

**Муниципальное бюджетное учреждение
дополнительного образования
«ЦЕНТР ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ»**

Рассмотрена и рекомендована к
утверждению Методическим
советом МБУ ДО «Центр
дополнительного образования»
Протокол от 30.08.2018г № 1

Утверждена
Директором МБУ ДО «Центр
дополнительного образования
Г.Ф.Войтюшенко
Приказ от 03.09.2018 г. № 84/1

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
технической направленности**

«ИНФОРМАЦИОННАЯ КУЛЬТУРА»

Возраст учащихся: 8-12 лет

Срок реализации программы: 5 лет

Разработчики программы: Педагоги дополнительного образования
Суворкова Наталья Вадимовна,
Фадеева Татьяна Николаевна

2018 год

Пояснительная записка

Современные тенденции развития Российского государства, необходимость интеграции России в мировое сообщество обусловили введение в начальной школе изучение информационных технологий.

Наше время предъявляет к людям новые требования. Объем информации, которую каждому из нас приходится перерабатывать, растет изо дня в день. Средства информационных и коммуникационных технологий (ИКТ), которыми мы пользуемся (от справочников, телефона, стиральных машин до компьютеров), становятся все более сложными и требуют от нас больших знаний и умений для работы с ними. Поэтому особую *актуальность* сегодня приобретает информационная культура, многие элементы которой должны войти уже в начальное образование. Информационная культура – это система общих знаний, представлений, взглядов, установок, стереотипов поведения, позволяющих человеку правильно строить свое поведение в информационной области: искать информацию в нужном месте, воспринимать, собирать, представлять и передавать ее нужным образом. К информационной культуре относится умение пользоваться источниками информации – справочниками, словарями, энциклопедиями, расписанием поездов, программой телевизионных передач и др.

Включение информационных технологий связано с необходимостью подготовки школьников к использованию их как средства повышения эффективности познавательной и практической деятельности учащихся при изучении всех предметов.

Программа разработана с учётом особенностей возрастных и психологических особенностей младшего школьника, и соответствует не только интеллектуальному уровню детей, но и специфике их эмоциональных и познавательных потребностей и ценностей.

Курс информатики для младших школьников имеет интегративный, межпредметный характер. Он призван стать стержнем всего начального образования в части формирования ИКТ-компетентности и универсальных учебных действий.

Программа разработана на основе образовательной программы дополнительного образования детей «Мир информатики», педагога дополнительного образования Аржаниковой Инны Владимировны, п. Ханымей, 2014 год и комплексной образовательной программы дополнительного образования детей «Мир информатики», педагога дополнительного образования Чесноковой Татьяны Александровны, Великий Новгород, 2010 г.

Направленность программы: техническая. Уровень сложности программы – стартовый. Программа состоит из 5 уровней обучения и рассчитана на учащихся 8-12 лет.

Особенности набора детей: набор учащихся на 1 уровень – 2-3 класс, 2 уровень – 3-4 класс, 3 уровень – 4-5 класс, 4 уровень – 5-6 класс, 5 уровень – 6-7 класс. Обучение можно начинать с уровня соответствующего возрасту ребенка.

Отличительной особенностью данной программы является то, что она адаптирована к условиям образовательного процесса данного учреждения: программа состоит из вариативной и инвариантной частей.

Новизна программы состоит в расширении содержания учебного материала за счет включения новых разделов: «Системы счисления», «MS Publisher».

Организационные особенности реализации программы

Инвариантная часть программы 1 уровня предусматривает занятия по 0,5 часа 1 раз в неделю, 17 часов в год. Инвариантная часть программы 2-4 уровня предусматривает занятия по 1 часу 1 раз в неделю, 35 часов в год.

Вариативная часть программы предусматривает проведение занятий групп 1 - 5 уровня 1 раз в неделю по 2 часа, 70 часов в год.

Формой подведения итогов реализации данной образовательной программы 1 - 3 уровня обучения является итоговая контрольная работа по окончании каждого уровня обучения, 4-5 уровня экзаменационная работа по окончании каждого уровня.

Методы обучения

➤ Репродуктивные (рассказ, беседа, демонстрационный метод, медиалекция, выполнение упражнений и практических работ);

➤ Информационно-развивающие - продуктивные (исследовательские, проблемно поисковые, развитие творческих способностей).

Формы проведения урока

- Лекция, медиалекция;
- рассказ;
- консультация;
- беседа;
- самостоятельная работа;
- практическая работа;
- творческая самостоятельная работа;
- контрольная работа;
- зачет.

Основная цель курса: формирование у обучающихся основ ИКТ-компетентности, выработка информационной культуры.

Задачи:

- познакомить школьников с основными свойствами информации, научить их приемам организации информации для решения поставленных задач;

-дать школьникам первоначальное представление о компьютере, информационных и коммуникационных технологиях;

- научить работать в рамках заданной среды по четко оговоренным правилам;

-интегрировать содержание информатики и информационных технологий в математику, технологии, другие школьные дисциплины без выделения отдельного предмета.

