

Рабочая программа внеурочной деятельности
«Формирование ИКТ-компетентностей»
5-6 классы

Гимназия «Жуковка»

2021 г.

Пояснительная записка

Программа внеурочной деятельности «Формирование ИКТ компетентностей» имеет обще интеллектуальную направленность, разработана как целостная система работы с детьми, неразрывно связана с урочной программой по информатике в средней школе.

Педагогическая целесообразность данной программы внеурочной деятельности обусловлена важностью создания условий для формирования у младших школьников коммуникативных и социальных навыков, а так же формирование ИКТ компетентностей, которые необходимы для успешного творческого развития личности ребенка.

Программа обеспечивает развитие интеллектуальных общеучебных умений, творческих способностей у учащихся, необходимых для дальнейшей самореализации и формирования личности ребенка, позволяет ребёнку проявить себя, свой творческий потенциал.

Программа составлена с учетом требований федеральных государственных стандартов второго поколения и соответствует возрастным особенностям школьника в 5-6 классах.

Актуальность разработки и создания данной программы обусловлено тем, что она позволяет устранить противоречия между требованиями программы и потребностями учащихся в реализации своего творческого потенциала; расширяет представления детей об информационных технологиях и дает возможность учащимся продемонстрировать полученные знания и практические навыки.

Внеурочная деятельность в 5-6 классах является наиболее благоприятным этапом для формирования инструментальных (операционных) 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 обучающихся умения владеть компьютером, использовать его для оформления результатов своей деятельности и решения практических задач;
- Подготовка обучающихся 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 и значения информатики и вычислительной техники в развитии общества и в изменении характера труда человека;
- Формирование умений моделирования и применения компьютера в различных 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 учетом особенностей второй ступени общего образования, а также возрастных и психологических особенностей обучающихся.

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

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 ребенка. Содержание программы направлено на воспитание интереса познания нового, развития наблюдательности, умения анализировать, догадываться, рассуждать, доказывать, умения решать учебную задачу творчески.

Программа внеурочной деятельности «Формирование ИКТ компетентности» предназначена для обучающихся 5-6 классов. Именно принадлежность к внеурочной деятельности и определяет режим проведения, а именно все занятия по внеурочной деятельности проводятся после всех уроков основного расписания, продолжительности соответствует рекомендациям СанПиН, т.е. 40 минут.

Занятия проводятся в кабинете информатики.

Данная программа предполагает использование форм и методов обучения, адекватных 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 (68 часов); 1 час в неделю в каждом классе.

Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения курса

Личностные результаты:

1. Широкие познавательные интересы, инициатива и любознательность, мотивы познания и творчества; готовность и способность обучающихся 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, приятию ответственности за их результаты; готовность к осуществлению индивидуальной и коллективной информационной деятельности;
7. Способность к избирательному отношению к получаемой информации за счет умений и 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 результаты

1. Уверенная ориентация обучающихся 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 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 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 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 ее 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, деловой деятельности;

В сфере коммуникативной деятельности:

1. Получение представления и возможностей 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 распространенных технических средств информационных технологий для решения обще-пользовательских 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. Приобретении 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 возможных средств информационных технологий (графических, цветовых, звуковых, анимационных).

В сфере охраны здоровья:

1. Понимание особенностей работы по средствам информатизации, их влияние 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 «Формирование ИКТ компетентностей» для 5-6 класса

1. Компьютерная графика (8 часов).

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

Практические работы:

- Практическая работа № 1 «Интерфейс графического редактора Paint. Форматы графических файлов».
- Практическая работа № 2 «Инструменты графического редактора Paint».
- Практическая работа № 3 «Сборка рисунка из деталей»
- Практическая работа № 4 «Создание рисунка с помощью графических примитивов»
- Практическая работа № 5 «Построение изображение с помощью Shift»
- Практическая работа № 6 «Создание рисунка с помощью инструмента «Карандаш»»
- Практическая работа № 7 «Создание собственного рисунка»

В результате изучения данного раздела учащиеся должны

Знать/понимать:

- Назначение растровой графики;
- Форматы графических файлов;
- Основные возможности и инструмента графического редактора Paint

Уметь:

- Сохранять графическое изображение в различных форматах

- Создавать и редактировать изображения в растровом графическом редакторе Paint

2. Текстовый редактор (14 часов)

