

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ «ДОМ ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА» ПЕТУШИНСКОГО РАЙОНА

Принята на заседании
методического (педагогического) совета
от «28» 08 2024 г.
Протокол № 3



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ

ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

Технической направленности

«Занимательная информатика»

Возраст обучающихся: 13-15 лет

Срок реализации 1 год

Уровень программы базовый

Автор составитель: Васин Дмитрий Юрьевич,
педагог дополнительного образования,
высшая квалификационная категория

г. Петушки, 2024

Нормативно-правовые документы, регламентирующие разработку и реализацию общеобразовательных общеразвивающих программ дополнительного образования:

1. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ (ред. от 08.12.2020) «Об образовании в Российской Федерации» (с изм. и доп., вступ. в силу с 01.01.2021)
2. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. N 996-р «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»
3. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»
4. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
5. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»
6. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 года № 06-1172)
7. Концепция духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России (ФГОСООО)
8. Примерные требования к программам дополнительного образования детей в приложении к письму Департамента молодежной политики, воспитания и социальной поддержки детей Минобрнауки России от 11.12.2006 г. № 06-1844
9. Письмо Министерства образования и науки РФ N 09-3242 от 18 ноября 2015 г. «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»
10. Положение о дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе педагога МБУ ДО «ДДТ» Петушинского района

Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы

1. 1. Пояснительная записка содержит следующие компоненты:

1. 1.1. Направленность программы – техническая.

1.1.2. Актуальность программы

Актуальность курса программы обусловлена тем, что в настоящее время одной из задач современного образования является содействие воспитанию нового поколения, отвечающего по своему уровню развития и образу жизни условиям информационного общества. Для этого учащимся предлагается осваивать способы работы с информационными потоками - искать необходимую информацию, анализировать её, преобразовывать информацию в структурированную текстовую форму, использовать её для решения учебных задач. Курс «Занимательная информатика» обеспечивает воспитание сознательного и творческого отношения к учёбе, обучает решению логических задач, способствует достижению реальных результатов в сфере программирования. Для большинства обучающихся увлечение программированием может стать ранним профориентирующим фактором и поможет стать в недалёком будущем интересной и перспективной профессией

1.1.3. Значимость программы

Изучение дополнительной образовательной программы «Занимательная информатика» состоит в том, чтобы сформировать у подрастающего поколения новые компетенции, необходимые в обществе, использующем современные информационные

технологии; позволит обеспечивать динамическое развитие личности ребёнка, его нравственное становление; формировать целостное восприятие современного мира, людей и самого себя, развивать интеллектуальные и творческие способности ребёнка в оптимальном возрасте. Настоящая дополнительная образовательная программа «Занимательная информатика» построена для учащихся любого начального уровня развития, включая «нулевой» и реализуется за счёт внеклассной деятельности. В программе осуществлён тщательный отбор и адаптация материала для формирования предварительных знаний, способствующих восприятию основных теоретических понятий в базовом курсе информатики и информационных технологий, в соответствии с возрастными особенностями учащихся, уровнем их знаний на соответствующем уровне и междисциплинарной интеграцией.

1.1.4. Отличительные особенности программы.

Отличительными особенностями данной программы является практическая направленность курса, решение кейсов (творческих заданий) и стремление развить у учащихся умения самостоятельно работать, думать, решать творческие задачи (даже те, которые не были рассмотрены во время курса), а также совершенствовать навыки работы за компьютером. Курс «Занимательная информатика» даёт возможность учащимся работать как под руководством учителя, так и проявить свои способности на занятиях и при самостоятельной работе дома с родителями. Усвоение информации происходит в более доступной для понимания форме и надёжно закрепляется в памяти учащихся. Мотивирующим фактором является внедрение геймификации в процесс обучения, а здоровьесберегающие технологии обеспечивают соблюдение эргономики. Неукоснительно соблюдаются гигиенические нормы и правила техники безопасности работы в кабинете информатики, для чего проводится инструктаж с детьми по ТБ и ПБ.

1.1.5. Новизна программы

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

1.1.6. Адресат программы:

В детское объединение принимаются обучающиеся по желанию возраста 13-15 лет. Состав группы не менее 10 человек (по количеству компьютеров в кабинете). При проведении занятий на базе классов образовательных учреждений, количество обучающихся регламентируется списочным составом класса и заявлениями родителей (законных представителей). В основе лежит принцип добровольности. Особое внимание в работе кружка уделяется подготовке детей к участию в различных мероприятиях школьного, районного уровня, регионального, всероссийского и международного уровней. В том числе игра «Компьютерный марафон», конкурсы «Дорога и мы», «Неопалимая купина» и интернет-олимпиады. Этому посвящены отдельные занятия, где рассматриваются задания прошлых лет, а также разбираются материалы конкурсов и олимпиад.