Вариативная часть

Учебный план курса «Информационная культура»

Первый уровень

п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации (контроля)
		Всего	Теория	Практика	
1	Раздел 1. Введение	4	2	2	Практическая работа
2	Раздел 2. Работа с клавиатурой	4	2	2	Практическая работа
3	Раздел 3. Отличительные признаки и составные части предмета	8	4	4	Практическая работа, Контрольная работа,
4	Раздел 4. Информационные технологии	12	4	8	Практическая работа
5	Раздел 5. Элементы логики	16	8	8	Практическая работа, Контрольная работа
6	Раздел 6. Множества	10	4	6	Практическая работа, Контрольная работа
7	Раздел 7. Алгоритмы и исполнители	10	2	8	Практическая работа, Контрольная работа
8	Раздел 8. Повторение	6		6	Практическая работа, Контрольная работа
Итого часов		70	25	45	

Вариативная часть**Учебный план курса «Информационная культура»****Второй уровень**

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации (контроля)
		Всего	Теория	Практика	
1	Раздел 1. Введение. Техника безопасности	2	1	1	Практическая работа
2	Раздел 2. Компьютер	12	6	6	Практическая работа
3	Раздел 3. Информационные технологии	22	6	16	Практическая работа, Контрольная работа
4	Раздел 4. Информация и информационные процессы	10	5	5	Практическая работа
5	Раздел 5. Алгоритмы и исполнители	14	6	8	Практическая работа, Контрольная работа
6	Раздел 6. Повторение	10	2	8	Практическая работа, Контрольная работа
Всего часов		70	26	44	

Вариативная часть

Учебный план курса «Информационная культура»

Третий уровень

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации (контроля)
		Всего	Теория	Практика	
1	Раздел 1. Введение. Компьютер для начинающих	10	5	5	Практическая работа
2	Информация вокруг нас	4	2	2	Практическая работа
3	Раздел 3. Информационные технологии	30	13	17	Практическая работа
4	Раздел 4. Алгоритмы и исполнители	16	5	11	Практическая работа
5	Раздел 5. Повторение	10		10	Практическая работа, Контрольная работа
Итого часов		70	25	45	

Вариативная часть

Учебный план курса «Информационная культура»

Четвертый уровень

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации (контроля)
		Всего	Теория	Практика	
1	Раздел 1. Введение	8	3	5	Практическая работа
2	Раздел 2. Информационные технологии	26	7	19	Практическая работа
3	Раздел 3. Моделирование	6	2	4	Практическая работа, Лабораторная работа
4	Раздел 4. Алгоритмы и программы	20	7	13	Практическая работа
5	Раздел 5. Повторение	10			Практическая работа. Экзамен
Итого часов		70	19	50	

Вариативная часть**Учебный план курса «Информационная культура»****Пятый уровень**

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации (контроля)
		Всего	Теория	Практика	
1	Раздел 1. Повторение. Правила техники безопасности.	6	3	3	Практическая работа
2	Раздел 2. Информация вокруг нас	8	3	5	Практическая работа
3	Раздел 3. Информационные технологии	18	7	11	Практическая работа
4	Раздел 4. Знакомство с машинной графикой	28	8	20	Практическая работа, Проектная работа
5	Раздел 5. Повторение	10		10	Практическая работа. Экзамен
Итого часов		70	21	49	

Инвариантная часть**Учебный план курса «Информационная культура»****Первый уровень**

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации (контроля)
		Всего	Теория	Практика	
1	Раздел 1. Введение	1	0,5	0,5	Практическая работа
2	Раздел 2. Компьютер	4	2	2	Практическая работа, Самоконтроль
3	Раздел 3. Информационные технологии	4	2	2	Практическая работа
4	Раздел 4. Элементы логики	1	0,5	0,5	Практическая работа
5	Раздел 5. Множества	1	0,5	0,5	Практическая работа, Взаимоконтроль
6	Раздел 6. Информация	1	0,5	0,5	Практическая работа
7	Раздел 7. Алгоритмы и исполнители	5	2	3	Практическая работа, Взаимоконтроль, Контрольная работа
Итого часов		17	9	8	

Инвариантная часть

Учебный план курса «Информационная культура»

Второй уровень

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации (контроля)
		Всего	Теория	Практика	
1	Раздел 1. Введение. Техника безопасности	2	1	1	Практическая работа
2	Раздел 2. Компьютер	5	3	2	Практическая работа
3	Раздел 3. Информационные технологии	10	4	6	Практическая работа
4	Раздел 4. Информация и информационные процессы	8	4	4	Практическая работа
5	Раздел 5. Алгоритмы и исполнители	5	2	3	Практическая работа
6	Раздел 5. Повторение	5		5	Практическая работа. Контрольная работа
Итого		35	14	21	

Инвариантная часть

Учебный план курса «Информационная культура»

Третий уровень

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации (контроля)
		Всего	Теория	Практика	
1	Раздел 1. Введение. Техника безопасности. Компьютер	5	3	2	Практическая работа
2	Раздел 2. Информационные технологии	15	4,5	10,5	Практическая работа
3	Раздел 3. Информация и информационные процессы	12	4,5	7,5	Практическая работа
4	Раздел 4. Повторение	3		3	Контрольная работа
Итого часов		35	12	23	

Инвариантная часть**Учебный план курса «Информационная культура»****Четвертый уровень**

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации (контроля)
		Всего	Теория	Практика	
1	Раздел 1. Введение. Повторение	4	2	2	Программный контроль, Самоконтроль, Практическая работа
2	Раздел 2. Информация вокруг нас	2	1	1	Практическая работа
3	Раздел 3. Информационные технологии	12	4,5	7,5	Практическая работа, Самостоятельная работа
4	Раздел 4. Логика	4	2	2	Практическая работа, Самостоятельная работа
5.1	Раздел 5. Алгоритмы и исполнители	9	3	6	Практическая работа, Самостоятельная работа, Контрольная работа
6	Раздел 6. Повторение	4		4	Практическая работа,
Итого		35	12,5	22,5	

Содержание программы «Информационная культура»**Вариативная часть****1 уровень обучения**

№ п/п	Название раздела, темы	Кол-во часов
		Всего
1	Раздел 1. Введение Теория. Техника безопасности и правила поведения в компьютерном классе. Основные устройства компьютера. Дополнительные устройства компьютера. Практические работы: Основные устройства компьютера. Дополнительные устройства компьютера	4
2	Раздел 2. Работа с клавиатурой Теория. Знакомство с клавиатурой. Прописные и строчные буквы. Дефис и апостроф. Лингвистические задачи. Знаки препинания	4

