Город Донецк

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение

средняя общеобразовательная школа № 3 имени Василия Цветкова муниципального образования «Город Донецк»

«Утверждаю»

Директор МБОУ СОШ№ 3 г.Донецка

Приказ от \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ № \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Литвинова И.Н.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

**курса внеурочной деятельности**

**Название курса** «Введение в информатику»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Направление внеурочной деятельности** общеинтеллектуальное

**Уровень общего образования (класс):**

среднее общее образование, 5 класс\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

(начальное общее, основное общее, среднее общее образование с указанием класса)

**Количество часов** \_\_\_\_34 ч в год, 1 час в неделю\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Учитель**  Спирина Наталья Александровна

**Программа разработана** в соответствии Федеральным компонентом государственного образовательного стандарта основного общего образования, на основе программы по информатике. Григорьев Д.В. программы внеурочной деятельности. Игра. Досуговое общение: пособие для учителей общеобразовательных учреждений / Д. В. Григорьев, Б.В. Куприянов. – М.: Просвещение, 2011. – 96 с.

**Учебный год** 2017-2018

Город Донецк

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение

средняя общеобразовательная школа № 3 имени Василия Цветкова муниципального образования «Город Донецк»

«Утверждаю»

Директор МБОУ СОШ№ 3 г.Донецка

Приказ от \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ № \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Литвинова И.Н.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

**курса внеурочной деятельности**

**Название курса** «Введение в информатику»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Направление внеурочной деятельности** общеинтеллектуальное

**Уровень общего образования (класс):**

среднее общее образование, 6 класс\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

(начальное общее, основное общее, среднее общее образование с указанием класса)

**Количество часов** \_\_\_\_34 ч в год, 1 час в неделю\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Учитель**  Спирина Наталья Александровна

**Программа разработана** в соответствии Федеральным компонентом государственного образовательного стандарта основного общего образования, на основе программы по информатике. Григорьев Д.В. программы внеурочной деятельности. Игра. Досуговое общение: пособие для учителей общеобразовательных учреждений / Д. В. Григорьев, Б.В. Куприянов. – М.: Просвещение, 2011. – 96 с.

**Учебный год** 2017-2018

**Пояснительная записка**

Рабочая программа внеурочной деятельности для 5-6 классов составлена на основе федерального закон Российской Федерации (от 29.12.2012 г., № 273 - ΦЗ «Об образовании в Российской Федерации», принят Государственной Думой 21.12.2012 г., одобрен Советом Федерации 26.12.2012.), федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования (Приказ Минобрнауки России № 1897 от 17 декабря 2010г.), Образовательной программы МБОУ СОШ № 3, Положения «О внеурочной деятельности, Устава МБОУ СОШ № 3.

Внеурочная деятельность по информатике и ИКТ в 5-6 классах 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.

**Цели:**

* формирование у учащихся умения владеть компьютером, использовать его для оформления результатов своей деятельности и решения практических задач;
* подготовка учащихся к активной полноценной жизни и работе в условиях технологически развитого общества;
* раскрытие основных возможностей, приемов и методов обработки информации разной структуры с помощью офисных программ.

**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.

Внеурочная деятельность является неотъемлемой частью основной общеобразовательной программы, целью которой является достижение ребёнком результатов, соответствующих программам основного образования, за счёт расширения информационной, предметной и культурной среды.

**Общая характеристика учебного курса.**

В настоящее время в связи с переходом на новые стандарты второго поколения происходит совершенствование внеурочной деятельности. Настоящая программа создает условия для социального, культурного и профессионального самоопределения, творческой самореализации личности ребёнка. Содержание программы направлено на воспитание интереса познания нового, развитию наблюдательности, умения анализировать, догадываться, рассуждать, доказывать, умения решать учебную задачу творчески.

Курс внеурочной деятельности «Введение в информатику» помогает расширить знания и практические умения учащихся в области компьютерной графики, текстового редактора, интерактивных презентаций. В системе основного общего образования в предмете «Информатика» данное направление изучается в разделе «Информационные технологии», на который в 5 и 6 классе по учебному плану отводится 15 часов. Программа «Введение в информатику» для 5,6 класса предусматривает изучение следующих техник: компьютерная графика, текстовый редактор, мультимедийные интерактивные презентаций.