Подростковый возраст от 11-12 до 14-15 лет. Переход от детства к взрослости составляет главный смысл и специфическое различие этого этапа. Подростковый период считается «кризисным», такая оценка обусловлена многими качественными сдвигами в

развитии подростка. Именно в этом возрасте происходят интенсивные и кардинальные изменения в организации ребенка на пути к биологической зрелости и полового созревания. Анатомофизиологические сдвиги в развитии подростка порождают психологические новообразования: чувство взрослости, развитие интереса к противоположному полу, пробуждение определенных романтических чувств. Характерными новообразованиями подросткового возраста есть стремление к самообразованию и самовоспитанию, полная определенность склонностей и профессиональных интересов.

1.1.7. Сроки реализации программы

1 год

1.1.8. Уровень программы: базовый

1.1.9. Особенности организации образовательного процесса:

Традиционная форма обучения с применением ИКТ

1.1.10. Форма обучения и режим занятий

Очная. Занятия проводятся 1 раз в неделю по 1 академическому часу в год 36 часов.

Состав группы 10-15 человек.

1.1.11 Педагогическая целесообразность программы

Педагогическая целесообразность программы обусловлена возрастными особенностями обучающихся, их разносторонними интересами, любознательностью, увлеченностью, инициативностью. Программа соответствует индивидуальным возрастным особенностям детей.

В процессе освоения программы ребята научатся работать в команде, самостоятельно находить информацию, строить решение и делать выводы на основе ранее полученной информации.

Программа способствует развитию логического и пространственного мышления.

1.2. Цель и задачи программы

Цель данной программы 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 в процессе изучения программы необходимо решить следующие **задачи**:

Личностные:

- сформировать информационную и алгоритмическую культуру при работе за компьютером, при оформлении, выступлении и защите своих проектов;
- сформировать целостное мировоззрение, соответствующее современному уровню развития науки и общественной практики, учитывающее социальное, культурное, языковое, духовное многообразие современного мира;
- развить коммуникативную компетентность (культура общения) 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:

- развивать 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;
- научить самостоятельно планировать пути достижения целей, в том числе альтернативные, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;
- научить 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;
- научить создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;
- сформировать и развить компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий.

Предметные:

- 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; создавать и редактировать документы в текстовом процессоре, размещать документы в облачном хранилище. организовывать коллективную работу с документами, настраивать права доступа к документам, умения формализации и структурирования информации, использовать готовые прикладные компьютерные программы 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.

1.3. Содержание программы

1.3.1. Учебный план

Раздел, тема	Теория	Практика	Общее количество часов	Форма аттестации и контроля
Программирование в Scratch	1	17	18	Тестирование Компьютерный практикум
Работа с офисным пакетом	1	17	18	Компьютерный практикум; выполнение мини-проектов
Итого:	2	34	36	

1.3.2. Содержание учебного плана

Тема 1. Программирование в Scratch (18 часов)

Теория(1ч): Знакомство со средой программирования Scratch. Понятия спрайта, сцены, скрипта. Практика (17ч.): Создание и сохранение документа. Библиотека персонажей. Исполнитель Scratch. Основные инструменты встроенного графического редактора программной среды SCRATCH. Линейный алгоритм. Создание блок-схемы. Рисование линий исполнителем Scratch. Конечный и бесконечный циклы. Цикл в цикле. Анимация исполнителя Scratch на основе готовых костюмов. Дублирование исполнителей. Алгоритмы с ветвлением. Цикл с условием. Перемещение исполнителей между слоями. Программирование клавиш. Управление событиями. Координатная плоскость. Создание списков. Использование подпрограмм. Отладка программ с ошибками.

Форма контроля: Тестирование (Приложение 1) , компьютерный практикум.

Тема 2. Работа с офисным пакетом (18 часов)

Теория (1ч.): Изучение основных инструментов пакета.

Практика (17ч.): Создание документа, сохранение. Интерфейс редактора. Стандартные действия. Форматирование документа: шрифты, стили, размер шрифта. Работа с цветом. Сложное форматирование. Использование списков. Колонтитулы. Изображения в текстовых документах. Графика в текстовых документах. Таблицы в документах. Работа в презентации. Анимация, гиперссылки, их создание. Триггеры.

