

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
Школа «КвантУм» имени Героя Советского Союза Василия Фабричного
(МБОУ Школа «КвантУм»)



Рассмотрена
на педагогическом совете
от «23» августа 2024 № 1

Согласована
экспертно-методическим советом
от «26» августа 2024 № 1

Утверждаю
Заместитель директора
«23» августа 2024

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

элективного курса «Практикум по информатике»

для обучающихся 8 классов

г. Звенигород 2024

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа даёт представление о целях, общей стратегии обучения, воспитания и развития обучающихся средствами учебного предмета «Информатика» на базовом уровне; устанавливает обязательное предметное содержание, предусматривает его структурирование по разделам и темам курса; даёт распределение учебных часов по тематическим разделам курса и последовательность их изучения с учётом межпредметных и внутрипредметных связей, логики учебного процесса, возрастных особенностей обучающихся. Рабочая программа определяет количественные и качественные характеристики учебного материала для первого года изучения, в том числе для содержательного наполнения разного вида контроля (промежуточной аттестации обучающихся, всероссийских проверочных работ, государственной итоговой аттестации).

Практикум по информатике представляет собой элективный курс для учеников 8 класса, разработанный с целью обеспечить возможность углубленно изучить ключевые аспекты информатики, информационных технологий и цифровой грамотности. Этот курс стремится развить обучающихся как активных и компетентных пользователей компьютеров, так и потенциальных создателей и программистов.

Значимость информатики

В современном мире информатика играет фундаментальную роль. Она не только изменяет способы, которыми мы обмениваемся информацией и решаем задачи, но и проникает во все аспекты нашей жизни. От управления компьютерами и смартфонами до создания сетей и программ, информатика является критической областью знаний для современных граждан.

Цели и задачи курса

Основной целью курса "Практикум по информатике" является формирование информационной грамотности и развитие практических навыков в области информационных технологий у учеников 8 класса. Курс стремится достичь следующих задач:

1. Предоставить студентам базовые знания об информатике и компьютерных технологиях.

2. Развить навыки работы с операционной системой, текстовыми редакторами и электронными таблицами.
3. Освоить основы программирования с использованием языка Scratch.
4. Введение в мир веб-разработки, включая HTML и CSS.
5. Обучить навыкам работы с графическими редакторами и созданию графических изображений.
6. Обеспечить студентов знаниями о кибербезопасности и правилах безопасного использования интернета.
7. Заключительным этапом курса является разработка и представление собственного проекта, в котором ученики смогут применить полученные знания и навыки.

СОДЕРЖАНИЕ ОБУЧЕНИЯ

Курс "Практикум по информатике" разбит на восемь ключевых разделов, предоставляя учащимся обширные знания и практические навыки в области информатики и информационных технологий:

1. Введение в информатику и компьютерные технологии

- Основные понятия информатики и её роль в современном мире.
- История развития компьютеров и их воздействие на общество.

2. Основы работы с операционной системой

- Знакомство с операционной системой и основами работы с файлами и папками.
- Установка и удаление программ на компьютере.

3. Работа с текстовыми редакторами и электронными таблицами

- Основы создания и редактирования текстовых документов.
- Основы работы с электронными таблицами, создание таблиц и

ввод данных.

4. Основы программирования на языке Scratch

- Знакомство с программированием и алгоритмическим

мышлением.

- Создание интерактивных программ с использованием Scratch.

5. Основы веб-разработки (HTML и CSS)

- Основы создания веб-страниц и структуры HTML.
- Стилизация веб-страниц с использованием CSS.

6. Основы работы с графическими редакторами

- Знакомство с графическими редакторами и создание и

редактирование изображений.

- Работа с слоями и фильтрами.

7. Защита информации и основы кибербезопасности

- Опасности в сети Интернет и способы защиты личной

информации.

- Защита паролей и безопасное поведение в сети.

8. Проектная работа

- Подготовка к проектной работе, выбор темы проекта.
- Разработка и представление собственного проекта, интеграция

полученных знаний и навыков.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

По завершении курса "Практикум по информатике" учащиеся должны достичь следующих личностных результатов:

ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

1. Информационная грамотность:

- Развивать критическое мышление при оценке информации из различных источников.
- Проявлять интерес к самообразованию и постоянно обновлять свои знания в области информатики и компьютерных технологий.

2. Творческие навыки:

- Разрабатывать и создавать собственные проекты и приложения с использованием полученных знаний.

- Проявлять творческий подход к решению задач и проблем в информатике и программировании.

3. Самостоятельность:

- Разрабатывать и выполнять проектные задания самостоятельно, развивая навыки самоуправления и планирования.
- Проявлять уверенность в собственных способностях и готовность к преодолению трудностей.

МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

1. Аналитические навыки:

- Умение анализировать и разбирать сложные задачи на более мелкие компоненты.
- Применять логическое и алгоритмическое мышление для поиска решений.

2. Коммуникативные навыки:

- Умение ясно и четко выражать свои мысли в устной и письменной форме.
- Развивать навыки работы в команде и обмена информацией.

3. Информационная грамотность:

- Умение искать, анализировать и оценивать информацию из различных источников.
- Применение знаний о цифровой этике и кибербезопасности при работе в сети Интернет.

ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

1. Знание основ информатики:

- Понимание ключевых понятий информатики, структуры компьютеров и основных принципов их работы.
- Знание основных этапов истории развития компьютеров и их влияния на общество.

2. Практические навыки:

- Владение навыками работы с операционной системой, включая работу с файлами и программами.

- Умение создавать и редактировать текстовые документы и электронные таблицы.

3. Основы программирования и веб-разработки:

- Знание и применение основ программирования с использованием Scratch.
- Основы создания веб-страниц с использованием HTML и CSS.

4. Графический дизайн:

- Умение работать с графическими редакторами для создания и редактирования изображений.
- Применение знаний о слоях и фильтрах в графическом дизайне.

5. Кибербезопасность:

- Знание основных угроз в сети Интернет и способов их предотвращения.
- Умение защищать личные данные и пароли.

6. Проектная работа:

- Умение выбирать тему проекта и разрабатывать его план.
- Создание собственного проекта, интегрируя полученные знания и навыки.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№	Наименование разделов и тем программы	Количество часов
1	Введение в информатику и компьютерные технологии	3
2	Основы работы с операционной системой	4
3	Работа с текстовыми редакторами и электронными таблицами	4
4	Основы программирования на языке Scratch	4
5	Основы веб-разработки (HTML и CSS)	4
6	Основы работы с графическими редакторами	3
7	Защита информации и основы кибербезопасности	4
8	Проектная работа	8
Итого	Всего часов в курсе	34

ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№	Тема урока	Дата проведения
1	Введение в информатику и компьютерные технологии	02.09-06.09.2024
2	Введение в информатику и компьютерные технологии	09.09-13.09.2024
3	Введение в информатику и компьютерные технологии	16.09-20.09.2024
4	Основы работы с операционной системой	23.09-27.09.2024
5	Основы работы с операционной системой	30.09-04.10.2024
6	Основы работы с операционной системой	14.10-18.10.2024
7	Основы работы с операционной системой	21.10-25.10.2024
8	Работа с текстовыми редакторами и электронными таблицами	28.10-01.11.2024
9	Работа с текстовыми редакторами и электронными таблицами	04.11-08.11.2024
10	Работа с текстовыми редакторами и электронными таблицами	11.11-15.11.2024
11	Работа с текстовыми редакторами и электронными таблицами (урок 4)	25.11-29.11.2024
12	Основы программирования на языке Scratch	02.12-06.12.2024
13	Основы программирования на языке Scratch	09.12-13.12.2024
14	Основы программирования на языке Scratch	16.12-20.12.2024
15	Основы программирования на языке Scratch	23.12-27.12.2024
16	Основы веб-разработки (HTML и CSS)	09.01-10.01.2025
17	Основы веб-разработки (HTML и CSS)	13.01-17.01.2025
18	Основы веб-разработки (HTML и CSS)	20.01-24.01.2025
19	Основы веб-разработки (HTML и CSS)	27.01-31.01.2025
20	Основы работы с графическими редакторами	03.02-07.02.2025
21	Основы работы с графическими редакторами	10.02-14.02.2025

22	Основы работы с графическими редакторами	24.02-28.02.2025
23	Защита информации и основы кибербезопасности	03.03-07.03.2025
24	Защита информации и основы кибербезопасности	10.03-14.03.2025
25	Защита информации и основы кибербезопасности	17.03-21.03.2025
26	Защита информации и основы кибербезопасности	24.03-28.03.2025
27	Проектная работа	31.03-04.04.2025
28	Проектная работа	14.04-18.04.2025
29	Проектная работа	21.04-25.04.2025
30	Проектная работа	28.04-02.05.2025
31	Проектная работа	05.05-09.05.2025
32	Проектная работа	12.05-16.05.2025
33	Проектная работа	19.05-23.05.2025
34	Зачет по курсу	26.05-30.05.2025

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

1. Компьютеры с установленным программным обеспечением для работы с текстовыми редакторами, электронными таблицами, Scratch и графическими редакторами.
2. Презентации и учебные материалы для каждого урока.
3. Дополнительные онлайн-ресурсы и учебные видеоматериалы для более глубокого изучения тем.
4. Методические рекомендации для учителя.