


МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ «СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №19»
ИЗОБИЛЬНЕНСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО ОКРУГА
Центр образования естественно-научной и технологической направленностей
«Точка роста»

«СОГЛАСОВАНО»

Руководитель центра образования
естественно-научного и
технологического
профилей «Точка роста»
МБОУ «СОШ №19»

 Макарова В.М.
03 августа 2024 г.

«УТВЕРЖДЕНО»

Директор МБОУ «СОШ №19»

 Т. Б. Наумов

Приказ №185 от 03 августа 2024 г.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

ТЕХНОЛОГИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ

«Занимательная информатика» (5-7 классы)

Уровень программы: ознакомительный

Срок реализации программы: 1 год (36 часов)

Возрастная категория: 10-13 лет

Состав группы: до 15 человек

Форма обучения: очная

Вид программы: модифицированная (авторская)



г. Изобильный, Ставропольский край
2024

Пояснительная записка

Законом РФ «Об образовании в Российской Федерации» (от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ);
Концепцией развития дополнительного образования детей (утв. Распоряжением Правительства РФ от 4 сентября 2014 г. № 1726-р);

Приказом Минобрнауки РФ от 29.08.2013 г. № 1008 «Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 2 июля 2014 г. № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций ДО детей»;

Письмом Минобрнауки РФ от 18.11.2015 г. № 09-3242 «О направлении рекомендаций» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ»);

Письмом Минобрнауки РФ от 14.12.2015 г. № 09-3564 «Об внеурочной деятельности и реализации дополнительных общеобразовательных программ» (вместе с «Методическими рекомендациями по организации внеурочной деятельности и реализации дополнительных общеобразовательных программ»);

Письмом Минобрнауки РФ от 11.12.2006 г. № 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей»;

Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования (утвержден приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 декабря 2010 г. № 1897) (ред. 21.12.2020) — URL: <https://fgos.ru> (дата обращения: 10.03.2021);

Федеральный государственный образовательный стандарт среднего общего образования (утвержден приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 мая 2012 г. № 413) (ред. 11.12.2020) — URL: <https://fgos.ru> (дата обращения: 10.03.2021);

Методические рекомендации по созданию и функционированию детских технопарков «Кванториум» на базе общеобразовательных организаций (Утверждены распоряжением Министерства просвещения Российской Федерации от 12 января 2021 г. № Р-4) — URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_374695/ (дата обращения: 10.03.2021);

Методические рекомендации по созданию и функционированию центров цифрового образования «IT-куб» (утверждены распоряжением Министерства просвещения Российской Федерации от 12 января 2021 г. № Р-5) — URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_374572/ (дата обращения: 10.03.2021)

Методические рекомендации по созданию и функционированию в общеобразовательных организациях, расположенных в сельской местности и малых городах, центров образования естественно-научной и технологической направленностей («Точка роста»)

(утверждены распоряжением Министерства просвещения Российской Федерации от 12 января 2021 г. № Р-6) — URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_374694/ (дата обращения: 10.03.2021)

Данная программа разработана для организации внеурочной деятельности учащихся 5-7 классов.

Изучение информационных технологий в школе 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.

Актуальность настоящей рабочей программы заключается в том, что интерес к изучению новых технологий у подрастающего поколения и у родительской общественности появляется в настоящее время уже в дошкольном и раннем школьном возрасте. Поэтому сегодня,

выполняя социальный заказ общества, система образования должна решать новую проблему — подготовить подрастающее поколение к жизни, творческой и будущей профессиональной деятельности в высокоразвитом информационном обществе.

Педагогическая целесообразность изучения курса «Занимательная информатика» состоит в то

м, чтобы сформировать у подрастающего поколения новые компетенции, необходимые в обществе, использующем современные информационные технологии; позволит обеспечивать динамическое развитие личности ребенка, его нравственное становление; формировать целостное восприятие мира, людей и самого себя, развивать интеллектуальные и творческие способности ребенка в оптимальном возрасте.

