

**Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение  
средняя общеобразовательная школа № 334  
Невского района Санкт-Петербурга  
192174, Санкт-Петербург, ул. Шелгунова д.23  
Тел./факс 362-01-28**

---

**Рабочая программа  
по внеурочной деятельности  
для 5 «а» классов  
«Информатика в жизни каждого»  
2020–2021 учебный год**

Санкт-Петербург  
2020

# 1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

## Актуальность программы

Сегодня человеческая деятельность в технологическом плане меняется очень быстро, на смену существующим технологиям и их конкретным техническим воплощениям быстро приходят новые, которые специалисту приходится осваивать заново. В этих условиях велика роль фундаментального образования, обеспечивающего профессиональную мобильность человека, готовность его к освоению новых технологий, в том числе информационных. Поэтому в содержании курса информатики целесообразно сделать акцент на изучении фундаментальных основ информатики, выработке навыков алгоритмизации, реализовать в полной мере общеобразовательный потенциал этого курса. Многие положения, развиваемые информатикой, рассматриваются как основа создания и использования информационных и коммуникационных технологий (ИКТ) — одного из наиболее значимых технологических достижений современной цивилизации. Вместе с математикой, физикой, химией, биологией курс информатики закладывает основы естественнонаучного мировоззрения.

Цели, на достижение которых направлено изучение информатики в школе, определены исходя из целей общего образования, сформулированных в концепции Федерального государственного стандарта общего образования. Они учитывают необходимость всестороннего развития личности учащихся, освоения знаний, овладения необходимыми умениями, развития познавательных интересов и творческих способностей, воспитания черт личности, ценных для каждого человека и общества в целом.

В настоящей программе учтено, что сегодня в соответствии с новым Федеральным государственным образовательным стандартом начального образования учащиеся к концу начальной школы приобретают ИКТ-компетентность, достаточную для дальнейшего обучения.

В программу включен модуль «Электронные шахматы», который также относится к общеинтеллектуальному развитию школьника и положительно влияет на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением. Данный модуль разработан в развитие Приказа Министерства образования и науки от 18 мая 2004 г. №2211 "О развитии шахматного образования в системе образования РФ" и Комплексного плана мероприятий по развитию дополнительного образования детей в области шахмат в системе образования Российской Федерации, утвержденного Министром образования и науки А.А. Фурсенко 18 июня 2008 года №АФ-19/06 вн.

## Нормативно-правовой аспект

1. Закон Российской Федерации «Об образовании».
2. Федеральный закон РФ «О социальной защите инвалидов в Российской Федерации» (с изменениями на 27 мая 2000 года).
3. Концепция модернизации дополнительного образования детей Российской Федерации до 2010 года.
4. СанПиН 2.4.4. 1251-03 (введённые 20.06.2003 г. Постановлением Главного

государственного санитарного врача РФ от 3.04.2003 г. № 27с).

5. Типовое положение об образовательном учреждении дополнительного образования детей утверждено постановлением Правительства Российской Федерации от 7 марта 1995 г. № 223.

6. Методические рекомендации Управления воспитания и дополнительного образования детей и молодёжи Минобразования России по развитию дополнительного образования детей в общеобразовательных учреждениях. (Приложение к письму Минобразования России от 11.06.2002 г. № 30-15-433/16).

7. Примерные требования к программам дополнительного образования детей. Письмо Департамента молодежной политики, воспитания и социальной защиты детей Минобрнауки России от 11.12.2006 № 06-1844.

8. Требования к содержанию и оформлению образовательных программ дополнительного образования детей. (Письмо Министерства образования РФ от 18.06.2003 г. № 28-02-484/16).

9. Приказ Министерства образования и науки от 08.06.2015 №576 «О внесении изменений в федеральный перечень учебников, рекомендованных к использованию при реализации имеющих государственную аккредитацию образовательных программ начального и общего, основного общего, среднего общего образования, утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 31 марта 2014г.№253.

10. Письмо Министерства образования РФ от 03.04.2003 г. № 27/2722-6 «Об организации работы с обучающимися, имеющими сложный дефект».

### **Цели изучения курса**

- формирование информационной и алгоритмической культуры; формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации; развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;
- формирование представления об основных изучаемых понятиях: информация, алгоритм, модель – и их свойствах;
- развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе; развитие умений составлять и записывать алгоритм для конкретного исполнителя; формирование знаний об алгоритмических конструкциях, логических значениях и операциях; знакомство с одним из языков программирования и основными алгоритмическими структурами — линейной, условной и циклической;
- формирование умений формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей — таблицы, схемы, графики, диаграммы, с использованием соответствующих программных средств обработки данных.
- формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права.
- приобретение обучающимися знаний, умений и навыков шахматной игры с применением компьютерных технологий.
- развитие познавательных качеств школьников, а именно: внимание, память, логическое мышление и пространственное воображение.

