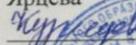


Департамент Смоленской области по образованию и науке  
муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
средняя школа №7 г. Ярцева

«Рассмотрено» На Методическом совете Протокол № 1 от «31» августа 2023 г.	«Согласовано» Заместитель директора по ВР МБОУ СШ № 7 г. Ярцева  / Ларченкова Е. Н. от «31» августа 2023 г.	«Утверждаю» Директор МБОУ СШ № 7 г. Ярцева  Кузнецова И. В. Приказ № 226 от «31» августа 2023 г.
--	--	--



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
технической направленности  
«Занимательная информатика»

Возраст обучающихся: 11–13 лет

Срок реализации: 1 год

Автор-составитель:  
Рудковская Елена Александровна,  
учитель математики и информатики

г. Ярцево, 2023 год

## СОДЕРЖАНИЕ

Стр.	
Пояснительная записка .....	2
Учебный план .....	8
Содержание учебного плана .....	8
Календарный учебный график .....	10
Методическое обеспечение программы .....	13
Информационное обеспечение программы .....	14

Программа «Занимательная информатика» составлена в соответствии со следующими нормативными правовыми документами:

- - Федеральным государственным образовательным стандартом основного общего образования, утверждённый приказом Министерства образования и науки РФ от 31 мая 2021 года № 287
- "Санитарно-эпидемиологическими требованиями к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей"; Постановлением Главного государственного санитарного врача России от 28 сентября 2020 г. N 28
- Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам".
- Концепцией развития дополнительного образования детей, утверждённой распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 года № 678-р
- Основной образовательной программой основного общего образования МБОУ СШ № 7 г. Ярцева
- Программы для общеобразовательных учреждений 2-11 классы / Составитель М.Н. Бородин. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2010»;
- Авторской программы Босовой Л. Л.;
- Уставом школы.
- Положением о рабочей программе ОУ.

**Направленность (профиль) программы:** техническая.

Содержание общеобразовательной программы адаптировано к потребностям конкретного ребенка, проявившего выдающиеся способности, с ограниченными возможностями здоровья, находящегося в трудной жизненной ситуации и обучающегося, проживающего в сельской местности.

**Актуальность программы.**

Актуальность программы определяется значимостью формирования у обучающихся интереса к информатике и ИКТ.

Информатика - один из школьных предметов, неизменно характеризующийся повышенным интересом со стороны учащихся и их родителей. Систематическое овладение азами информатики невозможно без решения логических задач. Начинать обучение учащихся основам решения таких задач необходимо с самого раннего возраста, с начальной школы. Решение задач - практическое искусство, подобно плаванию, катанию на лыжах или игре на фортепиано; научиться ему можно, только подражая хорошим образцам и постоянно практикуясь. Мышление, как учит психология, начинается там, где нужно решить ту или иную задачу. Каждая задача неизменно заканчивается вопросом, на который надо дать ответ. Задача будит мысль учащегося, активизирует его мыслительную деятельность. Решение задач по справедливости считается гимнастикой ума.

**Отличительной особенностью данной программы** является то, что она прививает обучающимся привычку к упорному, самостоятельному творческому труду, вырабатывает умение преодолевать трудности при решении задач, а также при любой работе, связанной с учебной деятельностью. Всем известна истина: дети любят учиться, но при этом забывается, что дети любят хорошо учиться. Одним из мощных рычагов воспитания трудолюбия, желания и умения хорошо учиться является создание условий, обеспечивающих ребенку успех в учебной программе, на пути от незнания к знанию, от неумения к умению. К таким условиям, безусловно, можно отнести процесс решения нестандартных логических задач.

Сегодняшнее поколение детей уже в младшем школьном возрасте нередко владеет компьютерной техникой на уровне пользователя. Однако, часто эти знания отрывочны, не имеют под собой теоретических основ. Поэтому, все более становится актуальной проблема обучения основополагающим принципам и направлениям информационных технологий, систематизация

знаний учащихся. Данная программа позволяет реализовать эту задачу, соединив в модульном курсе изучение конкретных информационных технологий и основ информатики как науки.

