

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области средняя
общеобразовательная школа имени полного кавалера ордена Славы Александра
Михайловича Шулайкина с. Старый Аманак муниципального района Похвистневский
Самарской области

Проверено

Зам. директора по УВР

М.Н.Хмелева
(подпись) (ФИО)

«29_» августа 2024 г.

Утверждено

приказом №115 - од

от « 30 » августа _____ 2024_ г.

и.о. директора А.А. Аверин
(подпись) (ФИО)

Программа внеурочной деятельности

«Чудесная техника»
Модуль

общеинтеллектуальное

Направление

Автор программы Зубкова Карина Александровна

Ф.И.О., категория

Рассмотрена на заседании МО гуманитарных и общественных наук

(название методического объединения)

Протокол №__1__

от « » _____ 2024 г.

Руководитель МО _____ Селина Н.В.

(подпись)

1. Пояснительная записка

Рабочая программа учебного курса внеурочной деятельности «Инфознайка» разработана на основании Составлена на основе авторской программы "Информатика" Н.В. Матвеевой и др., из-дательство "БИНОМ. Лаборатория знаний", 2012 г.

1.1. УМК Приоритетом начального общего образования является формирование общеучебных умений и навыков, уровень освоения которых в значительной мере предопределяет успешность всего последующего обучения.

Критерием успеха пропедевтического, подготовительного курса информатики можно считать сравнительную эффективность изучения школьниками основного курса. Особое значение пропедевтического изучения информатики в начальной школе связано с наличием в курсе информатики логически сложных разделов, требующих для успешного освоения развитого логического, алгоритмического, системного мышления.

К особенностям пропедевтического курса информатики в начальной школе следует отнести его необязательный (на федеральном уровне) характер изучения.

Учитывая эти обстоятельства изучения подготовительного курса информатики, мы полагаем, что в курсе информатики и ИКТ для начальной школы наиболее целесообразно сконцентрировать основное внимание на развитии мышления школьников и на освоении ими практической работы на компьютере. Развитие логического, алгоритмического и системного мышления школьников будет способствовать освоению таких тем, как представление информации в виде схем и таблиц, алгоритмы, элементы формальной логики, формализация и моделирование и других логически сложных разделов информатики. Практическую работу на компьютере можно рассматривать как общее учебное умение, применяемое на других уроках. Накопление опыта в применении компьютера как инструмента информационной деятельности подводит школьников (при последующем осмыслении и обобщении этого опыта) к изучению таких тем, как информация и информационные процессы, виды информации, организация и поиск информации и других подобных разделов информатики. Система отслеживания оценивания результатов по программе предусматривает проведения контрольных работ. Система оценивания: справился, не справился.

Формы работы:

- индивидуальные
- групповые.

Методы работы:

- Деятельностный;
- Минимакса;
- Зона ближайшего развития;

Приемы работы:

- Совместная учебно-познавательная деятельность;
- Снятия стресса в учебном процессе;
- Максимум оценок – минимум отметок.

1.2. Актуальность своевременного изучения логических сложных тем достигается на доступном уровне в пропедевтическом курсе информатики.

Также актуальность изучения курса «Инфознайка» необходима для изучения непрерывного курса начальной школы.

Изучение информатики в начальной школе предполагается в основном без использования компьютеров. Компьютерная поддержка допустима, но не обязательна.

Известной проблемой информатики является необходимость изучения большого объема материала, в том числе логически сложного, в традиционно малое число занятий, отводимых на информатику. В данной программе предлагается частичное снятие напряженности следующими способами:

- Освоение некоторых линий информатики не в виде содержания или не только в виде содержания, а в виде методики обучения. Например, умения распознавания недостающей информации, определение стратегии ее поиска, получение, оценивание и использование недостающей информации могут осваиваться в процессе обучения другим разделам информатики за счет специальным образом составленных заданий;
- Использования всего потенциала Образовательной системы «Школа 2100» в процессе обучения информатике. Например, многие элементы направления «Информационная грамотность» могут быть освоены при обучении другим предметам Образовательной системы – в первую очередь при обучении риторике и курсу «Чтение - литература»;
- Акцентирование внимания при определении содержания пропедевтического курса информатики на пропедевтику логически сложных тем основного курса – в первую очередь это темы направления «Проектирование объектов и процессов» такие, как алгоритмы и объекты, формальная логика, формализация и моделирование. При раннем изучении этих тем в занимательной форме освоение их в основном курсе проходит намного проще и быстрее.