Программа внеурочной деятельности «Введение в информатику» предназначена для обучающихся 5-6 классов. Именно принадлежность к внеурочной деятельности определяет режим проведения, а именно все занятия по внеурочной деятельности проводятся после всех уроков основного расписания, продолжительность соответствует рекомендациям СанПиН, т. е. 40 минут. Занятия проводятся в кабинете информатики. Данная программа предполагает использование форм и методов обучения, адекватных возрастным возможностям школьника:

* игры;
* беседы;
* соревнования;
* творческий практикум;
* презентации проектов.

**Место учебного предмета в учебном плане.**

Реализация данной рабочей программы внеурочной деятельности ориентирована на 5 -6 классы – 34 часа в год; 1 час в неделю.

**Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения курса.**

**Личностные образовательные результаты:**

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 образовательные результаты:**

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.

**Предметные образовательные результаты**

в сфере познавательной деятельности:

1. освоение основных понятий и методов информатики;
2. выделение основных информационных процессов в реальных ситуациях, нахождение сходства и различия протекания информационных процессов в различных системах;
3. выбор языка представления информации в соответствии с поставленной целью, определение внешней и внутренней формы представления информации, отвечающей данной задаче диалоговой или автоматической обработки информации (таблицы, схемы, графы, диаграммы);
4. преобразование информации из одной формы представления в другую без потери её смысла и полноты;
5. решение задач из разных сфер человеческой деятельности с применением средств информационных технологий;

в сфере ценностно-ориентационной деятельности:

1. понимание роли информационных процессов как фундаментальной реальности окружающего мира и определяющего компонента современной информационной цивилизации;
2. следование нормам жизни и труда в условиях информационной цивилизации;
3. авторское право и интеллектуальная собственность; юридические аспекты и проблемы использования ИКТ в быту, учебном процессе, трудовой деятельности;

в сфере коммуникативной деятельности:

1. получение представления о возможностях получения и передачи информации с помощью электронных средств связи, о важнейших характеристиках каналов связи;
2. овладение навыками использования основных средств телекоммуникаций, формирования запроса на поиск информации в Интернете с помощью программ навигации (браузеров) и поисковых программ;
3. соблюдение норм этикета, российских и международных законов при передаче информации по телекоммуникационным каналам.

в сфере трудовой деятельности:

1. рациональное использование распространённых технических средств информационных технологий для решения общепользовательских задач и задач учебного процесса, усовершенствование навыков полученных в начальной школе;
2. выбор средств информационных технологий для решения поставленной задачи;
3. использование текстовых редакторов для создания и оформления текстовых документов (форматирование, сохранение, копирование фрагментов и пр.), усовершенствование навыков, полученных в начальной школе;
4. создание и редактирование рисунков, чертежей, усовершенствование навыков, полученных в начальной школе;
5. приобретение опыта создания и преобразования информации различного вида, в том числе с помощью компьютера.

в сфере эстетической деятельности:

1. знакомство с эстетически-значимыми компьютерными моделями из различных образовательных областей и средствами их создания;
2. приобретение опыта создания эстетически значимых объектов с помощью возможностей средств информационных технологий (графических, цветовых, звуковых, анимационных).

в сфере охраны здоровья:

1. понимание особенностей работы со средствами информатизации, их влияния на здоровье человека, владение профилактическими мерами при работе с этими средствами;
2. соблюдение требований безопасности и гигиены в работе с компьютером и другими средствами информационных технологий.

**Содержание курса "Введение в информатику" для 5 -6 класса**

**I. Компьютерная графика (18 часов).**

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

Практические работы:

* Практическая работа № 1 «Интерфейс графического редактора Kolour Paint. Форматы графических файлов».
* Практическая работа № 2 «Инструменты графического редактора Kolour Paint».
* Практическая работа № 3 «Сборка рисунка из деталей».
* Практическая работа № 4 «Создание рисунка "Открытка на праздник"».
* Практическая работа № 5 «Построение изображений с помощью Shift».
* Практическая работа № 6 «Создание рисунка "Кубик"».
* Практическая работа № 7 «Создание рисунка "Узор из кружков"».
* Практическая работа № 8 «Создание рисунка из пикселей "Акула"».
* Практическая работа № 9 «Создание рисунка "Новогодняя ёлочка"»
* Практическая работа № 10 «Создание рисунка "Ветка рябины"».

**В результате изучения данного раздела учащиеся должны**

Знать/понимать:

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

Уметь:

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

**II. Текстовый редактор (16 часов)**

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.

