

**ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ
КСТОВСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА**

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«СРЕДНЯЯ ШКОЛА № 8 С УГЛУБЛЕННЫМ ИЗУЧЕНИЕМ
ОТДЕЛЬНЫХ ПРЕДМЕТОВ»**

«Принято» на заседании
педагогического совета
от 31.08.2021 г. № 1

«Утверждено» приказом
директора школы
от 31.08.2021 г. № 385С

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА**

«ИНФО-УМНИКИ»

ЕСТЕСТВЕННОНАУЧНАЯ НАПРАВЛЕННОСТЬ

*Срок реализации – 1 год
Возраст учащихся: 11-13
лет
Автор-составитель:
Морозова И.А., учитель
информатики, педагог
дополнительного
образования МБОУ
«Средняя школа № 8 с
углубленным изучением
отдельных предметов»*

г. Кстово, 2021

СОДЕРЖАНИЕ

№	Раздел программы	Страница
<i>Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной программы</i>		
1.	Пояснительная записка	Стр. 3
2.	Цели и задачи программы	Стр. 7
3.	Содержание программы	Стр. 10
4.	Планируемые результаты	Стр. 15
<i>Комплекс организационно-педагогических условий</i>		
5.	Условия реализации программы	Стр. 18
6.	Формы аттестации/контроля	Стр. 19
7.	Оценочны материалы	Стр. 20
8.	Методические материалы	Стр. 22
9.	Список литературы	Стр. 23

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа составлена на основе:

- Федерального закона от 29.12.2021г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (глава 10, ст.75),
- на основе СанПиН 2.4.3648-20, 1.2.3685-21;
- Приказа Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным образовательным общеразвивающим программам»;
- Приказа Министерства просвещения Российской Федерации от 05.09.2019 № 470 «О внесении изменений в Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденным приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 № 196»;
- Приказа Министерства просвещения РФ от 30.09.2020 № 533 «О внесении изменений в Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018г. № 196»;
- Устава Муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения «Средняя школа № 8 с углубленным изучением отдельных предметов» г. Кстово (далее – Школа).

Выбор данной программы – один из возможных вариантов подготовки обучающихся к изучению базового курса школьной информатики.

Данный курс является наиболее благоприятным этапом для формирования инструментальных (операциональных) личностных ресурсов, благодаря чему он может стать ключевым плацдармом всего школьного образования для формирования метапредметных образовательных

результатов – освоенных обучающимися на базе одного, нескольких или всех учебных предметов способов деятельности, применимых как в рамках образовательного процесса, так и в реальных жизненных ситуациях.

Современный период общественного развития характеризуется новыми требованиями к общеобразовательной школе, предполагающими ориентацию образования не только на усвоение обучающимся определенной суммы знаний, но и на развитие его личности, его познавательных и созидательных способностей. В условиях информатизации и массовой коммуникации современного общества особую значимость приобретает подготовка подрастающего поколения в области информатики и ИКТ. Согласно Федеральному базисному учебному плану для образовательных учреждений РФ изучение предмета «Информатика и ИКТ» предполагается в 5-6 классах, но, за счет регионального компонента или за счет кружковой деятельности образовательного учреждения, его изучение рекомендуется как в начальной школе, так и в 5-6 классах.

Актуальность программы заключается во внедрении информационных технологий в разнообразные сферы деятельности, в том числе, как в учебную деятельность, так и творческое воспитание детей, на которых рассчитана данная программа.

Программа «Инфо-Умники» имеет **естественнонаучную направленность**. Программа представляет собой логически выстроенную систему, направленную на овладение знаниями в интересующей воспитанника области, основанной на мотивах, потребностях, ценностях, идеалах воспитанника, определяющих его место и роль в конкретном социуме, дающих возможность построить образ о самом себе как саморазвивающейся личности.

Отличительные особенности данной программы заключается в использовании целостного подхода изучения информационных технологий с элементами творчества, а также повышение интереса к другим предметам школьного курса.

Адресат программы: Программа рассчитана для обучающихся в возрасте 11-13 лет (5-6 класс класс).

Объем программы: 72 час за 2 года обучения (1 год обучения – 36 часов, 2 год обучения – 36 часов).

Формы организации образовательного процесса: обучающиеся организуются в учебную группу постоянного состава.

Виды занятий: основными видами занятий являются лекции, практические и семинарские занятия, лабораторные исследования.

