

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«Ревдская средняя общеобразовательная школа
им. В.С. Воронина»
гпРЕВДА ЛОВОЗЕРСКОГО РАЙОНА МУРМАНСКОЙ ОБЛАСТИ

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора по УВР

Бабиченко Л. В. Бабиченко

27.08.2021 г

Рабочая программа
курса «Основы информатики»:
Игры в Scratch+текстовые документы
Центр образования цифрового и гуманитарного профилей ТОЧКА РОСТА
Срок освоения программы: 1 год (5,6 класс)

Составитель: Ходова Елена Юрьевна

Учитель информатик

1.Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной программы «Основы информатики»: Игры в Scratch+текстовые документы»

Рабочая программа для 5,6 класса составлена на основе следующих нормативных документов:

1. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ (ред. от 05.05.2014) «Об образовании в Российской Федерации» (с изм. и доп., вступ. в силу с 06.05.2014).
2. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 17.12.2010 № 1897 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования».
3. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления молодежи».
4. Письмо Роспотребнадзора от 08.05.2020 № 02/8900-2020-24 «О направлении рекомендаций по организации работы образовательных организаций (вместе с «Рекомендациями по организации работы образовательных организаций в условиях сохранения рисков распространения COVID-19»).
5. Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования, с изменениями, утверждёнными приказом Министерства образования и науки РФ от 31.12.2015 №1577 «О внесении изменений в федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования, утвержденный приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 декабря 2010 г. № 1897» (далее - ФГОС ООО).

В соответствии с учетом рабочей программы воспитания и учебным планом МБОУ «РСОШ им. В. С.Воронина» на изучение предмета «Основы информатики» в 5,6 классах выделяется по одному часу (из расчёта 1 учебный час в неделю, 37 недель в учебном году).

Пояснительная записка

В соответствии с Федеральным Законом Российской Федерации от 29.12.2012 г. № 273 «Об образовании в Российской Федерации» и в целях реализации «Концепции развития дополнительного образования детей» утвержденной Распоряжения Правительства РФ от 04.09.2014 г. № 1726-р разработана дополнительная общеобразовательная программа «Основы информатики»: Игры в Scratch + текстовые документы» (далее Программа) технической направленности, которая посвящена обучению школьников началам программирования на примере графического языка Scratch, а также умению работать с данными в текстовых документах.

Программа составлена в соответствии с Приказом Министерства образования, науки и молодёжной политики Республики Коми «Об утверждении правил персонифицированного финансирования дополнительного образования детей в Республике Коми» от 01.06.2018г. № 214-п, (Раздел V. Порядок включения образовательных программ в систему персонифицированного финансирования), а также с:

- Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 №196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»,

- Письмом Минобрнауки России от 25.07.2016 N 09-1790 «О направлении рекоменда-

даций» (вместе с «Рекомендациями по совершенствованию дополнительных образовательных программ, созданию детских технопарков, центров молодежного инновационного творчества и внедрению иных форм подготовки детей и молодежи по программам инженерной направленности»),

- Приложением к письму Министерства образования, науки и молодежной политики Республики Коми от 27 января 2016 г. № 07-27/45 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеобразовательных - дополнительных общеразвивающих программ в Республике Коми»,

- СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», утвержденных постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 года N 28,

- Приказом МОУ «Гимназия №1» от 01.06.2020 № 273 (01-12) «О создании в 2020 году на базе МОУ «Гимназия № 1» центра образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста».

Программа «Основы информатики» модифицированная, составлена на основе анализа существующих программ в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта, на основе Методических рекомендаций по организации работы Центра образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста», образовательной программы МОУ «Гимназия №1».

Данная программа предусматривает на реализацию программы по информатике в 5-6 классе 37 часов, 1 час в неделю, общее количество часов — 37.

Рабочая программа может реализовываться с использованием электронного обучения (ЭО) и дистанционных образовательных технологий (ДОТ).