## 2. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ КУРСА

Сформулированные цели реализуются через достижение образовательных результатов. Эти результаты структурированы по ключевым задачам общего образования, отражающим индивидуальные, общественные и государственные потребности, и включают в себя предметные, метапредметные и личностные результаты. Особенность информатики заключается в том, что многие предметные знания и способы деятельности (включая использование средств ИКТ) имеют значимость для других предметных областей и формируются при их изучении.

Образовательные результаты сформулированы в деятельности форме, это служит основой разработки контрольных измерительных материалов основного общего образования по информатике.

Программа по информатике внеурочной деятельности для 5-х классов составлена с учетом требований к результатам основного общего образования, представленных в Федеральном государственном образовательном стандарте общего образования второго поколения, а также в соответствии с рекомендациями Примерной программы (Примерные программы по учебным предметам. Основная школа. В 2-х частях, М.: «Просвещение», 2011 год).

Данная программа адаптирована для реализации в средних общеобразовательных учреждениях с учетом индивидуальных особенностей познавательной деятельности учащихся 5-х классов, уровня подготовленности учащихся и сложности учебного материала.

В соответствии с учебным планом курс внеурочной деятельности «Информатика в жизни каждого» отводится 34 часа в год (1 час в неделю) из них на модуль «Электронные шахматы» отводится 8 часов.

Особое значение изучения информатики в школе связано, с одной стороны, с наличием в содержании этого курса логически сложных разделов, для успешного освоения которых требуется развитое логическое и алгоритмическое мышление. С другой стороны, использование информационных и коммуникационных технологий в школьном образовании является важным элементом формирования универсальных учебных действий обучающихся, обеспечивающих результативность процесса обучения в целом.

Учитывая эти обстоятельства наиболее целесообразно в курсе внеурочной деятельности «Информатика в жизни каждого» сконцентрировать основное внимание на развитии логического и алгоритмического мышления школьников и на освоении ими практики работы на компьютере.

**Цели** изучения логико-алгоритмических основ информатики в школе:

- 1) развитие у школьников навыков решения задач с применением таких подходов к решению, которые наиболее типичны и распространены в областях деятельности, традиционно относящихся к информатике:
  - применение формальной логики при решении задач – построение выводов путём применения к известным утверждениям логических операций;
  - алгоритмический подход к решению задач – умение планировать последовательность действий для достижения какой-либо цели, а также решать широкий класс задач, для которых ответом является не число или утверждение, а описание последовательности действий;

- системный подход - рассмотрение сложных объектов и явлений в виде набора более простых составных частей, каждая из которых выполняет свою роль для функционирования объекта в целом; рассмотрение влияния изменения в одной составной части на поведение всей системы;
- объектно-ориентированный подход – постановка во главу угла объектов, а не действий, умение объединять отдельные предметы в группу с общим названием, выделять общие признаки предметов этой группы и действия, выполняемые над этими предметами; умение описывать предмет по принципу «из чего состоит и что делает (можно с ним делать)»;

2) расширение кругозора в областях знаний, тесно связанных с информатикой: знакомство с графами, комбинаторными задачами, логическими играми с выигрышной стратегией («начинают и выигрывают»), шахматной игрой и некоторыми другими.

3) создание у учеников навыков решения логических задач и ознакомление с общими приемами решения задач с ориентацией на проблемы формализации и создания моделей (поиск закономерностей, рассуждения по аналогии, по индукции, правдоподобные догадки, развитие творческого воображения и др.).

Работа по данной программе направлена на формирование общеучебных умений и навыков. В результате чего учащиеся должны знать основные источники информации, правила безопасного поведения и гигиены при работе с компьютером, уметь получать, обрабатывать информацию, делать выводы и использовать приобретённые знания и умения в практической деятельности и повседневной жизни для решения учебных и практических задач.

Результативность изучения программы внеурочной деятельности определяется на основе участия ребенка в конкурсных мероприятиях или выполнения им некоторых работ.

Сертификационные испытания проводятся по окончании каждой четверти в форме алгоритмического турнира, конкурса рисунков, учебной конференции электронных публикаций по заданной теме и конференции мультимедийных мини-проектов.