Практические работы:

* Практическая работа № 1 «Интерфейс текстового редактора LibreOfficeWriter».
* Практическая работа № 2 «Работа на клавиатурном тренажёре».
* Практическая работа № 3 «Ввод и редактирование текста».
* Практическая работа № 4 «Форматирование текста: атрибуты шрифта».
* Практическая работа № 5 «Форматирование текста: заливка».
* Практическая работа № 6 «Форматирование текста: атрибуты абзаца»
* Практическая работа № 7 «Создание, редактирование и форматирование списков».
* Практическая работа № 8 «Форматирование страницы: заливка, подложка, обрамление».
* Практическая работа № 9 «Колонтитулы, вставка специальных символов»
* Практическая работа № 10 «Колонки»
* Практическая работа № 11 «Создание таблиц».
* Практическая работа № 12 «Редактирование таблиц»
* Практическая работа № 13 «Форматирование таблиц».
* Практическая работа № 14 «Работа со встроенными графическими примитивами»

**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: колонтитулы, списки, колонки
* создавать, редактировать и форматировать таблицы
* создавать изображения в текстовом редакторе с помощью встроенных графических примитивов

**III. Мультимедийные интерактивные презентации (16 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 LibreOfficeImpress».
* Практическая работа № 2 «Ввод информации в презентацию. Знакомство с шаблонами».
* Практическая работа № 3 «Художественное оформление презентации. Вставка изображений».
* Практическая работа № 4 «Анимация в презентации».
* Практическая работа № 5 «Управление презентацией с помощью гиперссылок».
* Практическая работа № 6 «Вставка звука в презентацию»
* Практическая работа № 7 «Вставка видео в презентацию».
* Практическая работа № 8 «Проект "Прыгающий мячик"».
* Практическая работа № 9 «Проект "Солнечная система"»
* Практическая работа № 10 «Проект "Рождественская ёлочка"»

**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.

**IV. Программирование в Scratch (18 часов)**

Введение в программирование. 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».
* Практическая работа № 2 «Создание скрипта для спрайта "Кот"».
* Практическая работа № 3 «Знакомство с разнообразием спрайтов в программе».
* Практическая работа № 4 «Создание скрипта для 2 спрайтов».
* Практическая работа № 5 «Создание скриптов для нескольких спрайтов».
* Практическая работа № 6 «Проект "Карандаш"»
* Практическая работа № 7 «Разработка компьютерной игры».
* Практическая работа № 8 «Проект "Фортепиано"».
* Практическая работа № 9 «Проект "Мультфильм" или "Компьютерная игра"»