В программе осуществлен тщательный отбор и адаптация материала для формирования предварительных знаний, способствующих восприятию основных теоретических понятий в базовом курсе информатики и информационных технологий, в соответствии с возрастными особенностями учащихся, уровнем их знаний на соответствующем уровне междисциплинарной интеграцией.

В современном мире людям приходится иметь дело с огромными потоками самых разнообразных сведений, новостей, данных и сообщений. Учащиеся школы принимают участие в различных мероприятиях, где призваны проецировать информацию, чтобы слушатели могли понять и оценить её значимость и необходимость. Чтобы донести до окружающих подобную информацию, необходимо создать качественную презентацию, которая поможет продемонстрировать всем заинтересованным лицам свои идеи и достичь, в конечном счете, требуемых результатов.

Современные профессии, предлагаемые выпускникам учебных заведений, предъявляют высокие требования к интеллекту работников. Информационные технологии, предъявляющие высокие требования к интеллекту работников, занимают одну из лидирующих позиций на международном рынке труда. Но если навыки работы с конкретной техникой можно приобрести непосредственно на рабочем месте, то мышление, неразвитое в определённые природой сроки, таковым и останется. Опоздание с развитием мышления – это опоздание навсегда. Поэтому для подготовки детей к жизни в современном информационном обществе, в первую очередь необходимо развивать логическое мышление, способности к анализу (вычленению структуры объекта, выявлению взаимосвязей, осознанию принципов организации) и синтезу (созданию новых схем, структур и моделей).

Рабочая программа внеурочной деятельности по информатике составлена на основе федерального государственного образовательного стандарта «Информатика и ИКТ» для основной школы с учетом авторских материалов Л.Л. Босовой, Н.В. Макаровой, А.А. Дуванова., А.А. Симоновича.

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 способностей, 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 современное общество приобретает особую значимость подготовка подрастающего поколения в области информатики и ИКТ.

В МБОУ Тополевской СОШ рабочая программа курса «Занимательная информатика» реализуется в рамках внеурочной деятельности в 5 – 7 классах по 3 часу в неделю: в 5 классе – 108 часов в год, в 6 классе – 108 часов в год, в 7 классе – 108 часов в год.

Программа внеурочной деятельности «Занимательная информатика» в 5–7 классах

направлена на достижение следующих **целей**:

- формирование общеучебных умений и способов интеллектуальной деятельности на основе методов информатики;
- формирование у учащихся навыков информационно-учебной деятельности на базе средств ИКТ для решения познавательных задач и саморазвития;
- усиление культурологической составляющей школьного образования;
- пропедевтика понятий базового курса школьной информатики;
- развитие познавательных, интеллектуальных и творческих способностей учащихся.

Для достижения комплекса поставленных целей в процессе изучения информатики и ИКТ необходимо решить следующие задачи:

- показать учащимся роль информации и информационных процессов в их жизни и в окружающем мире;
- организовать компьютерный практикум, ориентированный на: формирование умений использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации (работы 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 в жизни;
- организовать работу по овладению первичными навыками исследовательской деятельности, получения опыта принятия решений и управления объектами с помощью составленных для них алгоритмов;
- 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.

Планируемые результаты освоения курса «Занимательная информатика» 5 – 7 классы

Программа реализуется на основе следующих принципов:

1. *Обучение в активной познавательной деятельности.* Все темы учащиеся изучают на практике, выполняя различные творческие задания, общаясь в группах друг с другом.

1. *Индивидуальное обучение.* Обучение учащихся работе на компьютере дает возможность организовать деятельность учащихся с индивидуальной скоростью и в индивидуальном объеме. Данный принцип реализован через организацию практикума по освоению навыков работы на компьютере.

2. *Принцип природосообразности.* Основной вид деятельности школьников – игра, через нее дети познают окружающий мир, поэтому в занятия включены игровые элементы, способствующие успешному освоению курса.

3. *Преемственность.* Программа курса построена так, что каждая последующая тема логически связана с предыдущей. Данный принцип учащимся помогает понять важность уже изученного материала и значимость каждого отдельного занятия.