Дополнительная образовательная программа «Занимательная информатика» разработана в соответствии с Примерными требованиями к программам дополнительного образования детей Минобрнауки России, дополняет и углубляет программы школьного курса по информатике и включает в себя результаты собственного опыта.

#### **Адресат программы.**

Данная программа предназначена для обучающихся возраста от 11 до 13 лет, желающих заниматься информатикой.

**Объем программы** – 34 учебных часов, необходимых для освоения программы.

**Формы организации образовательного процесса:** очная форма обучения.

**Виды занятий по программе.** Каждая тема включает в себя и практическое и теоретическое занятие. Методы ведения занятий выбираются исходя из их выраженной практической направленности. Приоритетными формами обучения являются: проектная и исследовательская деятельность, практики, игровые технологии, групповые дискуссии, ролевое проигрывание. В процессе обучения используется различный дидактический материал: презентации по темам курса, плакаты, раздаточный материал.

**Срок освоения программы:** 34 часа.

**Режим занятий**– 1 раз в неделю по 40 минут.

#### **Цель программы:**

Формирование компетентностей в области обработки информации, развитие творческих способностей обучающихся посредством современных компьютерных технологий.

#### **Задачи программы:**

##### ***Воспитательные***

- воспитывать информационную культуру;
- воспитывать настойчивость, организованность, аккуратность;
- воспитывать культуру общения, ведения диалога.

##### ***Развивающие***

- развивать познавательный интерес к предметной области «Информатика»;
- развивать память, внимание, наблюдательность;
- развивать абстрактное и логическое мышление.

##### ***Обучающие***

- сформировать первоначальные представления о свойствах информации и способах работы с ней;
- сформировать первоначальные представления о компьютере и сферах его применения;
- сформировать умения и навыки работы с информацией;
- сформировать навыки решения задач с применением подходов, наиболее распространенных в информатике (с применением формальной логики, алгоритмический, системный и объектно-ориентированный подход);
- сформировать практические умения и навыки работы на ПК;
- сформировать знания об информационных технологиях и их применении;
- сформировать умения и навыки использования информационных технологий, готовых программных средств.

## Планируемые результаты:

Компоненты результата образования	Планируемые результаты	Методы диагностики (формы выявления результатов)
<b>Личностные результаты</b>	<p>Обучающийся должен:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Иметь представления об информации как важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества;</li> <li>2. Понимать роль информационных процессов в современном мире;</li> <li>3. Владеть первичными навыками анализа и критичной оценки получаемой информации;</li> <li>4. Проявлять ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;</li> <li>5. Развивать чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;</li> <li>6. Понимать значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества;</li> <li>7. Оценивать способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.</li> </ol>	<p>Педагогическое наблюдение, педагогический анализ результатов анкетирования</p>
<b>Метапредметные результаты</b>	<p><b>Познавательные УУД:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы.</li> <li>2. Самостоятельно осуществлять поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий в справочниках, словарях, таблицах, помещенных в учебных пособиях.</li> <li>3. Ориентироваться в рисунках, схемах, таблицах, представленных в учебных пособиях.</li> <li>4. Владеть общепредметными понятиями «объект», «система», «модель», «алгоритм», «исполнитель» и др.</li> <li>5. Определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации.</li> <li>6. Устанавливать причинно-следственные связи.</li> <li>7. Самостоятельно планировать пути</li> </ol>	<p>Педагогическое наблюдение, собеседование, педагогический анализ результатов выставок, конкурсов, творческих работ.</p>

	<p>достижения целей; соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности, определять способы действий в рамках предложенных условий, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией; оценивать правильность выполнения учебной задачи;</p> <p>8. Владеть основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;</p> <p>9. Выполнять задания по аналогии.</p> <p><b>Регулятивные УУД:</b></p> <p>1. Самостоятельно организовывать свое рабочее место.</p> <p>2. Определять цель учебной деятельности с помощью педагога и самостоятельно.</p> <p>3. Определять план выполнения заданий на уроках, внеурочной деятельности, жизненных ситуациях под руководством педагога.</p> <p>4. Следовать при выполнении заданий инструкциям учителя и алгоритмам, описывающим стандартные учебные действия.</p> <p>5. Владеть 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; владение информационным моделированием как основным методом приобретения знаний: умение преобразовывать объект из чувственной формы в пространственно-графическую или знаково-символическую модель; умение строить разнообразные информационные структуры для описания объектов; умение «читать» таблицы, графики, диаграммы, схемы и т.д., самостоятельно перекодировать информацию из одной знаковой системы в другую; умение выбирать форму представления информации в зависимости от стоящей задачи, проверять адекватность</p>	
--	---	--