1.3. Цели и задачи программы:

Цели и задачи программы

Содержание настоящей программы направлено на достижение следующей **цели**: формирование общеучебных умений и навыков на основе средств и методов информатики и ИКТ, в том числе овладение умениями работать с различными видами информации, самостоятельно планировать и осуществлять индивидуальную и коллективную информационную деятельность, представлять и оценивать ее результаты.

Для достижения поставленных целей в процессе изучения материала программы необходимо решить следующие **задачи**:

- показать учащимся роль информации и информационных процессов в их жизни и в окружающем мире;
- организовать работу в виртуальных лабораториях, направленную на овладение первичными навыками исследовательской деятельности, получение опыта принятия решений и управления объектами с помощью составленных для них алгоритмов;
- организовать компьютерный практикум, ориентированный на:
 - ✓ формирование умений использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации (работа с текстом и графикой в среде соответствующих редакторов);
 - ✓ овладение способами и методами освоения новых инструментальных средств;
 - ✓ формирование умений и навыков самостоятельной работы; стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;
 - ✓ создать условия для овладения основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми: умения правильно, четко и однозначно формулировать мысль в понятной собеседнику форме; умения выступать перед аудиторией, представляя ей результаты своей работы с помощью средств ИКТ.

Формой организации образовательного процесса курса «Инфознайка» во внеурочной деятельности являются:

- самостоятельная работа (выполняется без непосредственного участия учителя, но по его заданию в специально предоставляемое для этого время);

- индивидуальная практическая работа (разнотипность заданий по уровню сложности, большая самостоятельность, большая опора на учебник и справочный материал, более сложные вопросы к ученику);
- коллективный урок (участие нескольких классов одной параллели: урок-конференция, урок-путешествие);
- групповая форма (деление класса на 2 и более групп);
- парная форма

Целесообразно применять общие и специфические методы, связанные с применением средств ИКТ:

словесные методы обучения (рассказ, объяснение, беседа);

наглядные методы (наблюдение, демонстрация наглядных пособий, презентаций);

практические методы (практические компьютерные работы);

активные методы (метод проблемных ситуаций, метод проектов, ролевые игры и др.)

Занятия строятся соответственно возрастным и психологическим особенностям учащихся 11-12 лет: определяются методы проведения занятий, подход к распределению заданий, организуется коллективная работа, планируется время для теории и практики. Каждое занятие включает в себя элементы теории, практику, демонстрации, практическую работу.

1.4. Общая характеристика курса

К основным результатам изучения информатики в начальной общеобразовательной школе относятся:

- освоение учащимися системы базовых знаний, отражающих вклад информатики в формирование современной научной картины мира, роль информационных процессов в обществе, биологических и технических системах;
- овладение умениями применять, анализировать, преобразовывать информационные модели реальных объектов и процессов, используя при этом информационные и коммуникационные технологии, в том числе при изучении других школьных дисциплин;
- развитие познавательных интересов, интеллектуальных и творческих способностей путём освоения и использования методов информатики при изучении различных учебных предметов;
- воспитание ответственного отношения к соблюдению этических и правовых норм информационной деятельности;
- приобретение опыта использования информационных технологий в индивидуальной и коллективной учебной и познавательной, в том числе проектной, деятельности.

Особое значение пропедевтического изучения информатики в начальной школе связано с наличием в содержании информатики логически сложных разделов, требующих для успешного освоения развитого логического и алгоритмического мышления. С другой стороны, использование информационных и коммуникационных технологий в начальном образовании является важным элементом формирования универсальных учебных действий обучающихся на ступени начального общего образования, обеспечивающим его результативность.

