

МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №5

**ПРИНЯТА**  
на педагогическом совете  
**Протокол №**  
от «    » \_\_\_\_\_ 2020 г.

УТВЕРЖДЕНА  
приказом директора  
МОУ СОШ №5  
\_\_\_\_\_ В.Ю. Мыльников  
от \_\_\_\_\_ № \_\_\_\_\_

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
**«ИНФОРМАНИЯ»**

(возраст обучающихся: 10-12 лет)

Направленность: техническая

Срок реализации: 1 год

Смольникова Ольга Ивановна,  
учитель математики и  
информатики

Приозерск  
2020

Паспорт программы

<b>Направленность:</b>	Техническая
<b>Вид:</b>	Модифицированная
<b>Уровень освоения:</b>	Общекультурный
<b>Целевое назначение программы:</b>	Формирование представлений об информационной картине мира через практическое освоение компьютера как инструмента деятельности для реализации учебных целей и саморазвития.
<b>Задачи программы:</b>	<p><b>Образовательные:</b> Сформировать умения и навыки работы над проектами по разным школьным дисциплинам, используя первичные навыки работы на компьютере; освоить знания, составляющие начала информационной культуры, логического мышления и элементов алгоритмической деятельности; развивать алгоритмические и логические стили мышления; сформировать умения организовывать поиск информации</p> <p><b>Развивающие:</b> развить деловые качества такие, как самостоятельность, ответственность, активность, аккуратность; сформировать учебно-познавательный интерес к новому материалу и решению новых задач; сформировать способность к самооценке своей учебной деятельности.</p> <p><b>Воспитывающие:</b> воспитание творческого подхода к работе; профессиональная ориентация и подготовка к трудовой деятельности; подвести обучающихся к пониманию того, что от знаний, полученных на теории, зависит качество выполняемых работ на практике; воспитание информационной культуры, самостоятельности, коллективизма, ответственности; развивать культуру общения, воспитывать внимание, сообразительность, находчивость.</p>
<b>Возраст:</b>	10-12 лет
<b>Срок реализации:</b>	1 год
<b>Объем программы:</b>	1 год обучения – 74 часов
<b>Ожидаемый результат:</b>	<u>Личностные:</u> наличие деловых качеств таких, как самостоятельность, ответственность, активность,

	<p>аккуратность; учебно-познавательный интерес к новому материалу и решению новых задач; способность к самооценке своей учебной деятельности.</p> <p><u>Метапредметные</u>: умение формулировать собственное мнение и активную жизненную позицию; умения принимать решения в проблемной ситуации; знания и умения в области поиска необходимой информации для выполнения учебных заданий; интерес к информационной и коммуникативной деятельности; интерес к самостоятельной познавательной деятельности; информационная культура общения.</p> <p><u>Предметные</u>: знания первичных навыков работы на компьютере; умения и навыки работы над проектами по разным школьным дисциплинам, применяя первичные навыки работы на компьютере; знания в области информационной культуры, логического мышления и элементов алгоритмической деятельности; интерес к самостоятельной познавательной деятельности; умения и навыки в области алгоритмического и логического стиля мышления; умения организовывать поиск информации, необходимой для решения поставленной задачи.</p>
<b>Особенности реализации программы:</b>	

## **Содержание программы**

Пояснительная записка.....	5
Учебно-тематический план.....	11
Содержание программы.....	16
Планируемые результаты.....	17
Список литературы .....	22
Приложения .....	25

## **Пояснительная записка**

Дополнительная общеразвивающая программа технической направленности «Информания» разработана на основе:

- 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);

-Приказ Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018 г. N 196 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам";

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

- Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 2 июля 2014г. №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 18.11.2015г. №09-3242 «О направлении рекомендаций» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ»);

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

- Письмом Минобрнауки РФ от 11.12.2006г. №06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей».Федерального закона от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».

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

Данный курс является наиболее благоприятным этапом для формирования инструментальных (операциональных) личностных ресурсов, благодаря чему он может стать ключевым плацдармом всего школьного образования для формирования метапредметных образовательных результатов – освоенных обучающимися на базе одного, нескольких или всех учебных предметов способов деятельности, применимых как в рамках образовательного процесса, так и в реальных жизненных ситуациях.

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

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

Дополнительная общеразвивающая программа «Информания» имеет техническую **направленность**. Программа представляет собой логически выстроенную систему, направленную на овладение знаниями в интересующей

воспитанника области, основанной на мотивах, потребностях, ценностях, идеалах воспитанника, определяющих его место и роль в конкретном социуме, дающих возможность построить образ о самом себе как саморазвивающейся личности. **Новизна** образовательной программы заключается в следующем: использование целостного подхода изучения информационных технологий с элементами творчества, а также повышение интереса к другим предметам школьного курса.

**Концептуальной основой программы является:** логика успеха, которая предполагает обеспечение условий для развития, самореализации и социализации учащегося посредством создания ситуаций успеха, которые максимально раскрываются возможности ребенка. В соответствии с данной концепцией педагог призван помочь учащимся освоить компьютерную грамотность, научиться элементарным навыкам работы на компьютере.

