

МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ГОРОДА КАЛИНИНГРАДА
СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 50

Рассмотрена на методическом совете
Протокол №1 от 02.09.2024

«Утверждаю»
_____ / Т.С Батурина/
Директор МАОУ СОШ № 50

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

дополнительной платной образовательной услуги

«Шаг за шагом»
(углубленное изучение предметов)

Информатика

для учащихся 9 класса

Разработчики: Крейдер С.С.
учитель информатики

2024 год

Пояснительная записка

Российское образование находится на новой ступени образования, где роль педагога изменилась. Теперь педагог идет рядом с обучающимся, направляет его в правильное русло. Соответственно ФГОС предусматривает использование на уроках новых современных технологий. Теперь мы много говорим о личностно и практико-ориентированном образовании, где большое внимание уделяется личности студента и его готовности к практической профессиональной деятельности. Для решения данной проблемы существуют многочисленные инновационные педагогические технологии.

Одной из таких технологий является кейс-технология, которая может использоваться при изучении отдельных разделов и тем информатики и информационных технологий в профессиональной деятельности. Этот метод является одним из инновационных методов проблемного обучения. Хотя история данного метода уходит корнями в начало 20 века. Кейс-метод зародился в Гарвардском университете. В России метод начал развиваться в 70-80 годах и использовался преимущественно при обучении будущих управленцев и экономистов для формирования способности принимать решения.

Метод кейсов способствует развитию у обучающихся самостоятельного мышления, умения выслушивать и учитывать альтернативную точку зрения, аргументировано высказать свою точку зрения, вести дискуссию. Применяя данный метод на уроке информатики, можно усовершенствовать аналитические и оценочные навыки обучающихся, развивать умения и навыки сотрудничества, работать в команде, находить наиболее рациональное решение поставленной проблемы, аргументировать свою позицию, видеть значимость практического применения тех или иных информационных технологий в профессиональной деятельности. **Это метод активного проблемно – ситуационного анализа, основанный на обучении путем решения конкретных задач-ситуаций (кейсов).** Главное её предназначение – развивать способность разрабатывать проблемы и находить их решение, учиться работать с информацией. Кейсы могут использоваться как в процессе обучения, так и в процессе контроля знаний.

Личностные результаты

Научиться, как индивидуально, так и в составе группы:

- анализировать информацию,
- сортировать её для решения заданной задачи,
- выявлять ключевые проблемы,
- генерировать альтернативные пути решения и оценивать их,
- выбирать оптимальное решение и формировать программы действий и т.п.

Метапредметные результаты

- Соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата.
- Использовать в ходе решения заданий различные модельно-схематические средства для представления существенных связей и отношений.
- Владеть навыками систематизации и обобщения информации.
- Определять способы действий при решении заданий в рамках предложенных условий и требований.
- Осуществлять познавательную рефлексию для оценки ситуации, выбора верного решения в рамках познавательной и практической деятельности при изучении темы.
- Корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией.
- Развёрнуто, логично и точно излагать свою точку зрения в ходе решения как устно, так и

письменно.

- Анализировать полученные в ходе решения результаты, критически оценивать их достоверность прогнозировать изменение в новых условиях.
- Владеть научной терминологией, ключевыми понятиями математики и методами решения.
- Определять границы собственного знания и не знания, формулировать познавательные задачи, самостоятельно выбирать средства их решения.
- Выдвигать новые идеи, предлагать целесообразные подходы к решению.
- Уметь интегрировать знания из разных предметных областей при решении задач с практическим содержанием.
- Устанавливать причинно-следственные, иерархические, функциональные и иные связи социальных объектов, процессов и явлений при изучении тем.
- Выдвигать гипотезу при решении исследовательской задачи в ходе изучения тем.

Познавательные УУД

Обучающийся научится:

- Определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное, по аналогии) и делать выводы.

Обучающийся сможет:

- выделять общий признак двух или нескольких предметов, или явлений и объяснять их сходство;
- объединять предметы и явления в группы по определенным признакам, сравнивать, классифицировать и обобщать факты и явления;
- выделять явление из общего ряда других явлений;
- строить рассуждение от общих закономерностей к частным явлениям и от частных явлений к общим закономерностям;
- строить рассуждение на основе сравнения предметов и явлений, выделяя при этом общие признаки;
- излагать полученную информацию, интерпретируя ее в контексте решаемой задачи;
- самостоятельно указывать на информацию, нуждающуюся в проверке, предлагать и применять способ проверки достоверности информации;
- делать вывод на основе критического анализа разных точек зрения, подтверждать вывод собственной аргументацией или самостоятельно полученными данными.
- умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач.

Обучающийся сможет:

- обозначать символом и знаком предмет и/или явление;
- определять логические связи между предметами и/или явлениями, обозначать данные логические связи с помощью знаков в схеме;
- строить модель/схему на основе условий задачи и/или способа ее решения;
- строить схему, алгоритм действия, исправлять или восстанавливать неизвестный ранее алгоритм на основе имеющегося знания об объекте, к которому применяется алгоритм;

Обучающийся сможет:

- находить в тексте требуемую информацию;
- ориентироваться в содержании текста, понимать целостный смысл текста, структурировать

текст;

- резюмировать главную идею текста;
- преобразовывать текст;
- критически оценивать содержание текста.

Коммуникативные УУД

Обучающийся научится:

- организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками;
- работать индивидуально и в группе: находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учета интересов; формулировать, аргументировать и отстаивать свое мнение.