	<p>модели объекту и цели моделирования</p> <p><b>Коммуникативные УУД:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Соблюдать в повседневной жизни нормы речевого этикета и правила устного общения</li> <li>2. Вступать в диалог (отвечать на вопросы, задавать вопросы, уточнять непонятое).</li> <li>3. Сотрудничать с товарищами при выполнении заданий в паре: устанавливать и соблюдать очерёдность действий, корректно сообщать товарищу об ошибках.</li> <li>4. ИКТ-компетентность – широкий спектр умений и навыков использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации, навыки создания личного информационного пространства (обращение с устройствами ИКТ; фиксация изображений и звуков; создание письменных сообщений; создание графических объектов; создание музыкальных и звуковых сообщений; создание, восприятие и использование гипермедиасообщений; коммуникация и социальное взаимодействие; поиск и организация хранения информации; анализ информации).</li> </ol>	
<p><b>Предметные результаты</b></p>	<p>Обучающийся должен <b>знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– правила техники безопасности и основы санитарии и гигиены при работе с ПК;</li> <li>– устройство компьютера и сферы его применения;</li> <li>– принципы работы в операционной системе Windows XP;</li> <li>– назначение компьютерных технологий и готовых программных средств;</li> <li>– свойства информации и способы работы с ней;</li> <li>– основные элементы логики;</li> <li>– понятия модели, моделирования;</li> <li>– виды и свойства алгоритмов;</li> <li>– способы создания и редактирования графических объектов;</li> <li>– основные методы обработки графической и текстовой информации;</li> </ul> <p><b>уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– соблюдать правила техники безопасности и основы санитарии и гигиены при работе с ПК;</li> <li>– работать с наглядно представленными на экране информационными объектами, применяя мышшь и клавиатуру;</li> <li>– использовать информацию для построения</li> </ul>	<p>Педагогический анализ результатов тестирования, зачётов, познавательных игр, электронных викторин, педагогическое наблюдение.</p>

	<p>умозаключений;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– использовать элементы логики при работе с информацией;</li> <li>– решать задачи с применением подходов, наиболее распространенных в информатике;</li> <li>– самостоятельно составлять и исполнять алгоритмы;</li> <li>– использовать информационные технологии, готовые программные средства;</li> <li>– создавать и редактировать графические объекты;</li> <li>– уверенно вводить текст с помощью клавиатуры;</li> <li>– обрабатывать графическую и текстовую информацию.</li> </ul> <p><b>Учащиеся должны обладать следующими компетентностями:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• технологическая компетентность и готовность к использованию информационных ресурсов;</li> <li>• готовность к социальному взаимодействию и коммуникативная компетентность;</li> <li>• готовность к решению проблем.</li> </ul> <p>К концу обучения по мастер-классу обучающиеся должны:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– знать принципы построения алгоритма для проекта, овладеть умением грамотно построить алгоритм;</li> <li>– уметь самостоятельно составлять алгоритм для движения черепашки из команд; уметь передать свой опыт детям предыдущих годов обучения;</li> <li>– уметь создать небольшой мультфильм в программе «Логомиры».</li> </ul>	
--	--	--

### ***Условия реализации программы.***

Занятия проходят в кабинете информатики, который оборудован мультимедиа, компьютерами, где имеется доступ к интернету. Обучающиеся используют на занятиях учебно – методический комплект ЛогоМиры 3.0. Сборник методических материалов в электронном виде и раздаточный материал.

### ***Формы аттестации/контроля.***

Знания по данной программе не могут подвергнуться жесткой аттестации, т.к. она направлена на формирование у учащихся стремления к дальнейшему познанию себя, поиск новых возможностей реализации своего потенциала.