Работа проводится в группе не **менее 15 человек**. Группа имеет постоянный состав участников, составленный из учащихся 5-6 классов МОУ СОШ №5. Занятия имеют гибкую структуру и могут изменяться с учетом имеющихся знаний у воспитанников и их интереса к предмету.

Тематическое планирование рассчитано на 2 часа в неделю (понедельник, четверг) на протяжении учебного года, то есть 74 часов в год. Продолжительность занятия – 45 минут (с 16.00ч. до 16.45). Продолжительность непрерывной работы за компьютером не более 30 мин.

**Срок освоения программы:** 1 год

**Адресат программы:** данная программа предназначена для обучающихся МОУ СОШ №5 10-12 лет.

**Форма обучения:** очная.

**Методы и технологии, применяемые при реализации программы:** основными, характерными при реализации данной программы формами являются комбинированные занятия. Занятия состоят из теоретической и

практической частей, причём большее количество времени занимает практическая часть.

При проведении занятий традиционно используются три формы работы:

- демонстрационная, когда обучающиеся слушают объяснения педагога и наблюдают за демонстрационным экраном или экранами компьютеров на ученических рабочих местах;
- фронтальная, когда обучающиеся синхронно работают под управлением педагога;
- самостоятельная, когда обучающиеся выполняют индивидуальные задания в течение части занятия или нескольких занятий.

### **Технологии и формы обучения**

- теоретические занятия;
- практические занятия;
- свободное творчество.
- формы и методы отслеживания промежуточного результата:
- зачетные занятия;
- тестирование.

**Учебно-материальная база объединения:** компьютерный стол, компьютерный стул, компьютер, маркерная доска, принтер, проектор, экран, сканер

**Цель программы:** формирование представлений об информационной картине мира через практическое освоение компьютера как инструмента деятельности для реализации учебных целей и саморазвития.

### **Задачи: Личностные**

- Развить деловые качества такие, как самостоятельность, ответственность, активность, аккуратность;
- Сформировать учебно-познавательный интерес к новому материалу и

решению новых задач;

- Сформировать способность к самооценке своей учебной деятельности.

### **Метапредметные**

- Научить формулировать собственное мнение и активную жизненную позицию;
- Научить принимать решения в проблемной ситуации;
- Научить осуществлять поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий;
- Воспитать интерес к информационной и коммуникативной деятельности;
- Развить интерес к самостоятельной познавательной деятельности;
- Развивать информационную культуру.

### **Образовательные (предметные)**

- Сформировать умения и навыки работы над проектами по разным школьным дисциплинам, используя первичные навыки работы на компьютере;
- Освоить знания, составляющие начала информационной культуры, логического мышления и элементов алгоритмической деятельности;
- Развивать алгоритмические и логические стили мышления;
- Сформировать умения организовывать поиск информации, необходимой для решения поставленной задачи посредством современных компьютерных технологий.

### **Ожидаемые результаты**

#### **Личностные**

- Наличие деловых качеств таких, как самостоятельность, ответственность, активность, аккуратность;
- Учебно-познавательный интерес к новому материалу и решению новых задач;
- Способность к самооценке своей учебной деятельности.

## **Метапредметные**

- Умение формулировать собственное мнение и активную жизненную позицию;
- Умения принимать решения в проблемной ситуации;
- Знания и умения в области поиска необходимой информации для выполнения учебных заданий;
- Интерес к информационной и коммуникативной деятельности;
- Интерес к самостоятельной познавательной деятельности;
- Информационная культура общения.

## **Образовательные (предметные)**

- Знания первичных навыков работы на компьютере;
- Умения и навыки работы над проектами по разным школьным дисциплинам, применяя первичные навыки работы на компьютере;
- Знания в области информационной культуры, логического мышления и элементов алгоритмической деятельности;
- Интерес к самостоятельной познавательной деятельности;
- Умения и навыки в области алгоритмического и логического стиля мышления;
- Умения организовывать поиск информации, необходимой для решения поставленной задачи, посредством современных компьютерных технологий.

## **Предметные образовательные результаты**

### **Ученик научится:**

- работать мышью;
- выбирать пункты меню;
- запускать программу и завершать работу с ней;
- создавать простейшие рисунки с помощью инструментов;

- сохранять и открывать графические файлы;
- использовать при построении геометрических фигур клавишу shift;
- применять презентацию для создания простых анимаций;
- работать с графикой и анимацией в презентации;
- создавать мультфильм с использованием изученных программ;
- создавать и конструировать разнообразные графические объекты средствами графического редактора.

