа №3.</i> «Редактирование текстовых документов»	1	практическая работа
4	<i>Практическая работа №4.</i> «Форматирование текстовых документов»	1	практическая работа
5	<i>Практическая работа №5.</i> «Форматирование текстовых документов»	1	практическая работа
6	<i>Практическая работа №6.</i> «Вставка в документ изображений»	1	практическая работа
7	Текстовый процессор Структурирование информации с помощью списков Нумерованные, маркированные и многоуровневые списки. <i>Практическая работа №7.</i> Создание небольших текстовых документов с нумерованными, маркированными и многоуровневыми списками	1	практическая работа
8.	Добавление таблиц в текстовые документы. <i>Практическая работа №8.</i> Создание небольших текстовых документов с таблицами	1	практическая работа
9	<i>Практическая работа №9.</i> Создание одностраничного документа, содержащего списки, таблицы, иллюстрации	1	практическая работа
10	Компьютерные презентации. <i>Практическая работа №10.</i> «Создание презентации на основе готовых шаблонов»	1	практическая работа

11	Практическая работа №11. «Создание презентации на основе готовых шаблонов»	1	практическая работа
12	Создание интерактивных компьютерных презентаций. Интерактивные элементы. Гиперссылки Практическая работа №12. Создание презентации с гиперссылками.	1	практическая работа
13	Практическая работа №13. Создание презентации с гиперссылками.	1	практическая работа
14	Практическая работа №14. Создание презентации синтерактивными элементами.	1	практическая работа
15	Практическая работа №15. Создание презентации синтерактивными элементами.	1	практическая работа
16	Зачетное занятие.	1	практическая работа
17	Анализ ошибок.		
Всего		17	

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧИТЕЛЯ

<https://resh.edu.ru/subject/19/6/>

<https://bosova.ru/metodist/communication/forum/forum16/>

<https://bosova.ru/books/1072/7396/>

<https://schoolgreen.ru/6-klass/elektronnoe-prilozhenie-6-klass-bosova-6.html>

<https://inf.1sept.ru/>

<http://www.infoschool.narod.ru/>

<https://rabochaya-tetrad-i-uchebnik.com/j-1254x/tet1254.html>

<https://it59mgn.ru/inf6pr/>

http://eknigi.org/nauka_i_ucheba/33542-obshhaya-metodika-prepodavaniya-informatiki.html

<http://webpractice.cm.ru>

<http://www.rusedu.info/>

<https://www.chopl.ru/ct-home/elektronnye-obrazovatelnye-resursy/item/85-eor.html>

<http://eorhelp.ru/>

<https://interneturok.ru/article/informatika-6-klass>

<http://pedsovet.org/m> <http://www.uchportal.ru/>

ЦИФРОВЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ И РЕСУРСЫ СЕТИ ИНТЕРНЕТ

<https://lbz.ru/metodist/iunk/informatics/er.php>

<https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php>

<https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php>

<https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/im.php>

https://kopilkaurokov.ru/informatika/prochee/obrazovatelnye_resursy_seti_internet

<http://school-collection.edu.ru/>

<https://it59mgn.ru/inf6pr/>

<https://it59mgn.ru/infcontrol6/>

<https://it59mgn.ru/infcontrol5/>

<https://onlinetestpad.com/ru/tests/informatics/6class>

<https://onlinetestpad.com/ru/tests/informatics/5class>

<http://school-collection.edu.ru/catalog/rubr/473cf27f-18e7-469d-a53e-08d72f0ec961/?>

<http://www.klyaksa.net/htm/kopilka/index.htm>

<http://tests.academy.ru>

<http://imfourok.net>

<https://externat.foxford.ru>

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Примерная рабочая программа курса внеурочной деятельности «Основы программирования на Python» (далее — курс) для 7—8 классов составлена на основе требований Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования к результатам освоения основной программы основного общего образования (Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 31.05.2021 № 287 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования»), с учётом Примерной программы воспитания (протокол Федерального учебно-методического объединения по общему образованию № 3/22 от 23.06.2022) и Примерной основной образовательной программы основного общего образования (протокол Федерального учебно-методического объединения по общему образованию № 1/22 от 18.03.2022).

Примерная рабочая программа курса даёт представления о цели, задачах, общей стратегии обучения, воспитания и развития обучающихся средствами курса внеурочной деятельности, устанавливает содержание курса, предусматривает его структурирование по разделам и темам; предлагает распределение учебных часов по разделам и темам курса и последовательность их изучения с учётом межпредметных и внутрипредметных связей, логики учебного процесса, возрастных особенностей обучающихся, включает описание форм организации занятий и учебно-методического обеспечения образовательного процесса.