1.5. Место курса внеурочной деятельности

Программа рассчитана на 2 года, 68 часа.

Во 5-6 классах по 34 часа. Занятия проводятся 1 раз в неделю по 40 минут в 5-6 классах.

Курс изучения программы рассчитан на учащихся 5-6-х классов.

1.6. Срок реализации программы: 2 года

2. Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности

(5 класс)

Личностные образовательные результаты	<ul style="list-style-type: none">• широкие познавательные интересы, инициатива и любознательность, мотивы познания и творчества; готовность и способность к саморазвитию и реализации творческого потенциала в духовной и предметно-продуктивной деятельности за счет развития их образного, алгоритмического и логического мышления;• интерес к информатике и ИКТ, стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;• готовность к самостоятельным поступкам и действиям, принятию ответственности за их результаты; готовность к осуществлению индивидуальной и коллективной информационной деятельности.
Метапредметные образовательные результаты	<ul style="list-style-type: none">• Умение анализировать объекты с целью выделения признаков (объекты с выделением существенных и несущественных признаков);• Умение выбрать основание для сравнения объектов (сравнивает по заданным критериям два три объекта, выделяя два-три существенных признака);• Умение выбрать основание для классификации объектов (проводит классификацию по заданным критериям);• Умение определять последовательность событий (строить рассуждения в форме связи простых суждений об объекте, свойствах, связях);• Умение определять последовательность действий (составлять простейшую инструкцию из двух-трех шагов);• Умение использовать знаково-символические средства;• Умение кодировать и декодировать информацию;• Умение понимать информацию, представленную в неявном виде (выделяет общий признак группы элементов, характеризует явление по его описанию).
Предметные образовательные результаты	<ul style="list-style-type: none">• правила поведения при работе с компьютером;• основные устройства компьютера;• понятие файла;• владение понятиями «равно», «не равно», «больше», «меньше», «вверх», «вниз», «вправо», «влево», «действия предметов», «возрастание», «убывание», «множество», «симметрия»;• название цветов, форм и размеров предметов;• понятие фрагмента рисунка;• точные способы построения геометрических фигур;• понятие пикселя и пиктограммы;• основные способы работы с информацией в программе Paint, Word, Power Point. <p><i>будут сформированы:</i></p> <ul style="list-style-type: none">• образное логическое мышление;• основы алгоритмической культуры;• интерес к информатике и ИКТ, стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;

	<ul style="list-style-type: none"> • основы информационного мировоззрения – научного взгляда на область информационных процессов в живой природе, обществе, технике как одну из важнейших областей современной действительности; • Способность к избирательному отношению к получаемой информации за счет умений ее анализа и критичного оценивания; ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения; • Способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ. <p><i>Ученик научится:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • уверенно и легко владеть компьютером; • делать выбор в режиме «меню» и управлять объектами на экране монитора; • использовать клавиатуру и мышь при работе с прикладными программами; • работать с интерактивной доской; • вставлять картинки из файлов; • получать различные варианты решения для одной и той же задачи; • выделять форму предметов; определять размеры предметов; располагать предметы, объекты, цифры по возрастанию, убыванию; выделять, отображать, сравнивать множества и его элементы; уметь строить симметричные изображения простых геометрических фигур; • создавать рисунки в графическом редакторе Paint; • уметь составлять презентации в программе Power Point; • создавать текстовые документы; • печатать текст; • редактировать текст; • вставлять рисунки, объект WordArt; • самостоятельно составлять композиции; • видеть ошибки и уметь их исправлять. <p><i>Ученик <u>получит возможность</u>:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • уметь применять текстовый редактор для набора, редактирования и форматирования простейших текстов; • уметь применять простейший графический редактор для создания и редактирования рисунков; • знать о требованиях к организации компьютерного рабочего места, соблюдать требования безопасности и гигиены в работе со средствами ИКТ.
--	--