### **3. РЕЗУЛЬТАТИВНОСТЬ ИЗУЧЕНИЯ ПРОГРАММЫ ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «ИНФОРМАТИКА В ЖИЗНИ КАЖДОГО»**

№ п/п	Название и форма мероприятия	ФИО и должность ответственного лица	Сроки проведения
1.	Игра — викторина для 5 классов «Компьютер в жизни каждого»	Таратайко Е.К., учитель информатики	октябрь 2020 г.
2.	Алгоритмический турнир	Таратайко Е.К., учитель информатики	декабрь 2020 г.
3.	Конференция электронных публикаций	Таратайко Е.К., учитель информатики	март 2020 г.
4.	Конференция мультимедийных мини-проектов	Таратайко Е.К., учитель информатики	май 2020 г.

#### 4. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

5 класс 34 часа

Теория	Кол-во часов	Основные виды учебной деятельности учащихся	Практика	Кол-во часов	Основные виды учебной деятельности учащихся
Введение. Алгоритм.	2	– выполнять простые алгоритмы и составлять свои по аналогии	Знакомство с компьютером	2	Запуск компьютерных программ, этапы работы на компьютере и завершение работы.
Ветвление в алгоритме. Цикл в алгоритме.	2	запись алгоритмов и запись с помощью блок-схем; – выполнять простые алгоритмы и составлять свои по аналогии	Знакомство с компьютером: файлы и папки (каталоги)	2	Основные действия: – создавать папки (каталоги); – удалять файлы и папки (каталоги); – копировать файлы и папки (каталоги); – перемещать файлы и папки (каталоги).
Закрепление по теме «Алгоритмы». Тренажер (ПК).	2	– понимать построчную запись алгоритмов и запись с помощью блок-схем; – выполнять простые алгоритмы и составлять свои по аналогии	Создание текстов	2	Основные действия: – набирать текст на клавиатуре; – сохранять набранные тексты, открывать ранее сохранённые текстовые документы и редактировать их; – копировать, вставлять и удалять фрагменты текста; – устанавливать шрифт текста, цвет, размер и начертание букв. – подбирать подходящее шрифтовое оформление для разных частей текстового документа; – составлять тексты, предназначенные для какой-либо цели, и создавать их при помощи компьютера, используя разное шрифтовое оформление
Объекты. Состав и действия объектов Группа объектов.	2	Уметь находить общее в составных частях и действиях у всех предметов из одного класса	Поиск информации	1	Основные действия: – искать, находить и сохранять тексты, найденные с помощью поисковых систем; – искать, находить и сохранять изображения, найденные с помощью поисковых систем; – искать и находить нужную информацию и использовать её, например, при создании печатных или электронных публикаций
Общие свойства объектов группы. Особенные свойства объектов группы.	2	Находить общее в составных частях и действиях у всех предметов из одного класса (группы однородных предметов)	Создание рисунков	2	Основные действия: – выполнение основных операций при рисовании с помощью одной из компьютерных программ; – сохранение созданных рисунков, коррекция изображения; – соотнесение стиля, жанра рисунка и его целевого назначения; – выполнение проектных заданий в мини-группе
Единичное имя объекта. Отличительны	2	Уметь называть общие признаки предметов из одного	Создание мультфильмов и «живых»	2	– выполнение основных операций при создании движущихся изображений с

е признаки объектов		класса (группы однородных предметов) и значения признаков у разных предметов из этого класса	картинок		помощью одной из программ; – сохранять созданные движущиеся изображения и вносить в них изменения; – придумывать движущиеся изображения; – соотнесение созданного образа и целевого назначения, – выполнение проектных заданий в мини-группе
Элементарные понятия о шахматной игре. Понятие о дебюте. Общие принципы разыгрывания дебюта. Тактические приемы и особенности их применения.	3	Знать: - правила шахматной игры - основы шахматного кодекса - историю вопроса о происхождении шахмат и распространения их на Востоке Уметь определять названия и идеи основных тактических приемов	Шахматная доска и фигуры. Ходы и взятие фигур. Цель и результат шахматной партии. Понятия «шах», «мат», «пат». Ценность шахматных фигур. Нападение, защита и размен. Стратегия шахматной игры. Начальные сведения об эндшпиле. Начальные сведения о миттельшпиле.	7	- умение записывать партию, определять цвет полей шахматной доски по названным координатам «вслепую» - знание простейших дебютных принципов, стратегических идей итальянской партии. - владение простейшими принципами реализации материального преимущества, разыгрывания середины партии. - умение ставить мат одинокому королю: ферзем, ладьей, двумя слонами. - знание правило квадрата, владение понятиями «оппозиция», «цугцванг», приемом «лестница» в эндшпиле «ферзь против пешек».
			Итоговое занятие	1	Защита проектной работы
Итого теория	15		Итого практика	19	

## 5. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ПРОГРАММЫ

### Раздел 1. Алгоритмы

**Алгоритмы.** Алгоритм как план действий, приводящих к заданной цели. Формы записи алгоритмов: блок-схема, построчная запись. Выполнение алгоритма. Составление алгоритма. Поиск ошибок в алгоритме. Линейные, ветвящиеся, циклические алгоритмы.