**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.

**Календарно-тематическое планирование**

**5 класс**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № **урока** | **Тема урока** | **Элементы содержания****урока** | **Виды деятельности учащихся** | **Характеристика УУД** | **Вид контроля** | **Дата****5А** | **Дата****5Б** |
| **Предметные** | **Метапредметные** | **Личностные** | план | факт | План | факт |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 1 | Техника безопасности. Введение в компьютерную графику | Понятие о компьютерной графике. Сферы применения. Форматы графических файлов | Аналитическая деятельность:- выделять в сложных графических объектах простые (графические примитивы);- планировать работу по конструированию сложных графических объектов из простых;- определять инструменты графического редактора для выполнения базовых операций по созданию изображений;Практическая деятельность:-использовать простейший (растровый) графический редактор для создания и редактирования изображений; - создавать сложные графические объекты с повторяющимися и /или преобразованными фрагментами. | Понимать роль и назначение компьютерной графики, знать форматы графических файлов, принципы создания и редактирования изображений. | Определять цель деятельности, высказывать свое мнение, преобразовывать информацию из одной формы в другую, делать выводы. | Мотивация к обучению и познанию; оценивать собственную учебную деятельность: свои достижения, самостоятельность, инициативу, ответственность, причины неудач. |  | 7.09 |  | 5.09 |  |
| 2 | Интерфейс графического редактора KolourPaint. | Запуск программы. Основные элементы окна. Сохранение изображений в разных форматах. |  |  |  |  |  | 14.09 |  | 12.09 |  |
| 3 | Знакомство с инструментами графического редактора | Панель инструментов, назначение каждого инструмента в работе программы |  |  |  |  |  | 21.09 |  | 19.09 |  |
| 4 | Фрагмент рисунка. Сборка рисунка из деталей. | Выделение и перемещение фрагмента рисунка. Сборка рисунка из отдельных фрагментов |  |  |  |  |  | 28.09 |  | 26.09 |  |
| 5 | Создание рисунка «Открытка на праздник». |   |  |   |   |   |  | 5.10 |  | 3.1010.10 |  |
| 6 | Построения с помощью клавиши Shift. | Изучение роли клавиши Shift в построении прямых линий на рисунке. |  |  |  |  |  | 12.10 |  | 17.10 |  |
| 7 | Создание рисунка «Кубик». |   |  |  |  |  |  | 19.10 |  | 24.10 |  |
| 8 | Создание рисунка «Узор из кругов». | Изучение встроенных примитивов эллипс и окружность. Построение рисунков с ними. |  |  |  |  |  | 26.10 |  | 7.11 |  |
| 9 | Создание рисунка из пикселей «Акула». | Изучение и работа с инструментом «Масштаб». Создание рисунка с помощью точек. |  |  |  |  |  | 9.11 |  | 14.11 |  |
| 10 | Создание рисунка «Экзотическая бабочка». | Изучение соприкасающихся окружностей. |  |  |  |  |  | 16.11 |  | 21.11 |  |
| 11 | Создание рисунка «Новогодняя елочка». | Изучение и работа с инструментом «Текст». |   |   |   |   |  | 23.11 |  | 28.11 |  |
| 12 | Создание рисунка «Ветка рябины». | Повторяющиеся элементы вокруг нас. |  |  |  |  |  | 30.11 |  | 5.12 |  |
| 1314 | Индивидуальный проект |   |  |  |  |  |  | 7.1214.12 |  | 12.1219.12 |  |
| 1516 | Текстовый процессор Writer. | Знакомство с текстовым процессором Writer. Меню, панели инструментов. | Аналитическая деятельность:- соотносить этапы (ввод, редактирование, форматирование) создания текстового документа и возможности тестового процессора по их реализации; - определять инструменты текстового редактора для выполнения базовых операций по созданию текстовых документов.Практическая деятельность:- создавать несложные текстовые документы;- выделять, перемещать и удалять фрагменты текста;- создавать тексты с повторяющимися фрагментами;- осуществлять орфографический контроль в текстовом документе с помощью средств текстового процессора;- оформлять текст в соответствии с заданными требованиями к шрифту, его начертанию, размеру и цвету, к выравниванию текста;- создавать и форматировать списки;- создавать, форматировать и заполнять данными таблицы. | Понимать роль и назначение текстового редактора, принципы создания, редактирования и форматирования текста, способы задания колонок, колонтитулов, списков, принципы работы с таблицами и встроенными графическими примитивами. | Определять цель деятельности, высказывать свое мнение, преобразовывать информацию из одной формы в другую, делать выводы. | Оценивать собственную учебную деятельность: свои достижения, самостоятельность, инициативу, ответственность, причины неудач; применять правила делового сотрудничества: сравнивать разные точки зрения; считаться с мнением другого человека; проявлять терпение и доброжелательность в споре (дискуссии). |  | 21.1211.01 |  | 26.129.01 |  |
| 17 | Правила набора текста. | Работа в клавиатурном тренажере. |  |  |  |  |  | 18.01 |  | 16.01 |  |
| 18 | Редактирование текста. | Выделение текста, копирование и перенос. |  |  |  |  |  | 25.01 |  | 23.01 |  |
| 19 | Форматирование текста. | Оформление текста: применение шрифтов и их атрибутов. |  |  |  |  |  | 1.02 |  | 30.01 |  |
| 20 | Форматирование текста. | Оформление текста: выделение текста цветом |  |  |  |  |  | 8.02 |  | 6.02 |  |
| 2122 | Форматирование абзаца | Выравнивание текста, использование отступа, межстрочный интервал. |  |  |  |  |  | 15.0222.02 |  | 13.0220.02 |  |
| 2324 | Списки в текстовом документе | Создание нумерации и маркированных списков. Изменение формата нумерации и маркировки |  |  |  |  |  | 1.0315.03 |  | 27.026.03 |  |
| 25 | Форматирование страницы. | Задание цвета, рамки и подложки для страницы |  |  |  |  |  | 22.03 |  | 13.03 |  |
| 26 | Колонтитулы, специальные символы | Вставка специальных символов. Установление даты и времени в колонтитулы, нумерация страниц |  |  |  |  |  | 5.04 |  | 20.03 |  |
| 27 | Колонки. | Работа с колонками: оформление газетных колонок |  |  |  |  |  | 12.04 |  | 3.04 |  |
| 28 | Создание, таблиц. Ввод текста. | Работа с таблицами: создание таблиц, ввод текста, форматирование, изменение направления |  |  |  |  |  | 19.04 |  | 10.04 |  |
| 29 | Редактирование таблиц. | Изменение структуры таблицы: добавление и удаление строк и столбцов, изменение ширины столбцов и ячеек, объединение и разбивка ячеек |  |  |  |  |  | 26.04 |  | 17.04 |  |
| 30 | Форматирование таблиц. | Форматирование таблиц: добавление границ и заливки |  |  |  |  |  | 3.05 |  | 24.04 |  |
| 31 | Работа с графическими объектами в текстовом редакторе | Создание рисунков с помощью панели рисования, вставка объектов WordArt |  |  |  |  |  | 10.05 |  | 8.05 |  |
| 3233 | Индивидуальный проект |   |  |  |  |  |  | 17.0524.05 |  | 15.0522.05 |  |