(6 класс)

<p>Личностные образовательные результаты</p>	<p>В результате освоения программы «Информатика в играх и задачах» учащиеся получают:</p> <ul style="list-style-type: none"> • широкие познавательные интересы, инициатива и любознательность, мотивы познания и творчества; готовность и способность к саморазвитию и реализации творческого потенциала в духовной и предметно-продуктивной деятель-
---	--

	<p>ности за счет развития их образного, алгоритмического и логического мышления;</p> <ul style="list-style-type: none"> • готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ; • интерес к информатике и ИКТ, стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни; • основы информационного мировоззрения – научного взгляда на область информационных процессов в живой природе, обществе, технике как одну из важнейших областей современной действительности; • способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом и личными смыслами, понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества; • готовность к самостоятельным поступкам и действиям, принятию ответственности за их результаты; готовность к осуществлению индивидуальной и коллективной информационной деятельности; • способность к избирательному отношению к получаемой информации за счет умений ее анализа и критичного оценивания; ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения; • развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды; • способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.
<p>Метапредметные образовательные результаты</p>	<ul style="list-style-type: none"> • уверенная ориентация учащихся в различных предметных областях за счет осознанного использования при изучении школьных дисциплин таких общепредметных понятий как «объект», «система», «модель», «алгоритм», «исполнитель» и др.; • владение основными общеучебными умениями информационно-логического характера: анализ объектов и ситуаций; синтез как составление целого из частей и самостоятельное достраивание недостающих компонентов; выбор оснований и критериев для сравнения, сериации, классификации объектов; обобщение и сравнение данных; подведение под понятие, выведение следствий; установление причинно-следственных связей; построение логических цепочек рассуждений и т.д.; • владение умениями организации собственной учебной деятельности, включающими: целеполагание как постановку учебной задачи на основе соотнесения того, что уже известно, и того, что требуется установить; планирование – определение последовательности промежуточных целей с учетом конечного результата, разбиение задачи на подзадачи, разработка последовательности и структуры действий, необходимых для достижения цели при помощи

	<p>фиксированного набора средств; прогнозирование – предвосхищение результата; контроль – интерпретация полученного результата, его соотнесение с имеющимися данными с целью установления соответствия или несоответствия (обнаружения ошибки); коррекция – внесение необходимых дополнений и корректив в план действий в случае обнаружения ошибки; оценка – осознание учащимся того, насколько качественно им решена учебно-познавательная задача;</p> <ul style="list-style-type: none"> • владение основными универсальными умениями информационного характера: постановка и формулирование проблемы; поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска; структурирование и визуализация информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий; самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера; • широкий спектр умений и навыков использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации (работа с текстом, гипертекстом, звуком и графикой в среде соответствующих редакторов; навыки создания личного информационного пространства; • опыт принятия решений и управления объектами (исполнителями) с помощью составленных для них алгоритмов (программ); • владение базовыми навыками исследовательской деятельности, проведения виртуальных экспериментов; владение способами и методами освоения новых инструментальных средств; • владение основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми: умение правильно, четко и однозначно сформулировать мысль в понятной собеседнику форме; умение осуществлять в коллективе совместную информационную деятельность, в частности при выполнении проекта; умение выступать перед аудиторией, представляя ей результаты своей работы с помощью средств ИКТ; использование коммуникационных технологий в учебной деятельности и повседневной жизни.
<p>Предметные образовательные результаты</p>	<ul style="list-style-type: none"> • о понятии «информация» — одном из основных обобщающих понятий современной науки, о понятии «данные», о базовых понятиях, связанных с хранением, обработкой и передачей данных; • о компьютерах — универсальных устройствах обработки информации, связанных в локальные и глобальные сети; • о мировых сетях распространения и обмена информацией, • о направлениях развития компьютерной техники (суперкомпьютеры, мобильные вычислительные устройства и др.); <p><i>будут сформированы:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • основы алгоритмической культуры;

