

Аттестационная работа

Слушателя курсов повышения квалификации по программе:
«Проектная и исследовательская деятельность как способ
формирования метапредметных результатов обучения в
условиях реализации ФГОС»

Клевцевич Светлана Александровна___
МБОУ Лицей №1 им.Г.С.Титова г.о.Краснознаменск
Московской области

На тему:

Рабочая программа внеурочной деятельности по
информатике «Нескучное программирование»
для 6 класса

Краткая характеристика жанра работы

- В качестве аттестационной работы я представляю рабочую программу внеурочной деятельности по информатике «Нескучное программирование» для 6 класса.
- Программа рассчитана на 33 часа в год (1 час в неделю).

Краткая характеристика образовательного учреждения

МБОУ Лицей №1 им.Г.С. Титова, г.о. Краснознаменск, Московская
область

<http://krasnoznamensksh3.edumsko.ru/>

- Лицей является кафедральным базовым образовательным учреждением «Академии социального управления» по теме «Внедрение новых образовательных технологий и принципов организации учебного процесса».
- Лицей сотрудничает с Институтом консалтинга экологических проектов и является организатором регионального этапа Российского национального конкурса водных проектов старшеклассников в Московской области

Пояснительная записка

Возрастающая роль информационных технологий в жизни современного общества определяет особое положение предмета «Информатика» в общей системе школьного образования. Вместе с другими предметами естественнонаучного и технического циклов информатика создает основу для формирования способностей к аналитическому, формально-логическому мышлению.

Рабочая программа составлена с учетом требованиями к результатам освоения образовательной программы (личностным, метапредметным, предметным); основными подходами к развитию и формированию универсальных учебных действий (УУД) для основного общего образования. В ней соблюдается преемственность с федеральным государственным образовательным стандартом начального общего образования; учитываются возрастные и психологические особенности школьников, обучающихся на ступени основного общего образования, учитываются межпредметные связи

Цели и задачи курса

- **Цель программы:**
 - ❖ помочь формированию у детей базовых представлений о языках программирования, алгоритме, исполнителе, способах записи алгоритма;
 - ❖ подготовить детей к более успешному усвоению базового и профильного курса «Информатика и ИКТ» в старших классах

Задачи курса:

Обучающие:

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

Задачи курса:

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
-
-

Задачи курса:

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
-

Содержание учебного курса

- **Раздел 1. Введение в компьютерное проектирование (3 часа)**
- Цели изучения курса Занимательное программирование. Техника безопасности и организация рабочего места. Алгоритм как модель деятельности исполнителя. Задача. Последовательность действий. Программа. Формы записи алгоритмов. Создание графических объектов. Блок-схемы.
- **Викторина** «Что мы знаем о компьютерах»

Содержание учебного курса

- **Раздел 2. Программирование в среде Скретч (14 часов)**
- Знакомство с основными элементами интерфейса программы Скретч. Знакомство с основными группами команд. Линейный алгоритм. Ветвления. Изменение цвета и толщины линии. Примеры циклических алгоритмов. Повторение фрагментов при создании орнамента. Понятия постоянной и переменный величины. Основные арифметические операции. Примеры случайных событий. Работат с функциями случайных чисел в языке Скретч. Правила использования цветов. Работа в растровом редакторе. Добавление звуковых эффекты в проект. Программная обработка звуковых сигналов.. Разработка и создание компьютерной игры с

Содержание учебного курса

- **Раздел 3. Программирование в среде КУМИР (14 часов)**
- Среда КУМИР. Среду исполнителя **Черепашка**. Знакомство со СКИ, управление движением исполнителя с помощью пульта. Маршрут движения и запись его на языке исполнителя. Переменные при составлении программ.

Содержание учебного курса

- **Раздел 3. Программирование в среде КУМИР (14 часов)**
- Среда исполнителя **Робот**. СКИ, управление движением исполнителя с помощью пульта. Составление и анализирование программы для перемещения исполнителя. Анализ исходных условий. Выбор действия в зависимости от заданных условий. Составление разветвляющиеся алгоритмы с целью обхода препятствий. Запись циклических алгоритмов в виде блок-схемы и на языке исполнителя. Составление программы, используя циклические конструкции для оптимизации структуры программы. Команды *переместиться в точку* и *сместиться на вектор*.
- Резерв учебного времени 2 часа