

Комитет по образованию администрации г. Заринска  
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
средняя общеобразовательная школа №4 г. Заринска Алтайского края

Рассмотрена методическим  
объединением учителей естественно-  
научного цикла  
 Тимофеева Л.Д.  
Протокол № 1  
от «\_\_\_» \_\_\_\_\_ 2023 г.

Согласовано  
Заместитель  
директора по ВР  
 Гуляева Н. Г.  
от «31» августа 2023 г.



Рабочая программа  
по внеурочной деятельности  
«Занимательная информатика»

9 класс

Срок реализации программы: 2023-2024

Составители:  
Плюсин Денис Анатольевич  
Учитель информатики

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа курса внеурочной деятельности «Занимательная информатика» направлена на развитие у обучающихся умений и навыков работы с компьютером.

Нормативно-правовой и документальной базой программы внеурочной деятельности по формированию культуры здоровья обучающихся на ступени общего образования являются:

1. - Федеральный закон от 29.12.2012 N 273-ФЗ (ред. от 2020г).
2. - СанПин 2.4.2.2821 – 10 «Санитарно-эпидемиологические требования к условиям и организации обучения в общеобразовательных учреждениях» (утверждены постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 29 декабря 2010 г. № 189, зарегистрированным в Минюсте России 3 марта 2011 г., регистрационный номер 19993);
3. - Письмо Минобрнауки РФ от 12.05.2011 № 03-296 «Об организации внеурочной деятельности при введении федерального государственного образовательного стандарта»;
4. - Учебного плана МБОУ СОШ №4 г. Заринска на 2023-2024 учебный год;
5. - Письмо Министерства образования и науки Алтайского края от 07.04.2017 г. №21-02/02/1052 «О методических рекомендациях по проектированию учебного плана при реализации ФГОС ООО»;
6. - Устава образовательного учреждения МБОУ СОШ №4 г. Заринска;
7. Программа внеурочной деятельности составлена на основе авторской программы курса информатики для 7-9 классов Л.Л. Босовой. Информатика 7 – 9 классы. Примерная рабочая программа. Л.Л. Босова, А.Ю. Босова М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2016 г.  
Программа рассчитана на 34 ч в год (1 час в неделю).

### Цель программы:

- ознакомление с ролью программного обеспечения и его видами;
- формирование целостного представления об организации данных для эффективной алгоритмической обработки;
- развитие логического мышления;
- реализация творческих способностей учащихся в ходе составления программ;
- формирование навыков организации исследовательской деятельности, работы над проектами.

### Задачи программы:

- познакомить учащихся с основными алгоритмическими конструкциями и правилами их записи, с основными способами организации данных в визуальной среде;
- научить учащихся составлять и записывать алгоритмы с использованием соответствующих алгоритмических конструкций в визуальной среде программирования;
- научить распознавать необходимость применения той или иной алгоритмической конструкции при решении задач;
- научить организовывать данные для эффективной алгоритмической обработки;
- научить учащихся разрабатывать алгоритмы и реализовывать их в среде Delphi;
- научить учащихся осуществлять отладку и тестирование программы.

## РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

В результате изучения курса получают дальнейшее развитие личностные, регулятивные, коммуникативные и познавательные универсальные учебные действия, учебная (общая и предметная) и общепользовательская ИКТ-компетентность обучающихся. В основном формируются и получают развитие *метапредметные* результаты такие, как:

- умение самостоятельно планировать пути достижения целей, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;

- умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата;
- умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности её решения;
- умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
- умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками;
- формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий (далее ИКТ-компетенции).

Вместе с тем делается существенный вклад в развитие личностных результатов, таких как:

- формирование ответственного отношения к учению;
- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной, творческой и других видов деятельности.

В части развития предметных результатов наибольшее влияние изучение курса оказывает:

- на формирование умений формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей с использованием соответствующих программных средств обработки данных;
- формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права.

### Содержание учебного курса

| № п/п | Тема                           | Количество часов |
|-------|--------------------------------|------------------|
| 1.    | Знакомство с визуальной средой | 18               |
| 2.    | Разработка игровых проектов    | 16               |
|       | <b>Итого:</b>                  | <b>34 ч.</b>     |

## Тематическое планирование

| №  | Наименование разделов и тем                       | Кол-во часов |
|--|---|--------------|
| <b>Знакомство с визуальной средой 18ч.</b> |   |              |
| 1  | Основы ООП.                                       | 1            |
| 2  | Интегрированная среда Delphi.                     | 1            |
| 3  | Данные. Функции и процедуры.                      | 1            |
| 4  | Организация вычислений.                           | 1            |
| 5  | Проект «Калькулятор».                             | 1            |
| 6  | Проект «Строковый калькулятор».                   | 1            |
| 7  | Графические возможности среды.                    | 1            |
| 8  | Графические возможности среды.                    | 1            |
| 9  | Проект «Рисунки».                                 | 1            |
| 10   | Алгоритмические конструкции: линейная, ветвление. | 1            |
| 11   | Проект «Поймай кнопку».                           | 1            |
| 12   | Проект «Светофор».                                | 1            |
| 13   | Алгоритмические конструкции: цикл.                | 2            |
| 14   | Проект «Электронный альбом».                      | 2            |
| 15   | Простой проект в Delphi.                          | 2            |
| <b>Разработка игровых проектов 16ч.</b>    |   |              |
| 16   | Игра «Камень-ножницы-бумага».                     | 4            |
| 17   | Массивы. Обработка массивов.                      | 2            |
| 18   | Игра «Теннис».                                    | 3            |
| 19   | Игра «Линия».                                     | 5            |
| 20   | Творческий проект «Моя игра».                     | 6            |
|  | <b>Итого:</b>                                     | 34           |

## Список литературы

1. Информатика 7 – 9 классы. Примерная рабочая программа. Л.Л. Босова, А.Ю. Босова М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2016 г.
2. Босова Л.Л. Босова А.Ю. Информатика. Методическое пособие 7-9 классы.– М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2015
3. Босова Л.Л. Босова А.Ю. Информатика. Программа для основной школы 5 – 6 классы. 7 – 9 классы. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.
4. Босова Л.Л. Босова А.Ю. Информатика. Сборник задач и упражнений 7–9 классы. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2018.
5. Босова Л.Л. Босова А.Ю. Информатика. Самостоятельные и контрольные работы. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2018.