#### Регулятивные УУД

- освоение способов решения проблем творческого характера в жизненных ситуациях;
- формирование умений ставить цель – создание творческой работы, планировать достижение этой цели, создавать вспомогательные эскизы в процессе работы;
- оценивание получающегося творческого продукта и соотнесение его с изначальным замыслом, выполнение по необходимости коррекции либо продукта, либо замысла.

#### Познавательные УУД

- поиск информации в индивидуальных информационных архивах учащегося, информационной среде образовательного учреждения, в федеральных хранилищах информационных образовательных ресурсов;
- использование средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных, познавательных и творческих задач.

### Коммуникативные УУД

- создание медиасообщений, включающих текст, набираемый на клавиатуре, цифровые данные, неподвижные и движущиеся, записанные и созданные изображения и звуки, ссылки между элементами сообщения;
- подготовка выступления с аудиовизуальной поддержкой.

## **Раздел 2. Группы (классы) объектов**

**Группы (классы) объектов.** Общие названия и отдельные объекты. Разные объекты с общим названием. Разные общие названия одного отдельного объекта. Состав и действия объектов с одним общим названием. Отличительные признаки. Значения отличительных признаков (атрибутов) у разных объектов в группе. Имена объектов.

### Регулятивные УУД:

- планирование последовательности шагов алгоритма для достижения цели;
- поиск ошибок в плане действий и внесение в него изменений.

### Познавательные УУД:

- моделирование – преобразование объекта из чувственной формы в модель, где выделены существенные характеристики объекта (пространственно-графическая или знаково-символическая);
- анализ объектов с целью выделения признаков (существенных, несущественных);
- синтез – составление целого из частей, в том числе самостоятельное достраивание с восполнением недостающих компонентов;
- выбор оснований и критериев для сравнения, классификации объектов;
- подведение под понятие;
- установление причинно-следственных связей;
- построение логической цепи рассуждений.

### Коммуникативные УУД:

- аргументирование своей точки зрения на выбор оснований и критериев при выделении признаков, сравнении и классификации объектов;
- выслушивание собеседника и ведение диалога;
- признание возможности существования различных точек зрения и права каждого иметь свою точку зрения.

## **Раздел 3. Электронные шахматы**

**Электронные шахматы.** Правила игры, запись ходов и терминология. Основы шахматной игры. Стратегия и тактика игры в шахматы. Общие принципы разыгрывания дебюта. Эндшпиль и миттельшпиль.

### Регулятивные УУД

- определение и формулирование цели деятельности на занятии с помощью учителя, а далее самостоятельно.
- проговаривание последовательности действий.
- умение высказывать своё предположение (версию) на основе данного задания, работать по предложенному учителем плану, а в дальнейшем уметь самостоятельно планировать свою деятельность.
- совместно с учителем и другими воспитанниками давать эмоциональную оценку деятельности на занятии.



Средством формирования этих действий служит технология оценивания образовательных достижений (учебных успехов).

#### Познавательные УУД

- добывать новые знания
- находить ответы на вопросы, используя разные источники информации, свой жизненный опыт и информацию, полученную на занятии.
- перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всей команды.

Средством формирования этих действий служит учебный материал и задания.

#### Коммуникативные УУД

- умение донести свою позицию до других: оформлять свою мысль. Слушать и понимать речь других.
- совместно договариваться о правилах общения и поведения в игре и следовать им.
- рост личностного, интеллектуального и социального развития ребёнка, развитие коммуникативных способностей, инициативности, толерантности, самостоятельности.
- приобретение теоретических знаний и практических навыков шахматной игре.
- освоение новых видов деятельности (дидактические игры и задания, игровые упражнения, соревнования).

### **Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения практической части курса «Информатика в жизни каждого»**

#### **Личностные результаты**

К личностным результатам освоения информационных и коммуникационных технологий как инструмента в учёбе и повседневной жизни можно отнести:

- критическое отношение к информации и избирательность её восприятия;
- уважение к информации о частной жизни и информационным результатам других людей;
- осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий с жизненными ситуациями;
- начало профессионального самоопределения, ознакомление с миром профессий, связанных с информационными и коммуникационными технологиями.