4. *Целостность и непрерывность,* означающие, что данная ступень является важным звеном единой общешкольной подготовки по информатике и информационным технологиям. В рамках данной ступени подготовки продолжается осуществление вводного, ознакомительного обучения школьников.

5. *Практико-ориентированность,* обеспечивающая отбор содержания, направленного на решение практических задач планирования деятельности, поиск нужной информации, инструментирования всех видов деятельности на базе общепринятых средств информационной деятельности, реализующих основные пользовательские возможности информационных технологий. При этом исходным является положение о том, что компьютер может многократно усилить возможности человека, но не заменить его.

6. *Принцип дидактической спирали* как важнейший фактор структуризации в методике обучения информатике: вначале общее знакомство с понятием с учетом имеющегося опыта обучаемых, затем его последующее развитие и обогащение, создающее предпосылки для научного обобщения в старших классах.

7. *Принцип развивающего обучения* (обучение ориентировано не только на получение новых знаний в области информатики и информационных технологий, но и на активизацию мыслительных процессов, формирование и развитие у школьников обобщенных способностей деятельности, формирование навыков самостоятельной работы).

Личностные образовательные результаты

- широкие познавательные интересы, инициатива и любознательность, мотивы познания и творчества; готовность и способность учащихся к саморазвитию и реализации творческого потенциала
- 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 анализировать и критического 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.

Метапредметные образовательные результаты

Основными метапредметными образовательными результатами, достигаемыми в процессе преподавания информатики и ИКТ в основной школе являются:

- уверенная ориентация учащихся в различных предметных областях за счет осознанного использования понятий «объект», «система», «модель», «алгоритм»;
- 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;
- 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;
- 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;
- широкий спектр умений и навыков использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации (работа с текстом, звуком и графикой в среде соответствующих редакторов);
- хранение и обработка информации; поиск, передача и хранение информации;

- владение основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми: умение правильно, четко и однозначно формулировать 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.

Предметные результаты включают в себя: освоенные обучающимися в ходе изучения учебного предмета умения специфические для данной предметной области, виды деятельности по получению нового знания в рамках учебного предмета, его преобразованию и применению в учебных, учебно-проектных и социально-проектных ситуациях, формирование научного типа мышления, научных представлений о ключевых теориях, типах и видах отношений,

владение научной терминологией, ключевыми понятиями, методами и приемами. В соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом общего образования основные предметные результаты изучения информатики в основной школе отражают:

- формирование информационной и алгоритмической культуры; формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации; развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;
- формирование представления об основных изучаемых понятиях: информация, алгоритм, модель – и их свойствах;
- развитие 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;
- формирование 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;
- формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права;
- умение использовать термины «информация», «сообщение», «данные», «алгоритм», «программа»; понимание различий между употреблением этих терминов в быденной речи и в информатике;
- умение составлять линейные, разветвляющиеся и циклические алгоритмы управления исполнителями в среде КУМИР;
- умение использовать логические значения, операции и выражения с ними;
- умение формально выполнять алгоритмы, описанные с использованием конструкций ветвления (условные операторы) и повторения (циклы), вспомогательных алгоритмов;
- умение создавать и выполнять программы для решения несложных алгоритмических задач в среде КУМИР;
- умение использовать готовые прикладные компьютерные программы и сервисы;
- навыки выбора способа представления данных в зависимости от поставленной задачи.

Универсальные учебные действия самоопределения и смыслообразования:

- устойчивой учебно-познавательной мотивации учения,
- умения находить ответ на вопрос о том, «какой смысл имеет для меня учение»,

умения находить ответ на вопрос о том, «какой смысл имеет использование современных информационных технологий в процессе обучения в школе и самообразования».

Регулятивные универсальные учебные действия:

- ставить учебные цели,
- планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её решения, в том числе, во внутреннем плане,
- осуществлять итоговый и пошаговый контроль, сличая результат с эталоном,
- вносить коррективы в действия в случае расхождения результата решения задачи и ранее поставленной целью.

