

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная средняя школа №43»

РАССМОТРЕНО

На заседании педагогического совета

«5» сентября 2014г.

Протокол № 1

УТВЕРЖДАЮ

Директор МБОУ «СОШ №43»

 О.В. Волобуева

Приказ № 151

от «5» сентября 2014г.



Рабочие программы внеурочной деятельности для учащихся 7-х классов

в соответствии с ФГОС
основного общего образования

Нижевартовск
2014-15 учебный год

1

(Выдержка из сборника)

Содержание

Название курса	Страница
Спортивно-оздоровительное направление	
Здоровый образ жизни-Общая физическая подготовка	3
Здоровый образ жизни - Плавание	13
Здоровый образ жизни - Юниор	22
Духовно-нравственное направление	
Я – гражданин России	37
Социальное направление	
Час безопасности	44
Общеинтеллектуальное направление	
Путь к грамотности - Экология и я	54
Компьютерная грамотность	65
Путь к грамотности	70
Общекультурное направление	
Югорский вернисаж	76
Югорский вернисаж - Неизведанная Югра	89
Быть достойным	100

Рабочая программа внеурочной деятельности «Визуальное объектно-ориентированное программирование в Скретч»

Автор: учитель информатики
Волобуева О.В.

Пояснительная записка

Рабочая программа внеурочной деятельности «Визуальное объектно-ориентированное программирование в Скретч» составлена на основе учебного плана внеурочной деятельности МБОУ «СОШ №43» для обучающихся 7 классов. Количество часов 35.

Курс построен таким образом, чтобы заинтересовать учащихся программированием, раскрыть особенности программного управления компьютером. Изучение программирования и алгоритмизации играет существенную роль в развитии мышления, формировании научного мировоззрения школьников именно этой возрастной группы.

Цель программы:

Сформировать у детей базовые представления о языках программирования, алгоритме, исполнителе, способах записи алгоритма.

Задачи программы:

Обучающие:

- Обучение основным базовым алгоритмическим конструкциям.
- Обучение навыкам алгоритмизации задачи.
- Освоение основных этапов решения задачи.
- Обучение навыкам разработки, тестирования и отладки несложных программ.
- Обучение проекта, его структуры, дизайна и разработки

Развивающие:

- Развивать познавательный интерес школьников.
- Развивать творческое воображение, математическое и образное мышление учащихся.
- Развивать умение работать с компьютерными программами и дополнительными источниками информации.

- Развивать навыки планирования проекта, умение работать в группе

Воспитывающие:

- Воспитывать интерес к занятиям информатикой.
- Воспитывать культуру общения между учащимися.
- Воспитывать культуру безопасного труда при работе за компьютером. Воспитывать культуру работы в глобальной сети.

Формы и методы обучения определены возрастом учащихся. При проведении занятий используются компьютеры с установленной программой Scratch, проектор, сканер, принтер, компьютерная сеть с выходом в Интернет. Теоретическая работа чередуется с практической, а также используются интерактивные формы обучения.

Формы проведения занятий: беседы, игры, практические занятия, самостоятельная работа, викторины и проекты.

Использование метода проектов позволяет обеспечить условия для развития ребят навыков самостоятельной постановки задачи, выбора оптимального варианта их решения, самостоятельного достижения цели, анализа полученных результатов в точках зрения поставленной задачи.

Программой предусмотрены **методы обучения:** объяснительно-иллюстративные, частично-поисковые (вариативные задания), творческие, практические.

Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения курса

Личностные результаты:

- широкие познавательные интересы, инициатива и любознательность, мотивы познания и творчества; готовность и способность учащихся к саморазвитию и реализации творческого потенциала в духовной и предметно-продуктивной деятельности за счет развития их образного, алгоритмического и логического мышления;

- готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики ИКТ;
- интерес к информатике и ИКТ, стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметами в жизни;
- способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом и личными смыслами, понять значимость подготовки в области информатики ИКТ в условиях развития информационного общества;
- готовность к самостоятельным поступкам и действиям, принятию ответственности за их результаты;
- готовность к осуществлению индивидуальной и коллективной информационной деятельности;
- способность к избирательному отношению к получаемой информации за счет умений ее анализа и критичного оценивания; ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;
- развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;
- способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

Метапредметные результаты:

- владение умениями организации собственной учебной деятельности, включающими: целеполагание как постановку учебной задачи на основе соотнесения того, что уже известно, итого, что требуется установить;
- планирование-определение последовательности промежуточных целей с учетом конечного результата, разбиение задачи на подзадачи, разработка последовательности и структуры действий, необходимых для достижения цели при помощи фиксированного набора средств;
- прогнозирование-предвосхищение результата;
- контроль-интерпретация полученного результата, его соотнесение с имеющимися данными с целью установления соответствия или несоответствия (обнаружения ошибки);
- коррекция-внесение необходимых дополнений и корректив в план действий в случае обнаружения ошибки;
- оценка-осознание учащимся того, насколько качественно им решена учебно-познавательная задача;
- владение 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;
- владение основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми: умение правильно, четко и однозначно сформулировать мысль в понятной собеседнику форме;
- умение осуществлять в коллективе совместную информационную деятельность, в частности при выполнении проекта;
- умение выступать перед аудиторией, представляя ей результаты своей работы с помощью средств ИКТ;
- использование коммуникационных технологий в учебной деятельности и повседневной жизни.