Срок освоения программы – 2 года (1 час в неделю с учетом каникулярного периода)

Форма обучения – очная. Данная форма обучения построена на личном общении обучающегося с педагогом, предполагает обязательное посещение занятий, что позволяет обучающимся более полно усвоить образовательную программу и эффективнее достичь планируемых результатов. *По мере необходимости при реализации программы предусмотрено проведение занятий в дистанционной форме.*

ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

Цель программы: сформировать у учащихся умения владеть компьютером, использовать его для оформления результатов своей деятельности и решения практических задач.

Задачи:

- формирование знаний о значении информатики и вычислительной техники в развитии общества и в изменении характера труда человека;
- формирование умений моделирования и применения компьютера в разных предметных областях;
- формирование умений и навыков самостоятельного использования компьютера в качестве средства для решения практических задач;
- формирование умений и навыков работы над проектами по разным школьным дисциплинам.

Программа разработана с учётом особенностей второй ступени общего образования, а также возрастных и психологических особенностей учащихся.

Изучение информационных технологий в 5-6 классах является неотъемлемой частью современного общего образования и направлено на формирование у подрастающего поколения нового целостного миропонимания и информационного мировоззрения, понимания компьютера как современного средства обработки информации.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Название раздела	Количество часов		
	общее	теория	практика
Компьютер и информация	4/2	2	2
Текстовый процессор	16/8	1	15
Компьютерная графика	15/7	2	13
Мультимедийные презентации	15/7	2	13
Программирование в Scratch	18/9	4	14
Итого:	68	11	57

Содержание курса на 5-6 класс

Компьютер и информация (4 часа)

Техника безопасности. Информация вокруг нас. Знакомство с устройствами ПК. Клавиатура. Группы клавиш. Правила набора текста. Клавиатурный тренажер Babytype. Виды информации. Устройства ввода и вывода информации.

Файлы и файловая система. Единицы измерения информации.

Текстовый процессор (16 часов)

Создание документов в текстовых редакторах. Ввод, редактирование и сохранение текстового документа. Форматирование текстового документа. Форматирование символов, абзацев, создание списков, колонок. Работа с таблицами в текстовом процессоре. Работа с встроенными графическими примитивами в текстовом процессоре.

Практические работы:

- Практическая работа № 1 «Интерфейс текстового процессора Microsoft Word».
- Практическая работа № 2 «Ввод и редактирование текста».
- Практическая работа № 3 «Ввод и редактирование текста».
- Практическая работа № 4 «Работа со встроенными графическими примитивами»
- Практическая работа № 5 «Создание таблиц».
- Практическая работа № 6 «Создание таблиц».
- Практическая работа № 7 «Создание, редактирование и форматирование текста»
- Практическая работа № 8 «Списки».
- Практическая работа № 9 «Форматирование страницы: заливка, подложка, обрамление».

- Практическая работа № 10 «Вставка специальных символов»
- Практическая работа № 11 «Работа с фрагментами»
- Практическая работа № 12 «Создание сложных таблиц».
- Практическая работа № 13 «Создание сложных таблиц»
- Практическая работа № 14 «Создание диаграмм».
- Практическая работа № 15 «Итоговая работа по текстовому процессору Microsoft Word».

В результате изучения данного раздела учащиеся должны

Знать/понимать:

- понятие текстового редактора, виды редакторов
- принципы создания и редактирования текстовых документов
- способы форматирования текстовых документов: шрифта, абзаца, страницы
- принципы создания, редактирования и форматирования таблиц

Уметь:

- создавать, редактировать и сохранять текстовые документы
- форматировать текстовые документы и их составляющие: шрифт, абзац
- оформлять документы особыми способами: списки, колонки
- создавать, редактировать и форматировать таблицы
- создавать изображения в текстовом редакторе с помощью встроенных графических примитивов
- создавать и редактировать диаграммы

Компьютерная графика (15 часов).

Роль компьютерной графики в жизни современного человека. Растровая графика. Форматы графических файлов. Интерфейс и основные возможности растровых графических редакторов Paint, Paint 3D. Создание, редактирование и сохранение растровых изображений.