Программа предполагает следующие способы проверки результатов: наблюдение, устный зачёт, зачёт в виде теста, практическая работа, самостоятельная работа.

Промежуточная аттестация проходит в форме тестирования. Оно позволяет оценить уровень общеобразовательной подготовки обучающихся по курсу внеурочной деятельности «Занимательная информатика». Работа составлена на основе содержания курса и с учетом требований нормативных документов.

### **Оценочные материалы.**

Аттестационный материал для проведения промежуточной аттестации по курсу «Занимательная информатика» рассматривается на методическом Совете школы и утверждается приказом директора школы.

### **Учебный план.**

№ п/п	Разделы, темы	Теория	Практика	Всего	Формы аттестации/ контроля
1.	Компьютер для начинающих.	4	4	8	Наблюдение, тестирование, контрольный опрос.
2.	Информация вокруг нас.	7	8	15	Наблюдение, тестирование, контрольный опрос. Творческие задания по теории, конспекты, рефераты.
3.	Информационные технологии.	5	6	11	Наблюдение, тестирование, контрольный опрос. Практические занятия, зачёты. Творческие задания по теории, конспекты, рефераты и т.д.
3.1.	Обработка текстовой информации.	2	2	-	Практические занятия, зачёты.
3.2.	Графический редактор Paint.	1	2	-	Практические занятия, зачёты.
3.3.	Базовая технология создания презентаций.	2	2	-	Наблюдение, практические занятия, конкурсные и презентационные занятия
<b>Итого:</b>				34	

### **Содержание учебного плана.**

#### **1. Компьютер для начинающих (8 часов)**

Как устроен компьютер. Что умеет компьютер. Ввод информации в память компьютера. Клавиатура. Группы клавиш. История латинской раскладки клавиатуры. Основная позиция пальцев на клавиатуре.

Программы и файлы. Рабочий стол. Управление компьютером с помощью мыши. Как работает мышь. Главное меню. Запуск программ. Управление компьютером с помощью меню.

#### **2. Информация вокруг нас (15 часов)**

Информация и информатика. Как человек получает информацию. Виды информации по способу получения.

Хранение информации. Память человека и память человечества. Носители информации.

Передача информации. Источник, канал, приёмник. Примеры передачи информации. Электронная почта.

Код, кодирование информации. Способы кодирования информации. Метод координат.

Формы представления информации. Текст как форма представления информации. Табличная форма представления информации. Наглядные формы представления информации.

Обработка информации. Разнообразие задач обработки информации. Изменение формы представления информации. Систематизация информации. Поиск информации. Получение новой информации. Преобразование информации по заданным правилам. Черные ящики. Преобразование информации путем рассуждений. Разработка плана действий и его запись. Задачи на переливания. Задачи на переправы.

Информация и знания. Чувственное познание окружающего мира. Абстрактное мышление. Понятие как форма мышления.

### 3. Информационные технологии (11 часов)

Основные устройства компьютера, в том числе устройства для ввода информации (текста, звука, изображения) в компьютер.

Компьютерные объекты. Программы и документы. Файлы и папки. Основные правила именования файлов.

Элементы пользовательского интерфейса. Управление компьютером с помощью мыши. Компьютерные меню. Диалоговые окна. Основные элементы управления, имеющиеся в диалоговых окнах.

Ввод информации в память компьютера. Клавиатура. Группы клавиш. Основная позиция пальцев на клавиатуре.

#### • *Обработка текстовой информации.*

Текстовый редактор. Правила ввода текста. Слово, предложение, абзац. Приёмы редактирования (вставка, удаление и замена символов). Фрагмент. Перемещение и удаление фрагментов. Буфер обмена. Копирование фрагментов. Проверка правописания, расстановка переносов. Форматирование символов (шрифт, размер, начертание, цвет). Форматирование абзацев (выравнивание, отступ первой строки, междустрочный интервал и др.). Создание и форматирование списков. Вставка в документ таблицы, ее форматирование и заполнение данными.

#### • *Графический редактор Paint.*

Компьютерная графика. Простейший графический редактор. Инструменты графического редактора. Инструменты создания простейших графических объектов. Исправление ошибок и внесение изменений. Работа с фрагментами: удаление, перемещение, копирование. Преобразование фрагментов. Устройства ввода графической информации.