	<ul style="list-style-type: none"> • навыки коммуникации с использованием современных средств ИКТ, включая непосредственное выступление перед аудиторией и дистанционное общение (с опорой на предшествующее использование в различных предметах), • представления о необходимости учёта юридических аспектов использования ИКТ, о нормах информационной этики. <p><i>Ученик научится:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • понимать и правильно применять на бытовом уровне понятия «информация», «информационный объект»; • различать виды информации по способам её восприятия человеком, по формам представления на материальных носителях; • приводить простые жизненные примеры передачи, хранения и обработки информации в деятельности человека, в живой природе, обществе, технике; • приводить примеры информационных носителей; • иметь представление о способах кодирования информации; • уметь кодировать и декодировать простейшее сообщение; • определять устройства компьютера, моделирующие основные компоненты информационных функций человека; • различать программное и аппаратное обеспечение компьютера; • запускать программы из меню Пуск; • уметь изменять размеры и перемещать окна, реагировать на диалоговые окна; • вводить информацию в компьютер с помощью клавиатуры и мыши. <p><i>Ученик получит возможность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • уметь применять текстовый редактор для набора, редактирования и форматирования простейших текстов; • уметь применять простейший графический редактор для создания и редактирования рисунков; • уметь выполнять вычисления с помощью приложения Калькулятор; • знать о требованиях к организации компьютерного рабочего места, соблюдать требования безопасности и гигиены в работе со средствами ИКТ.
--	--

Критерии и нормы оценки знаний и умений достижений планируемых результатов

Форма подведения итогов – игры, соревнования, конкурсы.

Способы контроля: устный опрос, контрольная работа; проверка самостоятельной работы, игры.

Система оценивания – безотметочная. Используется только словесная оценка достижений учащихся.

Критерии оценивания рисунка

Критерии оценивания	Баллы:	Интерпретация результата
<p>Соответствие названия (темы) и содержания рисунка</p> <p>Оригинальность замысла</p> <p>Выбор цветовой гаммы</p> <p>Максимальное использование возможностей программы Paint</p> <p>Раскрытие темы (наполнение содержанием)</p> <p>Соблюдение сроков работы над проектом</p>	<p>0 – рисунок не удовлетворяет данному критерию</p> <p>1 – рисунок частично удовлетворяет данному критерию</p> <p>2 – рисунок статьи в полной мере удовлетворяет данному критерию</p> <p>Максимальное количество баллов: 12</p>	<p>10-12 баллов – работа выполнена отлично;</p> <p>7-9 баллов – работа выполнена хорошо;</p> <p>6 баллов – работа выполнена удовлетворительно;</p> <p>менее 6 баллов – рисунок нужно доработать.</p>

Критерии оценивания работ выполненных средствами текстового редактора MS WORD

Критерии оценивания	Интерпретация результата
<p>Установка ориентации листа в соответствии с заданием</p> <p>Наличие рисунка (скопированного из памяти ПК или созданного с помощью графического редактора Paint)</p> <p>Наличие текста (согласно тематике)</p> <p>Использование элементов композиции и цветового оформления</p> <p>Использование эффективных с точки зрения восприятия документа элементов: автофигур, надписей и др.</p> <p>Наличие элементов оформления документа путем форматирования шрифта, картинки, вставки рамки, добавления фона, использования эффектов, например, анимации текста.</p>	<p>Оценка «отлично» – выполнены все требования к выполнению работы, проявлено творчество в работе.</p> <p>Оценка «хорошо» – документ создан в полном соответствии с требованиями, возможны недочеты в оформлении документа.</p> <p>Оценка «удовлетворительно» – допущены существенные погрешности в оформлении документа, или не выдержаны некоторые существенные требования, отсутствует творческое мышление.</p> <p>Оценка «неудовлетворительно» – не выдержано большинство требований к работе, отсутствуют знания и умения по созданию и оформлению текстового документа.</p>