### **Учебно-тематический план**

№ п/п	Наименование темы	Всего часов	Теория	Практич. занятия	Вид контроля	Промежуточный контроль
<b>«Основы компьютерной графики» (34 часа)</b>						
<b>Раздел 1</b>	<b>Обучение работе на компьютере</b>	<b>4</b>				
1.1	Информация. Информатика. Компьютер		1			
1.2	Как устроен компьютер		1			
1.3	Рабочий стол. Управление мышью. Запуск программ			1		
1.4	Практическая работа по теме: «Обучение работе на компьютере»			1	Пр/р	
<b>Раздел 2</b>	<b>Освоение среды графического редактора Paint</b>	<b>6</b>				
2.1	Назначение графического редактора Paint. Компьютерная графика		1			
2.2	Инструменты рисования. Настройка инструментов			1		
2.3	Панель Палитра. Изменение Палитры		1			
2.4	Свободное рисование			1		

<b>2.5</b>	Редактирование компьютерного рисунка			<b>1</b>		
<b>2.6</b>	Практическая работа по теме: «Освоение среды графического редактора Paint»			<b>1</b>	Пр/р	
<b>Раздел 3</b>	<b>Редактирование рисунков</b>	<b>4</b>				
<b>3.1</b>	Понятие фрагмента рисунка		<b>1</b>			
<b>3.2</b>	Выделение, перенос, копирование		<b>1</b>			
<b>3.3</b>	Понятие файла. Сохранение созданного рисунка. Открытие сохраненного рисунка			<b>1</b>		
<b>3.4</b>	Практическая работа по теме: «Редактирование рисунков»			<b>1</b>	Пр/р	
<b>Раздел 4</b>	<b>Точные построения графических объектов</b>	<b>3</b>				
<b>4.1</b>	Геометрические инструменты. Построение линий. Построение фигур		<b>1</b>			
<b>4.2</b>	Изменение масштаба просмотра рисунков.		<b>1</b>			
<b>4.3</b>	Практическая работа по теме: «Точные построения графических объектов»			<b>1</b>	Пр/р	
<b>Раздел 5</b>	<b>Преобразование рисунка</b>	<b>4</b>				
<b>5.1</b>	Выполнение команд наклона, отражения и поворота		<b>1</b>			
<b>5.2</b>	Растяжение и сжатие		<b>1</b>			
<b>5.3</b>	Исполнение надписи			<b>1</b>		
<b>5.4</b>	Практическая работа по теме: «Преобразование рисунка»			<b>1</b>	Пр/р	
<b>Раздел 6</b>	<b>Графический редактор</b>	<b>13</b>				

	<b>Gimp</b>					
<b>6.1</b>	Знакомство с интерфейсом Gimp. Инструменты для работы с изображением.		1			
<b>6.2</b>	Инструменты редактирования		1			
<b>6.3</b>	Работа с готовым изображением (размер, цвет, контрастность, четкость, поворот)			1		
<b>6.4</b>	Объединение нескольких изображений и накладывание текста.			1		
<b>6.5</b>	Работа со слоями.			1		
<b>6.6</b>	Конвертация изображений в разные форматы.			1		
<b>6.7</b>	Инструменты карандаш, кисть, штамп. Создание рисунка.			1		
<b>6.8</b>	Практическая работа: «Создание рисунка»			1		
<b>6.9</b>	Практическая работа: «Создание рисунка»			1		
<b>6.10</b>	Практическая работа: «Создание рисунка»			1		
<b>6.11</b>	Практическая работа: «Работа с готовым изображением»			1		
<b>6.12</b>	Практическая работа: «Работа с готовым изображением»			1		
<b>6.13</b>	Итоговое тестирование.			1	тест	
	<b>Итого:</b>	<b>34</b>	<b>12</b>	<b>Пр.р - 22</b>	<b>Тест 1</b>	

### «Изучаем Microsoft PowerPoint» (34 часа)

<b>Раздел 7</b>	<b>Общая характеристика Microsoft PowerPoint</b>	<b>3</b>			
<b>7.1</b>	История обработки графических документов в		1		

	<b>Microsoft PowerPoint</b>					
<b>7.2</b>	Характеристики программы		1			
<b>7.3</b>	Объекты презентации их параметры		1			
<b>Раздел 8</b>	<b>Microsoft PowerPoint</b>	<b>6</b>				
<b>8.1</b>	Вставка графических объектов (одного и нескольких)		1			
<b>8.2</b>	Редактирование картинки (свет, контраст, поворот, сжатие)			1		
<b>8.3</b>	Работа с картинками с видимой и невидимой фоновой частью.			1		
<b>8.4</b>	Использование различных анимаций			1		
<b>8.5</b>	Сохранение данных на компьютере			1		
<b>8.6</b>	Практическая работа по теме: «Microsoft PowerPoint»			1	П р/ р	Участие в конкурсе «Компьютерный марафон»
<b>Раздел 9</b>	<b>Создание мультфильма</b>	<b>20</b>				
<b>9.1</b>	История создания и этапы мультфильма		1			
<b>9.2</b>	Выбор темы, цели, задач. Написание сценария.		1			
<b>9.3</b>	Зарисовка эскиза, выбор материала из чего будут сделаны элементы мультфильма (пластилин, бумага).			1		
<b>9.4</b>	Этап реализации фрагментов			1		
<b>9.5</b>	Этап реализации фрагментов			1		
<b>9.6</b>	Этап реализации фрагментов			1		