В результате учебной деятельности, для решения разнообразных учебно-познавательных и учебно-практических задач, у обучающихся будут формироваться и развиваться необходимые универсальные учебные действия и специальные учебные умения, что заложит основу успешной учебной деятельности в средней и старшей школе.

Содержание программы внеурочной деятельности «Занимательная информатика»

5 класс (108 часов - 3 час в неделю)

Тема 1. Вводная тема (1ч).

Знакомство с планом работы объединения, инструктаж по ТБ. Зачет по ТБ

Тема 2. Обучение работе на компьютере (4ч.)

Назначение основных устройств компьютера. Правила работы за компьютером. Назначение объектов компьютерного рабочего стола. Понятие компьютерного меню. Освоение технологии работы с меню.

Тема 3. Компьютерная графика (34 часов).

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

Тема 3. Точные построения графических объектов (12ч.)

Геометрические инструменты. Использование клавиши shift при построении прямых, квадратов, окружностей. Редактирование графического объекта по пикселям. Понятие пиктограммы.

Тема 4. Преобразование рисунка (11ч.)

Отражения и повороты. Наклоны. Сжатия и растяжения рисунка.

Тема 5. Конструирование из мозаики (8ч.)

Понятие типового элемента мозаики. Понятие конструирования. Меню готовых форм - плоских и объемных. Конструирование с помощью меню готовых форм.

Тема 6. Программирование в Scratch (38 часов)

Введение в программирование. Интерфейс программы Scratch. Назначение понятий скрипт и спрайт, смена костюма. Создание скриптов для одного и нескольких спрайтов. Работа с встроенными скриптами.

6 класс (108 часов - 3 час в неделю)

Тема 1. Общая характеристика текстового процессора (66ч.)

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

Тема 2. Компьютерная графика (7ч.)

Растровые графические редакторы. Создание и редактирование графических изображений.

Тема 3. Мультимедийные интерактивные презентации (31 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.

Тема 3. Компьютерный практикум (4ч.)

Выполнение практических работ по изученному материалу.

7 класс (108 часов - 3 час в неделю)

Тема 1. Моделирование (2ч.)

Что такое модель и процесс моделирования. Викторина «В мире моделирования».

Тема 2. Моделирование в среде графического редактора (18ч.)

Моделирование в среде графического редактора. Моделирование графических операций. Моделирование объектов заданными геометрическими свойствами. Конструирование и создание собственных моделей. Моделирование из строительного конструктора. Выполнение практических работ по изученному материалу.

Тема 3. Моделирование в среде текстового редактора (18ч.)

Словесные модели. Словесный портрет. Моделирование составных документов. Работа с научным текстом. Структурные модели. Алгоритмические модели. Выполнение практических работ по изученному материалу.

Тема 4. Моделирование в электронных таблицах Microsoft Excel (30ч.)

Электронные таблицы Microsoft Excel. Открываем возможности для моделирования в электронных таблицах. Формула – главный помощник в работе с таблицами. Этапы моделирования в электронных таблицах. Расчет геометрических параметров объекта. Моделирование ситуаций. Выполнение практических работ по изученному материалу.

Тема 5. Мультимедийные интерактивные презентации (32 часов)

Создание, редактирование, форматирование и сохранение компьютерной презентации. Работа с анимацией в презентации. Вставка изображений, звука и видео в презентацию. Управление презентацией с помощью гиперссылок.

