

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
«Гимназия» г. Боровичи

Рассмотрено
на заседании ПЦК
сп. сост. - нагуч,
Климов
Протокол № 1 от
19.06.2023г.
Михеева О.В.

Согласовано
Зам. Директора
по УВР
В. Лаврова Н.С.
28.06.2023г.

Утверждаю
Директор МАОУ
«Гимназия»
г. Боровичи
Андреева О.А.
28.06.2023г.

Рабочая программа
Внеурочной деятельности
«Юный программист. 7 класс»

Количество часов по учебному плану: 34 часа, в неделю 1 час

Программа составлена: Большаковой Е.С.

2023-2024 учебный год

Содержание

Пояснительная записка	3
Задачи программы:.....	3
Ожидаемые результаты и способы определения их результативности.....	4
Требования к результатам выполнения индивидуального проекта:.....	4
Содержание программы.....	5
Учебно-тематический план.....	6
Аппаратные средства	8
Программные средства	8
Образовательные ресурсы сети Интернет.....	9
Используемая литература:	9

Пояснительная записка

Направленность программы – техническая. Формирование алгоритмического мышления и навыков программирования. Программа внеурочной деятельности «Юный программист» является прикладной, носит практико-ориентировочный характер и направлена на овладение воспитанниками основных приемов программирования. Обучение по данной программе создает благоприятные условия для интеллектуального и духовного воспитания личности ребенка, социально-культурного и профессионального самоопределения, развития познавательной активности и творческой самореализации учащихся.

Вид программы – модифицированная, уровень – базовый.

Отличительная особенность данной программы от существующих образовательных программ в том, что материал систематизирован, доступно и логично излагается, подкреплен мощным дидактическим материалом, направлен на практику программирования и подготовку к олимпиадам на развитие творчества и самостоятельности учащихся. На занятиях создана структура деятельности, создающая условия для творческого развития воспитанников на различных возрастных этапах и предусматривающая их дифференциацию по степени одаренности. Основные дидактические принципы программы: доступность и наглядность, последовательность и систематичность обучения и воспитания, учет возрастных и индивидуальных особенностей детей. Например, по мере обучения выполняются все более и более сложные задания, оттачивается мастерство, исправляются ошибки. Обучаясь по программе, воспитанники проходят путь от простого к сложному, с учетом возврата к пройденному материалу на новом, более сложном творческом уровне. Программа основывается на доступности материала и построена по принципу «от простого к сложному». Тематика занятий разнообразна, что способствует творческому развитию ребенка, фантазии, самореализации. Обучение строится таким образом, чтобы учащиеся хорошо усвоили приемы работы в среде программирования, научились «читать и понимать» простейшие алгоритмы и программы, а затем и создавать свои для решения практических и олимпиадных задач. Постепенно образуется система специальных навыков и умений, формируется интерес к творчеству, пробуждается желание творить самостоятельно - одна из главных задач руководителя кружка. Творческое начало и безграничная фантазия заложены в каждом ребенке.

Актуальность программы. При обычном обучении информатики, темы «алгоритмы» и «программирование» изучаются очень мало и поздно, это замедляет формирование алгоритмического мышления, не способствует развитию интереса учащихся в области программирования, учащиеся, как правило, не готовы успешно выступать на олимпиадах по информатике, теряют интерес к предмету. Обучение по данной программе создает благоприятные условия для более раннего «погружения» учащихся в мир логики, математического моделирования, для интеллектуального и духовного воспитания личности ребенка, социально-культурного и профессионального самоопределения, развития познавательной активности и творческой самореализации учащихся. Она рассчитана на сотворчество и сотрудничество педагога и воспитанников. Данная программа дает возможность детям творчески мыслить, находить самостоятельные индивидуальные решения, а полученные умения и навыки применять в жизни. Развитие творческих способностей помогает также в профессиональной ориентации подростков.

Изучение информатики и информационно-коммуникационных технологий в данном курсе направлено на достижение следующей цели: естественно-научное обучение, воспитание и развитие учащихся в области алгоритмизации и программирования.