Примерная рабочая программа курса определяет количественные и качественные характеристики учебного материала для каждого года изучения, в том числе планируемые результаты освоения обучающимися программы курса внеурочной деятельности на уровне основного общего образования. Программа служит основой для составления поурочного тематического планирования курса внеурочной деятельности учителем.

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА КУРСА

«Прикладная информатика»

Программа курса отражает:

- 6 сущность информатики как научной дисциплины, изучающей закономерности протекания и возможности автоматизации информационных процессов в различных системах;
- 6 основные области применения информатики, прежде всего информационные технологии, управление и социальную сферу;
- 6 междисциплинарный характер информатики и информационной деятельности.

Информатика характеризуется всё возрастающим числом междисциплинарных связей, причём как на уровне понятийного аппарата, так и на уровне инструментария. Современная школьная информатика оказывает существенное влияние на формирование мировоззрения школьника, его жизненную позицию, закладывает основы понимания принципов функционирования и использования информационных технологий как необходимого инструмента практически любой деятельности и одного из наиболее значимых технологических достижений современной цивилизации. Многие предметные знания и способы деятельности, освоенные обучающимися при изучении информатики, находят применение как в рамках образовательного процесса при изучении других предметных областей, так и в иных жизненных ситуациях, становятся значимыми для формирования качеств личности, т. е. ориентированы на формирование метапредметных и личностных результатов обучения.

Курс внеурочной деятельности отражает и расширяет содержание четырёх тематических разделов информатики на уровне основного общего образования:

- 6** цифровая грамотность;
- 7** алгоритмы и программирование;
- 8** информационные технологии.

ЦЕЛИ КУРСА

Целями изучения курса являются:

- 6 формирование основ мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки информатики, достижениям научно-технического прогресса и общественной практики, за счёт развития представлений об информации как о важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества; понимание роли информационных процессов, информационных ресурсов и информационных технологий в условиях цифровой трансформации многих сфер жизни современного общества;
- 6 обеспечение условий, способствующих развитию алгоритмического мышления как необходимого условия профессиональной деятельности в современном информационном обществе, предполагающего способность обучающегося разбивать сложные задачи на более простые подзадачи; сравнивать новые задачи с задачами, решёнными ранее; определять шаги для достижения результата и т. д.;
- 6 формирование цифровых навыков, в том числе ключевых компетенций цифровой экономики, таких как базовое программирование на Python, основы работы с данными, коммуникация в современных цифровых средах, информационная безопасность; воспитание ответственного и избирательного отношения к информации;
- 6 формирование необходимых для успешной жизни в меняющемся мире универсальных учебных действий (универсальных компетентностей) на основе средств и методов информатики и информационных технологий, в том числе овладение умениями работать с различными видами информации, самостоятельно планировать и осуществлять индивидуальную и коллективную информационную деятельность, представлять и оценивать её результаты; формирование и развитие компетенций обучающихся в области использования информационно-коммуникационных технологий, в том числе знаний, умений и навыков работы с информацией, программирования, коммуникации в современных цифровых средах в условиях обеспечения информационной безопасности обучающегося;
- 6 воспитание ответственного и избирательного отношения к информации с учётом правовых и этических аспектов её распространения, стремления к продолжению образования в области информационных технологий и созидательной деятельности с применением средств информационных технологий.

Основные задачи курса — сформировать у обучающихся:

- 6 понимание принципов устройства и функционирования объектов цифрового окружения, представления об истории и тенденциях развития информатики периода цифровой трансформации современного общества;
- 6 владение базовыми нормами информационной этики и права, основами информационной безопасности;
- 6 знания, умения и навыки грамотной постановки задач, возникающих в практической деятельности, их решения с помощью информационных технологий; умения и навыки формализованного описания поставленных задач;
- 6 базовые знания об информационном моделировании, в том числе о

- математическом моделировании;
- 6 знание основных алгоритмических структур и умение при- менять его для построения алгоритмов решения задач по их математическим моделям;
- 6 умения и навыки составления простых программ по постро- енному алгоритму на Python;
- 6 умения и навыки эффективного использования основных ти- пов прикладных программ (приложений) общего назначения и информационных систем для решения с их помощью прак- тических задач;
- 6 умение грамотно интерпретировать результаты решения практических задач с помощью информационных техноло- гий, применять полученные результаты в практической дея- тельности.