Примерное календарно-тематическое планирование 5 класс

№ занятия	Тема занятия	Кол-во часов	Дата проведения		Форма контроля
			план	факт	
Тема.1 Вводное занятие		1 ч.			
1.	Техника безопасности. Введение в компьютерную графику	1			
Тема 1. Обучение работе на компьютере		4 ч.			
2	Информация. Информатика	1			беседа
3	Как устроен компьютер	1			викторина
4	Управление мышью. Запуск программ	1			практическая работа
5	Практическая работа «Обучение работе на компьютере»	1			практическая работа
Тема 2. Освоение среды графического редактора Paint		34 ч.			
6	Интерфейс графического редактора Paint.	1			беседа
7	Интерфейс графического редактора Paint.	1			
8	Знакомство с инструментами графического редактора	1			беседа
9	Знакомство с инструментами графического редактора	1			
10	Фрагмент рисунка. Сборка рисунка из деталей.	1			инд. опрос
11	Фрагмент рисунка. Сборка рисунка из деталей.	1			
12	Создание рисунка «Открытка на праздник».	1			практическая работа
13	Создание рисунка «Открытка на праздник».	1			
14	Создание рисунка «Открытка на праздник».	1			практическая работа
15	Создание рисунка «Открытка на праздник».	1			
16	Построения с помощью клавиши Shift.	1			практическая работа
17	Построения с помощью клавиши Shift.	1			
18	Что такое пиксель и пиктограмма	1			практическая работа
19	Что такое пиксель и пиктограмма	1			
20	Изменение масштаба просмотра рисунков	1			
21	Изменение масштаба просмотра рисунков	1			
22	Создание рисунка «Кубик».	1			
23	Создание рисунка «Кубик».	1			

24	Создание рисунка «Узор из кругов».	1			
25	Создание рисунка «Узор из кругов».	1			
26	Создание рисунка «Узор из кругов».	1			
27	Создание рисунка «Узор из кругов».	1			
28	Создание рисунка из пикселей «Акула».	1			
29	Создание рисунка из пикселей «Акула».	1			
30	Создание рисунка «Экзотическая бабочка».	1			
31	Создание рисунка «Экзотическая бабочка».	1			
32	Создание рисунка «Новогодняя елочка».	1			
33	Создание рисунка «Новогодняя елочка».	1			
34	Создание рисунка «Ветка рябины».	1			
35	Создание рисунка «Ветка рябины».	1			
36	Индивидуальный проект	1			
37	Индивидуальный проект	1			
38	Индивидуальный проект	1			практическая работа
39	Индивидуальный проект	1			
Тема 4. Точные построения графических объектов		12 ч.			
40	Геометрические инструменты. Инструменты рисования линий	1			практическая работа
41	Геометрические инструменты. Инструменты рисования линий	1			
42	Построение линий	1			практическая работа
43	Построение линий	1			
44	Построение фигур	1			практическая работа
45	Построение фигур	1			
46	Практическая работа «Построй дом»	1			практическая работа
47	Практическая работа «Построй дом»	1			
48	Практическая работа «Точные построения графических объектов»	1			практическая работа
49	Практическая работа «Точные построения графических объектов»	1			

50	Практическая работа «Точные построения графических объектов»	1			
51	Практическая работа «Точные построения графических объектов»	1			
Тема 5. Преобразование рисунка		11 ч.			
52	Выполнение команд наклона и отражения	1			практическая работа
53	Выполнение команд наклона и отражения	1			
54	Выполнение команд поворота	1			практическая работа
55	Выполнение команд поворота	1			
56	Растяжение и сжатие рисунка	1			практическая работа
57	Растяжение и сжатие рисунка	1			
58	Рисование акулы в пикселях	1			практическая работа
59	Исполнение надписи	1			практическая работа
60	Разгадай кроссворд	1			кроссворд
61	Практическая работа				викторина
62	«Преобразование рисунка»	2			практическая работа
Тема 6. Конструирование из мозаики		8 ч.			
63	Творческая работа «Конструирование из кубиков»	1			практическая работа
64	Творческая работа «Конструирование из кубиков»	1			практическая работа
65	Творческая работа «Конструирование из кубиков»	1			
66	Творческая работа «Конструирование из кубиков»	1			
67	Практическая работа «Конструирование из мозаики»	1			практическая работа
68	Практическая работа «Конструирование из мозаики»	1			
69	Практическая работа «Конструирование из мозаики»	1			
70	Практическая работа «Конструирование из мозаики»	1			практическая работа
Тема 1. Программирование в Scratch		31 ч.			
71	Знакомство с разнообразием спрайтов.	1			беседа
72	Знакомство с разнообразием спрайтов.	1			викторина
73	Индивидуальный проект	1			инд. опрос
74	Создание скрипта для двух спрайтов.	1			сам. работа
75	Создание скрипта для двух спрайтов.	1			практическая работа