	Практические работы: Клавиатурный тренажер. Набор текста. Решение лингвистических задач.	
3	Раздел 3. Отличительные признаки и составные части предмета Теория. Цвет предметов, размер и форма предмета. Состав и признаки предметов. Действия предметов. Контуры. Области. Контрольная работа. Практические работы: Определи размер и форму предмета. Опиши предмет. Действия предметов. Контуры предмета. Замкнутые области. Контрольная работа: Состав и признаки предмета	8
4	Раздел 4. Информационные технологии Теория. Графические редакторы. Палитра. Контуры. Закрашивание замкнутых контуров. Пиктограммы. Конструирование. Практические работы: Раскрась рисунок. Соедини точки. Создание пиктограмм. Конструирование предметов. Создание рисунков	12
5	Раздел 5. Элементы логики Теория. Логические цепочки. Алфавитная цепочка. Логические цепочки слов. Календарь. Практические работы: Логические цепочки (следование). Логические цепочки (сопоставление). Логические цепочки (сравнение). Алфавитная цепочка. Логические цепочки слов. Составь календарь. Часы, минуты. День, год. Часы работы. Контрольная работа: Элементы логики	16
6	Раздел 6. Множества Теория. Понятие множества. Способы задания множеств. Элементы множества. Сравнение множеств. Отношение между множествами. Практические работы: Множества. Элементы множества. Сравни множества. Объединение множеств. Пересечение множеств. Контрольная работа: Множества	10
7	Раздел 7. Алгоритмы и исполнители Теория. Порядок действий. План. Исполнители. СКИ. Понятие алгоритма Практические работы: Составь план. Исполнители. Составь алгоритм. Кладоискатели. Транспортёр. «Составь линейный алгоритм: Транспортёр». Контрольная работа «Алгоритмы»	10
8	Раздел 8. Повторение Практические работы: Состав и признак предмета. Создай рисунок. Логика. Логические связки. Множество предметов. Алгоритмы и исполнители. Итоговая контрольная работа	6
Итого часов		70

Содержание программы «Информационная культура»

Вариативная часть

2 уровень обучения

№ п/п	Название раздела, темы	Кол-во часов
		Всего
1	<p>Раздел 1. Введение. Техника безопасности</p> <p>Теория. Техника безопасности. Правила поведения в кабинете информатики.</p> <p>Практические работы: Работа с мышью</p>	2
2	<p>Раздел 2. Компьютер</p> <p>Теория. Компьютер и его основные устройства. Клавиатура. Информация. Виды информации. Информационные процессы. Устройства ввода и вывода информации. Дополнительные устройства ввода и вывода информации. Устройства долговременного хранения информации. Файлы – способ хранения информации на компьютере. Пиктограммы. Рабочий стол. Запуск программ. Окно программы. Файлы данных. Меню "Пуск".</p> <p>Практические работы: Устройство компьютера. Способы представления и передачи информации. Ввод и вывод информации. Дополнительные устройства ввода и вывода информации. Создание пиктограмм. Нарисуй контур.</p>	12
3	<p>Раздел 3. Информационные технологии</p> <p>Теория. Графическая информация и графический редактор. Меню «Палитра». Масштабирование. Инструменты графического редактора. Приемы рисования в графическом редакторе. Копирование. Конструирование изображения: работа с фрагментами. Окно редактора "Блокнот". Регистры. Символы. Русский, английский алфавиты. Редактирование. Загрузка и сохранение текста.</p> <p>Практические работы: Соедини точки, Работа с карандашом. Раскрась по образцу. Сетка. Летучий змей, Кораблик. Гусеница, Рыбки. Ель, Чебурашка, Зонттик. Рисунки из символов. Багаж. Вставь символ. Исправь ошибки</p>	22
4	<p>Раздел 4. Информация и информационные процессы</p> <p>Теория. Виды информации. Общение как обмен информацией. Информационные процессы. Элементы логики. Слова кванторы. Множества. Элементы. Подмножества. Отношения между множествами: объединение и пересечение. Моделирование. Виды моделирования. Конструирование. Информационное моделирование.</p> <p>Практические работы: Ежик. Суждения. Конструирование из бумаги. Опиши предмет. Собери аппликацию. Множества. Виды информации</p>	10
5	<p>Раздел 5. Алгоритмы и исполнители. Координаты</p>	14

	<p>Теория. Решение задач с помощью компьютера. Алгоритм. Исполнитель. СКИ. Виды алгоритмов. Линейный алгоритм. Разветвленный алгоритм. Циклический алгоритм.</p> <p>Практические работы: Выполни алгоритм. Исправь алгоритм. Собери фигуру, Нарисуй по точкам. Составь алгоритм, Транспортёр. Транспортёр – условие. Транспортёр – циклы. Контрольная работа "Алгоритмы"</p>	
6	<p>Раздел 6. Повторение</p> <p>Практические работы: Создай рисунок. Логика. Логические связки. Работа с текстом. Алгоритмы и исполнители. Итоговая контрольная работа</p>	10
Итого часов		70

Содержание программы «Информационная культура»