#### • *Базовая технология создания презентаций.*

Мультимедийная презентация. Описание последовательно развивающихся событий (сюжет). Анимация. Возможности настройки анимации в редакторе презентаций. Создание эффекта движения с помощью смены последовательности рисунков.

### Календарный учебный график.

№ п/п	Разделы и темы уроков	Количество часов		Характеристика деятельности учащихся.	Форма контроля
		Теория, практика	Игровая деятельность		
<b>Компьютер для начинающих. (8 ч)</b>					
1.	Информация. Информатика. Компьютер.	1		Соблюдать требования безопасности и гигиены	Наблюдение, контрольный

				в работе со средствами ИКТ.	опрос.
2.	Как устроен компьютер.	1		Определять устройства компьютера, моделирующие основные компоненты информационных функций человека.	Контрольный опрос.
3.	Ввод информации в память компьютера. Клавиатура.	1			Практическое занятие.
4.	Основная позиция пальцев на клавиатуре. Клавиатурный тренажер	1			Практическое занятие.
5.	Программы и файлы. Клавиатурный тренажер в режиме игры.	1		Уметь вводить информацию в компьютер с помощью клавиатуры и мыши.	Практическое занятие в режиме игры.
6.	Рабочий стол. Управление мышью. Запуск программ.	1		Набирать слова, фрагменты текста, используя клавиатуру, запускать и закрывать программы и приложения.	Наблюдение, контрольный опрос, практическое занятие.
7.	Главное меню. Запуск программ.	1			Наблюдение, контрольный опрос, практическое занятие.
8.	Управление компьютером с помощью меню.		1	Управления компьютером с помощью меню, выполнять основные управляющие операции.	Наблюдение, контрольный опрос, практическое занятие.
<b>1. Информация вокруг нас.(15 часов)</b>					
9.	Действия с информацией. Хранение информации. Логическая игра.	1		Основные действия оперирования с информацией.	Наблюдение.
10.	Носители информации. Клавиатурный тренажер в режиме ввода слов.	1		Приводить примеры информационных носителей, сохранять информацию в виде файла или папки на различные носители информации, набирать слова, используя клавиатуру.	Контрольный опрос, практическое занятие.
11.	Передача информации. Клавиатурный тренажер в режиме ввода предложений.	1		Приводить простые жизненные примеры передачи информации в деятельности человека, в живой природе, обществе, технике набирать слова фрагменты текста, используя клавиатуру	Контрольный опрос, практическое занятие.
12.	Кодирование информации.	1		Кодировать и декодировать простейшее сообщение	Практическое занятие, самооценка.

				использовать таблицу кодов	
13.	Формы представления информации. Метод координат.	1		Знать основные формы представления информации. Использовать метод координат при решении задач.	Наблюдение, контрольный опрос.
14.	Текст как форма представления информации.	1		Различать виды информации по формам представления на материальных носителях. Читать информацию, представленную на координатной плоскости.	Наблюдение, контрольный опрос.
15	Табличная форма представления информации.	1		Представлять информацию в табличном виде.	Практическое занятие, самооценка.
16.	Наглядные формы представления информации.	1		Представлять информацию в виде графика, схемы, таблицы.	Практическое занятие, самооценка.
17.	Обработка информации. Изменение формы представления информации.	1		Определять элементы текста.	Практическое занятие, самооценка.
18.	Обработка текстовой информации.	1		Определять элементы текста. Редактировать текст.	Практическое занятие, самооценка.
19.	Обработка текстовой информации. Ввод текста.	1		Определять элементы текста, подготавливать текстовые документы.	Практическое занятие, самооценка.
20.	Редактирование текста. Поиск информации.		1	Редактировать текст (удаление символов, исправление ошибок, вставка, копирование и перемещение символов и фрагментов текста) составить простой запрос для поиска информации в базе данных.	Практическое занятие, самооценка.
21.	Редактирование текста.	1		Редактировать текст (удаление символов, исправление ошибок, вставка символов).	Практическое занятие, самооценка.
22.	Систематизация информации.	1		Систематизировать информацию в виде плана, схемы, таблицы.	Практическое занятие, самооценка.
23.	Кодирование как изменение формы представления информации.	1		Осуществлять кодирование информации текстовом	Практическое занятие, самооценка.