МЕСТО КУРСА В УЧЕБНОМ ПЛАНЕ

Программа курса рассчитана на 34 учебных часа, по 0,5 ч в неделю в 7, 8 классах (17 ч в каждом классе).

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА

ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Патриотическое воспитание:

- 6 ценностное отношение к отечественному культурному, исто- рическому и научному наследию;
- 6 понимание значения информатики как науки в жизни совре- менного общества.

Духовно-нравственное воспитание:

- 6 ориентация на моральные ценности и нормы в ситуациях нравственного выбора;
- 6 готовность оценивать своё поведение и поступки, а также поведение и поступки других людей с позиции нравствен- ных и правовых норм с учётом осознания последствий по- ступков;
- 6 активное неприятие асоциальных поступков, в том числе в Интернете.

Гражданское воспитание:

- 6 представление о социальных нормах и правилах межлич- ностных отношений в коллективе, в том числе в социальных сообществах;
- 6 соблюдение правил безопасности, в том числе навыков безо- пасного поведения в интернет-среде;
- 6 ориентация на совместную деятельность при выполнении учебных и познавательных задач, создании учебных проек- тов;
- 6 стремление оценивать своё поведение и поступки своих то- варищей с позиции нравственных и правовых норм с учётом осознания последствий поступков.

Ценность научного познания:

- 6 наличие представлений об информации, информационных процессах и информационных технологиях, соответствую- щих современному уровню развития науки и общественной практики;
- 6 интерес к обучению и познанию;
- 6 любознательность;
- 6 стремление к самообразованию;
- 6 овладение начальными навыками исследовательской дея- тельности, установка на осмысление опыта, наблюдений, по- ступков и стремление совершенствовать пути достижения индивидуального и коллективного благополучия;
- 6 наличие базовых навыков самостоятельной работы с учебны- ми 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:

- 6 установка на здоровый образ жизни, в том числе и за счёт освоения и соблюдения требований безопасной эксплуатации средств ИКТ.

Трудовое воспитание:

- 6 интерес к практическому изучению профессий и труда в сферах деятельности, связанных с информатикой, программированием и информационными технологиями, основанными на достижениях науки информатики и научно-технического прогресса.

Экологическое воспитание:

- 6 наличие представлений о глобальном характере экологических проблем и путей их решения, в том числе с учётом возможностей ИКТ.

Адаптация обучающегося к изменяющимся условиям социальной среды:

- 6 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 в виртуальном пространстве.

МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Универсальные познавательные действия

Базовые логические действия:

- 6 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;
- 6 умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;
- 6 самостоятельно выбирать способ решения учебной задачи (сравнивать несколько вариантов решения, выбирать наиболее подходящий с учётом самостоятельно выделенных критериев).

Базовые исследовательские действия:

- 6 формулировать вопросы, фиксирующие разрыв между реальным и желательным состоянием ситуации, объекта, и самостоятельно устанавливать искомое и данное;
- 6 оценивать применимость и достоверность информации, полученной в ходе исследования;
- 6 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:

- 6 выявлять дефицит информации, данных, необходимых для решения поставленной задачи;
- 6 применять основные методы и инструменты при поиске и отборе информации из источников с учётом предложенной учебной задачи и заданных критериев;
- 6 выбирать, анализировать, систематизировать и интерпретировать информацию различных видов и форм представления;
- 6 выбирать оптимальную форму представления информации и иллюстрировать решаемые задачи несложными схемами, диаграммами, иными графическими

- объектами и их комбинациями;
- 6 оценивать достоверность информации по критериям, предложенным учителем или сформулированным самостоятельно;
- 6 запоминать и систематизировать информацию.

Универсальные коммуникативные действия

Общение:

- 6 сопоставлять свои суждения с суждениями других участников диалога, обнаруживать различие и сходство позиций;
- 6 публично представлять результаты выполненного опыта (исследования, проекта);
- 6 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):

- 6 понимать и использовать преимущества командной и индивидуальной работы при решении конкретной проблемы, в том числе при создании информационного продукта;
- 6 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;
- 6 выполнять свою часть работы с информацией или информационным продуктом, достигая качественного результата по своему направлению и координируя свои действия с другими членами команды;
- 6 оценивать качество своего вклада в общий информационный продукт по критериям, самостоятельно сформулированным участниками взаимодействия;
- 6 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:

- 6 выявлять в жизненных и учебных ситуациях проблемы, требующие решения;
- 6 составлять алгоритм решения задачи (или его часть), выбирать способ решения учебной задачи с учётом имеющихся ресурсов и собственных возможностей, аргументировать выбор варианта решения задачи;
- 6 составлять план действий (план реализации намеченного алгоритма решения), корректировать предложенный алгоритм с учётом получения новых знаний об изучаемом объекте.