Критерии оценивания презентации

Критерии оценивания	Баллы:	Интерпретация результата
<p>Наличие титульного слайда</p> <p>Использование эффектов</p> <p>Использование красочных надписей (объектов WordArt)</p> <p>Дизайн</p> <p>Орфография, правильность изложения мыслей</p> <p>Логическая последовательность</p>	<p>0 презентация (элемент презентации) не удовлетворяет данному критерию;</p> <p>1 презентация (элемент презентации) частично удовлетворяет данному критерию;</p> <p>2 презентация (элемент презентации) статьи в полной мере удовлетворяет данному критерию.</p> <p>Максимальное количество баллов: 12</p>	<p>10-12 баллов – работа выполнена отлично;</p> <p>7-9 баллов – работа выполнена хорошо;</p> <p>6 баллов – работа выполнена удовлетворительно;</p> <p>менее 6 баллов – презентацию нужно доработать.</p>

Промежуточная аттестация проводится в соответствии с «Положением о формах, пери-одичности и порядке текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации внеурочной деятельности обучающихся» в ГБОУ СОШ им. А.М. Шулайкина с. Старый Аманак в форме учета зна-ний обучающихся (УЗО).

Срок реализации программы - 2 года; программа рассчитана на 34 учебных недель; общее количество часов 68 ч – во 5 классе 34 ч (1ч в неделю), в 6 классе 34 ч (1 ч в неделю).

3. Содержание курса внеурочной деятельности с указанием форм организации и видов дея-тельности

5 класс (34 ч)

№	Раздел	Содержание	Ко л- во ча со в	Форма организации	Виды деятельности
1.	Знакомство с персональным компьютером	Техника безопасности и организация рабочего места в кабинете информатики. Человек и компьютер. Основные устройства компьютера и технические средства, с помощью которых может быть реализован ввод информации (текста, звука, изображения) в компьютер.	2	демонстрационный показ, познавательная игра, практикум	беседа, развивающая игра, практическая работа
2.	Изучение простейшего графического редактора	Меню и интерфейс графического редактора. Панель палитра. Панель инструменты. Настройка инструментов рисования.	17	демонстрационный показ, познавательная игра, парктикум	познавательно е занятие, практическая работа

	<p>Создание рисунков с помощью инструментов. Создание надписей в графическом редакторе. Создание рисунков с помощью клавиши Shift. Исправление ошибок и внесение изменений. Работа с фрагментами: удаление, перемещение, копирование. Преобразование фрагментов. Объединение фрагментов.</p> <p><i>Проекты:</i> «Птицы», «Зоопарк», «Цветы для</p>		
--	--	--	--

		мамы», «Мой край», «Зимние краски», «Поздравительная открытка»			
3.	Освоение клавиатурного тренажёра	Интерфейс клавиатурного тренажера. Позиции пальцев. Запуск и выключение учебной программы (компьютерного тренажера). Тренировка набора букв: <ul style="list-style-type: none"> • "а" и "о", • "а", "л", "м", "р", "ы", • "в" и "л", • "д" и "ы", • "е" и "н", • "и" и "т", • "м" и "ь", • "п" и "р". 	9	демонстрационный показ, познавательная игра, практикум	познавательное занятие, практическая работа
4.	Знакомство с текстовым процессором MS Office Word	Интерфейс текстового процессора. Правила ввода букв, удаления символов. Специальные клавиши для набора заглавных букв, удаления символов, перехода в следующую строку. Понятие «анаграмма», способы разгадывания анаграмм. Игры: <ul style="list-style-type: none"> • «Подбери слова», • «Путешествие в мир Анаграмм», • «Собери клавиатуру». 	3		
5.	Обобщающее повторение	Закрепление основных понятий, изученных в течение года. Проверка сформированности навыков работы с ПК	3	практикум	практическая работа

6 класс (34ч)