<b>9.7</b>	Этап реализации фрагментов			1		
<b>9.8</b>	Этап реализации фрагментов			1		
<b>9.9</b>	Этап реализации фрагментов			1		
<b>9.10</b>	Этап реализации фрагментов			1		
<b>9.11</b>	Этап реализации фрагментов			1		
<b>9.12</b>	Озвучка героев мультфильма			1		
<b>9.13</b>	Выбор фоновой музыки			1		
<b>9.14</b>	Фото движений готовых персонажей.			1		
<b>9.15</b>	Фото движений готовых персонажей.			1		
<b>9.16</b>	Сборка фрагментов мультфильма			1		
<b>9.17</b>	Сборка фрагментов мультфильма			1		
<b>9.18</b>	Объединение фрагментов с аудио записью, фоновый фон.			1		
<b>9.19</b>	Перевод формата мультфильма в видео формат.			1		
<b>9.20</b>	Презентация мультфильма			1		Участие в конкурсе «Дорога и мы»
<b>Раздел 10</b>	<b>Компьютерный практикум</b>	<b>5</b>				
<b>10.1</b>	Работа над проектом «Поздравительная открытка»			1		
<b>10.2</b>	Творческая работа «Чему я научился»			1		
<b>10.3</b>	Творческая работа «Чему я научился»			1		
<b>10.4</b>	Творческая работа «Чему я			1		

	научился»					
<b>10.5</b>	Защита творческих проектов			1		
	Итого:	<b>34</b>	6	Пр-28	T ec t- 1	
	Каникулярное время :	<b>6</b>	2	4		
	Итого за год:	<b>74</b>	20	54		

## Содержание программы «Основы компьютерной графики»

### **Тема 1. Обучение работе на компьютере**

Назначение основных устройств компьютера. Правила работы за компьютером.

Назначение объектов компьютерного рабочего стола. Понятие компьютерного меню. Освоение технологии работы с меню.

### **Тема 2. Освоение среды графического редактора Paint**

Что такое компьютерная графика. Основные возможности графического редактора Paint по созданию графических объектов. Панель Палитра. Панель Инструменты. Настройка инструментов рисования. Создание рисунков с помощью инструментов.

### **Тема 3. Редактирование рисунков**

Понятие фрагмента рисунка. Технология выделения и перемещения фрагмента рисунка.

Сохранение рисунка на диске. Понятие файла. Открытие файла с рисунком.

### **Тема 4. Точные построения графических объектов**

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

### **Тема 5. Преобразование рисунка**

Отражения и повороты. Наклоны. Сжатия и растяжения рисунка.

## **Тема 6. Графический редактор Gimp**

Основные возможности графического редактора Gimp по созданию графических объектов, редактирование готовых изображений. Панель Палитра. Панель Инструменты. Настройка инструментов рисования. Создание рисунков с помощью инструментов. Работа с несколькими изображениями (слои).

## **«Изучаем Microsoft PowerPoint»**

### **Тема 7-8 Общая характеристика Microsoft PowerPoint**

Назначение программы для создания презентаций. Назначение Основного меню. Работа с изображениями, редактирование (четкость, контрастность, поворот, изменение размера, анимация). Создание простых анимаций.

### **Тема 9. Создание мультфильма**

Этапы создания мультфильма (задумка, сценарий, материал из которого будут выполнены основные компоненты). Реализация этапов, съемка движений героев мультфильма, запись голосов и фоновая музыка.

### **Тема 10. Компьютерный практикум**

Выполнение практических работ по изученному материалу.

## **Планируемые результаты освоения курса**

### **Личностные**

- 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 анализа 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**

Основные метапредметные образовательные результаты, достижимые в процессе пропедевтической подготовки школьников в области информатики и ИКТ:

- уверенная ориентация учащихся в различных предметных областях за счет осознанного использования при изучении школьных дисциплин таких общепредметных понятий как «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 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

### **Предметные**

#### **Воспитанник научится:**

- понимать и правильно применять на бытовом уровне понятий «информация», «информационный объект»;
- приводить примеры передачи, хранения и обработки информации в

деятельности человека, в живой природе, обществе, технике;

- приводить примеры древних и современных информационных носителей; классифицировать информацию по способам её восприятия человеком, по формам представления на материальных носителях;
  - определять устройства компьютера (основные и подключаемые) и выполняемые ими функции;
  - различать программное и аппаратное обеспечение компьютера;
  - запускать на выполнение программу, работать с ней, закрывать программу;
  - создавать, переименовывать, перемещать, копировать и удалять файлы;
  - работать с основными элементами пользовательского интерфейса: использовать меню, обращаться за справкой, работать с окнами (изменять размеры и перемещать окна, реагировать на диалоговые окна);
  - вводить информацию в компьютер с помощью клавиатуры и мыши;
  - применять текстовый редактор для набора, редактирования и форматирования простейших текстов на русском и иностранном языках;
  - выделять, перемещать и удалять фрагменты текста; создавать тексты с повторяющимися фрагментами;
  - использовать простые способы форматирования (выделение жирным шрифтом, курсивом, изменение величины шрифта) текстов;
  - создавать и форматировать списки;
  - применять простейший графический редактор для создания и редактирования простых рисунков;
  - использовать основные приёмы создания презентаций в редакторах презентаций;
- осуществлять поиск информации в сети Интернет с использованием простых запросов (по одному признаку);
- ориентироваться на интернет-сайтах (нажать указатель, вернуться, перейти на главную страницу);

- соблюдать требования к организации компьютерного рабочего места, требования безопасности и гигиены при работе со средствами ИКТ.