#### **Метапредметные результаты**

##### *1. Технологический компонент*

#### Регулятивные универсальные учебные действия:

- освоение способов решения проблем творческого характера в жизненных ситуациях;
- формирование умений ставить цель – создание творческой работы, планировать достижение этой цели, создавать вспомогательные эскизы в процессе работы;
- оценивание получающегося творческого продукта и соотнесение его с изначальным замыслом, выполнение по необходимости коррекции либо продукта, либо замысла.

#### Познавательные универсальные учебные действия:

- поиск информации в индивидуальных информационных архивах учащегося, информационной среде образовательного учреждения, в федеральных хранилищах информационных образовательных ресурсов;
- использование средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных, познавательных и творческих задач.

Коммуникативные универсальные учебные действия:

- создание медиасообщений, включающих текст, набираемый на клавиатуре, цифровые данные, неподвижные и движущиеся, записанные и созданные изображения и звуки, ссылки между элементами сообщения;
- подготовка выступления с аудиовизуальной поддержкой.

*2. Логико-алгоритмический компонент*

Регулятивные универсальные учебные действия:

- планирование последовательности шагов алгоритма для достижения цели;
- поиск ошибок в плане действий и внесение в него изменений.

Познавательные универсальные учебные действия:

- моделирование – преобразование объекта из чувственной формы в модель, где выделены существенные характеристики объекта (пространственно-графическая или знаково-символическая);
- анализ объектов с целью выделения признаков (существенных, несущественных);
- синтез – составление целого из частей, в том числе самостоятельное достраивание с восполнением недостающих компонентов;
- выбор оснований и критериев для сравнения, классификации объектов;
- подведение под понятие;
- установление причинно-следственных связей;
- построение логической цепи рассуждений.

Коммуникативные универсальные учебные действия:

- аргументирование своей точки зрения на выбор оснований и критериев при выделении признаков, сравнении и классификации объектов;
- выслушивание собеседника и ведение диалога;
- признание возможности существования различных точек зрения и права каждого иметь свое мнение.

**Предметные результаты (теория)**

<b>Тема</b>	<b>Предметные результаты</b>
Введение. Алгоритм.	<i>Знать</i> понятие алгоритма. <i>Уметь</i> : – понимать строчную запись алгоритмов; – выполнять простые алгоритмы и составлять свои по аналогии; – понимать строчную запись алгоритмов.
Ветвление в алгоритме. Цикл в алгоритме.	<i>Уметь</i> : – понимать запись алгоритмов и запись с помощью блок-схем; – выполнять простые алгоритмы и составлять свои по аналогии.
Закрепление по теме «Алгоритмы». Тренажер (ПК).	<i>Уметь</i> : – понимать строчную запись алгоритмов и запись с помощью блок-схем; – выполнять простые алгоритмы и составлять свои по аналогии.
Объекты. Состав и действия объектов. Группа объектов.	<i>Уметь</i> : – понимать строчную запись алгоритмов и запись с помощью блок-схем; – выполнять простые алгоритмы и составлять свои по аналогии.
Общие и особенные свойства объектов	<i>Уметь</i> : – находить общее в составных частях и действиях у всех

группы	предметов из одного класса; – находить общее в составных частях и действиях у всех предметов из одного класса (группы однородных предметов).
Единичное имя объекта. Отличительные признаки объектов.	<i>Уметь:</i> – называть общие признаки предметов из одного класса (группы однородных предметов); – называть общие признаки предметов из одного класса (группы однородных предметов) и значения признаков у разных предметов из этого класса.
Элементарные понятия о шахматной игре. Понятие о дебюте. Общие принципы разыгрывания дебюта. Тактические приемы и особенности их применения.	<i>Уметь:</i> – следовать правилам шахматной игры, основам шахматного кодекса; – рассказать о происхождении шахмат и распространения их на Востоке; – использовать понятие о дебюте, разбираться в классификации дебютов; – определять названия и идеи основных тактических приемов и использовать их.