Практические работы:

- Практическая работа № 1 «Интерфейс графического редактора Paint» Рисунок "Кораблик"».
- Практическая работа № 2 «Знакомство с инструментами Paint». Работа в карточках.
- Практическая работа № 3 «Создание рисунка "Вишневое дерево в саду"».
- Практическая работа №4 «Создание общего рисунка "Новогодняя ёлочка"»
- Практическая работа №5 «Робот»

- Практическая работа №6 «Лягушки на пруду»
- Практическая работа № 7 «Создание коллажа "Моя комната"». Вставка и копирование изображений.
- Практическая работа № 8 «Интерфейс онлайн сервиса для 3D моделирования TinkerCAD».
- Практическая работа № 9 «Знакомство с 3D объектами».
- Практическая работа № 10 «Создание трехмерной модели божьей коровки»
- Практическая работа № 11 «Создания трехмерной модели домика».
- Практическая работа № 12 «Создания трехмерной модели торта».
- Практическая работа № 13 «Создания трехмерной модели на свободную тему».

В результате изучения данного раздела учащиеся должны

Знать/понимать:

- назначение растровой графики;
- форматы графических файлов;
- основные возможности и инструменты графического редактора Paint.

Уметь:

- сохранять графическое изображение в различных форматах;
- создавать и редактировать изображения в растровом графическом редакторе Paint;

Мультимедийные презентации (15 часов)

Роль мультимедийных интерактивных презентаций в жизни современного человека. Создание, редактирование, форматирование и сохранение компьютерной презентации. Работа с анимацией в презентации. Вставка изображений, звука и видео в презентацию. Управление презентацией с помощью гиперссылок.

Практические работы:

- Практическая работа № 1 «Интерфейс программы Power Point».
- Практическая работа № 2 «Анимация в презентации. Проект "Прыгающий мячик"».
- Практическая работа № 3 «Анимация «Скакалка»»
- Практическая работа № 4 «Анимация «Космос»»
- Практическая работа № 5 «Ввод информации в презентацию. Знакомство с шаблонами».
- Практическая работа № 6 «Художественное оформление презентации. Вставка изображений».

- Практическая работа № 7 Презентация «Домашние животные»
- Практическая работа № 8 «Управление презентацией с помощью гиперссылок».
- Практическая работа № 9 «Вставка звука в презентацию»
- Практическая работа № 10 «Вставка видео в презентацию».
- Практическая работа № 11 Презентация «Города России»
- Практическая работа № 12 Презентация "Солнечная система"»
- Практическая работа № 13 Презентация «Анимированная сказка «Колобок»»

В результате изучения данного раздела учащиеся должны

Знать/понимать:

- роль и назначение компьютерной презентации;
- принципы создания, редактирования и форматирования презентации;
- способы установки изображения, звука и видео в презентацию;
- принципы создания гиперссылок.

Уметь:

- создавать, редактировать и форматировать компьютерные презентации;
- устанавливать в презентацию изображения, звук и видео;
- создавать управляющие кнопки и гиперссылки;
- работать с анимацией.

Программирование в Scratch (18 часов)

Введение в программирование. Понятие алгоритма. Виды алгоритмов. Способы записи алгоритмов. Исполнители. Интерфейс программы Scratch. Назначение понятий скрипт и спрайт, смена костюма. Создание скриптов для одного и нескольких спрайтов. Работа со встроенными скриптами.

Практические работы:

- Практическая работа № 1. «Интерфейс программы Scratch. Создание скрипта для спрайта "Кот"».
- Практическая работа № 2. Карточки «Оживи имя».
- Практическая работа № 3. Создание скрипта для 2 спрайтов. Передача управления. «Концерт»
- Практическая работа № 4. Карточки «Расскажи историю».
- Практическая работа № 5. «Создание скриптов для нескольких спрайтов».
- Практическая работа № 6. Разработка компьютерной игры. «Лови предметы»

- Практическая работа № 7 «Разработка компьютерной игры. «Лови предметы»
- Практическая работа № 8. Карточки «Потанцуем?»
- Практическая работа № 9. Карточки «Оживи персонаж»
- Практическая работа № 10. Карточки «Игра в охоту»
- Практическая работа № 11. Карточки «Расскажи историю»
- Практическая работа № 12. Карточки «Игра пинг-понг»
- Практическая работа № 13. «Создание игры «Лабиринт»
- Практическая работа № 14. «Создание игры «Лабиринт»

В результате изучения данного раздела учащиеся должны

Знать/понимать:

- роль и назначение программирования;
- определение алгоритм и исполнитель
- принципы создания скрипта;

Уметь:

- создавать и редактировать скрипты для спрайтов;
- запускать программу на выполнение;
- производить поиск и отладку ошибок;
- создавать скрипты для выполнения несколькими спрайтами одновременно.