76	Индивидуальный проект	1			практическая работа
77	Создание скрипта для нескольких спрайтов.	1			практическая работа
78	Создание скрипта для нескольких спрайтов.	1			практическая работа
79	Индивидуальный проект	1			практическая работа
80	Проект "Карандаш".	1			практическая работа
81	Проект "Карандаш".	1			практическая работа
82	Проект "Карандаш".	1			беседа
83	Разработка компьютерной игры	1			практическая работа
84	Разработка компьютерной игры	1			практическая работа
85	Разработка компьютерной игры	1			практическая работа
86	Индивидуальный проект	1			практическая работа
87	Индивидуальный проект	1			опрос
88	Индивидуальный проект	1			
89	Проект "Фортепиано"	1			практическая работа
90	Проект "Фортепиано"	1			практическая работа
91	Проект "Фортепиано"	1			беседа
92	Индивидуальный проект "Мультфильм"	1			практическая работа
93	Индивидуальный проект "Мультфильм"	1			практическая работа
94	Индивидуальный проект "Мультфильм"	1			практическая работа
95	Индивидуальный проект "Компьютерная игра"	1			практическая работа
96	Индивидуальный проект "Компьютерная игра"	1			практическая работа
97	Индивидуальный проект "Компьютерная игра"	1			
98	Творческая работа «Чему я научился»	1			
99	Творческая работа «Чему я научился»	1			
100	Защита творческих проектов	1			

Примерное календарно-тематическое планирование 6 класс

№ занятия	Тема занятия	Кол-во часов	Дата проведения		Форма контроля
			план	факт	
Тема 1. Общая характеристика текстового процессора		66 ч.			
1	Текстовый процессор	2			беседа
2	Правила набора текста.	2			
3	Правила набора текста.	2			
4	Редактирование текста.	2			
5	Редактирование текста.	2			
6	Редактирование текста.	2			
7	Форматирование текста	2			
8	Форматирование текста.	2			
9	Форматирование текста.	2			
10	Форматирование абзаца	2			
11	Форматирование абзаца	2			
12	Форматирование абзаца	2			
13	Списки в текстовом документе	2			
14	Списки в текстовом документе	2			
15	Списки в текстовом документе	2			
16	Форматирование страницы.	2			
17	Форматирование страницы.	2			
18	Форматирование страницы.	2			
19	Колонтитулы, специальные символы	2			
20	Колонтитулы, специальные символы	2			
21	Колонки.	2			
22	Создание, таблиц. Ввод текста.	2			
23	Создание, таблиц. Ввод текста.	2			
24	Редактирование таблиц.	2			
25	Редактирование таблиц.	2			
26	Форматирование таблиц.	2			
27	Форматирование таблиц.	2			
28	Работа с графическими объектами в текстовом редакторе	2			
29	Работа с графическими объектами в текстовом редакторе	2			
30	Работа с графическими объектами в текстовом редакторе	2			
31	Творческая работа «Чему я научился»	2			
32	Творческая работа «Чему я научился»	2			беседа
33	Защита творческих проектов	2			викторина
Тема 5. Компьютерная графика		7 ч.			
34	Растровые графические редакторы	1			викторина

35	Изображение букета в вазе в среде растрового графического редактора Paint	1			практическая работа
36	Редактирование рисунка. Вырезание объекта. Установка фона	1			практическая работа
37	Слой. Наложение слоев. Конструирование коллажа «На полянке»	1			практическая работа
38	Создание графического изображения дома	1			практическая работа
39	Геометрический орнамент. Создание орнамента	1			практическая работа
40	Что такое коллаж, плакат, реклама. Размещение объектов на листе	1			беседа
Тема 3. Мультимедийные интерактивные презентации		31ч			
41	Планирование презентации себе	1			
42	Планирование презентации себе	1			
43	Создание презентации себе.	1			
44	Создание презентации себе.	1			
45	Создание презентации себе.	1			
46	Настройка анимации	1			
47	Настройка анимации	1			
48	Гиперссылки в презентации	1			
49	Гиперссылки в презентации	1			
50	Звук в презентации	1			
51	Звук в презентации	1			
52	Видео в презентации	1			
53	Видео в презентации	1			
54	Защита презентации себе и своих увлечениях	1			
55	Защита презентации себе и своих увлечениях	1			
56	Проект "Прыгающий мячик"	1			
57	Проект "Прыгающий мячик"	1			
58	Проект "Прыгающий мячик"	1			
59	Проект "Прыгающий мячик"	1			
60	Проект "Солнечная система"	1			