### Предметные результаты (практика)

Тема	Предметные результаты
Знакомство с компьютером	<i>Знать</i> как правильно и безопасно вести себя в компьютерном классе; – для чего нужны основные устройства компьютера; <i>Уметь</i> пользоваться мышью и клавиатурой; – запускать компьютерные программы и завершать работу с ними.
Знакомство с компьютером: файлы и папки (каталоги)	<i>Знать</i> что такое полное имя файла; <i>Уметь</i> создавать папки (каталоги); – удалять файлы и папки (каталоги); – копировать файлы и папки (каталоги); – перемещать файлы и папки (каталоги).
Создание текстов	<i>Уметь:</i> – набирать текст на клавиатуре; – сохранять набранные тексты, открывать ранее сохранённые текстовые документы и редактировать их; – копировать, вставлять и удалять фрагменты текста; – устанавливать шрифт текста, цвет, размер и начертание букв. <i>При выполнении проектных заданий</i> школьники будут учиться: – подбирать подходящее шрифтовое оформление для разных частей текстового документа; – составлять тексты, предназначенные для какой-либо цели, и создавать их при помощи компьютера, используя разное шрифтовое оформление.
Поиск информации	<i>Уметь:</i> – искать, находить и сохранять тексты, найденные с помощью поисковых систем; – искать, находить и сохранять изображения, найденные с помощью поисковых систем. <i>При выполнении проектных заданий</i> школьники будут учиться искать и находить нужную информацию и использовать её, например, при

	создании печатных или электронных публикаций.
Создание рисунков	<p><i>Уметь:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– выполнять основные операции при рисовании с помощью одной из компьютерных программ;</li> <li>– сохранять созданные рисунки и вносить в них изменения.</li> </ul> <p><i>При выполнении проектных заданий</i> школьники будут учиться придумывать рисунок, предназначенный для какой-либо цели, и создавать его при помощи компьютера.</p>
Создание мультфильмов и «живых» картинок	<p><i>Уметь:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– выполнять основные операции при создании движущихся изображений с помощью одной из программ;</li> <li>– сохранять созданные движущиеся изображения и вносить в них изменения.</li> </ul> <p><i>При выполнении проектных заданий</i> школьники будут учиться придумывать движущиеся изображения, предназначенные для какой-либо цели, и создавать их при помощи компьютера.</p>
Шахматная доска и фигуры. Ходы и взятие фигур. Цель и результат шахматной партии. Понятия «шах», «мат», «пат». Ценность шахматных фигур. Нападение, защита и размен. Стратегия шахматной игры. Начальные сведения об эндшпиле. Начальные сведения о миттельшпиле.	<p><i>Уметь:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– записывать партию, определять цвет полей шахматной доски по названным координатам «вслепую»;</li> <li>– владеть простейшими принципами реализации материального преимущества, разыгрывания середины партии;</li> <li>– ставить мат одинокому королю: ферзем, ладьей, двумя слонами.</li> </ul> <p><i>Знать:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– простейшие дебютные принципы, стратегических идей итальянской партии;</li> <li>– правило квадрата, владение понятиями «оппозиция», «цугцванг»;</li> <li>– приемы «лестница», в эндшпиле «ферзь против пешек», в миттельшпиле.</li> </ul>
Итоговое занятие	<p><i>Уметь:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– систематизировать полученные знания;</li> <li>– получать опыт из участия в публичных выступлениях.</li> </ul>

### Основные виды учебной деятельности учащихся (теория)

Теория	Основные виды учебной деятельности учащихся
Введение. Алгоритм	Выполнение простых алгоритмов и составление своих по

	аналогии. Исправление ошибок в алгоритмах.
Ветвление в алгоритме. Цикл в алгоритме.	Составление и запись в виде схем алгоритмы с ветвлениями и циклами. Формулировка условий ветвления и условия выхода из цикла
Закрепление по теме «Алгоритмы». Тренажер (ПК).	Запись алгоритмов и запись с помощью блок-схем; выполнение простых алгоритмов и составление своих по аналогии.
Объекты. Состав и действия объектов. Группа объектов.	Нахождение общего в составных частях и действиях у всех предметов из одного класса (группы однородных предметов), запись значения этих признаков в виде таблицы.
Общие свойства объектов группы. Особенности свойства объектов группы.	Нахождение общих признаков предметов из одного класса (группы однородных предметов). Описание особенных свойств предметов из подгруппы
Единичное имя объекта. Отличительные признаки объектов.	Обозначение общих признаков предметов из одного класса (группы однородных предметов) и значения признаков у разных предметов из этого класса.
Элементарные понятия о шахматной игре. Понятие о дебюте. Общие принципы разыгрывания дебюта. Тактические приемы и особенности их применения.	Запись основных понятий и правил шахматной игры; запись понятий о дебюте и изучение принципов разыгрывания; отработка тактических приемов на конкретных примерах.