Вариативная часть

3 уровень обучения

№ п/п	Название раздела, темы	Кол-во часов
		Всего
1	<p>Раздел 1. Введение. Компьютер для начинающих</p> <p>Теория. Техника безопасности и организация рабочего места. Ввод информации в память компьютера. Клавиатура. Группы клавиш. Программы и файлы. Рабочий стол. Управление мышью. Создание и копирование файлов и папок. <i>Блокнот</i>. Главное меню. Запуск программ. Управление компьютером с помощью меню</p> <p>Практические работы: Клавиатурный тренажер в режиме ввода слов. Набор текста. Создание папок и файлов. Сохранение текста</p>	10
2	<p>Раздел 2. Информация вокруг нас</p> <p>Теория. Понятие информации. Источники информации. Свойства информации. Действия с информацией. Виды информации. Формы представления информации</p> <p>Практические работы: Способы представления и передачи информации. Информационные процессы.</p>	4
3	<p>Раздел 3. Информационные технологии</p> <p>Теория. Обработка числовой информации. Обработка числовой и текстовой информации. Обработка текстовой информации. Редактирование текст. Форматирование. Шрифтовое оформлен. Компьютерная графика. Графический редактор Paint. Перемещение и копирование части рисунка. Масштабирование. Знакомство с программой MicrosoftPowerPoint. Интерфейс. Планирование презентации. Создание презентации. Представление информации на экране. Ввод и оформление текста. Художественное оформление презентаций. Рисование графических объектов. Вставка рисунков. Шаблоны дизайна. Вставка объектов мультимедиа в MS PowerPoint: анимация, использование звуковых эффектов, переход слайдов.</p> <p>Практические работы: Вычисли примеры. Обработка числовой и текстовой информации. Скоропечатание. Редактирование текста. Форматирование текста. Нарисуй мишку. Бабочка. Рыбалка. Вставка текста в рисунок. Книга. Ежики. Создание слайдов «Дружба». Шрифтовое оформление. Создание презентации «Игрушки». Анимация. Создание презентации «Профессии».</p>	30
4	<p>Раздел 4. Алгоритмы и исполнители</p> <p>Теория. Исполнители вокруг нас. СКИ. Исполнители. Линейные алгоритмы. Знакомство с исполнителем Кукарача. Начало, конец программы. Запуск</p>	16

	<p>программы. СКИ Кукарачи. Кукарача. Составление линейных алгоритмов. Команда ПОВТОРИ. Подпрограммы.</p> <p>Практические работы: Исполнители. Создание алгоритма «День рождения». Создание алгоритма «Заяц». Создание программ: фасоль, окно, блокнот, монитор, пятно, король, перевозчик, Боромлей, привет, Контрольная работа по теме: Алгоритмы</p>	
5	<p>Раздел 5. Повторение</p> <p>Практические работы: 1 мая. Курочка ряба, Создание рисунка с помощью копирования «Котята», Контрольная работа.</p>	10
Итого часов		70

Содержание программы «Информационная культура»

Вариативная часть

4 уровень обучения

№ п/п	Название раздела, темы	Кол- во часов
		Всего
1	<p>Раздел 1. Введение</p> <p>Теория. Техника безопасности. Повторение. Рабочий стол.</p> <p>Практические работы: Клавиатурный тренажер. Работа с файлами и папками. Обработка числовой и текстовой информации. Обработка графической информации</p>	8
2	<p>Раздел 2. Информационные технологии</p> <p>Теория. Знакомство с редактором презентаций PowerPoint. Анимация объектов. Анимация слайдов. Общие требования к презентации. Знакомство с редактором Publisher.</p> <p>Практические работы: Создание и разметка слайда. Набор и редактирование текста. Вставка готовых фигур и рисунков из файла в презентацию. Проектная работа по теме: «Зимние забавы». Зачет по теме «Презентации». Создание визитной карточки. Создание календаря. Создание буклета на тему «Мои любимые мультфильмы». Создание открытки. Зачетная работа по теме: «Публикации»</p>	26
3	<p>Раздел 3. Моделирование</p> <p>Теория. Объекты окружающего мира. Среда и действия объекта. Понятие модели. Моделирование.</p> <p>Практические работы: Моделирование из фигур. Опиши объект. Лабораторная работа «Собери мозаику»</p>	6
4	<p>Раздел 4. Алгоритмы и программы</p> <p>Теория. Алгоритмы. Линейный алгоритм. Алгоритм ветвления. Координатная плоскость. Знакомство с яз. программирования Pascal. Понятие программы. Структура программ. Графический экран. Графические операторы. Работа с цветом.</p> <p>Практические работы: Создание рисунка на координатной плоскости. Рисование точки. Создание программы «Созвездия» на яз. программирования. Рисование линий. Создание рисунка по образцу на яз. программирования. Графические примитивы. Зачет по теме: «Рисование в Паскале»</p>	20
5	<p>Раздел 5. Повторение</p> <p>Практические работы: Создание презентации «Чудеса Урала». Создания публикаций. Работа в стандартных приложениях. Экзаменационная работа.</p>	10
Итого часов		70

Содержание программы «Информационная культура»