61	Проект"Солнечная система"	1			
62	Проект"Солнечная система"	1			
63	Проект"Солнечная система"	1			
64	Проект"Рождественскаяёлочка"	1			
65	Проект"Рождественскаяёлочка"	1			
66	Проект"Рождественскаяёлочка"	1			
67	Проект"Рождественскаяёлочка"	1			
68	Созданиеиндивидуальногопроекта	1			
69	Созданиеиндивидуальногопроекта	1			
70	Защитаиндивидуальногопроекта	1			
71	Защитаиндивидуальногопроекта	1			
Тема 6. Компьютерный практикум		4 ч.			
72	Практическая работа по теме «Текст играфика»	2			практическа я работа
73					практическа я работа
74	Творческая работа «Чему я научился»	2			викторина
75					практическа я работа

7 класс

№ занятия	Тема занятия	Кол-во часов	Дата проведения		Форма контроля
			план	факт	
Тема 1. Моделирование		2 ч.			
1	Что такое модель? Процесс моделирования	1			беседа
2	Викторина «В мире моделирования»	1			викторина
Тема 2. Моделирование в среде графического редактора		18 ч.			
3	Моделирование в среде графического редактора	2			инд. опрос
5	Моделирование графических операций	2			сам. работа
5	Моделирование объектов с заданными геометрическими свойствами	2			практическая работа
6	Конструирование – разновидность моделирования	2			практическая работа
7	Разнообразие геометрических моделей	2			практическая работа
8	Создание собственных моделей. Демонстрация модели	2			практическая работа
9	Моделирование из строительного конструктора	2			практическая работа
10	Практическая работа «Моделирование плана местности»	2			практическая работа
11	Практическая работа «Моделирование топографической карты»	2			практическая работа
Тема 3. Моделирование в среде текстового редактора		18 ч.			
12	Словесные модели. Словесный портрет	2			беседа
13	Моделирование составных документов	2			практическая работа
14	Работа с научным текстом	2			практическая работа
15	Классификация как способ моделирования	2			практическая работа
16	Практическая работа «Поздравительная открытка к новому году»	2			практическая работа
17	Структурные модели	2			опрос
18	Алгоритмические модели	2			
19	Практическая работа «Разбор предложения»	2			практическая работа
20	Практическая работа «Создание модели в среде текстового редактора»	2			практическая работа
Тема 4. Моделирование в электронных таблицах Microsoft Excel		30 ч.			
21	Электронные таблицы Microsoft Excel	2			беседа

22	Открываем возможности для моделирования в электронных таблицах	2			практическая работа
23	Практическая работа «Мое расписание на неделю»	4			практическая работа
24					практическая работа
25	Организация вычислений в ЭТ	4			практическая работа
26					практическая работа
27	Вычисления в ЭТ	2			беседа
28	Вычисления в ЭТ	2			практическая работа
29	Решение вычислительных задач	2			практическая работа
30	Этапы моделирования в электронных таблицах.	2			инд. опрос
31	Практическая работа «График тренировок»	4			практическая работа
32					практическая работа
33	Расчет геометрических параметров объекта	2			практическая работа
34	Моделирование ситуаций	2			викторина
35	Практическая работа «Компьютерный магазин»	2			практическая работа
Тема 5. Мультимедийные интерактивные презентации		32			
36	Планирование презентации себе	1			беседа
37	Планирование презентации себе	1			практическая работа
38	Создание презентации себе.	1			практическая работа
39	Создание презентации себе.	1			практическая работа
40	Создание презентации себе.	1			практическая работа
41	Настройка анимации	1			сам. работа
42	Настройка анимации	1			сам. работа
43	Гиперссылки в презентации	1			практическая работа
44	Гиперссылки в презентации	1			сам. работа
10	Звук в презентации	1			сам. работа
11	Звук в презентации	1			практическая работа