				редакторе.	
<b>2. Информационные технологии.(11 часов)</b>					
<b>3.1.Обработка текстовой информации.(4 часа)</b>					
24.	Форматирование текста.	1		Форматировать слово, словосочетание, предложение, абзац, весь текст, используя формат абзаца и шрифта.	Практическое занятие.
25.	Получение новой информации. Преобразование информации по заданным правилам.		1	Представлять информацию в виде графика, схемы.	Практическое занятие.
26.	Выполнение вычислений с помощью приложения Калькулятор.	1		Выполнять арифметические действия с целыми и дробными числами с помощью обычного режима калькулятора.	Практическое занятие.
27.	Ввод текста. Редактирование текста.	1		Осуществлять ввод текстовой информации с клавиатуры в текстовом редакторе. Редактировать текст (удаление символов, исправление ошибок, вставка, копирование и перемещение символов и фрагментов текста).	Практическое занятие, самооценка, самостоятельная работа.
<b>3.2. Графический редактор Paint.(3 часа)</b>					
28.	Назначение графического редактора Paint. Компьютерная графика.	1		Выбирать инструмент рисования в зависимости от задач по созданию графического объекта.	Практическое занятие, самооценка.
29.	Инструменты графического редактора. Настройка инструментов.	1			Практическое занятие, самооценка.
30.	Обработка графической информации. Свободное рисование.		1	Создать рисунок, используя различные инструменты рисования и палитру.	Практическое занятие, самооценка, самостоятельная работа.
<b>3.3. Базовая технология создания презентаций.(4 часа)</b>					
31.	Компьютерные презентации Power Point.	1		Создавать простейшие анимации.	Практическое занятие.
32.	Дизайн презентации и макеты слайдов.	1		Изменять дизайн и макеты презентации.	Практическое занятие.
33.	Вставка звука и видео на слайды.	1		Вставлять звуки и видео файлы в презентацию.	Практическое занятие.
34.	Презентация «Занимательная информатика»	1		Показ презентации.	Практическое занятие, контрольная работа.
	<b>Итого:</b>			<b>34</b>	

## Методическое обеспечение программы.

### По темам программы планируются различные формы занятий:

- традиционные занятия;
- комбинированные занятия;
- практические занятия.

Важный компонент образовательного процесса - использование разнообразных форм учебно-игровой деятельности: игр, конкурсов, праздников.

Ведущими педагогическими технологиями в реализации программы являются технологии развивающего обучения. Одной из составляющих процесса обучения является использование современных информационных коммуникационных технологий.

### Методы и приёмы организации учебно-воспитательного процесса

- *словесные* (устное изложение, беседа, рассказ);
- *наглядные* (показ видео и мультимедийных материалов, иллюстраций, наблюдение, показ (выполнение) педагогом, работа по образцу);
- *практические* (выполнение работ по инструкционным картам, схемам)

### Учебно-методический комплекс

#### 1) Учебные пособия:

- специальная литература;
- видеоматериалы (видеозаписи занятий, мероприятий и др.);
- электронные средства образовательного назначения (слайдовые презентации).

#### 2) Дидактические материалы:

##### Наглядные пособия

- обучающие компьютерные программы;
- алгоритмы, схемы, образцы, инструкции;
- дидактические игры;
- обучающие настольные игры;
- компьютерные развивающие игры.

##### Раздаточный материал

- карточки с индивидуальными заданиями;
- индивидуальные пособия для учащихся;
- задания для самостоятельной работы;
- бланки тестов и анкет;
- бланки диагностических и творческих заданий;

#### 3) Методические материалы

- планы занятий (в т.ч. открытых);
- задания для отслеживания результатов освоения каждой темы;
- задания для проведения промежуточной и итоговой аттестации обучающихся;
- методические рекомендации к занятиям.

### Техническое оснащение занятий

- светлое, хорошо проветриваемое помещение;
- дополнительные шторы или жалюзи для затемнения;
- компьютеры, принтер, сканер, проектор, экран.