**Календарно-тематическое планирование**

**6 класс**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № **урока** | **Тема урока** | **Элементы содержания****урока** | **Виды деятельности учащихся** | **Характеристика УУД** | **Вид контроля** | **Дата****6А** | **Дата****6Б** |
| **Предметные** | **Метапредметные** | **Личностные** | план | факт | план | факт |
| 1 | Техника безопасности Интерфейс Libre Office Impress | Интерфейс Libre Office Impress. Назначение пунктов меню. Шаблоны презентации | Аналитическая деятельность:- планировать последовательность событий на заданную тему;- подбирать иллюстративный материал, соответствующий замыслу создаваемого мультимедийного объекта.Практическая деятельность:- использовать редактор презентаций для создания анимации по имеющемуся сюжету;- создавать на заданную тему мультимедийную презентацию с гиперссылками, слайды которой содержат тексты, звуки, графические изображения. | Понимать роль и назначение компьютерной презентации, знать принципы создания и редактирования презентации, способы установки изображения, видео и звука, применять анимационные переходы и работать с гиперссылками | Определять цель деятельности, высказывать свое мнение, преобразовывать информацию из одной формы в другую, делать выводы. | Мотивация к обучению и познанию; оценивать собственную учебную деятельность: свои достижения, самостоятельность, инициативу, ответственность, причины неудач. |   | 6.09 |  | 4.09 |  |
| 2 | Планирование презентации о себе | Определение структуры будущей презентации. Выбор макетов слайдов. |  |  |  |  |   | 13.09 |  | 11.09 |  |
| 3 | Создание презентации о себе. | Создание презентации и себе и своих увлечениях. Ввод текстовой информации. |  |  |  |  |   | 20.09 |  | 18.09 |  |
| 4-5 | Создание презентации о себе. | Создание презентации и себе и своих увлечениях. Вставка изображений, смена шаблонов. Художественное оформление презент. |  |  |  |  |   | 27.094.10 |  | 25.092.10 |  |
| 6 | Настройка анимации | Настройка анимационных переходов между слайдами. Анимация для объектов презентации. |  |   |   |  |   | 11.10 |  | 9.10 |  |
| 7 | Гиперссылки в презентации | Использование гиперссылок при показе презентации. |  |  |  |  |   | 18.10 |  | 16.10 |  |
| 8 | Звук в презентации | Настройка звука при показе презентации и отдельных элементов. |  |  |  |  |   | 25.10 |  | 23.10 |  |
| 9 | Видео в презентации | Запуск видео из слайда презентации. |  |  |  |  |   | 8.11 |  | 13.11 |  |
| 10 | Защита презентации о себе и своих увлечениях. |   |  |  |  |  |   | 15.11 |  | 20.11 |  |
| 11 | Проект "Прыгающий мячик" | Создание анимационного проекта "Прыгающий мячик" |  |  |  |  |   | 22.11 |  | 27.11 |  |
| 12 | Проект "Солнечная система" | Создание анимационного проекта "Солнечная система" |  |  |  |  |   | 29.11 |  | 4.12 |  |
| 13 | Проект "Рождественская ёлочка" | Создание анимационного проекта "Рождественская ёлочка" |   |   |   |   |   | 6.12 |  | 11.12 |  |
| 14-15 | Создание индивидуального проекта |   |  |  |  |  |   | 13.1220.12 |  | 18.1225.12 |  |
| 16 | Защита индивидуального проекта |   |  |  |  |  |   | 27.12 |  | 15.01 |  |
| 17 | Знакомство со средой программирования Scratch | Интерфейс программы. Назначение панелей инструментов. Ввод основных понятий. | Аналитическая деятельность:-приводить примеры исполнителей;-придумывать задачи по управлению спрайтамиПрактическая деятельность:-составлять линейные алгоритмы по управлению спрайтом;- составлять вспомогательные алгоритмы для управления спрайтом;- составлять циклические алгоритмы по управлению спрайтом. | Понимать роль и назначение программирования, знать понятия алгоритм и исполнитель, скрипт и спрайт, способы задания скриптов для нескольких спрайтов. | Определять цель деятельности, высказывать свое мнение, преобразовывать информацию из одной формы в другую, делать выводы. | Оценивать собственную учебную деятельность: свои достижения, самостоятельность, инициативу, ответственность, причины неудач; применять правила делового сотрудничества: сравнивать разные точки зрения; считаться с мнением другого человека; проявлять терпение и доброжелательность в споре (дискуссии). |   | 10.01 |  | 22.01 |  |
| 18 | Создание скрипта для спрайта "Кот". | Знакомство с набором команд для создания скриптов. Создание простейшего скрипта для спрайта "Кот" |  |  |  |  |   | 17.01 |  | 29.01 |  |
| 19 | Знакомство с разнообразием спрайтов. | Знакомство с разнообразием спрайтов. Установка на сцену нескольких спрайтов. |  |  |  |  |   | 24.01 |  | 5.02 |  |
| 20 | Индивидуальный проект |   |  |   |   |  |   | 31.01 |  | 12.02 |  |
| 21 | Создание скрипта для двух спрайтов. | Создание скрипта для выполнения двумя спрайтами одновременно. |  |  |  |  |   | 7.02 |  | 19.02 |  |
| 22 | Создание скрипта для нескольких спрайтов. | Создание скрипта для нескольких спрайтов, выполняющих программу по очереди. |  |  |  |  |   | 14.02 |  | 26.02 |  |
| 23 | Индивидуальный проект |   |  |  |  |  |   | 21.02 |  | 5.03 |  |
| 24-25 | Проект "Карандаш". | Изучение работы спрайта "Карандаш" со встроенным скриптом. Создание собственных наборов команд |  |  |  |  |   | 28.027.03 |  | 12.0319.03 |  |
| 25-26 | Разработка компьютерной игры | Разработка компьютерной игры-ходилки, управляемой пользователем с клавиатуры |  |  |  |  |   | 14.0321.03 |  | 2.049.04 |  |
| 27-28 | Индивидуальный проект |   |  |  |  |  |   | 4.0411.04 |  | 16.0423.04 |  |
| 29 | Проект "Фортепиано" | Создание музыкальной композиции |   |   |   |  |   | 18.04 |  | 7.05 |  |
| 30 | Индивидуальный музыкальный проект |   |  |  |  |  |   | 25.04 |  | 14.05 |  |
| 31-33 | Индивидуальный проект "Мультфильм" или "Компьютерная игра" |   |  |  |  |  |   | 7.0514.0521.05 |  | 21.05 |  |