Цель и задачи обучения

Целью изучения предмета «Информатика» является

- получение теоретических и практических знаний, умений и навыков в области современной информатики;
- формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики, учитывающего социальное, культурное, языковое, духовное многообразие современного мира.
- Для достижения поставленной цели необходимо решение следующих задач:
 - создание условий для развития интеллектуальных и творческих способностей учащихся, необходимых для успешной социализации и самореализации личности;
 - формирование информационной и алгоритмической культуры;
 - развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе; развитие умений составить и записать алгоритм;
 - формирование умений формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей;
 - овладение важнейшими общеучебными умениями и универсальными учебными действиями (формулировать цели деятельности, планировать ее, находить и обрабатывать необходимую информацию из различных источников, включая Интернет и др.).

Содержание программы Учебно-тематическое планирование

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Теория	Практика	Всего	
1	Программирование в Scratch	7	10	17	Наблюдение, Практическое занятие
2	Работа с текстовым процессором MS Word	3	14	17	Собеседование Практическое занятие Презентация результатов
3	Резерв			3	
	Итого	10	24	37	

Содержание программы

Модуль 1. Программирование в Scratch

Занятие №1. Цикл с условием. Исполнитель определяет цвет. Сенсор «касается цвета»
Программируем поведение исполнителя в зависимости от цвета фона.

Занятие № 2. Оператор случайных чисел. Команда «Выдать случайное число от _ до _». Случайные перемещения исполнителя в координатной плоскости. Случайное количество шагов. Случайные координаты. Поворот на случайный угол.

Занятие №3. Перемещение исполнителей между слоями. Команда «Перейти в верхний слой». Команда «Перейти назад на _ слоев». Эффект «Призрак».

Занятие №4. Действия исполнителей в разных слоях.

Кейс 1. Мини-проект «Дорога». Создайте сцену, на которой изображена дорога с двумя полосами, по обочинам дороги расположите кусты и деревья. По дороге должны двигаться автомобили. Правильно расположите автомобили, деревья и кусты по слоям.

Занятие №5. Взаимодействие исполнителей. Исполнители касаются друг друга. Команда «Касается _». Поведение исполнителей при столкновении.

Занятие №6. Последовательное выполнение команд исполнителями. Команда «Передать»
Команда «Когда я получу». Связи между программами разных исполнителей.

Занятие №7. Программирование клавиш. Взаимодействие пользователя с программой.

Клавиши управления перемещением исполнителя Команда «Изменить значение x на _». Команда «Изменить значение y на _»

Занятие №8. Мини-проект «Лабиринт».

Кейс 2. Игра «Лабиринт». Создайте сцену в виде лабиринта. С помощью клавиш со стрелками управляйте движением маленькой мышки. Мышка должна добраться до выхода, не задевая стенок лабиринта. В случае касания стенок мышка возвращается в исходную точку.

Занятие №9. Управление событиями. Передача сообщений между исполнителями и фоном. Запуск программ после получения сообщения.

Занятие №10. Координатная плоскость. Геометрические фигуры. Рисование геометрических фигур на координатной плоскости. Последовательное выполнение команд одним исполнителем. Параллельное выполнение команд несколькими исполнителями.

Кейс 3. Исследование времени выполнения программ. Создайте одного исполнителя, рисующего квадраты, как показано на рисунке. Затем создайте четыре исполнителя, которые будут параллельно рисовать по три квадрата. Сравните время работы в этих двух случаях.

Занятие №11. Координатная плоскость. Переменные. Блок «Переменные». Рисование геометрических фигур на координатной плоскости с использованием переменных. Построение перпендикуляров к координатным осям.

Занятие №12. Создание списков. Название списка. Элементы списка. Длина списка. Команда «Создать список». Выбор элемента списка.

Кейс 4. Мини-проект «Викторина». Создайте проект «Викторина» в котором будет задано 10 вопросов. Правильный ответ надо выбрать из списка. В случае правильного ответа очки увеличиваются на единицу. В конце выставляется оценка: «отлично» за 9 или 10, «хорошо» за 7 или 8, «удовлетворительно» за 5 или 6 правильных ответов.

Занятие №13. Использование подпрограмм. Как сделать программу структурированной и более понятной. Команда «Передать _ и ждать». Команда «Играть звук _» Команда «Ноту _ играть _ тактов»

Занятие №14. Сообщество Scratch. Scratch 2.0. Регистрация на сайте. Личный кабинет. Публикация проектов.