Создание документов в текстовых редакторах. Ввод, редактирование и сохранение текстового документа. Приемы редактирования (вставка, удаление, замена символов). Работа с фрагментами текста. Проверка правописания. Форматирование текстового документа. Форматирование символов, абзацев, создание списков, колонтитулов, колонок. Работа с таблицами в текстовом редакторе. Работа с диаграммами в текстовом редакторе. Работа с встроенными графическими примитивами в текстовом редакторе. Создание рисунков в текстовом редакторе

Практические работы:

- Практическая работа № 1 «Интерфейс текстового редактора Word»
- Практическая работа № 2 «Работа на клавиатурном тренажере»
- Практическая работа № 3 «Ввод и редактирование текста»
- Практическая работа № 4 «Форматирование текста: атрибуты шрифта, заливка, атрибуты абзаца»
- Практическая работа № 5 «Форматирование текста по образцу»
- Практическая работа № 6 «Создание, редактирование и форматирование списков»
- Практическая работа № 7 «Форматирование страницы: заливка, подложка, оформление»
- Практическая работа № 8 «Колонтитулы, вставка специальных символов, колонки»
- Практическая работа № 9 «Создание таблиц»
- Практическая работа № 10 «Редактирование таблиц»
- Практическая работа № 11 «Форматирование таблиц по образцу»
- Практическая работа № 12 «Работа со встроенными графическими примитивами»

В результате изучения данного раздела обучающиеся 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;
- Формировать 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

3. Работа с исполнителем Черепашка (12 часов)

Понятие исполнителя. Неформальные и формальные исполнители. Учебный исполнитель Черепашка. Среда работы исполнителя Черепашка. Методы управления исполнителем. Изучение команд для исполнителя. Создание анимации.

Практические работы:

- Практическая работа № 1 «Интерфейс исполнителя Черепашка»
- Практическая работа № 2 «Создание исполнителей и композиций из них»
- Практическая работа № 3 «Система команд для управления исполнителем Черепашка»
- Практическая работа № 4 «Перемещение и поворот исполнителя»

- Практическая работа № 5 «Цикличная работа исполнителя»
- Практическая работа № 6 «Изменение состояния исполнителя»
- Практическая работа № 7 «Статичная анимация со сменой костюмов»
- Практическая работа № 8 «Динамичная анимация со сменой костюмов»
- Практическая работа № 9 «Создание анимации»
- Практическая работа № 10 «Создание собственного проекта»

В результате изучения данного раздела учащиеся должны

Знать/понимать:

- Роль и назначение алгоритмов и исполнителей;
- Определение алгоритм и исполнитель;
- Принципы создания алгоритмов для исполнителей
- Принципы создания анимации

Уметь:

- Создавать и редактировать алгоритмы для исполнителей;
- Запускать программу на выполнение;
- Производить поиск и отладку ошибок

4. 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 PowerPoint»
- 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 презентации 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 «Создание собственного проекта»

В результате изучения данного раздела обучающиеся 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

5. 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 «Циклическое выполнение программы»
- Практическая работа № 5 «Создание скрипта для 2 спрайтов»
- Практическая работа № 6 «Создание скриптов для нескольких спрайтов»
- Практическая работа № 7 «Мультик с костюмами»
- Практическая работа №8 «Создание собственного мультика»
- Практическая работа № 9 «Разработка компьютерной игры»
- Практическая работа № 10 « 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 урока
				Предметные	Метапредметные	Личностные		
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);	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.		
2	Интерфейс графического редактора Paint	Запуск программы. Основные элементы окна. Сохранение изображений в разных форматах.	- планировать работу по конструированию сложных графических объектов из простых;					
3	Знакомство с инструментами графического редактора	Панель инструментов, назначение каждого инструмента в работе программы	- определять инструменты графического редактора для выполнения базовых операций по созданию					
4	Фрагмент рисунка. Сборка рисунка из деталей	Выделение и перемещение фрагмента рисунка. Сборка рисунка из отдельных фрагментов						
5	Создание рисунка с помощью графических примитивов	Сборка рисунков из графических примитивов. Выделение, перемещение и						