**Воспитанник получит возможность:**

- овладеть приёмами клавиатурного письма;
- научиться систематизировать (упорядочивать) файлы и папки;
- сформировать представления об основных возможностях графического интерфейса и правилах организации индивидуального информационного пространства;
- расширить знания о назначении и функциях программного обеспечения компьютера; приобрести опыт решения задач из разных сфер человеческой деятельности с применение средств информационных технологий;
- создавать объемные текстовые документы, включающие списки, таблицы, диаграммы, рисунки;
- 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;
- видоизменять готовые графические изображения с информационными объектами.

## **Список литературы**

### **Литература для детей**

- Босова Л. Л., Босова А. Ю. Информатика : учебник для 5 класса 4-е изд., испр. и доп. – М.:
- БИНОМ. Лаборатория знаний, 2016
- Информатика и ИКТ: 6 класс: Учебник. 2-е изд./ Под ред. Л.Л. Босова— М.:БИНОМ.
- Лаборатория знаний, 2016 г
- Дуванов А.А., Азы информатики. Рисуем на компьютере. Книга для ученика.- СПб.:
- БХВПетербург, 2010.- 352с.: ил.
- Макарова Н.В., Николайчук Г.С., Титова Ю.Ф., Симонова И.В. Информатика 5-6 класс (начальный курс) Питер, 2009.
- Макарова Н.В., Волкова И.В., Николайчук Е.С. и др. / Под ред. Макаровой Н.В.
- Информатика Питер Пресс, 2009-2012. Интернет ресурсы:
- [www.metod-kopilka.ru](http://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\\_SRO\\_opit/posobie\\_metod\\_proektov.htm](http://www.nmc.uvuo.ru/lab_SRO_opit/posobie_metod_proektov.htm)
- <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

- <http://festival.1september.ru/> - фестиваль педагогических идей «Открытый урок» <http://go->
- oo.org -Свободный пакет офисных приложений
- <http://www.gimp.org/> - GIMP (Гимп) — растровый графический редактор
- <http://www.inkscape.org/> - Inkscape Векторный графический редактор
- <http://www.softcore.com.ru/graphity> - Программа может служить отличной заменой
- стандартному графическому редактору Paint. <http://www.inernika.org/users/astana-ch->
- 41/works - Видеоуроки Gimp Кольцова Михаила Петровича взяты с сайта Открытого педагогического сообщества
- <http://www.progimp.ru/articles/> - уроки Gimp
- [http://snezhzhka.ya.ru/replies.xml?item\\_no=363](http://snezhzhka.ya.ru/replies.xml?item_no=363) про Gimp

### **Литература, используемая педагогом**

- Концепция фундаментального ядра содержания общего образования
- <http://standart.edu.ru/catalog.aspx?CatalogId=2619>
- Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования приказ № 1897 Министерства образования и науки РФ от 17 декабря 2010 г
- <http://standart.edu.ru/catalog.aspx?CatalogId=2588>
- Федеральный компонент государственного стандарта общего образования (от 05.03.2004 г. № 1089) Часть I. Начальное общее образование. Основное общее образование
- <http://www.ed.gov.ru/ob-edu/noc/rub/standart/p1/1287/> Часть II. Среднее (полное) общее образование <http://www.ed.gov.ru/ob-edu/noc/rub/standart /p2/1288/>

- Концепция духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России
- <http://standart.edu.ru/catalog.aspx?CatalogId=985>
- Обязательный минимум содержания образования по информатике.  
Информатика и образование
- № 7, 1999 г., ISSN 0234-0453
- Приказ № 2885 от 27.12.2011 «Об утверждении федеральных перечней учебников,
- рекомендованных (допущенных) к использованию в образовательном процессе в
- образовательных учреждениях, реализующих образовательные программы общего образования
- на 2012-2013 учебный год» <http://www.edu.ru>

**Календарный учебный график реализации дополнительной  
общеобразовательной обще развивающей программы «Информания»  
на 2019-2020 учебный год**

Год обучения	Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Всего учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий
	02.09.2019	29.05.2020	37			
1 год						2 раза в неделю по 45 минут

Самостоятельная работа по теме: «Информация вокруг нас»

1. Продолжить фразу:

Информация—это...

2. Продолжить фразу:

Информатика—это...

3. Определить вид информации

1) Статья в газете

2) Таблица умножения

3) Карта города

4) Радиопередача

5) Картина

4. О каком информационном процессе идет речь:

я учу наизусть стихотворение

5. Назвать вид и носитель информации: билет в цирк.

6. Наиболее точно закончить фразу:

В результате обработки информации ...

7. Назовите самое современное средство получения информации

8. Как кодируется управление движением транспорта?

9. Каким словосочетанием наиболее точно можно объединить следующие

слова: СБОР, ХРАНЕНИЕ, ОБРАБОТКА, ПЕРЕДАЧА

10. Определить источник и приемник информации:

бабушка читает письмо от внука

## **Контрольная работа №1**

### **Вариант 1**

1. Выберите наиболее полное и точное определение понятия ИНФОРМАЦИЯ:

информация - это ...