Вариативная часть

5 уровень обучения

№ п/п	Название раздела, темы	Кол-во часов
		Всего
1	<p>Раздел 1. Повторение. Правила техники безопасности.</p> <p>Теория. Техника безопасности при работе за компьютером. Архитектура персонального компьютера. Назначение основных блоков. Дополнительные устройства. Программы и файлы. Рабочий стол. Проводник.</p> <p>Практические работы: Работа с клавиатурой. Редактирование текста. Работа с файлами и папками.</p>	6
2	<p>Раздел 2. Информация вокруг нас</p> <p>Теория. Информация. Единицы измерения информации. Информация в памяти компьютера. Системы счисления. Двоичное кодирование числовой информации.</p> <p>Практические работы: Перевод десятичных чисел в двоичную систему счисления. Арифметические действия с двоичными числами. Контроль знаний и умений по теме: «Системы счисления».</p>	10
3	<p>Раздел 3. Информационные технологии</p> <p>Теория. Текстовый процессор Microsoft Word. Окно редактора. Панель инструментов. Копирование и перемещение. Форматирование текста. Вставка Фигур. Графический редактор. Освоение совместных действий при работе с 2 программами.</p> <p>Практические работы: Ввод текста. Обработка тестовой информации в Microsoft Word. Копирование фрагментов текста. Конструирование в графическом редакторе. Творческая работа в Microsoft Word. Самостоятельная работа «Создание документа».</p>	16
4	<p>Раздел 4. Знакомство с машинной графикой</p> <p>Теория. Алгоритм. Исполнитель.</p> <p>Языки программирования. Язык программирования Паскаль. Среда программирования Паскаль. Структура программы. Графический режим. Операторы графики (точка, линия). Операторы графики (прямоугольник, закрашивание замкнутой области). Операторы графики (окружность, закрашивание). Операторы графики (эллипс, дуга, эллипсовидная дуга). Вставка текста в графику. Анимация в графике.</p> <p>Практические работы: Организация вывода информации. Творческая работа по теме: Организация вывода информации в Паскале. Контроль знаний и умений по</p>	28

	теме: «Операторы графики». Практическая работа по использованию графических операторов и вставки текста в графику. Проектная работа «Создание поздравительной открытки».	
5	Раздел 5. Повторение Практические работы: Арифметические действия с двоичными числами. Самостоятельная работа «Создание документа». Творческая работа в Microsoft Word. Экзамен	10
Итого часов		70

Содержание программы «Информационная культура»

Инвариантная часть

1 уровень обучения

№ п/п	Название раздела, темы	Кол-во часов
		Всего
1	<p>Раздел 1. Введение</p> <p>Теория. Техника безопасности. Гигиена работы с компьютером. Кнопки мыши</p> <p>Практические работы: Работа с мышью</p>	1
2	<p>Раздел 2. Компьютер</p> <p>Теория. Компьютер в жизни общества. Устройство ввода (мышь). Устройство вывода (Монитор). Системный блок. Устройство вывода (Принтер).</p> <p>Практические работы: Работа с мышью – раскрашивание рисунков. Собери пазл. Клавиатурный тренажер. .</p>	4
3	<p>Раздел 3. Информационные технологии</p> <p>Теория. Графические редакторы. Палитра. Контуры. Симметрия. Пиктограммы. Конструирование.</p> <p>Практические работы: Создание рисунков. Раскрашивание замкнутых контуров. Соедини точки. Создание пиктограмм. Конструирование предметов.</p>	4
4	<p>Раздел 4. Элементы логики</p> <p>Теория. Логические цепочки. Суждение: истинное и ложное. Логические действия.</p> <p>Практические работы: Логические цепочки (суждение). Логические цепочки (следование). Логические цепочки (сравнение).</p>	1
5	<p>Раздел 5. Множества</p> <p>Теория. Понятие множества. Элементы множества. Отношение между множествами.</p> <p>Практические работы: Множества. Элементы множества. Объединение множеств. Пересечение множеств.</p>	1
6	<p>Раздел 6. Информация</p> <p>Теория. Понятие информации. Органы чувств. Способы передачи информации.</p> <p>Практические работы: Источник информации. Передача информации</p>	1
7	<p>Раздел 7. Правила. План действий. Исполнители. Система команд исполнителя</p> <p>Практические работы: Составь план. Исполнители. Составь алгоритм. Кладоискатели. Составь линейный алгоритм: Транспортер. Контрольная работа «Алгоритмы»</p>	5

Итого часов	17
--------------------	-----------

Содержание программы «Информационная культура»

Инвариантная часть

2 уровень обучения

№ п/п	Название раздела, темы	Кол-во часов
		Всего
1	Раздел 1. Введение. Техника безопасности Теория. Техника безопасности. Правила поведения в кабинете информатики. Практические работы: Работа с мышью	2
2	Раздел 2. Компьютер Теория. Компьютер и его основные устройства. Дополнительные устройства компьютера. Принтер. Системный блок. Пиктограммы. Рабочий стол. Информация и органы чувств. Практические работы: Устройство компьютера. Дополнительные устройства ввода и вывода информации.	5
3	Раздел 3. Информационные технологии Теория. Знакомство с редактором «Художник». Карандаш. Палитра. Ластик. Графические примитивы: Линия. Графические примитивы: Овал, Прямоугольник. Режимы заливки. Шаблоны заливки. Текстовая информация. Набор текста. Редактирование текста Практические работы: Рисуем карандашом. Рисуем графическими примитивами. Раскраска. Работа с шаблонами. Зима идет. Правилка..	10
4	Раздел 4. Информация и информационные процессы Теория. Модели. Виды моделей. Простейшие информационные модели. Логика. Сопоставление. Множества и его элементы. Сравнение множеств. Операции над множествами. Практические работы: Конструирование. Собери аппликацию. Ежик. Суждения. Опиши предмет. Множества. Сравнение множеств	8
5	Раздел 5. Алгоритмы и исполнители. Координаты Теория. План. Исполнитель. СКИ. Понятие алгоритма. Виды алгоритмов. Линейный алгоритм. Практические работы: Выполни алгоритм. Исправь алгоритм. Составь алгоритм, Транспортёр.	5
6	Раздел 6. Повторение Практические работы: Создай рисунок. Работа с текстом. Множества. Алгоритмы и исполнители. Итоговая контрольная работа	5

Итого часов	35
--------------------	-----------

Содержание программы «Информационная культура»