Учебно-тематический план

1 год обучения

№ урока	Тема урока	Количество часов
Компьютер и информация		
1	Техника безопасности. Информация вокруг нас. Знакомство с устройствами ПК. Клавиатурный тренажер Babytаре.	1
2	Клавиатура. Группы клавиш. Правила набора текста. Клавиатурный тренажер Babytаре.	1
Текстовый процессор		
3	Практическая работа № 1. «Интерфейс текстового процессора Microsoft Word».	1
4	Практическая работа № 2. «Ввод и редактирование текста».	1
5	Практическая работа № 3. «Ввод и редактирование текста».	1
6	Практическая работа № 4. «Работа со встроенными графическими примитивами».	1
7	Практическая работа № 5. «Создание таблиц».	1
8	Практическая работа № 6 «Создание таблиц».	1

9	Практическая работа № 7. «Создание, редактирование и форматирование текста».	1
10	Практическая работа № 8. «Списки».	1
Компьютерная графика		
11	Роль компьютерной графики в жизни современного человека. Растровая графика.	1
12	Практическая работа № 1. «Интерфейс графического редактора Paint» Рисунок "Кораблик"».	1
13	Практическая работа № 2. «Знакомство с инструментами Paint». Работа в карточках.	1
14	Практическая работа № 3. «Создание рисунка "Вишневое дерево в саду"».	1
15	Практическая работа №4. «Создание общего рисунка "Новогодняя ёлочка"».	1
16	Практическая работа №5. «Робот».	1
17	Практическая работа №6. «Лягушки на пруду».	1
18	Практическая работа № 7. «Создание коллажа "Моя комната"». Вставка и копирование изображений.	1
Мультимедийные презентации		
19	Роль мультимедийных интерактивных презентаций в жизни современного человека.	1
20	Практическая работа № 1. «Интерфейс программы Microsoft Power Point».	1
21	Практическая работа № 2. «Анимация в презентации. Проект "Прыгающий мячик"».	1
22	Практическая работа № 3. «Анимация «Скакалка»».	1
23	Практическая работа № 4. «Анимация «Космос»».	1
24	Практическая работа № 5. «Ввод информации в презентацию. Знакомство с шаблонами».	1
25	Практическая работа № 6. «Художественное оформление презентации. Вставка изображений».	1
26	Практическая работа № 7. Презентация «Домашние животные»	1
Программирование в Scratch		
27	Введение в программирование. Понятие алгоритма. Исполнители.	1
28	Практическая работа № 1. «Интерфейс программы Scratch. Создание скрипта для спрайта "Кот"».	1
29	Практическая работа № 2. Карточки «Оживи имя».	1
30	Практическая работа № 3. Создание скрипта для 2 спрайтов. Передача управления. «Концерт»	1
31	Практическая работа № 4. Карточки «Расскажи историю».	1
32	Практическая работа № 5. «Создание скриптов для нескольких спрайтов».	1

33	Практическая работа № 6. Разработка компьютерной игры. «Лови предметы»	1
34	Практическая работа № 7 «Разработка компьютерной игры. «Лови предметы»	1

2 год обучения

№ урока	Тема урока	Количество часов
Компьютер и информация		
1	Техника безопасности. Виды информации. Устройства ввода и вывода информации.	1
2	Файлы и файловая система. Единицы измерения информации.	1
Текстовый процессор		
3	Интерфейс	1
4	Практическая работа № 9. «Форматирование страницы: заливка, подложка, обрамление».	1
5	Практическая работа № 10. «Вставка специальных символов».	1
6	Практическая работа № 11. «Работа с фрагментами».	1
7	Практическая работа № 12. «Создание сложных таблиц».	1
8	Практическая работа № 13. «Создание сложных таблиц».	1
9	Практическая работа № 14. «Создание диаграмм».	1
10	Практическая работа № 15. «Итоговая работа по текстовому процессору Microsoft Word».	1
Компьютерная графика		
11	Векторная графика.	1
12	Форматы векторной графики.	1
13	Практическая работа № 8 «Интерфейс онлайн сервиса для 3D моделирования TinkerCAD».	1
14	Практическая работа № 9 «Знакомство с 3D объектами».	1
15	Практическая работа № 10 «Создание трехмерной модели божьей коровки».	1
16	Практическая работа № 11 «Создания трехмерной модели домика».	1
17	Практическая работа № 12 «Создания трехмерной модели торта».	1
18	Практическая работа № 13 «Создания трехмерной модели на свободную тему».	1
Мультимедийные презентации		
19	Практическая работа № 8. «Управление презентацией с помощью гиперссылок».	1
20	Практическая работа № 9. «Вставка звука в презентацию».	1
21	Практическая работа № 9. «Вставка звука в презентацию».	1
22	Практическая работа № 10. «Вставка видео в презентацию».	1