					работа
12	Видеопрезентации	1			беседа
13	Видеопрезентации	1			инд. опрос
14	Защита презентации о себе и своих увлечениях.	1			викторина
15	Защита презентации о себе и своих увлечениях.	1			практическая работа
16	Проект Разработка Дню космонавтики: «Космонавтика – вчера, сегодня, завтра»	1			практическая работа
17	Проект Животные - герои сказок и мультфильмов	1			практическая работа
18	Проект Исследовательская работа - "наши прадеды- герои великой отечественной войны"	1			практическая работа
19	Проект Путешествие по родному краю. Как сделать его интереснее?	1			практическая работа
20	Проект Улицы моего города (поселка)	1			практическая работа
21	Проект Сможет ли искусственный интеллект заменить человека?	1			практическая работа
22	Проект Технические виды спорта	1			практическая работа
23	Проект От земли к звездам	1			практическая работа
24	Защита индивидуального проекта	1			практическая работа

Учебно-методическое материально-техническое обеспечение образовательного процесса.

Методические материалы

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

Аппаратные средства

1. Экран мультимедиа проектор
2. Персональные компьютеры
3. Принтер
4. Сеть для выхода в Интернет

Программные средства

1. Операционная система – Ubuntu.
2. Файловый менеджер (в составе операционной системы).
3. Интегрированное офисное приложение LibreOffice
4. Среда программирования Scratch.
5. Браузер Chromium, Mozilla Firefox.

Интернет-ресурсы

1. www.festival.-1september.ru - Материалы сайта «Фестиваль открытых уроков»
2. www.pedsovet.org - Материалы сайта «Педсовет»
3. www.metod-kopilka.ru – Методическая копилка учителя информатики.
4. <http://www.klyaksa.net/> - Информатика и ИКТ в школе. Компьютер на уроках.
5. Ресурсы Единой коллекции цифровых образовательных ресурсов (<http://school-collection.edu.ru/>)
6. Материалы авторской мастерской Босовой Л.Л. (<http://methodist.lbz.ru/authors/informatika/3/>)

7. Список литературы

8. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика: учебник для 5 класса 4-е изд., испр. и доп. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2016
9. Информатика и ИКТ: 6 класс: Учебник. 2-е изд., / Под ред. Л.Л. Босова – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2016 г
10. Дуванов А.А., Азын информатики. Рисуем на компьютере. Книга для ученика. - СПб.: БХВ Петербург, 2010. - 352 с.: ил.
11. Макарова Н.В., Николайчук Г.С., Титова Ю.Ф., Симонова И.В. Информатика 5-б класс (начальный курс) Питер, 2009.
12. Макарова Н.В., Волкова И.В., Николайчук Е.С. и др. / Под ред. Макаровой Н.В. Информатика Питер Пресс, 2009-2012. Интернет ресурсы:
13. www.metod-kopilka.ru – Методическая копилка учителя информатики <http://www.klyaksa.net/> - Информатика и ИКТ в школе. Компьютер на уроках <http://www.issl.dnttm.ru> — сайт журнала «Исследовательская работа школьника». http://www.nmc.uvuo.ru/lab_SR_O_opit/posobie_metod_proektov.htm
14. <http://www.fsu-expert.ru/node/2251> - ИНФОРМАТИКА и ИКТ. Программа для базового уровня (системно-информационная концепция); <http://www.5byte.ru/8/0006.php> - Информатика на пять
15. <http://festival.1september.ru/> - фестиваль педагогических идей «Открытый урок» <http://go-oo.org> - Свободный пакет офисных приложений