Форма контроля: Тестирование, компьютерный практикум

1.4 Планируемые результаты

Личностные:

- сформирована информационная и алгоритмическая культура при работе за компьютером, при оформлении, выступлении и защите своих проектов;
- сформировано целостное мировоззрение, соответствующее современному уровню

развития науки и общественной практики, учитывающее социальное, культурное, языковое, духовное многообразие современного мира;

- развита коммуникативная компетентность (культура общения) 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:

- развито 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;
- дети научились самостоятельно планировать пути достижения целей, в том числе альтернативные, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;
- научились 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;
- научились создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;
- сформированы и развиты компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий.

Предметные:

- сформирована информационная и алгоритмическая культура; сформированы представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации; развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;
- развито алгоритмическое мышление, необходимое для профессиональной деятельности в современном обществе; развитие умений составить и записать алгоритм для решения конкретной задачи;
- сформированы умения формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей, с использованием соответствующих программных средств обработки данных;
- сформированы представления о том, что значит “программировать” на примере языка Scratch, формирование умения составлять сценарии проектов среды Scratch;
- дети познакомились с основными алгоритмическими структурами — линейной, условной и циклической;
- сформированы умения тестировать и оптимизировать алгоритмы исполнителей, создавать и редактировать документы в текстовом процессоре, размещать документы в облачном хранилище, организовывать коллективную работу с документами, настраивать права доступа к документам, умение формализации и структурирования информации, использование готовых прикладных компьютерных программ по выбранной специализации;
- развито умение применять изученные понятия, результаты, методы для решения задач практического характера и задач из смежных дисциплин с использованием при необходимости справочных материалов, компьютера;
- сформированы навыки и умения безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права.

Раздел № 2 Комплекс организационно-педагогических условий

2.1. Календарный учебный график.

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Количество часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1				Комплексное занятие	1	Знакомство со средой программирования Scratch Исполнитель Scratch, цвет и размер пера.	МБОУ «Пекшинская» СОШ	Тестирование Приложение 1
2				Комплексное занятие	1	Основные инструменты встроенного графического редактора программной среды SCRATCH	МБОУ «Пекшинская» СОШ	Компьютерный практикум
3				Комплексное занятие	1	Алгоритм. Линейный алгоритм. Создание блок-схемы. Рисование линий исполнителем Scratch.	МБОУ «Пекшинская» СОШ	Компьютерный практикум
4				Комплексное занятие	1	Линейный алгоритм. Исполнитель Scratch рисует квадраты и прямоугольники линейно. Конечный цикл	МБОУ «Пекшинская» СОШ	Компьютерный практикум
5				Комплексное занятие	1	Копирование фрагментов программы	МБОУ «Пекшинская» СОШ	Компьютерный практикум

6				Комплексное занятие	1	Циклический алгоритм. Цикл в цикле Повторение пунктирной линии с поворотом. Блок-схема цикла	МБОУ «Пекшинская» СОШ	Компьютерный практикум
7				Комплексное занятие	1	Бесконечный цикл. Анимация исполнителя Scratch на основе готовых костюмов.	МБОУ «Пекшинская» СОШ	Компьютерный практикум
8				Комплексное занятие	1	Сцена как исполнитель. Создаем модель таймера.	МБОУ «Пекшинская» СОШ	Компьютерный практикум
9				Комплексное занятие	1	Одинаковые программы для нескольких исполнителей. Параллельное выполнение действий несколькими исполнителями	МБОУ «Пекшинская» СОШ	Компьютерный практикум
10				Комплексное занятие	1	Разбиение программы на части для параллельного выполнения исполнителями. Таймер.	МБОУ «Пекшинская» СОШ	Компьютерный практикум
11				Комплексное занятие	1	Алгоритмы с ветвлением. Условие ЕСЛИ. Цикл с условием. Исполнитель определяет цвет	МБОУ «Пекшинская» СОШ	Компьютерный практикум