Задачи программы:

быстро ориентироваться в динамично развивающемся и обновляющемся информационном пространстве; получать, использовать и создавать разнообразную информацию; принимать обоснованные решения и решать жизненные проблемы на основе полученных знаний, умений и навыков;

освоение и систематизация знаний, относящихся к математическим объектам информатики; построению описаний объектов и процессов, позволяющих осуществлять их компьютерное моделирование; средствам моделирования; информационным процессам в технологических и социальных системах, построению алгоритмов и компьютерных

программ в средах Pascal, Delphi;

овладение умениями строить математические объекты информатики, в том числе логические формулы и программы на формальном языке, удовлетворяющие заданному описанию; использовать общепользовательские инструменты и настраивать их для нужд пользователя; применять алгоритмы и приёмы программирования;

развитие алгоритмического мышления, способностей к формализации, элементов системного мышления;

воспитание культуры проектной деятельности, в том числе умения планировать, работать в коллективе; чувства ответственности за результаты своего труда, используемые другими людьми; установки на позитивную социальную деятельность в информационном обществе, недопустимости действий, нарушающих правовые и этические нормы работы с информацией;

приобретение опыта создания, редактирования, оформления, сохранения, передачи информационных объектов различного типа с помощью современных программных средств; построение компьютерных моделей, коллективной реализации информационных проектов, преодоление трудностей в процессе интеллектуального проектирования, информационной деятельности в различных сферах, востребованных на рынке труда; решения сложных задач и олимпиадных задач программирования.

Возраст детей, участвующих в реализации данной программы 12-13 лет. В группе занимаются 15 человек.

Срок реализации программы рассчитан на 1 год обучения.

Количество часов в неделю -1, всего 34 учебных часа по 40 минут.

Формы организации образовательного процесса

Ожидаемые результаты и способы определения их результативности

Личностные: готовность и способность обучающихся к саморазвитию и личностному самоопределению, сформированность их мотивации к обучению и целенаправленной познавательной деятельности, системы значимых социальных и межличностных отношений, способность ставить цели и строить жизненные планы.

Метапредметные: освоение обучающимися межпредметных понятий и универсальных учебных действий (выдвижение гипотез, осуществление их проверки, элементарные умения прогноза, самостоятельное создание алгоритмов познавательной деятельности для решения задач творческого и поискового характера, поиск нужной информации по заданной теме в источниках различного типа, отделение основной информации от второстепенной, критическое оценивание достоверности полученной информации, развернутое обоснование суждения, умение давать определения, приводить доказательства, объяснять изученные положения на самостоятельно подобранных конкретных примерах, объективное оценивание своих учебных достижений), способность их использования в учебной, познавательной и социальной практике, самостоятельность в планировании и осуществлении учебной деятельности и организации учебного сотрудничества с педагогами и сверстниками, способность к построению индивидуальной образовательной траектории, владение навыками исследовательской, проектной и социальной деятельности, умение строить логическое доказательство, умение использовать, создавать и преобразовывать различные символичные записи, схемы и модели для решения познавательных и учебных задач в различных предметных областях, исследовательской и проектной деятельности;

Требования к результатам выполнения индивидуального проекта:

умение планировать и осуществлять проектную и исследовательскую деятельность; способность презентовать достигнутые результаты, включая умение определять приоритеты целей с учетом ценностей и жизненных планов;

самостоятельно реализовывать, контролировать и осуществлять коррекцию своей

деятельности на основе предварительного планирования;
способность использовать доступные ресурсы для достижения целей; осуществлять выбор конструктивных стратегий в трудных ситуациях;

способность создавать продукты своей деятельности, востребованные обществом, обладающие выраженными потребительскими свойствами;

сформированность умений использовать все необходимое многообразие информации и полученных в результате обучения знаний, умений и компетенций для целеполагания, планирования и выполнения индивидуального проекта.

Рабочая программа ориентирована на использование учебной и учебно-методической литературы:

Контроль за усвоением качества знаний должен проводиться на трех уровнях:

1-й уровень – воспроизводящий (репродуктивный) – предполагает воспроизведение знаний и способов деятельности. Учащийся воспроизводит учебную информацию, выполняет задания по образцу.

2-й уровень – конструктивный предполагает преобразование имеющихся знаний. Ученик может переносить знания в измененную ситуацию, в которой он видит элементы, аналогичные усвоенным;

3-й уровень – творческий предполагает овладение приемами и способами действия. Ученик осуществляет перенос знаний в незнакомую ситуацию, создает новые нестандартные алгоритмы познавательной деятельности.

При организации контроля за знаниями и умениями учащихся необходимо обеспечить объективность, полноту и регулярность проверки и учета.

Объективность предполагает такую постановку контроля, при которой устанавливаются подлинные, объективно существующие знания учащихся по проверяемым вопросам программы, подтверждающие достижения ГОС.