### Основные виды учебной деятельности учащихся (практика)

Тема	Основные виды учебной деятельности учащихся
Знакомство с компьютером	<i>Основные действия:</i> – запуск компьютерных программ, этапы работы на компьютере и завершение работы.
Знакомство с компьютером: файлы и папки (каталоги)	<i>Основные действия:</i> – создавать папки (каталоги); – удалять файлы и папки (каталоги); – копировать файлы и папки (каталоги); – перемещать файлы и папки (каталоги).
Создание текстов	<i>Основные действия:</i> – набирать текст на клавиатуре; – сохранять набранные тексты, открывать ранее сохранённые текстовые документы и редактировать их; – копировать, вставлять и удалять фрагменты текста; – устанавливать шрифт текста, цвет, размер и начертание букв; – подбирать подходящее шрифтовое оформление для разных частей текстового документа; – составлять тексты, предназначенные для какой-либо цели, и создавать их при помощи компьютера, используя разное шрифтовое оформление.
Поиск информации	<i>Основные действия:</i> – искать, находить и сохранять тексты, найденные с помощью поисковых систем; – искать, находить и сохранять изображения, найденные с помощью поисковых систем;

	– искать и находить нужную информацию и использовать её, например, при создании печатных или электронных публикаций.
Создание рисунков	<i>Основные действия:</i> – выполнение основных операций при рисовании с помощью одной из компьютерных программ; – сохранение созданных рисунков, коррекция изображения; – соотнесение стиля, жанра рисунка и его целевого назначения; – выполнение проектных заданий в мини-группе.
Создание мультфильмов и «живых» картинок	<i>Основные действия:</i> – выполнение основных операций при создании движущихся изображений с помощью одной из программ; – сохранять созданные движущиеся изображения и вносить в них изменения; – придумывать движущиеся изображения; – соотнесение созданного образа и целевого назначения, – выполнение проектных заданий в мини-группе.
Шахматная доска и фигуры. Ходы и взятие фигур. Цель и результат шахматной партии. Понятия «шах», «мат», «пат». Ценность шахматных фигур. Нападение, защита и размен. Стратегия шахматной игры. Начальные сведения об эндшпиле. Начальные сведения о миттельшпиле.	<i>Основные действия:</i> – знакомство с электронными шахматами, с онлайн-учебником, тренажером; – совершать обдуманые тактические и стратегические ходы; – поиск информации в сети Интернет по теме; – разработка собственной стратегии; – учет выигрышных и отработанных стратегий; – фиксирование результатов и отработка тактических решений.
Итоговое занятие	Защита проектной работы

## 6. ИНФОРМАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ.

1. Босова Л.Л. Информатика: Учебник для 5 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2007-2012.

2. Босова Л.Л. Информатика: рабочая тетрадь для 5 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2007-2012.
3. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Уроки информатики в 5–7 классах: методическое пособие. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2007-2012.
4. Босова Л.Л., Босова А.Ю., Коломенская Ю.Г. Занимательные задачи по информатике. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2006.
5. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Контрольно-измерительные материалы по информатике для V-VII классов // Информатика в школе: приложение к журналу «информатика и образование». №6–2007. – М.: Образование и Информатика, 2007.
6. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Комплект плакатов для 5-6 классов. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2006-2012
7. Босова Л.Л. Набор цифровых образовательных ресурсов «Информатика 5-7». – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2007-2012.

### **Аппаратные средства**

1. Персональный компьютер - рабочее место учителя и учащихся
2. Мультимедиапроектор
3. Принтер (лазерный, цветной, сетевой)
4. Устройства вывода звуковой информации (наушники, колонки, микрофон)
5. Устройства для ручного ввода текстовой информации и манипулирования экранными объектами (клавиатура и мышь)
6. Сканер
7. Цифровой фотоаппарат
8. Внешний накопитель информации (или флэш-память)

### **Программные средства**

1. Операционная система.
2. Файловый менеджер.
3. Антивирусная программа.
4. Программа-архиватор.
5. Клавиатурный тренажер.
6. Интегрированное офисное приложение, включающее текстовый редактор, растровый и векторный графические редакторы, программу разработки презентаций и электронные таблицы.
7. Простая система управления базами данных.
8. Простая геоинформационная система.
9. Система автоматизированного проектирования.
10. Программа-переводчик.
11. Система оптического распознавания текста.
12. Программы разработки анимации
13. Мультимедиа-проигрыватель (входит в состав операционных систем или др.).
14. Звуковой редактор.
15. Система программирования.
16. Почтовый клиент (входит в состав операционных систем или др.).
17. Браузер (входит в состав операционных систем или др.).
18. Программа интерактивного общения.

19. Коллекция цифровых образовательных ресурсов по различным учебным предметам (<http://school-collection.edu.ru/>).

20. Комплекты презентационных слайдов по всем разделам курсов

21. Материалы авторской мастерской Босовой Л.Л.

(<http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/3/>).