Предметные результаты:

- умение использовать термины «информация», «сообщение», «данные», «алгоритм», «программа»; понимание различий между употреблением этих терминов в обыденной речи в информатике;
- умение составлять линейные, разветвляющиеся и циклические алгоритмы управления исполнителями на языке программирования Скретч;
- умение использовать логические значения, операции выражения с ними;
- овладение понятиями класс, объект, обработка событий;
- умение формально выполнять алгоритмы, описанные с использованием конструкций ветвления (условные операторы) и повторения (циклы), вспомогательных алгоритмов;
- умение создавать и выполнять программы для решения несложных алгоритмических задач в программе Скретч;
- умение использовать готовые прикладные компьютерные программы и сервисы;
- навыки выбора способа представления данных в зависимости от поставленной задачи.

Универсальные учебные действия самоопределения и смыслообразования

- устойчивой учебно-познавательной мотивации учения,
- умения находить ответ на вопрос о том, «какой смысл имеет для меня учение», умения находить ответ на вопрос о том, «какой смысл имеет использование современных информационных технологий в процессе обучения в школе и самообразования».

Действие нравственно-этического оценивания

- Сознательное принятие и соблюдение правил работы с файлами в корпоративной сети, а также правил поведения в компьютерном классе, направленное на сохранение школьного имущества и здоровья ученика и его одноклассников.
- Углубляет знание моральных норм и умение выделить нравственный аспект поведения при работе с любой информацией и при использовании компьютерной техники коллективного пользования.

Регулятивные универсальные учебные действия

- Ставить учебные цели,
- Планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её решения, в том числе, во внутреннем плане,
- Осуществлять итоговый и пошаговый контроль,
- Вносить коррективы в действия в случае расхождения результата решения задачи и ранее поставленной целью.
- В процессе изучения курса «Информатики и ИКТ» ученик получит возможность для формирования действий: выделение и осознание учащимися того, что уже усвоено и что еще подлежит усвоению, осознание качества и уровня усвоения.

В результате учебной деятельности, для решения разнообразных учебно- познавательных и учебно-практических задач, у обучающихся будут формироваться и развиваться необходимые универсальные учебные действия и специальные учебные умения, что заложит основу успешной учебной деятельности в средней и старшей школе.

Календарно-тематическое планирование

№	Тема занятия	Дата пл ан	Дата факт
1.	Понятие исполнителя.	01.09	01.09
2.	Способы записи алгоритма.	08.09	08.09
3.	Знакомство с исполнителем Скретч и средой программирования.	15.09	15.09
4.	Система команд исполнителя Скретч.	22.09	22.09
5.	Линейный алгоритм	29.09	29.09
6.	Ветвление	06.10	06.10
7.	Составное ветвление	13.10	13.10
8.	Операция повтора	20.10	20.10
9.	Цикл по условию	27.10	27.10
10.	Цикл со счетчиком	10.11	10.11
11.	Вложение циклов	17.11	17.11
12.	Понятие объекта.	24.11	24.11
13.	Библиотека кодов	01.12	01.12
14.	Среда исполнителя Скретч	08.12	08.12
15.	Простое ветвление.	15.12	15.12
16.	Полное ветвление	22.12	22.12
17.	Вложение ветвлений	12.01	12.01
18.	Составное условие	19.01	19.01
19.	Циклы по счетчику	26.01	26.01
20.	Циклы по счетчику	02.02	02.02
21.	Цикл по условию	09.02	09.02
22.	Цикл по условию	16.02	16.02
23.	Вложение циклов	23.02	24.02
24.	Вложение циклов	02.03	02.03
25.	Переменная и её использование.	9.03	9.03
26.	Использование переменных	16.03	16.03
27.	Функция случайных чисел. Дизайн проекта.	30.03	30.03
28.	Работа со звуком.	06.04	06.04
29.	Работа с проектом.	13.04	13.04
30.	Работа с проектом.	20.04	20.04
31.	Работа с проектом.	27.04	27.04
32.	Работа с проектом	04.05	04.05
33.	Тестирование и отладка проекта	11.05	11.05
34.	Тестирование и отладка проекта.	18.05	18.05
35.	Защита проекта.	25.05	25.05
	Всего	35 часов	35 часов

Дополнительные источники

1. <http://scratch.mit.edu/pages/source>- страница разработчиков
2. <http://scratch.mit.edu/>- официальный сайт проекта Scratch
3. <http://supercode.ru/>-скачать последнюю русскоязычную версию Scratch
4. <http://setilab.ru/scratch/category/commun/> Сайт «Учитесь со Scratch»