Занятие №15. Отладка программ с ошибками. <http://scratch.mit.edu/projects/10437040>
<http://scratch.mit.edu/projects/10437249> <http://scratch.mit.edu/projects/10437366>
<http://scratch.mit.edu/projects/10437439> <http://scratch.mit.edu/projects/10437476>

Занятие №16. **Кейс 5.** Итоговый проект. Учащиеся самостоятельно или в парах выполняют индивидуальный проект, согласованный с учителем.

Занятие №17. **Кейс 5.** Итоговый проект. Конкурс проектов.

Учащийся научится:

- составлять сценарии проектов среды Scratch;
- составлять алгоритмы, определять последовательность выполнения команд;
- создавать и редактировать рисунки в графическом редакторе;
- использовать обширную библиотеку готовых сцен и исполнителей;
- изменять размер, костюм, прозрачность исполнителя;
- создавать линейные алгоритмы для исполнителя;
- создавать циклические алгоритмы;
- создавать ветвящиеся алгоритмы;

управлять одновременной работой нескольких исполнителей;
 передавать сообщения между исполнителями;
 внедрять звуковые эффекты в алгоритмы исполнителей;
 создавать алгоритмы, которые будут выполняться одновременно (параллельно) несколькими исполнителями;
 тестировать и оптимизировать алгоритмы исполнителей.

Модуль 2. Работа с текстовым процессором MS Word

Занятие №18. Работа с изображениями. Вставка рисунка. Размер рисунка, поворот, положение, прозрачность, обтекание текстом.

Кейс 1. Google-docs с информацией об учениках класса. Ребята создают файлы с рассказом о себе с изображениями (часть, возможно, потребуется принести из дома, например, свою фотографию, фотографию домашнего животного, или фото из путешествий). К некоторым изображениям стоит добавить интересные эффекты.

Занятие №19. Работа со списками. Маркированный список. Нумерованный список. Шаблоны списков. Сброс нумерации.

Кейс 1. Продолжение. Дополните свой файл списком стран, в которых вы бы хотели побывать, к каждой стране добавьте вложенным списком несколько городов, к каждому городу – несколько достопримечательностей этого города (тоже вложенным списком).

Занятие №20. Работа с таблицами. Вставка таблицы в документ. Вставка и удаление строк и столбцов в таблицу. Ширина и высота ячеек таблицы.

Кейс 1. Продолжение. Дополните свой файл таблицей с вашим расписанием на неделю, и расписанием кружков.

Занятие №21. Работа с таблицами. Объединение ячеек. Цвет фона. Цвет границ. Толщина границ. Стил.

Кейс 1. Продолжение. Красиво раскрасьте таблицу со своим расписанием, созданную на прошлом занятии.

Занятие №22. Работа с диаграммами. Вставка диаграммы в документ. Google-таблица.

Виды диаграмм: линейчатая, столбчатая, круговая, график. Область диаграммы, название, легенда. Расширенные настройки. Функция sparkline для создания миниатюрной диаграммы внутри ячейки.

Кейс 2. Как я учусь?

Возьмите свой дневник и создайте таблицу указанного вида. Заполните ячейки с помощью дневника, записав туда все свои оценки, полученные за прошедшее время. Какие диаграммы вы сможете построить по этой таблице?

	Сколько пятерок	Сколько четверок	Сколько троек	Сколько двоек
Математика				
Русский язык				
Английский яз.				
География				

Физкультура				
-------------	--	--	--	--

Занятие №23. Работа с рисунками. Графический редактор внутри Google-docs. Линии, фигуры, текстовые поля. Инструмент Word Art.

Кейс 2. Продолжение. С помощью изученным инструментов украсьте свой файл.

Занятие №24. Работа с формулами. Вставка формулы в документ. Редактор формул.

Кейс 3. Задачи для друга.

Возьмите учебник математики (или найдите задачи в интернете) и создайте для друга гугл-документ с пятью задачами, например, на решение уравнений.

Занятие №25. Настройка стилей в Google-docs. Создание своих стилей. Шрифт, размер, цвет, междустрочный интервал, эффекты.

Занятие №26. История изменений в Google-docs. Хронология изменений документа. Возврат к нужной версии документа.

Кейс 4. Вернись назад.