1) то, что ученик узнал на уроке

- 2) то, что можно узнать из телевидения, радио, газет  
3) отражение реального мира с помощью знаков и сигналов
2. Какой из перечисленных предметов является носителем информации? 1) незаряженный фотоаппарат 2) бумага 3) калькулятор 4) школьный звонок
3. Наиболее точно закончить фразу: В результате обработки информации ...  
1) получается решение задачи  
2) происходит передача информации  
3) получается новая информация  
4) происходит прием информации
4. О каком информационном процессе идет речь:  
я учу наизусть стихотворение
5. Назовите вид информации и носитель:  
Билет на самолет.
6. Какие источники информации использовал царевич  
Елисей, искавший свою невесту?
7. Определить источник и приемник информации:  
регулировщик управляет потоками машин и пешеходов.
8. Зная, что каждая буква исходного текста заменяется третьей после нее буквой в алфавите русского языка, декодируйте следующее сообщение:  
жуцёг лъл, г ргмжиыя – дзузёл.

## Вариант 2

1. Выберите наиболее полный ответ:

Информатика - наука, изучающая ...

- 1) способы представления, хранения, обработки и передачи информации  
2) программы обработки данных с помощью компьютера  
3) виды и единицы измерения информации  
4) устройство компьютер.

2. Каким словосочетанием наиболее точно, с точки зрения информатики, можно объединить следующие слова: СБОР, ХРАНЕНИЕ, ОБРАБОТКА, ПЕРЕДАЧА
- 1) имена существительные
  - 2) обработка сельхозпродукции
  - 3) виды операций, производимых с информацией
  - 4) набор слов.
3. Приведите два примера текстовой информации.
4. Назовите самое современное средство получения информации.
5. Назовите вид информации и носитель: кинофильм.
6. Какие источники информации использовал царь Дадон, чтобы узнать о набегах врагов?
7. Определить источник и приемник информации:  
Витя проснулся от звонка будильника.
8. Зная, что каждая буква исходного текста заменяется третьей после нее буквой в алфавите русского языка, декодируйте следующее сообщение:  
нугфле хсх, нхс нугфлес тсфхцтгзх.

### **Графический редактор 5 кл.**

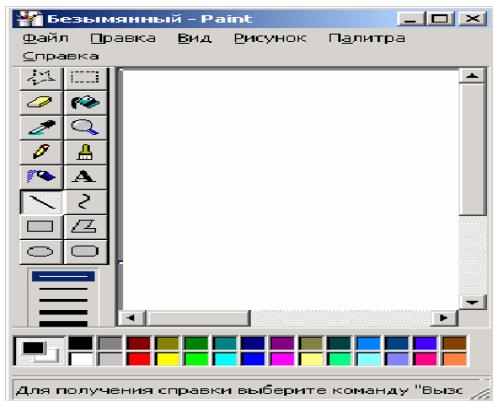
#### **Вариант 1**

1. Продолжить фразу: Компьютерная графика – это...
2. С помощью графического редактора  
нельзя:
  - 1) печатать рисунки на принтере
  - 2) изменять толщину линий на рисунке
  - 3) выполнять расчеты
  - 4) изменять цвет фона
  - 5) нет верного ответа

3. Напишите названия инструментов



4. Назовите элемент окна, указанного стрелкой



5. Создание комбинированного документа:

Оформить рекламное объявление организации «Цветик-семицветик», если это фирма, выпускающая компьютерные программы для работы с графикой.

Графический редактор 5 кл.

### **Вариант 2**

1. .Назовите устройства ввода графической информации

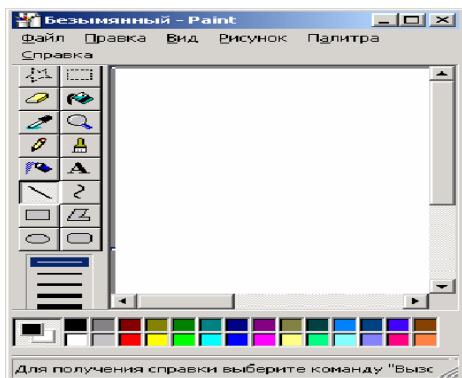
2. Графический редактор нужен для

- 1) нормальной работы баз данных
- 2) быстрого поиска информации
- 3) проигрывания звуковых файлов
- 4) создания рисунков

3. Напишите названия инструментов



9. Назовите элемент окна, указанного стрелкой



5. Создание комбинированного документа:

Оформить рекламное объявление организации «Цветик-семицветик», если это клуб любителей сказок.

### Вариант 3

1. Назовите устройства вывода графической информации

2. Выбери наиболее точное определение.

