

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Гимназия № 5 г. Феодосия Республики Крым»

РАССМОТРЕНО  
на заседании МО учителей  
физико-математических наук  
Протокол № 5 от 14.06.2020 г.  
Руководитель МО \_\_\_\_\_  
 Солохина Л.Н.

СОГЛАСОВАНО  
Заместитель директора по УВР  
\_\_\_\_\_  Е.Н. Рыженко.  
16.06.2020 г.

УТВЕРЖДЕНО  
Директор МБОУ - Гимназии № 5  
\_\_\_\_\_ Е.С. Лойко  
Приказ № 211 от 17.06.2020 г.



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**  
курса внеурочной деятельности  
Актуальные вопросы информатики  
для 9-х классов по ФГОС

Составитель:  
Одинкин Сергей Андреевич,  
учитель информатики  
МБОУ – Гимназии №5

## Содержание

1. Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности .....	3
2. Содержание курса внеурочной деятельности .....	5
3. Тематическое планирование .....	6

## Введение

Данная рабочая программа составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования на основе авторской программы курса «Занимательная информатика» для 9 классов Авторы: Смирновой Ирины Сергеевны, г. Ярославль, опубликованной на сайте <https://infourok.ru/>, используемому для реализации целей и задач предмета в МБОУ – Гимназии № 5 г. Феодосии.

### 1. Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности

**Личностные результаты** – это сформировавшаяся в образовательном процессе система ценностных отношений, учащихся к себе, другим участникам образовательного процесса, самому образовательному процессу, объектам познания, результатам образовательной деятельности. Основными личностными результатами, формируемыми при изучении информатики в основной школе, являются:

- Мотивация к обучению и познанию;
- оценивать собственную учебную деятельность: свои достижения, самостоятельность, инициативу, ответственность, причины неудач.

**Метапредметные результаты** – освоенные обучающимися на базе одного, нескольких или всех учебных предметов способы деятельности, применимые как в рамках образовательного процесса, так и в других жизненных ситуациях. Основными метапредметными результатами, формируемыми при изучении информатики в основной школе, являются:

- владение обще предметными понятиями;
- включаться в диалог, в коллективное обсуждение, проявлять инициативу и активность; обращаться за помощью;
- формулировать свои затруднения; предлагать помощь и сотрудничество;
- договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов; слушать собеседника;
- формулировать собственное мнение и позицию;
- адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.
- наличие представлений об информации как важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества;
- понимание роли информационных процессов в современном мире;
- владение первичными навыками анализа и критичной оценки получаемой информации;
- ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;

- развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;

- способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом, понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества;

- готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ;

- способность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной, общественно-полезной, учебноисследовательской, творческой деятельности;

- способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ. Предметные результаты включают в себя: освоенные обучающимися в ходе изучения учебного предмета умения специфические для данной предметной области, виды деятельности по получению нового знания в рамках учебного предмета, его преобразованию и применению в учебных, учебно-проектных и социально-проектных ситуациях, формирование научного типа мышления, научных представлений о ключевых теориях, типах и видах отношений, владение научной терминологией, ключевыми понятиями, методами и приемами. В соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом общего образования основные предметные результаты изучения информатики в основной школе отражают:

- совместно с учителем и другими учениками давать эмоциональную оценку деятельности класса на уроке;

- понимать и принимать учебную задачу, сформулированную учителем; планировать свои действия на отдельных этапах работы над заданием;

- ставить новые учебные задачи в сотрудничестве с учителем;

- осуществлять контроль, коррекцию и оценку результатов своей деятельности.

- понимать и применять полученную информацию при выполнении заданий; осознанно строить речевое высказывание в устной форме;

- проявлять индивидуальные творческие способности при выполнении задания;

- исследовать собственные нестандартные способы решения;

- сопоставлять характеристики объектов по одному (нескольким) признакам.

## **2. Содержание курса внеурочной деятельности**

**9 класс (34 часа — 1 час в неделю)**

**Формы проведения занятий:** беседа, обсуждение, игра, демонстрация обучающего фильма, презентации, практическое занятие, конкурс, викторина, работа над проектом, его демонстрация и защита.

### **Тема 1. От задачи к алгоритму (13 ч.)**

Исторический экскурс. Наиболее известные задачи и их решения. Задачи на вычисления, решаемые с конца. Последовательности. Закономерности в последовательностях. Цепочки закономерностей. Поиск и анализ цепочек закономерностей. Числовые ребусы. Логические рассуждения. Логические задачи. Задачи, решаемые методом исключения с применением таблиц. Особенности задач алгоритмического характера. Задачи на переправу. Задачи на переливания с помощью неградуированных сосудов. Задачи о взвешивании монет. Задачи на выбор стратегии. Задача. Этапы решения задачи. Формализация задачи. Интерпретация результатов.

### **Тема 2. Алгоритмы и исполнители (6 ч.)**

Алгоритм и исполнитель, среда исполнителя. Линейный алгоритм. Алгоритмы для нескольких исполнителей. Построение изображений. Алгоритмы с использованием координат. Вычерчивание фигур одним росчерком. Симметричные фигуры. Правила построения симметричных фигур.

### **Тема 3. Исполнители рисуют (4 ч.)**

Условия в алгоритмах. Алгоритм с повторением. Алгоритм с ветвлением. Алгоритмы изображений с эффектом движения.

### **Тема 4. Исполнители учатся считать (3 ч.)**

Понятие «величина». Целые величины. Операция присваивания. Алгоритмы с использованием целочисленных величин. Вещественные величины. Алгоритмы с использованием величин вещественного типа.

### **Тема 5. Исполнители учат азбуку (4 ч.)**

Понятие «строковая величина». Строковые константы. Операции со строками. Алгоритмы работы со строками.

### **Тема 6. Компьютерные игры и обучающие программы (5 ч.)**

Виды компьютерных игр. Правила пользования компьютерными играми. Резерв (2 ч.)

### 3. Тематическое планирование

(1 час в неделю, 34 часа в год)

№ п/п	Тема	Количество часов		
		Общее	Теорет.	Практич.
1.	От задачи к алгоритму	13	3	10
2.	Алгоритмы и исполнители	6	3	3
3.	Исполнители рисуют	4	2	2
4.	Исполнители учатся считать	3	1	2
5.	Исполнители учат азбуку	4	2	2
6.	Компьютерные игры и обучающие программы	4	2	2
	<b>Итого:</b>	<b>34 ч.</b>	<b>17 ч.</b>	<b>17 ч.</b>