Разбейтесь на пары. Зайдите в файл (из кейса 1) своего напарника, и внесите в него несколько изменений. Задача каждого ученика – восстановить версию до исправления.

Занятие №27. Полезные сервисы в Google-docs. Статистика. Проверка правописания. Автозамена. Голосовой ввод. GOOGLETRANSLATE и DETECTLANGUAGE

Кейс 5. Таинственный текст.

Разбейтесь на пары. Создайте Google-таблицу. Запишите таинственное послание на русском языке, затем с помощью любого онлайн-переводчика переведите это послание на какой-нибудь язык, отличный от русского и английского, запишите результат в ячейке своей таблицы. Откройте доступ к таблице вашему напарнику. С помощью функций DETECTLANGUAGE определите, на каком языке записан текст в файле, который вам открыли. С помощью функции GOOGLETRANSLATE переведите этот текст на русский язык.

Занятие №28. Настройки доступа в Google-docs. Доступ по ссылке. Уровни доступа: выключено, просматривать, комментировать, редактировать. Доступ определенным пользователям. Общий доступ. Доступ к папке с файлами.

Занятие №29. Совместная работа над документом. Комментарии. Посоветовать правки. Закладки. Интеграция с Google-keep. Веб-буфер обмена.

Занятие №30. Горячие клавиши. Сервис. Навигация. Форматирование текста. Форматирование абзаца. Редактирование.

Занятие №31. Плагины для Google-docs. Установка плагинов из интернет-магазина Chrome. Google Docs offline – позволяет создавать документы при отсутствии подключения к Интернет.

Занятие №32. Галерея шаблонов в Google-docs. При создании стандартного документа, например, письмо или резюме можно воспользоваться заранее настроенным шаблоном.

Кейс 6. Шаблон-реферат. С помощью шаблона Реферат подготовьте небольшой рассказ о своем увлечении, может быть, это любимый вид спорта, решение задач, а, возможно, вы напишете о любимом домашнем животном.

Занятие №33. Практическая работа.

Кейс 7. Любимые блюда нашего класса.

Каждый ученик с помощью шаблона Рецепт создает рецепт своего любимого блюда. Затем в созданную учителем таблицу каждый добавляет строку со своей фамилией и именем и ссылкой на файл, содержащий рецепт.

Занятие №34. Публикация документов. Организация коллективной работы с документами. Настройка прав доступа.

Кейс 8. Окончательное оформление папки класса.

На общем диске класса каждый ученик создает папку со своей фамилией, в папке размещает все созданные им в течение учебного года материалы. В общей папке должны быть также файл, содержащий ссылки на личные страницы и файл, содержащий ссылки на рецепты.

Учащийся научится:

создавать и редактировать документы в текстовом процессоре;

- работать с панелями инструментов текстового процессора;
- работать с блоками текста: выделять, копировать, удалять;
- использовать необходимые шрифты;
- форматировать документ;
- вставлять в документ таблицы, схемы, рисунки;
- создавать и редактировать документы в Google-docs;
- работать с инструментами Google-docs;
- размещать документы в облачном хранилище;
- организовывать коллективную работу с документами;
- настраивать права доступа к документам.

Планируемые результаты обучения.

Важнейшими умениями/знаниями являются следующие:

- умение пользоваться персональным компьютером и его периферийным оборудованием;
- умение следовать требованиям техники безопасности, гигиены, эргономики и ресурсосбережения при работе со средствами информационных и коммуникационных технологий;
- умение осуществлять взаимодействие посредством электронной почты, чата, форума;
- умение искать информацию с применением правил поиска (построения запросов), в компьютерных сетях, некомпьютерных источниках информации (справочниках и словарях, каталогах, библиотеках) при выполнении заданий и проектов по различным учебным дисциплинам;
- умение составлять сценарии проектов среды Scratch;
- умение составлять алгоритмы, определять последовательность выполнения команд; использовать обширную библиотеку готовых сцен и исполнителей;
- умение создавать линейные алгоритмы для исполнителя; умение создавать циклические и ветвящиеся алгоритмы;
- умение управлять одновременной работой нескольких исполнителей; умение передавать сообщения между исполнителями;
- умение тестировать и оптимизировать алгоритмы исполнителей;
- умение создавать и редактировать документы в текстовом процессоре;
- умение работать с блоками текста: выделять, копировать, удалять; использовать необходимые шрифты; форматировать документ;

- умение создавать и редактировать документы в Google – docs; работать с инструментами Google – docs;
- умение размещать документы в облачном хранилище; организовывать коллективную работу с документами; настраивать права доступа к документам;
- умение выбирать способ представления своего проекта с использованием соответствующих программных средств.

Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения учебного курса.

Личностными результатами, формируемыми при изучении информатики, являются:

- формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности учащихся к саморазвитию и само- образованию на основе мотивации к обучению и познанию, осознанному выбору и построению дальнейшей индивидуальной траектории образования на базе ориентировки в мире профессий и профессиональных предпочтений, с учётом устойчивых познавательных интересов;
- формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики, учитывающего социальное, культурное, языковое, духовное многообразие современного мира;
- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста, взрослыми в процессе образовательной, общественно полезной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности.

Метапредметные результаты изучения программы:

- умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;
- умение самостоятельно планировать пути достижения целей, в том числе альтернативные, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;
- умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;
- умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности её решения;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
- умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;
- умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;
- умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками; работать индивидуально и в группе: находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учёта интересов; формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение;
- формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий.

Предметные результаты изучения программы:

- формирование представления об основных изучаемых понятиях курса;

- формирование информационной и алгоритмической культуры; формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации; развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;
- развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе; развитие умений составить и записать алгоритм для решения конкретной задачи;
- формирование умений формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей, с использованием соответствующих программных средств обработки данных;
- формирование представления о том, что значит «программировать» на примере языка Scratch, формирование умения составлять сценарии проектов среды Scratch;
- знакомство с основными алгоритмическими структурами — линейной, условной и циклической;
- формирование умения тестировать и оптимизировать алгоритмы исполнителей;
- формирование умения создавать и редактировать документы в текстовом процессоре;
- формирование умения размещать документы в облачном хранилище. органи-

зовывать коллективную работу с документами, настраивать права доступа к документам;

- формирование умения формализации и структурирования информации,
- использование готовых прикладных компьютерных программ по выбранной специализации;
- развитие умений применять изученные понятия, результаты, методы для решения задач практического характера и задач из смежных дисциплин с использованием при необходимости справочных материалов, компьютера;

формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права.

2. Комплекс организационно-педагогических условий дополнительной общеобразовательной программы «Основы информатики»:

Игры в Scratch+текстовые документы

Календарный учебный график

№ п/п	Тема	Количес во часов	Деятельность учителя с учётом рабочей программы по воспитанию
Модуль 1. Программирование в Scratch.			
1.	Цикл с условием.	1	Создавать в учебных группах разновозрастные детско-взрослые общности обучающихся. Защищать достоинство и интересы обучающихся, помогать детям, оказавшимся в конфликтной ситуации и/или неблагоприятных условиях.
2.	Оператор случайных чисел.	1	
3.	Перемещение исполнителей между слоями.	1	
4.	Действия исполнителей в разных слоях. <i>Кейс 1. Мини-проект «Дорога».</i>	1	
5.	Взаимодействие исполнителей.	1	
6.	Последовательное выполнение команд исполнителями	1	
7.	Программирование клавиш	1	
8.	Мини-проект «Лабиринт». <i>Кейс 2. Игра «Лабиринт».</i>	1	
9.	Управление событиями	1	
10.	Координатная плоскость. Геометрические фигуры. <i>Кейс 3. Исследование времени выполнения программ.</i>	1	
11.	Координатная плоскость. Блок «Переменные».	1	
12.	Создание списков. <i>Кейс 4. Мини-проект «Викторина».</i>	1	
13.	Использование подпрограмм	1	
14.	Сообщество Scratch. Scratch 2.0. Регистрация на сайте.	1	
15.	Отладка программ с ошибками	1	
16.	<i>Кейс 5. Итоговый проект</i>	1	
17.	<i>Кейс 5. Итоговый проект. Конкурс проектов</i>	1	
Модуль 2. Работа с текстовым процессором MS Word			
18.	Работа с изображениями. Вставка рисунка. <i>Кейс 1. Google-docs с информацией об учениках класса</i>	1	Реализовывать воспитательные возможности в различных видах деятельности обучающихся со словесной (знаковой) основной