Графический редактор - это средство:

1) для быстрого вывода рисунков

на экран дисплея

2) для быстрого вывода рисунков

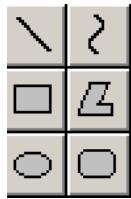
на принтер

3) для создания, редактирования

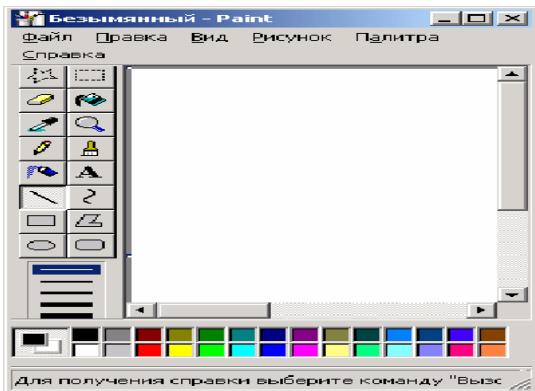
рисунков

4) для быстрого построения графиков

3. Напишите названия инструментов



- 4 Назовите элемент окна, указанного стрелкой



5. Создание комбинированного документа:

Оформить рекламное объявление организации «Цветик-семицветик», если это фирма, торгующая семенами и посадочным материалом.

## Контрольная работа Word.

### Вариант 1

1. Какие редакторы текста Вы знаете?
2. Текстовый редактор - это программа для ..
  - 1) создания текстовых документов
  - 2) редактирования текстовых документов
  - 3) печати текстовых документов
  - 4) перечисленное в п. 1-3
3. Назначение клавиши «Delete»:
  - 1) удаляет текущий символ с последующим смыканием текста;
  - 2) стирает символ слева от курсора;
  - 3) управляет режимом вставка/замена символа.
4. Форматирование абзаца – это ...

- 1) изменение содержания текста;
  - 2) специальным образом выделенный непрерывный кусок текста;
  - 3) изменение внешнего вида текста, но не его содержания
5. Если при наборе текста все буквы отображаются заглавными, то это означает, что нажата клавиша
- 1) Num Lock
  - 2) Caps Lock
  - 3) Scroll Lock
  - 4) Prt Sc
  - 5) Pause
6. Курсор - это
- 1) клавиша на клавиатуре
  - 2) место активного воздействия исполнителя
  - 3) управляющий символ
  - 4) наименьший элемент изображения на экране
7. Кратко объяснить назначение этих кнопок:
- 

## 8. ПРАКТИКА



### Вариант 2

1. Текстовый редактор позволяет
  - 1) производить изменения в тексте, не вводя его заново
  - 2) переставить абзац в тексте с одного места на другое
  - 3) менять шрифт во всем тексте или его части
  - 4) перечисленное в п. 1-3
2. Сдвиг части текста относительно общего края текста – это
  - 1) отступ;
  - 2) выравнивание;
  - 3) редактирование.
3. Действия с выделенным объектом:
  - 1) только удаление, перемещение, копирование;
  - 2) форматирование, удаление, перемещение, копирование;

- 3) только форматирование
4. Признак конца абзаца формируется нажатием на клавишу  
1) <ENTER> 2)<END> 3)<стрелка вниз> 4) <Page Down>
5. Редактирование текста – это:  
1) сохранение текста на диске  
2) внесение изменений в текст  
3) передача текста по сети
6. Кратко объяснить назначение этих кнопок
7. Фрагмент текста - это ...  
1) текущий абзац      2) слово  
3) предложение    4) выделенная часть текста

Times New Roman 12

## 8. ПРАКТИКА



### **Годовая контрольная работа по информатике за курс 6 класса по учебнику Босовой Л.**

В данной работе представлен материал, содержащий тестовые задания, задачи, требующие решение табличным способом и задание на выполнение алгоритма.

На выполнение контрольной работы по информатике отводится 1 урок (45 минут). Контрольная работа состоит из 17 заданий. При решении заданий нельзя пользоваться компьютером, калькулятором, справочной литературой.

Задание 1 – 4, 6, 8 – 11, 13, 15 с выбором ответа. К заданию даётся несколько ответов, из которых один правильный. Задание 12 – с выбором нескольких правильных ответов. Задание 5 на соотнесение типов файлов. Задание 7 – найти количество информации. Задание 14 – указать верную последовательность действий в алгоритме. Задание 16, 17 представляют собой практическое

задание, которое необходимо решить, используя таблицу и систему координат.

За каждый правильный ответ в зависимости от сложности задания начисляются баллы. Баллы, полученные за все выполненные задания, суммируются.

Задание 1,2,3,4,6,7,8,9,10,11,13,15 – оцениваются в 1 балл. Задание 5,12,14,16,17 – в 2 балла.

**Шкала пересчета первичного балла за выполнение контрольной работы в отметку по пятибалльной шкале**

Процент	ниже 45%	45 - 60 %	65 - 84%	85 -100 %
Балл	0 - 10	11 - 14	15 -18	19-22
Отметка	2	3	4	5

Ключи: 1 вариант

№	1	2	3	4	5	6	7	8	9
(кол-во баллов)	1 б	1 б	1 б	1 б	2 б	1 б	1 б	1 б	1 б
Ответы	а	а	в	б	1-б, 2-в, 3-а	в	11	б	б

№	1	1	1	1	14	1	16	17
	0	1	2	3				

(кол-во баллов)	1 б	1 б	2 б	1 б	2 б	5 1 б	2 б	2 б
Ответы	а	б	б в г ж	а	адвг б	б	черны е	