Обучающийся сможет:

- определять возможные роли в совместной деятельности;
- играть определенную роль в совместной деятельности;
- принимать позицию собеседника, понимая позицию другого, различать в его речи: мнение (точку зрения), доказательство (аргументы), факты; гипотезы, аксиомы, теории;
- определять свои действия и действия партнера, которые способствовали или препятствовали продуктивной коммуникации;
- корректно и аргументированно отстаивать свою точку зрения, в дискуссии;
- критически относиться к собственному мнению, с достоинством признавать ошибочность своего мнения (если оно таково) и корректировать его;
- предлагать альтернативное решение в конфликтной ситуации;
- выделять общую точку зрения в дискуссии;
- договариваться о правилах и вопросах для обсуждения в соответствии с поставленной перед группой задачей;
- организовывать учебное взаимодействие в группе (определять общие цели, распределять роли, договариваться друг с другом и т. д.).
- Осознанно использовать речевые средства в соответствии с задачей коммуникации.

Обучающийся сможет:

- определять задачу коммуникации и в соответствии с ней отбирать речевые средства;
- отбирать и использовать речевые средства в процессе коммуникации с другими людьми (диалог в паре, в малой группе и т. д.);
- представлять в устной форме развернутый план собственной деятельности;
- соблюдать нормы публичной речи;
- высказывать и обосновывать мнение (суждение);
- принимать решение в ходе диалога; ● делать оценочный вывод о достижении цели коммуникации.

Предметные результаты:

- дальнейшее формирование информационной и алгоритмической культуры;
- формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации;
- развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;
- углубление понятий представления об основных изучаемых понятиях: информация, алгоритм, модель – и их свойствах;
- закрепление развития алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе;
- развитие умений составить и записать алгоритм для конкретного исполнителя;
- формирование знаний об алгоритмических конструкциях, логических значениях и операциях;

- знакомство с одним из языков программирования и основными алгоритмическими структурами — линейной, условной и циклической;
- развитие умений формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей — таблицы, схемы, графики, диаграммы, с использованием соответствующих программных средств обработки данных;
- углубление навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ п/п	Тема	Цель	Количество часов
1.	Алгоритмы вокруг нас	Развитие и углубление представления об алгоритме и алгоритмизации, о программе и программировании.	10
2.	Создание и выполнение программы для заданного исполнителя		10
3.	Моделирование и формализация	Понимать основной тезис формализации; понятие «модель»; назначение моделей; цели моделирования; основные этапы моделирования; виды моделей; свойства моделей; количественная и качественная оценка моделей; адекватность моделей; алгоритм и программа как информационные модели; модели мировоззрения; разные модели задачи	6
4.	Интернет	Развить информационную компетентность учащихся при работе с сетями.	6
5.	«Железная» логика	Решать логические задачи методом рассуждений и не только...	8
6.	Занимательный мир кода	Уметь преобразовывать информацию в другой (альтернативный) формат. Понимать, что системы кодирования являются аналогом шифру поимённой подмены, когда каждый единичный модуль информационных данных, подлежащих кодировке, заменяется соответствующим ему шифром	4

7.	Мир глазами современного цифрового человека.	<p>Усвоить и систематизировать знаний, по теме мультимедиа; закрепление умений работать с программами Office, искать необходимую информацию в сети Интернет, анализировать и критически оценивать; формировать у учащихся элементы культуры работы с ИТ.</p> <p>Знать о стилевом оформлении текстовых документов, параметры страниц и колонтитулов, знать виды списков в текстовых документах, изображения и таблицы в текстовых документах, шаблоны текстовых документов, стилевое оформление текстовых документов; уметь создавать нумерованные и маркированные списки, вставлять изображения в текстовый документ настраивать их свойства, работать с таблицами в текстовом документе, создавать макросы в автоматическом режиме, и использовать стили, работать с шаблонами текстовых документов.</p> <p>Создавать, обрабатывать и оценивать текстовые документы любой сложности.</p>	24
----	--	---	----

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ КУРСА

1.	Алгоритмы вокруг нас Кейс «Игры разные нужны». Работа в среде Кумир Линейные алгоритмы Разветвляющиеся алгоритмы Циклы	10 1 1 3 5
2.	Создание и выполнение программы для заданного исполнителя Программы линейной структуры Программы с использованием Выбора Циклы в программировании	10 2 3 5
3.	Моделирование и формализация Модель. Виды моделей Этапы создания моделей Case study method «Дороги»	6 2 2 2
4.	Интернет Компьютерные сети Адресация сети Интернет-запросы Аналитическая игра: «Суд над Интернетом».	6 1 2 2 1
5.	«Железная» логика Аналитический подход к решению логических задач (Метод рассуждений): 1. Правда или Ложь 2. Кто где живет.	8 2

	Аналитический подход к решению логических задач (Метод преобразования логических выражений)	6
	Конъюнкция	1
	Дизъюнкция	1
	Инверсия	1
	Импликация	1
	Эквиваленция	1
	Исключающее «или»	1
6.	Занимательный мир кода	4
	Преобразование информации в другой (альтернативный) формат	2
	Ролевая игра «Разведчики»	2
7.	Мир глазами современного цифрового человека.	24
	Case study method «Типография» - работа в текстовом процессоре	6
	Case study method «Открытый мир» - работа в процессоре по созданию презентации	8
	Ситуационно-ролевая игра «База данных» - электронные таблицы	6
	Работа с объектами ОС (поиск, редактирование)	4