19.	Работа со списками. Кейс 1. Продолжение.	1	информацией: самостоятельная работа с учебником, работа с научно-популярной литературой, отбор и сравнение материала по нескольким источникам.
20.	Работа с таблицами. Кейс 1. Продолжение.	1	
21.	Работа с таблицами. Кейс 1. Продолжение.	1	
22.	Работа с диаграммами. Google-таблица. Кейс 2. Как я учусь?	1	
23.	Работа с рисунками. Графический редактор внутри Google-docs. Инструмент Word Art. Кейс 2. Продолжение.	1	
24.	Работа с формулами. Вставка формулы в документ. Кейс 3. Задачи для друга.	1	
25.	Настройка стилей в Google-docs. Создание своих стилей	1	
26.	История изменений в Google-docs. Кейс 4. Вернись назад.	1	
27.	Полезные сервисы в Google-docs. Кейс 5. Таинственный текст.	1	
28.	Настройки доступа в Google-docs.	1	
29.	Совместная работа над документом. Интеграция с Google-keep.	1	
30.	Горячие клавиши. Навигация. Форматирование текста.	1	
31.	Плагины для Google-docs.	1	
32.	Галерея шаблонов в Google-docs. Кейс 6. Шаблон-реферат	1	
33.	Практическая работа. Кейс 7. Любимые блюда нашего класса	1	
34.	Публикация документов. Настройка прав доступа. Кейс 8. Окончательное оформление папки класса.	1	
35-37	Резерв	3	
Итого 37 часов			

Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение: учебный кабинет Центра «Точка роста»; учительский стол – 1 шт.; учебные столы – от 10 шт.; меловая стена; проектор; интерактивная доска.

Рабочее место учащегося:

ноутбук: производительность процессора (по тесту PassMark — CPU BenchMark <http://www.cpubenchmark.net/>): не менее 2000 единиц; объём оперативной памяти: не менее 4 Гб; объём накопителя SSD/eMMC: не менее 128 Гб (или соответствующий по характеристикам персональный компьютер с монитором, клавиатурой и колонками); мышь.

Рабочее место наставника:

ноутбук: процессор Intel Core i5-4590/AMD FX 8350 — аналогичная или более новая модель, графический процессор NVIDIA GeForce GTX 970, AMD Radeon R9 290 — аналогичная или более новая модель, объём оперативной памяти: не менее 4 Гб, видеовыход

HDMI 1.4, DisplayPort 1.2 или более новая модель (или соответствующий по характеристикам персональный компьютер с монитором, клавиатурой и колонками);
единая сеть Wi-Fi.

Программное обеспечение:

— офисное программное обеспечение.

Форма аттестации

Формы контроля: наблюдение, устный опрос, презентация результатов, участие в конкурсах творческих работ.

Оценку образовательных результатов учащихся по программе следует проводить в виде:

- тестирование, демонстрация моделей;
- упражнение-соревнование, игра-соревнование, игра-путешествие;
- викторины, конкурсы профессионального мастерства, смотры, открытые занятия, представление курсовой работы;
- персональные выставки, выставки по итогам разделов, текущая и итоговая защита проектов.

Формы подведения реализации программы. Главным результатом реализации программы является создание каждым ребёнком своего оригинального продукта, а главным критерием оценки учащегося является не столько его талантливость, сколько его способность трудиться, способность упорно добиваться достижения нужного результата. Это возможно при:

- Организации текущих выставок лучших работ.
- Наблюдение за работой учащихся на занятиях, командный анализ проведённой работы.
- Участие учащихся в проектной деятельности, соревнования, конкурсах разного уровня.

Способы и формы проверки результатов освоения программы.

Виды контроля:

- вводный, который проводится перед началом работы и предназначен для закрепления знаний, умений и навыков по пройденным темам;
- текущий, проводимый в ходе учебного занятия и закрепляющий знания по данной теме.

Формы проверки результатов:

- наблюдение за учащимися в процессе работы;
- игры;
- индивидуальные и коллективные творческие работы.

Формы подведения итогов:

- выполнение практических работ, кейсов.