Текущий контроль знаний осуществляется по результатам выполнения учащимися практических заданий.

Тематический контроль знаний осуществляется по результатам выполнения учащимися контрольно-практических заданий по теме.

Формами подведения итогов реализации дополнительной программы являются разработка и защита творческих проектов. Каждому учащемуся или группе учащихся должно быть предложено разработать проект, реализующий компьютерную модель конкретного объекта, явления или процесса из различных предметных областей.

Содержание программы

Правила безопасности при работе за компьютером в кабинете информатики и дома. Строение ПК и основы управления им в различных ОС.

Понятие о языке программирования высокого и низкого уровня.

Технология разработки программного обеспечения. Система и язык программирования. Общая характеристика системы программирования. Система оперативной подсказки. Редактор исходного текста. Пример простой программы. Компиляция и отладка программы.

Структура программы. Переменные и константы. Числа, символы, строки и другие типы данных. Описание переменных и констант различного типа. Вывод на экран. Ввод с клавиатуры. Программирование операций ввода-вывода.

Создание и отладка элементарной программы. Печать исходного текста. Комментарии. Оператор присваивания. Арифметические и логические выражения. Стандартные процедуры и функции.

Логические условия. Оператор условия. Полная и неполная формы оператора. Оператор выбора. Решение логических задач.

Программирование простых вычислительных алгоритмов. Вычисление простых и

условных математических выражений.

Циклы. Операторы цикла. Оператор цикла с известным числом повторений (с параметром). Оператор цикла с логическим условием. Вложенность циклов. Программирование циклических алгоритмов.

Компьютерная графика. Программирование графических примитивов. Создание сложных рисунков. Подвижные рисунки.

Одномерные массивы. Размерность массива. Способы и примеры описания структур данных различного вида. Ввод и вывод массивов.

Двумерные массивы. Поиск экстремальных значений величин в одномерных и двумерных массивах чисел. Перестановка элементов массива. Сортировка массива. Слияние и отбор данных в одномерных и двумерных массивах.

Строковый, символьный тип данных. Основные операции. Программирование алгоритмов обработки текста. Операции поиска и замены в символьных строках и массивах. Шифровка и дешифровка текста.

Подпрограммы (функции и процедуры). Назначение. Способы описания. Обмен информацией между основной программой и подпрограммой. Глобальные и локальные переменные.

Примеры рекурсивного программирования. Комбинаторика.

Файлы. Текстовые файлы. Файлы с фиксированной структурой записи.

Процедуры и функции для работы с файлами. Программирование ввода-вывода.

Длинная арифметика. Геометрические задачи. Олимпиадные задачи.

Итоговые проекты (защита).

Учебно-тематический план

№	Название темы	Количество часов		
		Всего	теория	практика
1	Правила безопасности при работе за компьютером.	1	1	
2	Строение ПК и основы управления им в различных ОС.	1	1	
3	Понятие о языке программирования высокого и низкого уровня.	1	1	
4	Технология разработки программного обеспечения. Система и язык программирования. Общая характеристика системы программирования. Система оперативной подсказки. Редактор исходного текста. Пример простой программы. Компиляция и отладка программы.	2	1	1
5	Структура программы. Переменные и константы. Числа, символы, строки и другие типы данных. Описание переменных и констант различного типа. Вывод на экран. Ввод с клавиатуры. Программирование операций ввода-вывода.	2	1	1
6	Создание и отладка элементарной программы. Печать исходного текста. Комментарии.	2	1	1
7	Оператор присваивания. Арифметические и логические выражения. Стандартные процедуры и функции.	2	1	1

8	Логические условия. Оператор условия. Полная и неполная формы оператора. Оператор выбора. Решение логических задач.	2	1	1
9	Программирование простых вычислительных алгоритмов. Вычисление простых и условных математических выражений.	2	1	1
10	Циклы. Операторы цикла. Оператор	3	1	2

	цикла с известным числом повторений (с параметром). Оператор цикла логическим условием. Вложенность циклов. Программирование циклических алгоритмов.			
11	Компьютерная графика. Программирование графических примитивов. Создание сложных рисунков. Подвижные рисунки.	3	1	2
14	Подпрограммы (функции и процедуры). Назначение. Способы описания. Обмен информацией между основной программой и подпрограммой. Глобальные и локальные переменные.	3	1	2
15	Примеры рекурсивного программирования. Комбинаторика.	2	1	1
19	Разработка проекта	4		4
20	Итоговый проект (защита).	4		4
	Всего 34 часа (13ч. -теория, 21ч. – практическая)	34	13	21