**Учебно-методическое и материально-техническое обеспечение образовательного процесса.**

**Методические материалы**

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

**Аппаратные средства**

1. Экран и мультипроектор
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](http://www.festival.-1september.ru/) - Материалы сайта «Фестиваль открытых уроков»
2. [www.pedsovet.org](http://www.pedsovet.org/) - Материалы сайта «Педсовет»
3. [www.metod-kopilka.ru](http://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://metodist.lbz.ru/authors/informatika/3/)

**Планируемые результаты изучения курса в 5-6 классе.**

Планируемые результаты освоения учащимися курса "Введение в информатику" 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 курса учащийся 5 класса 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 графическом редакторе: создавать и редактировать графические изображения, создавать открытки, коллажи и т.п.
3. работать в текстовом редакторе: вводить, редактировать, форматировать и сохранять текстовый документ, оформлять текст в виде колонок, списков, устанавливать колонтитулы, создавать и редактировать таблицы.

По окончании курса учащийся 6 класса 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.

|  |  |
| --- | --- |
| СОГЛАСНОВАНО Протокол заседания методического совета МБОУ СОШ№ 3 г.Донецкаот \_\_\_\_\_\_\_\_20\_\_года № \_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_ |  СОГЛАСОВАНОЗаместитель директор по УВР \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_20\_\_\_года |