№	Раздел	Содержание	Кол-во часов	Форма организации	Виды деятельности
1.	Информация вокруг тебя. Человек и компьютер	Техника безопасности и организация рабочего места в кабинете информатики.	2	демонстрационный показ, познавательная игра, практи-	беседа, развивающая игра, практическая ра-

		<p>Понятия «информация», «информационный объект», «информационный процесс», «источник информации», «приёмник информации», «естественный источник информации», «искусственный источник информации».</p> <p>Человек и информация. Виды информации. Классификация видов информации по способам восприятия и представления. Основные устройства компьютера и технические средства, с помощью которых может быть реализован ввод информации (текста, звука, изображения) в компьютер.</p>		кум	бота
2.	Кодирование информации	<p>Знакомство с понятиями «код», «кодирование», «декодирование». Понятие «анаграмма», способы разгадывания анаграмм. Правила кодирования и декодирования слов и текста. Кодирование информации с помощью букв русского и английского алфавитов. Индейская азбука, азбука Морзе, флажковая (семафорная) азбука, Код Цезаря, азбука пляшущих человечков. Правила ввода букв и слов, удаления символов, форматирования и редактирования текста в MS Office Word.</p>	8	демонстрационный показ, познавательная игра, практическая работа.	познавательная, игровая, проблемно-ценностное общение
3.	Числовая информация и компьютерные программы	<p>Вычисление значений арифметических выражений с помощью программы Калькулятор. Понятия «таблица», «ячейка», «стол-</p>	9	демонстрационный показ, дискуссия, познавательная игра, практическая работа.	познавательная, игровая, проблемно-ценностное общение

		бец», «строка», «диапазон ячеек». Создание и оформление таблиц для решения задач в MS Office Word. Границы ячеек. Создавать электронные таблицы, выполнение в них расчётов. Выполнение расчетов. Табличное решение математических задач.			
4.	Учимся создавать презентации в MS Office Power Point	Знакомство с мультимедиа технологиями. Интерфейс MS Office PowerPoint. Меню программы. Запуск готовых презентаций. Создание и дизайн слайда. Работа с текстом в презентации. Знакомство с объектами Word Art. Вставка готовых фигур и рисунков. Знакомство с понятием «анимация». Настройка анимации. Работа над творческим проектом. Защита творческих проектов.	13	демонстрационный показ, дискуссия, познавательная игра, практическая работа.	познавательная, игровая, проблемно-ценностное общение
5.	Обобщающее повторение	Закрепление основных понятий, изученных в течение года. Проверка сформированности навыков работы с ПК.	2	познавательная игра, практическая работа	беседа, развивающая игра, практикум

4. Тематическое планирование с указанием количества часов, отводимых на освоение каждой темы

5 класс

№	Раздел, Тема занятия	Ко л- во ча с	Теория	Практика	формы контроля
	Знакомство с персональным компьютером	2 ча са			
1	Техника безопасности и организация рабочего места в кабинете информатики.	1	1		
2	Компьютер и его устройство. Программы	1	1		
	Изучение простейшего графического редактора	17 ча со			

		В				
3	Инструменты для рисования.	1		0,5	0,5	
4	Освоение среды графического редактора Paint	1		0,5	0,5	
5	Сохранение рисунка на диске. Открытие файла с рисунком	1		0,5	0,5	
6	Построения с помощью клавиши Shift.	1		0,5	0,5	
7	Работа с фрагментами рисунков.	1		0,5	0,5	
8	Графический редактор Paint. Составление рисунков на заданные темы	1			1	
9-10	Графический редактор Paint. Составление рисунков на заданные темы	2			2	
11-12	Проект «Цветы для мамы»	2			2	
13	Проект «Мой край». Ландшафт. Животные.	1			1	
14-15	Проект «Мой край». Объединение фрагментов	2			2	
16-17	Проект «Зимние краски»	2			2	
18-19	Проект «Поздравительная открытка»	2			2	Зачетная работа
	Освоение клавиатурного тренажёра	9 часов				
20	Знакомство с клавишами компьютерной клавиатуры.	1		0,5	0,5	
21	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "а" и "о". Игра «Тренируем пальчики».	1			1	
22	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "а", "л", "м", "р", "ы". Игра «Тренируем пальчики».	1			1	
23	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "в" и "л". Игра «Тренируем пальчики».	1			1	
24	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "д" и "ы". Игра «Тренируем пальчики».	1			1	
25	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "е" и "н". Игра «Тренируем пальчики».	1			1	
26	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "и" и "т". Игра «Тренируем пальчики».	1			1	
27	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "м" и "ь". Игра «Тренируем пальчики».	1			1	