Инвариантная часть

3 уровень обучения

№ п/п	Название раздела, темы	Кол-во часов
		Всего
1	<p>Раздел 1. Введение. Компьютер.</p> <p>Теория. Техника безопасности и организация рабочего места. Ввод информации в память компьютера. Клавиатура. Группы клавиш. Программы и файлы. Рабочий стол. Управление мышью. Создание и копирование файлов и папок. <i>Блокнот</i>. Главное меню. Запуск программ. Управление компьютером с помощью меню.</p> <p>Практические работы: Клавиатурный тренажер в режиме ввода слов. Набор текста. Создание папок и файлов. Сохранение текста</p>	5
2	<p>Раздел 2. Информационные технологии</p> <p>Теория. Графическая информация и графический редактор. Меню графического редактора. Меню «Палитра». Масштабирование. Инструменты графического редактора. Приемы рисования в графическом редакторе. Копирование. Конструирование изображения: работа с фрагментами. Окно редактора "Блокнот". Регистры. Символы. Русский, английский алфавиты. Редактирование. Загрузка и сохранение текста.</p> <p>Практические работы: Соедини точки. Работа с карандашом. Раскрась по образцу. Сетка. Летучий змей. Инопланетянин. Гусеница. Рыбки. Ель. Чебурашка. Зонттик. Рисунки из символов. Вставь символ. Исправь ошибки</p>	15
3	<p>Раздел 3. Информация и информационные процессы</p> <p>Теория. Виды информации. Общение как обмен информацией. Информационные процессы. Элементы логики. Слова кванторы. Суждения. Множества. Элементы. Подмножества. Отношения между множествами: объединение и пересечение. Моделирование. Виды моделирования.</p> <p>Практические работы: Определи вид информации. Конструирование. Опиши предмет. Ежик. Суждения</p>	12
5	<p>Раздел 5. Повторение</p> <p>Практические работы: 1 мая. Курочка ряба, Создание рисунка с помощью копирования «Котят».</p>	3

Итого часов	35
--------------------	-----------

Содержание программы «Информационная культура»

Инвариантная часть

4 уровень обучения

№ п/п	Название раздела, темы	Кол-во часов
		Всего
1	<p>Раздел 1. Введение</p> <p>Теория. Техника безопасности. Виды информации в памяти компьютера. Группы клавиш. Клавиатура. Программы и файлы. Рабочий стол.</p> <p>Практические работы: Клавиатурный тренажер. Работа с файлами и папками. Создание и копирование файлов и папок.</p>	4
2	<p>Раздел 2. Информация вокруг нас</p> <p>Теория. Понятие информации. Свойства информации.</p> <p>Виды информации. Действия с информацией. Формы представления информации.</p> <p>Практические работы: Информационное моделирование. Конструирование.</p>	2
3	<p>Раздел 3. Информационные технологии</p> <p>Теория. Обработка числовой и текстовой информации. Компьютерная графика. Знакомство с редактором презентаций PowerPoint. Ввод и оформление текста. Художественное оформление презентаций. Шаблоны дизайна. Вставка рисунков. Рисование графических объектов. Вставка объектов мультимедиа. Анимация. Использование звуковых эффектов. Переходы слайдов.</p> <p>Практические работы: Обработка числовой и текстовой информации. Редактирование текста. Форматирование. Создание рисунка по образцу. Создание и разметка слайда. Вставка готовых фигур и рисунков из файла в презентацию. Анимация. Творческая работа «Мой проект».</p>	12
4	<p>Раздел 4. Логика.</p> <p>Теория. Понятия «истина» «ложь». Суждения в информатике. Умозаключения в информатике. Логическо-поисковые задания.</p> <p>Практические работы: Слова-кванторы. Суждения и логические операции. Конкурс «Поиск информации».</p>	4
4	<p>Раздел 4. Алгоритмы и программы</p> <p>Теория. Исполнители вокруг нас. СКИ. Линейные алгоритмы. Исполнитель Кукарача. СКИ. Начало, конец. Запуск программы.</p> <p>Практические работы: Линейный алгоритм. Повтори. Самостоятельная работа «Исполнитель Кукарача». Подпрограммы. Итоговая работа.</p>	9
5	<p>Раздел 5. Повторение</p>	4

	Практические работы: Создание презентации «Чудеса Урала». Исполнитель Кукарача». Итоговая работа.	
Итого часов		35

Планируемые результаты и способы их определения

«Информационная культура» 1 уровень обучения. Вариативная часть

Знать:

- ✓ правила поведения в кабинете информатики;
- ✓ основные и дополнительные устройства компьютера;
- ✓ назначение клавиш на клавиатуре;
- ✓ характеристики предмета (цвет, размер, форма, состав, признаки, действия);
- ✓ определение множества, его состав;
- ✓ способы задания множеств;
- ✓ отношения между множествами;
- ✓ понятие плана и алгоритма;
- ✓ понятие исполнителя

Уметь:

- ✓ владеть мышкой и клавиатурой;
- ✓ набирать текст;
- ✓ описывать признаки предмета;
- ✓ строить контуры предмета;
- ✓ определять области предметов;
- ✓ создавать рисунки;
- ✓ создавать пиктограммы;
- ✓ составлять логические цепочки;
- ✓ распределять объекты по множествам;
- ✓ составлять план действий.

«Информационная культура» 2 уровень обучения. Вариативная часть

Знать:

- ✓ правила поведения в кабинете информатики;
- ✓ основные и дополнительные устройства компьютера;
- ✓ основные объекты рабочего стола;
- ✓ основные элементы компьютерного окна:
- ✓ основные действия работы с мышкой;
- ✓ понятие пиктограмма;
- ✓ назначения основных элементов окна графического редактора;
- ✓ приемы создания изображения;

- ✓ основные элементы текста;
- ✓ понятие информация, виды информации;
- ✓ способы представления и передачи информации;
- ✓ понятие множества и подмножества, моделирование, конструирование;

Уметь:

- ✓ владеть мышкой и клавиатурой;
- ✓ создавать простейшие компьютерные рисунки;
- ✓ выполнять логические задания;
- ✓ пользоваться элементами компьютерных окон;
- ✓ набирать текст;
- ✓ составлять простейшие алгоритмы;
- ✓ писать программу для исполнителя.