		поворот фигур	изображений;					
6	Построение с помощью клавиши Shift	Изучение роли клавиши Shift в построении прямых линий на рисунке	Практическая деятельность:					
7	Создание рисунка с помощью инструмента «Карандаш»	Изучение режима рисования «Карандаш». Работа с масштабом. Тренировка навыков работы с мышью	- использовать простейший (растровый) графический редактор для создания и редактирования изображений;					
8	Индивидуальный проект		- создавать сложные графические объекты с повторяющимися и/или преобразованными фрагментами					
9	Знакомство с текстовым процессором Writer. Меню, панели инструментов	Запуск программы. Основные элементы окна. Сохранение изображений в разных форматах.	Аналитическая деятельность:	Понимать роль и назначение текстового редактора, принципы создания, редактирования и форматирования текста, способы	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		
10	Правила набора текста.	Работа на клавиатурном тренажере	форматирование) создания текстового документа и возможности					
11	Редактирование текста	Выделение текста, копирование и						

		перенос	текстового процессора по их реализации;	задания колонок, колонтитулов, списков, принципы работы с таблицами и встроенными графическими примитивами		сотрудничества: сравнивать разные точки зрения; считаться с мнением другого человека; проявлять терпение и доброжелательность в споре (дискуссии)		
12	Форматирование текста	Оформление текста: применение шрифтов и их атрибутов, выделение текста цветом	- определять инструменты					
13	Форматирование текста по образцу	Выравнивание текста, использование отступа, межстрочный интервал	текстового редактора для выполнения базовых операций по созданию					
14	Списки в текстовом документе	Создание нумерации и маркированных списков. Изменение формата нумерации и маркировки	текстовых документов					
15	Форматирование страницы	Задание цвета рамки и подложки для страницы	Практическая деятельность:					
16	Колонтитулы, специальные символы, колонки	Вставка специальных символов, установление даты и времени в колонтитулы, нумерация страниц, работа с колонками	- создавать несложные текстовые документы;					
17	Создание таблиц.	Работа с таблицами: создание таблиц, ввод текста, форматирование, изменение направления	- выделять перемещать и удалять фрагменты текста;					
			-создавать тексты с повторяющимися фрагментами;					

18	Редактирование таблиц	Изменение структуры таблицы: добавление и удаление строк и столбцов, изменение ширины столбцов и ячеек, объединение и разбивка ячеек	<p>- осуществлять орфографический контроль в текстовом документе с помощью средств текстового процессора;</p> <p>- оформлять текст в соответствии с заданными требованиями к шрифту, его начертанию, размеру и цвету, к выравниванию текста;</p> <p>- создавать и форматировать списки;</p> <p>- создавать, форматировать и заполнять данными таблицы</p>					
19	Форматирование таблиц	Форматирование таблиц: добавление границ и заливки						
20	Работа с графическими объектами в текстовом редакторе	Создание рисунков с помощью панели рисования						
21	Работа со встроенными графическими примитивами	Создание рисунков с помощью панели рисования						
22	Индивидуальный проект							
23	Интерфейс исполнителя	Запуск программы. Основные элементы	Аналитическая деятельность:	Управлять движением	Самостоятельно находить	Ответственное отношение к учению,		

	Черепашка	окна.	- анализировать системы команд исполнителя;	Черепашки, переодевать Черепашку в разные формы, пользоваться различными инструментами и при создании микромиров, создавать декорации микромира на переднем, среднем и заднем плане, моделировать прямолинейное движение с разными скоростями, моделировать движение по сложной траектории, моделировать движение с повторяющимися фрагментами, создавать программы для анимационног	недостающую информацию в информационном потоке, находить несколько вариантов решения проблемы, устанавливать причинно-следственные связи, находить и исправлять ошибки, строить логическое рассуждение, умозаключение	готовность к саморазвитию и самообразованию, формирование целостного мировоззрения, интерес знаниям, любознательность		
24	Начало работы с исполнителем	Создание исполнителя Композиция из нескольких исполнителей	- анализировать процессы управления учебным исполнителем;					
25	Команды для работы с исполнителем	Изучение режима «Рюкзак»	- планировать собственное информационное пространство;					
26	Движение исполнителя	Создание алгоритма для движения исполнителя по прямой	- анализировать объекты окружающей действительности, указывая их признаки — свойства, действия, поведение, состояния;					
27	Поворот исполнителя	Создание алгоритма для движения исполнителя по заданному маршруту	- выявлять отношения, связывающие данный объект с другими объектами;					
28	Циклическая работа исполнителя	Создание алгоритма с ограниченным числом шагов						
29-30	Статическая анимация	Смена костюмов исполнителя						
31-32	Динамическая анимация	Смена костюмов исполнителя в движении. Создание реалистичной анимации						
33-34	Индивидуальный проект							

			-оформлять проект, согласно требованиям; -определять проблему, ставить учебные цели, проверять достижимость целей.	о сюжета				
--	--	--	---	----------	--	--	--	--