Самоконтроль (рефлексия):

- 6 владеть способами самоконтроля, самомотивации и рефлексии;
- 6 учитывать контекст и предвидеть трудности, которые могут возникнуть при решении учебной задачи, адаптировать решение к меняющимся обстоятельствам;
- 6 вносить коррективы в деятельность на основе новых обстоятельств, изменившихся ситуаций, установленных ошибок, возникших трудностей;
- 6 оценивать соответствие результата цели и условиям.

Эмоциональный интеллект:

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

Принятие себя и других:

- 6 осознавать невозможность контролировать всё вокруг даже в условиях

- открытого доступа к любым объёмам информации;
- осознанно относиться к другому человеку, его мнению.

ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

7 класс

К концу обучения в 7 классе обучающийся научится:

- соблюдать требования безопасности при работе на компьютере-ре;
- понимать структуру адресов веб-ресурсов;
- форматировать и редактировать текстовую информацию в Google Документах;
- создавать презентации в Google Презентациях.

8 класс

К концу обучения в 8 классе обучающийся научится:

- соблюдать требования безопасности при работе на компьютере-ре;
- писать программы на Python для рисования различных гео-метрических фигур, используя модуль Turtle;
- понимать различия локальных и глобальных переменных;
- решать задачи с использованием глобальных переменных на Python;
- понимать, что такое событие;
- использовать события при написании программ на Python;
- искать ошибки в программном коде на Python и исправлять их;
- дописывать программный код на Python;
- писать программный код на Python;
- писать свои функции на Python;
- разбивать задачи на подзадачи;
- анализировать блок-схемы и программы на Python.

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

«ОСНОВЫ ПРОГРАММИРОВАНИЯ НА PYTHON»

КЛАСС

Информация и информационные процессы (разделы «Цифровая грамотность» и «Теоретические основы информатики»)

Техника безопасности и правила работы на компьютере. Операции с файлами.

Информационные технологии (разделы «Цифровая грамотность» и «Информационные технологии»)

Текстовая информация в реальной жизни. Обработка текстовой информации. Форматирование текста. Обработка графической информации. Виды графической информации. Применение компьютерной графики. Компьютерная графика. Способы хранения графической информации на компьютере. Отличия растровой графики от векторной. Преимущества и недостатки растровой и векторной графики. Трёхмерная графика. Программы для создания компьютерной графики. UX/UI-дизайн. Трёхмерная система координат. Интерфейс Tinkercad.

КЛАСС

Графический модуль Turtle в языке программирования Python (раздел «Алгоритмы и программирование»)

Подключение модуля Turtle. Объект. Метод. Основные команды управления черепашкой. Заливка замкнутых многоугольников. Рисование окружности. Изменение внешности черепашки при помощи команды Shape. Управление несколькими черепашками.

Функции и события на примере модуля Turtle в языке программирования Python (раздел «Алгоритмы и программирование»)

Повторение: функция, виды функций. Функции модуля Turtle. Самостоятельное создание функции. Глобальные и локальные переменные. Объект «экран». Событие. Работа с событиями. Фракталы. Рекурсия. Кривая Коха.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ КУРСА 7 КЛАСС 1 ч в неделю, всего 17 ч.

Темы	Содержание программы	Основные виды работ при изучении
Раздел 1. Информация и информационные процессы (1 ч)		
Информация и информационные процессы	Техника безопасности и правила работы на компьютере.	6 Повторяет и соблюдает правила техники безопасности и правила работы на компьютере.
Раздел 4. Информационные технологии (14 ч)		
Обработка различных видов информации	Текстовая информация в реальной жизни. Обработка текстовой информации. Форматирование текста.	6 Раскрывает смысл понятий 6 Анализирует возможности интерфейса прикладного средства. 6 Создает текстовые документы 6 Форматирует текстовые документы
Компьютерная графика	Компьютерная графика. Способы хранения графической информации на компьютере. Отличия растровой графики от векторной. Преимущества и недостатки растровой и векторной графики. Трёхмерная графика. Программы для создания компьютерной графики. UX/UI-дизайн. Трёхмерная система координат. Интерфейс Tinkercad	6 Раскрывает смысл понятий 6 Анализирует возможности интерфейса прикладного средства. 6 Создает трёхмерные модели

8 КЛАСС 1 ч в неделю, всего 17 ч.