«Информационная культура» 3 уровень обучения. Вариативная часть

Знать:

- ✓ правила поведения в кабинете информатики;
- ✓ основные объекты рабочего стола;
- ✓ основные элементы компьютерного окна;
- ✓ основные действия работы с мышкой;
- ✓ основные элементы текста;
- ✓ способы редактирования текста;
- ✓ назначения основных элементов окна графического редактора;
- ✓ приемы создания изображения;
- ✓ способы редактирование фрагментов рисунка;
- ✓ понятие информация, информационные процессы;
- ✓ режимы создания и просмотра слайдов в PowerPoint;
- ✓ структуру документа в PowerPoint;
- ✓ основные моменты демонстрации слайдов в PowerPoint;
- ✓ понятие алгоритма, исполнителя;
- ✓ понятие множества и подмножества, моделирование, конструирование;

Уметь:

- ✓ владеть мышкой и клавиатурой;
- ✓ работать с папками и файлами;
- ✓ набирать и редактировать текст;
- ✓ создавать компьютерные рисунки, редактировать и работать с фрагментами рисунка;
- ✓ создать новую презентацию;
- ✓ вставлять картинки из файла в презентацию;
- ✓ использовать шаблоны дизайна;

- ✓ настраивать анимацию;
- ✓ демонстрировать показ слайдов;
- ✓ выполнять логические задания;
- ✓ писать программы для исполнителя Кукарача.

«Информационная культура» 4 уровень обучения. Вариативная часть

Знать:

- ✓ правила поведения в кабинете информатики;
- ✓ режимы создания и просмотра слайдов в PowerPoint;
- ✓ структуру документа в PowerPoint;
- ✓ основные моменты демонстрации слайдов в PowerPoint;
- ✓ способы создания анимации в PowerPoint;
- ✓ общие требования к презентации;
- ✓ структуру документа в Publisher;
- ✓ понятия: буклет, визитка, публикация;
- ✓ понятие объект, среда объекта, действия объекта;
- ✓ понятие модели и моделирования;
- ✓ понятие алгоритма;
- ✓ виды алгоритма;
- ✓ структуру программы языка программирования Pascal;
- ✓ графические операторы (точки и линии)

Уметь:

- ✓ создать новую презентацию;
- ✓ вставлять картинки из файла в презентацию;
- ✓ использовать шаблоны дизайна;
- ✓ настраивать анимацию;
- ✓ демонстрировать показ слайдов;
- ✓ настраивать фоновое оформления слайдов;
- ✓ создавать новые одностраничные и многостраничные публикации;
- ✓ описывать объект (предмет), среду и действия объекта;
- ✓ определять координаты точек на плоскости;
- ✓ создавать программы для рисования графических объектов на языке Pascal.

«Информационная культура» 5 уровень обучения. Вариативная часть

Знать:

- ✓ правила поведения в кабинете информатики;
- ✓ основные объекты рабочего стола;
- ✓ архитектуру персонального компьютера;
- ✓ назначение основных и дополнительных устройств;
- ✓ основные приемы работы с Проводником;

- ✓ понятие информации, системы счисления;
- ✓ окно редактора Microsoft Word;
- ✓ способы редактирования и форматирования текста;
- ✓ понятие алгоритма и исполнителя;
- ✓ структуру программы языка программирования Pascal;
- ✓ графические операторы (точки и линии, окружность, дуга окружности, эллипс, прямоугольник)

Уметь:

- ✓ переводить десятичные числа в двоичную систему счисления;
- ✓ производить арифметические действия с двоичными числами;
- ✓ создавать новый документ в Microsoft Word;
- ✓ набирать текст, редактировать и работать с фрагментом текста;
- ✓ вставлять фигуры в документе в Microsoft Word;
- ✓ создавать компьютерные рисунки, редактировать и работать с фрагментами рисунка;
- ✓ вставлять фрагменты рисунков в текстовый документ;
- ✓ определять координаты точек на плоскости;
- ✓ создавать программы для рисования графических объектов на языке Pascal.

«Информационная культура» 1 уровень обучения. Инвариантная часть

Знать:

- ✓ правила поведения в кабинете информатики;
- ✓ основные и дополнительные устройства компьютера;
- ✓ назначение клавиш на клавиатуре;
- ✓ характеристики предмета (цвет, размер, форма, состав, признаки, действия);
- ✓ способы составления алфавитных цепочек;
- ✓ определение множества, его состав;
- ✓ способы задания множеств;
- ✓ отношения между множествами;
- ✓ понятие плана и алгоритма;
- ✓ понятие исполнителя

Уметь:

- ✓ владеть мышкой и клавиатурой;
- ✓ набирать текст;
- ✓ описывать признаки предмета;
- ✓ строить контуры предмета;
- ✓ определять области предметов;
- ✓ создавать рисунки;
- ✓ создавать пиктограммы;
- ✓ составлять логические цепочки;
- ✓ составлять алфавитные цепочки;
- ✓ определять последовательность дней, месяцев, лет;
- ✓ распределять объекты по множествам;
- ✓ составлять план действий;

«Информационная культура» 2 уровень обучения. Инвариантная часть

Знать:

- ✓ правила поведения в кабинете информатики;
- ✓ основные и дополнительные устройства компьютера;
- ✓ основные объекты рабочего стола;
- ✓ основные элементы компьютерного окна;
- ✓ основные действия работы с мышкой;
- ✓ понятие пиктограмма;
- ✓ назначения основных элементов окна графического редактора;
- ✓ приемы создания изображения;
- ✓ основные элементы текста;
- ✓ понятие множества и подмножества, моделирование, конструирование;

Уметь:

- ✓ владеть мышкой и клавиатурой;
- ✓ создавать простейшие компьютерные рисунки;
- ✓ выполнять логические задания;
- ✓ пользоваться элементами компьютерных окон;
- ✓ набирать текст;
- ✓ составлять простейшие алгоритмы;
- ✓ писать программу для исполнителя.