Итоговая аттестация учащихся проводится по результатам подготовки и защиты проекта (участия в соревнованиях).

Проверка усвоения учащимися программы производится в форме аттестации (входной контроль, текущая, промежуточная и итоговая), а также участием в выставках, конкурсах, соревнованиях. Формы и критерии оценки результативности определяются самим педагогом и заносятся в протокол (бланк ниже), чтобы можно было отнести учащихся к одному из трех уровней результативности: высокий, средний, низкий.

Оценочные материалы

Оценочными критериями результативности обучения также являются:

- критерии оценки уровня теоретической подготовки учащихся: соответствие уровня теоретических знаний программным требованиям; широта кругозора; свобода восприятия теоретической информации; развитость практических навыков работы со специальной литературой, осмысленность и свобода использования специальной терминологии;
- критерии оценки уровня практической подготовки учащихся: соответствие уровня развития практических умений и навыков программным требованиям; свобода владения спе-

циальным оборудованием и оснащением; качество выполнения практического задания; технологичность практической деятельности;

- критерии оценки уровня развития учащихся детей: культура организации практической деятельности: культура поведения; творческое отношение к выполнению практического задания; аккуратность и ответственность при работе; развитость специальных способностей.

Мониторинг результатов обучения детей

за / учебный год				
Показатели (оцениваемые параметры)	Критерии	Степень выраженности оцениваемого качества	% / кол-во чел.	Методы диагностики
1. Теоретическая подготовка детей: Теоретические знания (по основным разделам учебно-тематического плана программы)	Соответствие теоретических знаний программным требованиям	- минимальный уровень (овладели менее чем 1/2 объема знаний);		Собеседование, Соревнования, Тестирование, Анкетирование, Наблюдение, Итоговая работа
		- средний уровень (объем освоенных знаний составляет более 1/2);		
		- максимальный уровень (дети освоили практически весь объем знаний, предусмотренных программой)		
1.2. Владение специальной терминологией	Осмысленность и правильность использования	- минимальный уровень (избегают употреблять специальные термины);		Собеседование, Тестирование, Опрос, Анкетирование, наблюдение
		- средний уровень (сочетают специальную терминологию с бытовой);		
		- максимальный уровень (термины употребляют осознанно и в полном соответствии с их содержанием)		
2. Практическая подготовка детей: Практические умения и навыки, предусмотренные программой (по основным разделам)	Соответствие практических умений и навыков программным требованиям	- минимальный уровень (овладели менее чем 1/2 предусмотренных умений и навыков);		Наблюдения, Соревнования, Итоговые работы
		- средний уровень (объем освоенных умений и навыков составляет более 1/2);		
		- максимальный уровень (дети овладели практически		

		всеми умениями и навыками, предусмотренными программой)		
2.2. Владение специальным оборудованием и оснащением	Отсутствие затруднений в использовании	- минимальный уровень (испытывают серьезные затруднения при работе с оборудованием)		Наблюдение
		- средний уровень (работает с помощью педагога)		
		- максимальный уровень (работают самостоятельно)		
2.3. Творческие навыки	Креативность в выполнении практических заданий	- начальный (элементарный, выполняют лишь простейшие практические задания)		Наблюдение, Итоговые работы
		- репродуктивный (выполняют задания на основе образца)		
		- творческий (выполняют практические задания с элементами творчества)		
3. Общеучебные умения и навыки ребенка: Учебно-интеллектуальные умения: Умение под- бирать и анализи- ровать специаль- ную литературу	Самостоятельность в подборе и анализе литературы	- минимальный (испытывают серьезные затруднения, нуждаются в помощи и контроле педагога)		Наблюдение, Анкетирование
		- средний (работают с литературой с помощью педагога и родителей)		
		- максимальный (работают самостоятельно)		
3.1.2. Умение пользоваться компьютерными источниками информации	Самостоятельность в использовании	Уровни по аналогии с п. 3.1.1.		Наблюдение, Опрос
		- минимальный		
		- средний		
3.1.3. Умение осуществлять учебно - исследовательскую работу (рефераты, самостоятельные учебные исследования, проекты и т.д.)	Самостоятельность в учебно-исследовательской работе	Уровни по аналогии с п. 3.1.1.		Наблюдение, Беседа, Индивидуальная работа
		- минимальный		
		- средний		
3.2. Учебно -	Адекватность	Уровни по аналогии с		Наблюдения,