Темы	Содержание программы	Основные виды деятельности обучающегося при изучении темы
Графический модуль Turtle в языке программирования Python (7 ч)		
Знакомство с модулем Turtle в Python	Подключение модуля Turtle. Объект. Метод. Основные команды управления черепашкой. Заливка замкнутых многоугольников. Рисование окружности. Изменение внешности черепашки при помощи команды Shape. Управление несколькими черепашками	<ul style="list-style-type: none"> б Раскрывает смысл изучаемых понятий. б Объясняет, что такое исполнитель. б Описывает черепашку как пример исполнителя. б Устанавливает связь между движением черепашки и единицами измерения (пиксели, градусы). б Определяет координаты как адрес расположения точки в пространстве. б Определяет на экране начало движения черепашки (начало отсчёта). б Решает задачи на рисование различных геометрических фигур черепашкой. б Настраивает цвет исполнителя, толщину пера, выполняет заливку цветом. б Пишет программный код на Python с использованием нескольких объектов-черепашек
Функции и события на примере модуля Turtle в языке программирования Python (8 ч)		
Функции и события в Python	Повторение: функция, виды функций. Функции модуля Turtle. Самостоятельное создание функции. Глобальные и локальные переменные. Объект «экран». Событие. Работа с событиями. Фракталы. Рекурсия. Кривая Коха	<p>Раскрывает смысл изучаемых понятий. Создаёт свои функции. Пишет программный код на Python с использованием функций и событий. Получает информацию о различиях между областью видимости функции и областью видимости программы. Решает задачи с использованием глобальных переменных</p>

Поурочное планирование Прикладная информатика 7 класс

1.	Техника безопасности и правила работы на компьютере.
2.	Текстовая информация в реальной жизни.
3.	Обработка текстовой информации.
4.	Обработка текстовой информации.
5.	Форматирование текста.
6.	Форматирование текста.
7.	Форматирование текста.
8.	Форматирование текста.
9.	Компьютерная графика. Способы хранения графической информации на компьютере.
10.	Отличия растровой графики от векторной. Преимущества и недостатки растровой и векторной графики.
11.	Программы для создания компьютерной графики.
12.	Программы для создания компьютерной графики.
13.	Программы для создания компьютерной графики.
14.	Трёхмерная графика. UX/UI-дизайн.
15.	Трёхмерная система координат. Интерфейс Tinkercad

16.	Зачетное занятие
17.	Анализ ошибок.

Поурочное планирование Прикладная информатика 8 класс		
1.	Подключение модуля Turtle. Объект. Метод.	1
2.	Основные команды управления черепашкой.	1
3.	Заливка замкнутых многоугольников.	1
4.	Рисование окружности.	1
5.	Изменение внешности черепашки при помощи команды Shape.	1
6.	Управление несколькими черепашками	1
7.	Управление несколькими черепашками	1
8.	Повторение: функция, виды функций. Функции модуля Turtle.	1
9.	Самостоятельное создание функции.	1
10.	Глобальные и локальные переменные.	1
11.	Объект «экран».	1
12.	Событие. Работа с событиями.	1
13.	Фракталы.	1
14.	Рекурсия.	1
15.	Кривая Коха	1
16.	Зачетное занятие	1
17.	Анализ ошибок.	1

ФОРМА ПРОВЕДЕНИЯ ЗАНЯТИЙ

Занятия предусматривают индивидуальную и групповую работу школьников, а также предоставляют им возможность проявить и развить свою самостоятельность. В курсе наиболее распространены следующие формы работы: обсуждения, дискуссии, решения кейсов, викторины.

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧЕНИКА

- 6 Помодульные дидактические материалы, представленные на образовательной платформе (в том числе раздаточный материал и т. д.).

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧИТЕЛЯ

- 6 Методические материалы.
- 6 Демонстрационные материалы по теме занятия.
- 6 Методическое видео с подробным разбором материалов, рекомендуемых для использования на занятии.

ЦИФРОВЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ И РЕСУРСЫ ИНТЕРНЕТА

- 6 Образовательная платформа.

УЧЕБНОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

- 6 Компьютер (стационарный компьютер, ноутбук, планшет).
- 6 Компьютерные мыши.
- 6 Клавиатуры.

УЧЕБНОЕ ОБОРУДОВАНИЕ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ЛАБОРАТОРНЫХ РАБОТ, ПРАКТИЧЕСКИХ РАБОТ И ДЕМОНСТРАЦИЙ

- 6 Мультимедийный проектор с экраном (интерактивной доской) или интерактивная панель.