23	Практическая работа № 11. Презентация «Города России».	1
24	Практическая работа № 12. Презентация "Солнечная система"».	1
25	Практическая работа № 13 Презентация «Анимированная сказка «Колобок».	1
26	Практическая работа № 13 Презентация «Анимированная сказка «Колобок».	1
Программирование в Scratch		
27	Практическая работа № 8. Карточки «Потанцуем?».	1
28	Практическая работа № 9. Карточки «Оживи персонаж».	1
29	Практическая работа № 10. Карточки «Игра в охоту».	1
30	Практическая работа № 11. Карточки «Расскажи историю».	1
31	Практическая работа № 12. Карточки «Игра пинг-понг».	1
32	Практическая работа № 13. «Создание игры «Лабиринт».	1
33	Практическая работа № 14. «Создание игры «Лабиринт».	1
34	Резерв.	1

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Планируемые результаты освоения учащимися курса "Инфо-Умники" в 5-6 классе уточняют и конкретизируют общее понимание личностных, метапредметных и предметных результатов как с позиции организации их достижения в образовательном процессе, так и с позиции оценки достижения этих результатов.

По окончании 1 года обучения учащийся сможет:

1. углубить и развить представления о современной научной картине мира, об информации как одном из основных понятий современной науки, об информационных процессах и их роли в современном мире;
2. работать в текстовом редакторе: вводить, редактировать, форматировать и сохранять текстовый документ, оформлять текст в виде колонок, списков, устанавливать колонтитулы, создавать и редактировать таблицы.
3. работать в графическом редакторе: создавать и редактировать графические изображения, создавать открытки, коллажи и т.п.

По окончании 2 года обучения учащийся сможет:

1. углубить и развить представления о современной научной картине мира, об информации как одном из основных понятий современной науки, об информационных процессах и их роли в современном мире;
2. работать в среде компьютерных презентаций: создавать и редактировать компьютерную презентацию, моделировать процессы или явления с помощью анимации.
3. работать в среде программирования Scratch: создавать простые скрипты для одного и нескольких спрайтов, производить смену костюмов, сохранять полученные проекты.
4. работать с 3D графикой: использовать основные команды и режимы системы трехмерного моделирования, создавать и редактировать простые 3D объекты.

Личностные:

1. широкие познавательные интересы, инициатива и любознательность, мотивы познания и творчества; готовность и способность учащихся к саморазвитию и реализации творческого потенциала в духовной и предметно-продуктивной деятельности за счет развития их образного, алгоритмического и логического мышления;
2. готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ;

3. интерес к информатике и ИКТ, стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;

4. основы информационного мировоззрения – научного взгляда на область информационных процессов в живой природе, обществе, технике как одну из важнейших областей современной действительности;

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

6. готовность к самостоятельным поступкам и действиям, принятию ответственности за их результаты; готовность к осуществлению индивидуальной и коллективной информационной деятельности;

7. 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;

8. развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;

9. способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

Метапредметные:

1. уверенная ориентация учащихся в различных предметных областях за счет осознанного использования при изучении школьных дисциплин таких общепредметных понятий как «объект», «система», «модель», «алгоритм» и др.;

2. 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, классификации объектов; обобщение и сравнение данных; подведение под понятие, выведение следствий; установление причинно-следственных связей; построение логических цепочек рассуждений и т.д.,

3. 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 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;

4. 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;

5. 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; поиск, передача и размещение информации в компьютерных сетях), навыки создания личного информационного пространства;

6. владение базовыми навыками исследовательской деятельности, выполнения творческих проектов; владение способами и методами освоения новых инструментальных средств;

7. 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

УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Занятия проводятся в кабинете, оснащенном 15 компьютерами и 5 ноутбуками. Каждый обучающийся работает за отдельным компьютером.

Методические материалы

1. Презентации теоретического материала по всем темам курса
2. Практические работы по всем темам курса

Аппаратные средства

1. Интерактивная доска
2. Персональные компьютеры
3. Принтер
4. Сеть для выхода в Интернет

Программные средства

1. Операционная система Windows.
2. Офисное приложение Microsoft Office
3. Среда программирования Scratch.
4. Браузер.

ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ/КОНТРОЛЯ

По окончании обучения проводится аттестация учащихся – определяется уровень освоения учебного материала, соответствие результатов обучения поставленным целям и задачам, результативности освоения Программы.