Объекты и средства материально-технического обеспечения курса

Аппаратные средства

- Персональный компьютер - рабочее место учителя и учащихся.
- Мультимедиапроектор.
- Интерактивная доска
- Устройства вывода звуковой информации (колонки)
- Устройства для ручного ввода текстовой информации и манипулирования экранными объектами (клавиатура и мышь)
- Внешний накопитель информации (или флеш-память)

Программные средства

- Операционная система.
- Файловый менеджер (в составе операционной системы или др.).
- Антивирусная программа.
- Программа-архиватор.
- Интегрированное офисное приложение, включающее текстовый редактор, растровый и векторный графические редакторы, программу разработки презентаций и электронные таблицы.
- Программа-переводчик.
- Мультимедиа-проигрыватель (входит в состав операционных систем или др.).
- Система программирования Pascal .
- Почтовый клиент (входит в состав операционных систем или др.).
- Браузер (входит в состав операционных систем или др.).
- Программа интерактивного общения.
- Простой редактор Web-страниц.
- Программа для записи CD и DVD дисков
- Комплекты презентационных слайдов Печатные пособия

Образовательные ресурсы сети Интернет

<http://window.edu> (Единое окно доступа к образовательным ресурсам)
<http://www.edu.ru> (Федеральный портал «Российское образование») <http://school.edu.ru>
(Российский общеобразовательный портал)

<http://ege.edu.ru> (Портал информационной поддержки единого государственного экзамена) <http://edu.of.ru> (конструктор сайтов общеобразовательных учреждений и проектов) <http://algotlist.manual.ru> (Алгоритмы, методы, исходники)

<http://alglib.sources.ru> (Библиотека алгоритмов) <http://www.mathprog.narod.ru>
(Математика и программирование) <http://www.computer-museum.ru> (Виртуальный компьютерный музей)

<http://inf.1september.ru> (Газета «Информатика» издательского дома «Первое сентября») <http://rain.ifmo.ru/cat/> (Дискретная математика: алгоритмы (проект ComputerAlgorithmTutor))

<http://www.infojournal.ru/journal.htm> (Журнал «Информатика и образование») <http://ipo.spb.ru/journal/> (Журнал «Компьютерные инструменты в образовании») <http://www.problems.ru/inf/> (Задачи по информатике сайт МЦНМО)

<http://acm.timus.ru> (Задачи соревнований по спортивному программированию с проверяющей системой)

<http://www.klyacsa.net> (Клякс@.net: Информатика в школе. Компьютер на уроках) <http://cyber-net.spb.ru> (Олимпиада по кибернетике для школьников) <http://www.olimpiads.ru>
(Олимпиадная информатика)

<http://ips.ifmo.ru> (Российская Интернет-школа информатики и программирования) <http://test.specialist.ru> (Онлайн тестирование и сертификация по информационным технологиям (Центр компьютерного обучения «Специалист»))

<http://tests.academy.ru> (Онлайн тестирование по информационным технологиям (проектучебного центра «Сетевая академия»))

<http://www.axel.nm.ru/prog> (Преподавание информатики в школе)

<http://www.sprint-inform.ru> (Справочная интерактивная система по информатике «Спринт-информ»)

<http://teormin.ifmo.ru> (Теоретический минимум по информатике) <http://www.junior.ru/wwwexam/> (Тесты по информатике и информационным технологиям. Центр образования «Юниор»)

Используемая литература:

Гнездилов, Г. Г., Абрамов, С. А. и др. Задачи по программированию. – М.: НАУКА, 1988. Гейн, А. Г. и др. Основы информатики и вычислительной техники. М.: ПРОСВЕЩЕНИЕ, 1993.

Ракитина, Е. А., Галыгина, И. В., Галыгина, Л. В. Информатика и образование – 2003. –№3.

Самылкина, Н. Н. Информатика, приложение к газете «Первое сентября». – 2004. – №41. Опубликовано 13.12.17 в 19:32 в группе [«УРОКИ, КИМЫ, ИГРЫ, ПРАКТИКУМЫ, ТВОРЧЕСКИЕ ЗАДАНИЯ ПО ИНФОРМАТИКЕ, МАТЕМАТИКЕ и другим дисциплинам.»](#)