### Список литературы

1. Буйлова Л.Н., Кочнева СВ. Организация методической службы учреждений дополнительного образования детей: Учеб.-метод. пособие. - М.: ВЛАДОС, 2001.
2. Голованов В.П. Методика и технология работы педагога дополнительного образования: учеб. пособие для студ. учреждений сред.проф. образования. — М: Владос, 2004. — 239 с.
3. Горский В.А. Технология разработки авторской программы дополнительного образования детей // Дополнительное образование. — 2001, № 1. - с.30-31.
4. Дополнительное образование детей: сборник авторских программ / ред.-сост. З.И. Невдахина. Вып. 3. — М: Народное образование, 2007.
5. Дополнительное образование детей: Учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений// Под ред. О.Е. Лебедева. — М.: ВЛАДОС, 2000.
6. Каргина З.А. Практическое пособие для педагога дополнительного образования// Библиотека журнала «Воспитание школьников» — Изд. доп. Вып. 77. — М: Школьная Пресса, 2008.
7. Колеченко А.К. Энциклопедия педагогических технологий: Пособие для преподавателей. — СПб: КАРО, 2004. — 368 с.
8. Критерии эффективности реализации образовательных программ дополнительного образования детей в контексте компетентного подхода. Материалы к учебно-методическому пособию / Под ред. проф. Н.Ф. Радионовой. — СПб.: Издательство ГОУ «СПбГДТЮ», 2005.
9. Оценка эффективности реализации программ дополнительного образования детей: компетентный подход. Методические рекомендации / Под ред. проф. Н.Ф. Радионовой. — СПб.: Издательство ГОУ «СПб ГДТЮ», 2005.
10. Словарь-справочник терминов, используемых в системе дополнительного образования детей / Сост. Л.Н. Буйлова, И.А. Дрогов и др. - М.: ЦРСДОД Минобразования РФ, 2001.
11. Строкова Т.А. Мониторинг качества образования школьника // Педагогика. — 2003, № 7. — с.61—66. Буйлова Л.Н., Буданова Г.П. Дополнительное образование: норматив, док. и материалы. — М.: Просвещение, 2008.
12. Дорофеева А.Г. Хочу учиться шахматам. М.: RUSSIAN SHESS HOUSE, 2005.
13. Костров В., Давлетов Д. Шахматы для детей и родителей. М.: 2005.
14. Нестерова Д.В. Учебник шахматной игры для начинающих. М.: 2007.
15. <http://chessmanual.blogspot.ru/p/kak-igratj-v-shahmaty.html> - Шахматный учебник онлайн.



## 7. КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

5 класс 34 часа

№ п/п	Тема урока	Тип урока	Дата урока	
			план	факт
1	Введение	теория	07.09	07.09
2	Знакомство с компьютером	практика	14.09	14.09
3	Алгоритм	теория	21.09	21.09
4	Знакомство с компьютером	практика	28.09	28.09
5	Ветвление в алгоритме	теория	05.10	05.10
6	Знакомство с компьютером: файлы и папки (каталоги)	практика	12.10	12.10
7	Цикл в алгоритме	теория	19.10	19.10
8	Знакомство с компьютером: файлы и папки (каталоги)	практика	26.10	26.10
По программе 8 часов, дано фактически 8 часов. Программа выполнена.				
9	Закрепление по теме «Алгоритмы»	теория	09.11	
10	Создание текстов	практика	16.11	
11	Тренажер (ПК)	теория	23.11	
12	Создание текстов	практика	30.11	
13	Объекты. Группа объектов.	теория	07.12	
14	Поиск информации	практика	14.12	
15	Состав и действия объектов	теория	21.12	
16	Общие свойства объектов группы	теория		
17	Создание рисунков	практика		
18	Особенные свойства объектов группы	теория		
19	Создание рисунков	практика		
20	Единичное имя объекта	теория		
21	Создание мультфильмов и «живых» картинок	практика		
22	Отличительные признаки объектов	теория		
23	Создание мультфильмов и «живых» картинок	практика		
24	Элементарные понятия о шахматной игре	теория		
25	Шахматная доска и фигуры	практика		
26	Ходы и взятие фигур	практика		
27	Цель и результат шахматной партии. Понятия «шах», «мат», «пат».	практика		
28	Ценность шахматных фигур. Нападение, защита и размен.	практика		
29	Понятие о дебюте. Общие принципы разыгрывания дебюта.	теория		
30	Стратегия шахматной игры	практика		
31	Тактические приемы и особенности их применения	теория		
32	Начальные сведения об эндшпиле	практика		
33	Начальные сведения о миттельшпиле	практика		
34	Итоговое занятие	практика		