Формы аттестации:

1. Проверочные работы
2. Проектная деятельность
3. Участие в выставках работ.

После 1 года обучения обучающимся в рамках промежуточной аттестации предлагается выполнить тестовое задание. По результатам освоения всей программы (по окончании 2 года обучения) учащиеся выполняют практическую работу.

Итоговая оценка учащегося по Программе (% от максимально возможного итогового балла) отражает результаты учебной работы в течение всего года:

100-70% – высокий уровень освоения программы

69-50% – средний уровень освоения программы

49-30% – низкий уровень освоения программы

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Тест

«Информация вокруг нас»

Вариант 1

1. Продолжить фразу:
Информация—это...
2. Продолжить фразу:
Информатика—это...
3. Определить вид информации
 - 1) Статья в газете
 - 2) Таблица умножения
 - 3) Карта города
 - 4) Радиопередача
 - 5) Картина
4. О каком информационном процессе идет речь:
я учу наизусть стихотворение
5. Назвать вид и носитель информации: *билет в цирк.*
6. Наиболее точно закончить фразу:
В результате обработки информации ...
7. Назовите самое современное средство получения информации
8. Как кодируется управление движением транспорта?
9. Каким словосочетанием наиболее точно можно объединить следующие слова: СБОР, ХРАНЕНИЕ, ОБРАБОТКА, ПЕРЕДАЧА
10. Определить источник и приемник информации:
бабушка читает письмо от внука



Тест

1. Выберите наиболее полное и точное определение понятия ИНФОРМАЦИЯ: информация - это ...
 - 1) то, что ученик узнал на уроке
 - 2) то, что можно узнать из телевидения, радио, газет
 - 3) отражение реального мира с помощью знаков и сигналов
2. Какой из перечисленных предметов является носителем информации?
 - 1) незаряженный фотоаппарат
 - 2) бумага
 - 3) калькулятор
 - 4) школьный звонок
3. Наиболее точно закончить фразу: В результате обработки информации ...
 - 1) получается решение задачи
 - 2) происходит передача информации
 - 3) получается новая информация
 - 4) происходит прием информации
4. О каком информационном процессе идет речь:
я учу наизусть стихотворение
5. Назовите вид информации и носитель:
Билет на самолет.
6. Какие источники информации использовал царевич Елисей, искавший свою невесту?

7. Определить источник и приемник информации:
регулирующий управляет потоками машин и пешеходов.

8. Зная, что каждая буква исходного текста заменяется третьей после нее буквой в алфавите русского языка, декодируйте следующее сообщение:
жуцёгльл, г ргмжыя – дзузёл.

Контрольная работа Word.

1. Текстовый редактор позволяет
 - 1) производить изменения в тексте, не вводя его заново
 - 2) переставить абзац в тексте с одного места на другое
 - 3) менять шрифт во всем тексте или его части
 - 4) перечисленное в п. 1-3
2. Сдвиг части текста относительно общего края текста – это
 - 1) отступ;
 - 2) выравнивание;
 - 3) редактирование.
3. Действия с выделенным объектом:
 - 1) только удаление, перемещение, копирование;
 - 2) форматирование, удаление, перемещение, копирование;
 - 3) только форматирование
4. Признак конца абзаца формируется нажатием на клавишу
 - 1) <ENTER>
 - 2) <END>
 - 3) <стрелка вниз>
 - 4) <PageDown>
5. Редактирование текста – это:
 - 1) сохранение текста на диске
 - 2) внесение изменений в текст
 - 3) передача текста по сети
6. Кратко объяснить назначение этих кнопок
7. Фрагмент текста - это ...
 - 1) текущий абзац
 - 2) слово
 - 3) предложение
 - 4) выделенная часть текста
8. ПРАКТИКА



МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

1. Материалы авторской мастерской Босовой Л.Л.
(<http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/3/>)
2. <https://scratch.mit.edu/> -онлайн сервис визуального программирования
scratch.mit.edu/
3. <https://www.tinkercad.com/> -онлайн сервис 3D моделирования
4. <https://learningapps.org/>- интерактивные задания.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Информатика: учебник для 5 класса / Л.Л.Босова, А.Ю.Босова.-М. Бином. Лаборатория знаний, 2015.-240 с. : ил.
2. Информатика: учебник для 6 класса / Л.Л.Босова, А.Ю.Босова.-М. Бином. Лаборатория знаний, 2016.-213 с. : ил