## **Формы подведения итогов по каждой теме или разделу**

По окончании каждого модуля проводятся творческие работы, в ходе выполнения которых учащиеся должны продемонстрировать использование всех изученных возможностей того или иного приложения.

## **Диагностический инструментарий**

Представленные диагностические материалы разработаны к дополнительной образовательной программе «**Занимательная информатика**», которая рассчитана на 1 год обучения для обучающихся 11-13 лет. Содержание диагностического материала позволяет отследить теоретические и практические знания и умения, навыки обучающихся по программе.

### **Предложенный диагностический материал позволяет выявить:**

- Динамику изменения уровней мастерства обучающихся;
- Уровень мотивации выбора и устойчивости интереса;
- Уровень творческих способностей обучающихся.

### **По результатам курса обучающиеся должны овладеть:**

- Техники безопасности;
- Знакомством с компьютером, как с устройством по работе с информацией;
- Техническими навыками сохранения, удаления, копирования;
- Умением работать в среде текстового редактора «Блокнот»;
- Умением работать в среде графического редактора «Paint».

### **Обучающиеся должны уметь:**

- соблюдать правила техники безопасности и основы санитарии и гигиены при работе с ПК;
- называть части компьютера;
- использовать в работе клавиатуру и мышь;
- работать с объектами операционной системы;
- создавать и редактировать графические объекты;
- использовать элементы логики при работе с информацией;
- применять теорию множеств;
- самостоятельно составлять и исполнять несложные алгоритмы.

## **ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ**

### **Литература для педагогов**

1. Г.А. Рудченко, А.Л. Семёнов. Информатика 4 класс. Учебник для общеобразовательных учреждений. Рекомендовано Министерством образования и науки Российской Федерации. Под редакцией А.Л. Семёнова. Москва «Просвещение» Институт новых технологий 2012.
2. Горячев А.В., Горина К.И., Суворова Н.И. Информатика 3-4 класс. («Информатика в играх и задачах») Учебник в 2-х частях. Изд.. 3-е испр. – М.: Баласс: Издательство Школьный дом. 2012 . Руководитель издательской программы – доктор пед. наук, проф. чл.-кор. РАО Р.И. Бунеев.
3. Левин А.Ш. Краткий самоучитель работы на компьютере. 2-е изд. – СПб.: Питер, 2005. Перспектива.
4. ФГОС. Образовательная система «Школа 2100».
5. ФГОС. Образовательная система «Школа 2100».
6. Учебно – методический комплект ЛогоМиры 3.0. Сборник методических материалов.

### **Литература для обучающихся.**

1. Учебник для 5 класса/Л.Л. Босова. – 5-е изд. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2018.
2. Учебник для 6 класса/Л.Л. Босова. – 5-е изд. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2018.
3. С. Симонович, Г. Евсеев и др. «Практическая информатика» (М., АСТ-пресс, 2002г.)
4. Журнал «Мой компьютер»

## Интернет- ресурсы:

### Образовательные ресурсы Интернет

- Электронный образовательный ресурс (ЭОР) Единой коллекции к учебнику Н.В. Матвеевой и др. «Информатика» 3-4 класс.
- ЭОР Единой коллекции «Виртуальные лаборатории» на сайте: <http://school-collection.edu.ru>.

### Общие образовательные сайты:

- [www.edu.ru](http://www.edu.ru) федеральный портал Российское образование
- [www.school-collection.edu.ru](http://www.school-collection.edu.ru)
- [www.school.edu.ru](http://www.school.edu.ru)
- [www.mon95.ru](http://www.mon95.ru)
- [www.kidsworld.ru](http://www.kidsworld.ru) дополнительное образование детей
- [www.dod95.ru](http://www.dod95.ru) – единый портал дополнительного образования ЧР

### Электронные библиотеки:

- [ru.wikipedia.org](http://ru.wikipedia.org) Википедия
- [www.bibliotekar.ru/index.htm](http://www.bibliotekar.ru/index.htm) электронная библиотека по искусству
- [www.1september.ru](http://www.1september.ru) издательский дом «Первое сентября»
- [www.eidos.ru/index.htm](http://www.eidos.ru/index.htm) центр дистанционного образования детей