Календарно-тематическое планирование 6 класс

№ урока	Тема урока	Элементы содержания урока	Виды деятельности учащихся	Характеристика УУД			Вид контроля	Дата урока
				Предметные	Метапредметные	Личностные		
1	Техника безопасности. Интерфейс Libre Office Impress	Интерфейс Libre Office Impress. Назначение пунктов меню. Шаблоны презентации	Аналитическая деятельность: - планировать последовательность событий на заданную тему;	Понимать роль и назначение компьютерной презентации, знать принципы создания и редактирования презентации, способы установки изображения, видео и звука, применять	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		
2	Планирование презентации о себе	Определение структуры будущей презентации. Выбор макетов	- подбирать иллюстративный материал, соответствующий замыслу создаваемого					

		слайдов	мультимедийного объекта	анимационные переходы и работать с гиперссылками				
3	Создание презентации о себе	Создание презентации о себе и своих увлечениях. Ввод тестовой информации	Практическая деятельность: - использовать редактор презентаций для создания анимации по имеющемуся сюжету;					
4-5	Создание презентации о себе	Создание презентации о себе и своих увлечениях. Вставка изображений, смена шаблонов. Художественное оформление презентации	Создавать на заданную тему мультимедийную презентацию с гиперссылками, слайды которой содержат текста, звуки, графические изображения					
6	Настройка анимации	Настройка анимационных переходов между слайдами. Анимация для объектов презентации						
7	Гиперссылки в презентации	Использование гиперссылок при показе презентации						
8	Звук в презентации	Настройка звука при						

		показе презентации и отдельных элементов						
9	Видео в презентации	Запуск видео из слайда презентации						
10	Защита презентации о себе и своих увлечениях							
11	Проект «Прыгающий мячик»	Создание анимационного проекта «Прыгающий мячик»						
12	Проект «Солнечная система»	Создание анимационного проекта «Солнечная система»						
13	Проект «Рождественская елочка»	Создание анимационного проекта «Рождественская елочка»						
14-15	Создание индивидуального проекта							
16	Защита индивидуального проекта							
17	Знакомство со	Интерфейс	Аналитическая	Понимать роль	Определять цель	Оценивать		

	средой программирования Scratch	программы. Назначение панелей инструментов. Ввод основных понятий	деятельность: - приводить примеры исполнителей; - придумывать задачи по управлению спрайтами	и назначение программирования, знать понятия алгоритм и исполнитель, скрипт и спрайт, способы задания скриптов для нескольких спрайтов	деятельности, высказывать свое мнение, преобразовывать информацию из одной формы в другую, делать выводы	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)		
18	Создание скрипта для спрайта «Кот»	Знакомство с набором команд для создания скриптов. Создание простейшего скрипта для спрайта «Кот»	Практическая деятельность: - составлять линейные алгоритмы по управлению спрайтом;					
19	Знакомство с разнообразием спрайтов	Знакомство с разнообразием спрайтов. Установка на сцену нескольких спрайтов	- составлять вспомогательные алгоритмы для управления спрайтом;					
20	Циклическое выполнение программы	Выполнение программы с ограниченным числом шагов или условием	- составлять циклические алгоритмы по управлению спрайтом					
21-22	Индивидуальный проект							
23	Создание скрипта для двух спрайтов	Создание скрипта для выполнения						

		двумя спрайтами одновременно						
24	Создание скрипта для нескольких спрайтов	Создание скрипта для нескольких спрайтов, выполняющих программу по очереди						
25-26	Индивидуальный проект							
27	Мультик с костюмами	Создание костюмированного мультика						
28-29	Индивидуальный проект							
30-31	Разработка компьютерной игры	Разработка компьютерной игры – ходилки, управляемой пользователем с клавиатуры						
32-34	Индивидуальный проект «Мультфильм» или «Компьютерная игра»							

Учебно-методическое и материально-техническое обеспечение образовательного процесса

Материально-техническое обеспечение реализации программы

Технические средства обучения:

- Компьютеры (14 – ученических и 1 – учительский);
- Мультимедийный проектор;
- Экран;
- Принтер;
- Сканер;
- Колонки

Программные средства:

- Операционная система Windows 7;
- Текстовый процессор Word 10;
- Графический редактор Paint;
- Программа Power Point 10;
- Браузеры Google Chrome, Mozilla FireFox;
- Libre Office Impress;
- Paint

Интернет-ресурсы

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