коммуникативные умения: 3.2.1. Умение слушать и слышать педагога	восприятия информации, идущей от педагога	п. 3.1.1. - минимальный		Опрос,
		-средний		
		-максимальный		
3.2.2. Умение выступать перед аудиторией	Свобода владения и подачи подготовленной информации	Уровни по аналогии с п. 3.1.1. - минимальный		Наблюдения
		-средний		
		-максимальный		
Учебно-организационные умения и навыки: Умение организовать свое рабочее (учебное) место	Самостоятельно готовят и убирают рабочее место	Уровни по аналогии с п. 3.1.1. - минимальный		Наблюдение
		-средний		
		-максимальный		
3.3.2. Навыки соблюдения ТБ в процессе деятельности	Соответствие реальных навыков соблюдения ТБ программным требованиям	- минимальный уровень (овладели менее чем ½ объема навыков соблюдения ТБ);		Наблюдение
		- средний уровень (объем освоенных навыков составляет более ½);		
		- максимальный уровень (освоили практически весь объем навыков)		
3.3.3. Умение аккуратно выполнять работу	Аккуратность и ответственность в работе	- удовлетворительно - хорошо -отлично		Наблюдение, Итоговые работы

Педагог дополнительного образования _____
(ФИО, подпись)

Методические материалы

Программа предназначена для изучения курса информатики учащимися основной школы. Занятия курса направлены на развитие мышления, логики, творческого потенциала учеников. Программа ориентирована на использование получаемых знаний для разработки реальных проектов. Курс содержит большое количество творческих заданий (именуемых Кейсами).

Она включает в себя два блока:

- Программирование в Scratch
- Работа с текстовым процессором MS Office

Важная задача изучения этих содержательных линий в курсе – добиться систематических знаний, необходимых для самостоятельного решения задач, в том числе и тех, которые в самом курсе не рассматривались. На протяжении первой части курса учащиеся изучают базовые основы программирования на примере графического языка Scratch.

Технологии, используемые в образовательном процессе:

- Технологии традиционного обучения для освоения минимума содержания

образования в соответствии с требованиями стандартов; технологии, построенные на основе объяснительно-иллюстративного способа обучения. В основе – информирование, просвещение учащихся и организация их репродуктивных действий с целью выработки у школьников общеучебных умений и навыков.

- Технологии компьютерных практикумов.
- Игровые технологии.
- Тестовые технологии.
- Технологии реализации межпредметных связей в образовательном процессе.
- Технологии дифференцированного обучения для освоения учебного материала учащимися, различающимися по уровню обучаемости, повышения познавательного интереса.

- Технология проблемного обучения с целью развития творческих способностей учащихся, их интеллектуального потенциала, познавательных возможностей. Обучение ориентировано на самостоятельный поиск результата, самостоятельное добывание знаний, творческое, интеллектуально-познавательное усвоение учениками заданного предметного материала.

- Личностно-ориентированные технологии обучения, способ организации обучения, в процессе которого обеспечивается всемерный учет возможностей и способностей обучаемых и создаются необходимые условия для развития их индивидуальных способностей.

- Информационно-коммуникационные технологии.
- Технология коллективных методов обучения (работа в парах постоянного и сменного состава)

Формы организации образовательного процесса: фронтальные, групповые, индивидуальные, индивидуально-групповые, практикумы; консультация, практические работы, конкурсы.

Список литературы

1. Сорокина Т.Е. Модуль «Пропедевтика программирования со SCRATCH». – М., 2015.
2. Видеозанятие по Scratch // Электронный ресурс. – URL: <http://www.youtube.com/watch?v=vd20J2r5wUQ>
3. Курс «Введение в Scratch» // Электронный ресурс. – URL: http://window.edu.ru/resource/056/78056/files/scratch_lessons.pdf
4. Полное руководство по Google Docs: все, о чем вы не знали, но боялись спросить // Электронный ресурс. – URL: <https://texterra.ru/blog/polnoe-rukovodstvo-po-google-docs.html>
5. <https://scratch.mit.edu/>
6. <https://ru.libreoffice.org/>