28	Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "п" и "р". Игра «Тренируем пальчики».	1			1	
	Знакомство с текстовым процессором MS Office Word (3 часа	3 часа				
29	Игра «Подбери слова»	1		0,5	0,5	
30	Игра «Путешествие в мир Анаграмм»	1		0,5	0,5	
31	Игра «Собери клавиатуру»	1		0,5	0,5	
	Обобщающее повторение	3 часа				
32-34	Игра «Весёлые художники»	2			2	
35	Итоговое занятие			1		Зачетная работа
	Итого:	34		7,5	26,5	

6 класс

№ п/п	Наименование разделов и дисциплин	Количество часов			Основные виды деятельности учащихся
		всего	теория	практика	
Информация вокруг тебя. Человек и компьютер (2 часа)					
1.	Техника безопасности и организация рабочего места в кабинете информатики.	1	1		Повторяют и применяют правила ТБ
2.	Человек и информация	1	0,5	0,5	
Кодирование информации (8 часов)					
3.	Виды информации	1	0,5	0,5	Знакомятся с видами информации, способами приема и передачи информации. знакомятся с историей возникновения кодировки, учатся кодировать и декодировать информацию разными способами. Придумывают свои способы кодирования и декодирования текста.
4.	Источники и приёмники информации	1	0,5	0,5	
5.	Устройства компьютера и носители информации.	1	0,5	0,5	
6.	Кодирование информации.	1	0,5	0,5	
7.	Кодирование информации с помощью букв русского и английского алфавитов.	1	0,5	0,5	
8.	Кодирование и декодирование информации с помощью Кода Цезаря.	1	0,5	0,5	
9.	Кодирование и декодирование информации с помощью азбуки Морзе, флажковой азбуки.	1	0,5	0,5	
10.	Кодирование и декодирование информации с помощью индейской азбуки и азбуки пляшущих человечков.	1	0,5	0,5	
Числовая информация и компьютерные программы (9 часов)					
11.	Обработка числовой информации.	1	0,5	0,5	
12.	Оформление решения задач в MS Office Word.	3	1,5	1,5	
13.					
14.					
15.	Знакомство с Калькулятором	1	0,5	0,5	
16.	Обработка числовой информации с помощью Калькулятора.	2	1	1	
17.					
18.	Табличное решение математических задач	2	1	1	
19.					
Учимся создавать презентации в MS Office Power Point (13 часов)					
20.	Знакомство с MS Office PowerPoint	1	0,5	0,5	Знакомятся с программой MS Office PowerPoint, ее возможностями. Изучают основные возможности, применяют полученные знания на практике. Создают разные виды текста, вставляют фигуры и рисунки,
21.	Создание и дизайн слайда.	1	0,5	0,5	
22.	Работа с текстом в презентации.	1	0,5	0,5	
23.	Вставка готовых фигур и рисунков.	1	0,5	0,5	
24.	Настройка анимации.	1	0,5	0,5	
25.	Работа над творческим проектом	7	3	4	
26.					
27.					
28.					
29.					
30.					
31.					

32.					применяю готовые шаблоны и анимацию. Работают над собственным проектом. Представляют свой проект классу.
33.	Защита творческих проектов.	1	1		Публичная защита проектов.
Обобщающее повторение (2 часа)					
34.	Игра «Путешествие по информатике»	1		1	
35.	Итоговое занятие	1			
Итого:		34	17,5	16,5	