## 2 вариант

№	1	2	3	4	5	6	7	8	9
(кол-во баллов)	1 б	1 б	1 б	1 б	2 б	1 б	1 б	1 б	1 б
Ответы	в	в	в	а	1-а, 2-в, 3-б	а	24	а	а

---

№	1	1	12	1	14	1	16	17
(кол-во)	0	1	2 б	3	2 б	5	2 б	2 б
балло в)	1	1		1		1	б	
Ответы	в	б	а,г,д, е	в	вгб а	а	кле н	

**Итоговая контрольная работа по информатике ученика\_\_\_\_\_ класса**

**фамилия, имя\_\_\_\_\_**

**1. Любая часть окружающей действительности, воспринимаемая человеком, как единое целое, - это**

1. объект
2. признак объекта
3. множество
4. информатика

**2. Множество – это ...**

1. какое-то количество объектов, которые объединены одним именем.
2. несколько элементов, каждый из которых имеет свое имя.
3. какое-то количество объектов.

4. объекты.

**3. Укажите имя, которое является общим.**

1. Малина.

2. Миша.

3. Книга.

4. Васька.

**4. Дайте определение понятию "файл".**

1. Файл – это значок на рабочем столе.

2. Файл – это информация, которая хранится в памяти компьютера как единое целое и имеет свое название – имя файла.

3. Файл – это текстовый документ.

**5. Соотнесите типы файлов с их расширениями. Соедините линией**

1.	Расширения графических файлов
1.	Расширения текстовых файлов
1.	Расширения звуковых файлов

1.	.wav, .mp3 , .mid.
1.	.bmp, .jpg, .gif.
1.	.doc, .docs, .rtf.

**6.Укажите верное выражение.**

1. 1 бит = 8 байт
2. 1 Кбайт = 1000 байта
3. 1 Гбайт = 1024 Мбайт

**7.Сколько бит в слове ИНФОРМАТИКА? Ответ: \_\_\_\_\_ бит**

**8.Программное обеспечение – это...**

1. совокупность всех устройств компьютера. Базовая комплектация содержит следующие функциональные блоки: системный блок, монитор, клавиатура, мышь.
2. набор всех установленных на компьютере программ. На каждом компьютере этот набор может быть различным. Это зависит от сферы деятельности человека.
3. система текстовых, графических, музыкальных, видеофайлов и так далее.

**9.Анализ – это...**

1. мысленное объединение однородных объектов.
2. мысленное разделение объекта на составные части или выделение признаков объекта.
3. мысленное отделение необходимых в определенной ситуации признаков объекта от ненужных.
4. мысленное соединение в единое целое частей объекта или его признаков.

## **10.Обобщение – это...**

1. мысленное объединение однородных объектов.
2. мысленное разделение объекта на составные части или выделение признаков объекта.
3. мысленное отделение необходимых в определенной ситуации признаков объекта от ненужных.
4. мысленное соединение в единое целое частей объекта или его признаков, полученных в процессе анализа.

## **11.Продолжите предложение "Натуральная (материальная) модель – это..." .**

1. уменьшенная или увеличенная копия, которая воспроизводит только внешний вид объекта моделирования.
2. уменьшенная или увеличенная копия, которая воспроизводит внешний вид объекта моделирования, его структуру или поведение и состоит из материи.
3. увеличенная копия, которая воспроизводит внешний вид объекта моделирования и его структуру.

## **12.Укажите все примеры информационных моделей:**

1. муляж яблока;
2. выкройка фартука;
3. график зависимости расстояния от времени;
4. карта;

5. макет здания;

6. манекен;

7. схема метро.

**13.Что такое алгоритм?**

1. Конечная последовательность шагов в решении задачи, приводящая от исходных данных к требуемому результату.

2. Набор действий в течение определенного периода времени.

3. Текст, содержащий сведения об объекте.

**14.Укажите верную последовательность действий при сборе на прогулку.**

*(Укажите порядок следования всех 5 вариантов ответа):*

1. \_\_ Узнать погоду

2. \_\_ Закрыть дверь

3. \_\_ Открыть дверь

4. \_\_ Выйти из дома

5. \_\_ Одеться

**15.Дайте определение понятию "Алгоритм с циклами".**

1. Алгоритм с циклами - это алгоритм, содержащий определенные команды.

2. Алгоритм с циклами - это алгоритм, содержащий команды, которые повторяются, пока выполняется заданное условие.

3. Алгоритм с циклами - это алгоритм, содержащий команды, которые выполняются если истинно заданное условие.

**16.Решите задачу табличным способом.**

В кафе встретились три друга: скульптор Белов, скрипач Чернов и художник Рыжов.

«Замечательно, что у одного из нас волосы белые, у другого черные, а у третьего рыжие волосы, но ни у кого волосы не соответствуют фамилии», - заметил черноволосый. «Ты прав», - сказал Белов. Какого цвета волосы у художника?


Ответ: \_\_\_\_\_

**17.Что получится в результате действий исполнителя Чертежник по следующему алгоритму:**

нач

сместиться в точку (1, 1)

нц 3 раз

опустить перо

сместиться на вектор (1, 3)

сместиться на вектор (1, -3)

сместиться на вектор (-2, 0)

поднять перо

сместиться на вектор (3, 0)

кц

кон