«Информационная культура» 3 уровень обучения. Инвариантная часть

Знать:

- ✓ правила поведения в кабинете информатики;
- ✓ основные действия работы с мышкой;
- ✓ основные элементы текста;
- ✓ способы редактирования текста;
- ✓ назначения основных элементов окна графического редактора;
- ✓ приемы создания изображения;
- ✓ способы редактирование фрагментов рисунка;
- ✓ понятие информация, информационные процессы;
- ✓ понятие множества и подмножества, моделирование, конструирование;

Уметь:

- ✓ владеть мышкой и клавиатурой;
- ✓ работать с папками и файлами;
- ✓ набирать и редактировать текст;
- ✓ создавать компьютерные рисунки, редактировать и работать с фрагментами рисунка;
- ✓ выполнять логические задания;

«Информационная культура» 4 уровень обучения. Инвариантная часть

Знать:

- ✓ правила поведения в кабинете информатики;
- ✓ понятие информация;
- ✓ понятие моделирование и конструирование;
- ✓ режимы создания и просмотра слайдов в PowerPoint;
- ✓ структуру документа в PowerPoint;
- ✓ основные моменты демонстрации слайдов в PowerPoint;
- ✓ способы создания анимации в PowerPoint;
- ✓ общие требования к презентации;
- ✓ понятие алгоритма;
- ✓ виды алгоритма;

Уметь:

- ✓ создать новую презентацию;

- ✓ вставлять картинки из файла в презентацию;
- ✓ использовать шаблоны дизайна;
- ✓ настраивать анимацию;
- ✓ демонстрировать показ слайдов;
- ✓ настраивать фоновое оформление слайдов;
- ✓ выполнять логические задания;
- ✓ создавать программы для языка программирования Кукарача.

Формы контроля уровня достижения учащихся

Занятия по инвариантной части программы предполагают работу без оценок. Занятия по вариативной части программы оцениваются согласно баллам рейтинг-плана, разработанного для каждого уровня обучения индивидуально...

Контроль за реализацией Программы проводится в разных формах: практическое занятие, контрольная работа, творческая работа.

Формой подведения итогов реализации данной образовательной программы является выполнение контрольной работы в конце первого, второго и третьего уровней обучения. И сдача итогового экзамена в конце четвертого и пятого уровней обучения.

Учащимся, успешно освоившим Программу выдается удостоверение об успешном окончании.

Методическое обеспечение программы

Для реализации программы необходимы:

- ✓ компьютерная техника: комплект класс (компьютеры);
- ✓ операционная система: Windows;
- ✓ Microsoft Office 2007(2010, 2016);
- ✓ программы: «Мир информатики» 1-2, 3-4год обучения;
- ✓ язык программирования PascalABC;
- ✓ презентации - задания к каждому занятию;
- ✓ Дидактические материалы и наглядные пособия к каждому занятию;

Педагогические технологии

- *Технология сотрудничества* – технология совместной развивающей деятельности взрослых и детей, скреплённой взаимопониманием, проникновением в духовный мир друг друга, совместным анализом хода и результата этой деятельности.
- *Личностно-ориентированное обучение* – в центре внимания - личность ребёнка, который должен реализовать свои возможности.
- *Здоровье сберегающие технологии* – система по сохранению и развитию здоровья всех участников образовательного процесса.

- *Развивающее обучение* – создание условий для развития психологических особенностей: способностей, интересов, личностных качеств и отношений между людьми, при котором учитывается уровень развития и особенности ребенка.

Литература:

1. Босова Л.Л. Информатика 5 класс. Учебник. ФГОС.– Бином. Лаборатория знаний, 2014
2. Босова Л.Л. Информатика 6 класс. Учебник. ФГОС. – Бином. Лаборатория знаний, 2014
3. Горячев А.В. Информатика в играх и задачах. 1-4. - Экспресс, 2013.
4. Макарова Н.В. Информатика. Учебник 5-6 класс.– Питер, 2007
5. Макарова Н.В. Информатика. Рабочая тетрадь 5-6 класс.– Питер, 2007
6. Матвеева Н.В., Челак Е.Н., Конопатова Н.К. Информатика. 3 класс. Рабочая тетрадь №1, №2. ФГОС. - Бином. Лаборатория знаний, 2014
7. Рудченко Т.А., Семёнов А.Л. Информатика. 3 класс. Учебник. - Просвещение, 2012
8. Семенов А.Л., Рудченко Т.А. Информатика. 3-4 классы. Рабочая тетрадь. В 3-х частях. – Просвещение, 2011
9. Холодова О.А. Юным умникам и умницам. Рабочие тетради, 2013

Электронные материалы:

1. «Мир информатики» от Кирилла и Мефодия 1-2 год обучения – 1 CD;
2. «Мир информатики» от Кирилла и Мефодия 3-4 год обучения – 1 CD;
3. Цифровые образовательные ресурсы (<http://school-collection.edu.ru>)
4. Инновационно -учебно-методический комплекс «Информатика 1-4»
5. «Курс элементарной компьютерной грамотности для начальной школы»
6. Дидактические материалы (презентации задания) для 1-4 уровней
7. Материалы для учителя информатики (<http://teacher-of-info.ucoz.ru/index/bosova/0-4>)