12				Комплексное занятие	1	Оператор случайных чисел. Перемещение исполнителей между слоями.	МБОУ «Пекшинская» СОШ	Компьютерный практикум
13				Комплексное занятие	1	Действия исполнителей в разных слоях. Взаимодействие исполнителей.	МБОУ «Пекшинская» СОШ	Компьютерный практикум
14				Комплексное занятие	1	Последовательное выполнение команд исполнителями. Программирование клавиш.	МБОУ «Пекшинская» СОШ	Компьютерный практикум
15				Комплексное занятие	1	Координатная плоскость. Геометрические фигуры. Переменные.	МБОУ «Пекшинская» СОШ	Компьютерный практикум
16				Комплексное занятие	1	Сообщество Scratch. Отладка программ с ошибками	МБОУ «Пекшинская» СОШ	Компьютерный практикум
17				Комплексное занятие	1	Знакомство с офисным пакетом.	МБОУ «Пекшинская» СОШ	Тестирование
18				Комплексное занятие	1	Сложное форматирование. Использование списков.	МБОУ «Пекшинская» СОШ	Компьютерный практикум

19				Комплексное занятие	1	Изображения в текстовых документах	МБОУ «Пекшинская» СОШ	Компьютерный практикум
20				Комплексное занятие	1	Графика в текстовых документах. Рисуем автофигурами	МБОУ «Пекшинская» СОШ	Компьютерный практикум
21				Комплексное занятие	1	Создаём графику автофигурами по алгоритму (по выбору - карандаш или поезд).	МБОУ «Пекшинская» СОШ	Компьютерный практикум
22				Комплексное занятие	1	Создание открыток. Открытка к 23 февраля или 8 марта.	МБОУ «Пекшинская» СОШ	Компьютерный практикум
23				Комплексное занятие	1	Создание таблиц. Работа с таблицами.	МБОУ «Пекшинская» СОШ	Компьютерный практикум
24				Комплексное занятие	1	Работаем в редакторе презентаций. Создаём линейную презентацию.	МБОУ «Пекшинская» СОШ	Компьютерный практикум
25				Комплексное занятие	1	Создаём презентацию с ветвлением. Работа с гиперссылками	МБОУ «Пекшинская» СОШ	Компьютерный практикум
26				Комплексное занятие	1	Создаём циклическую презентацию	МБОУ «Пекшинская» СОШ	Компьютерный практикум

27				Комплексное занятие	1	Работаем с анимацией. Переходы между слайдами.	МБОУ «Пекшинская» СОШ	Компьютерный практикум
28				Комплексное занятие	1	Создаём мини-проект с анимацией «Аквариум» (по выбору можно заменить на ППБ или ПДД)	МБОУ «Пекшинская» СОШ	Компьютерный практикум
29				Комплексное занятие	1	Триггеры. Настраиваем триггеры в презентациях.	МБОУ «Пекшинская» СОШ	Компьютерный практикум
30				Комплексное занятие	1	Создаём игру Popit при помощи триггеров.	МБОУ «Пекшинская» СОШ	Компьютерный практикум
31				Комплексное занятие	1	Создаём игру Popit при помощи триггеров.	МБОУ «Пекшинская» СОШ	Компьютерный практикум
32				Комплексное занятие	1	Работа над мини-проектом.	МБОУ «Пекшинская» СОШ	Компьютерный практикум
33				Комплексное занятие	1	Работа над мини-проектом.	МБОУ «Пекшинская» СОШ	Компьютерный практикум

34				Комплексное занятие	1	Защита проекта	МБОУ «Пекшинская» СОШ	Компьютерный практикум
35				Комплексное занятие	1	Защита проекта	МБОУ «Пекшинская» СОШ	Компьютерный практикум
36				Комплексное занятие	1	Подведение итогов, викторина.	МБОУ «Пекшинская» СОШ	Компьютерный практикум
						Итого: 36 ч.		

2.2. Условия реализации программы:

2.2.1. Материально-техническое обеспечение

-помещение, соответствующий санитарно-гигиеническим нормам:

- 1) температурный режим в учебном кабинете для теоретических занятий - 20 - 22 °С;
- 2) оптимальным уровнем влажности в классе считается 55-62 % при температуре не более +21 °С, но не менее +19 °С., скорость движения воздуха не более 0,1 м/с.
- 3) помещения для занятий ежедневно проветриваются во время перерывов между занятиями, между сменами и в конце дня.
- 4) световой режим - для искусственного освещения предусматривается использование ламп по спектру цветоизлучения: белый, тепло-белый, естественно-белый.
- 5) После 30 - 45 минут теоретических занятий рекомендуется организовывать перерыв длительностью не менее 10 мин.
- 6) регламентирует минимальную диагональ электронных средств обучения: она должна составлять для монитора персонального компьютера и ноутбука - не менее 39,6 см, планшета - 26,6 см.
- 7) Показатель сопротивления изоляции токопроводимых элементов в норме составляет не менее 0,5 Ом, а для заземляющих устройств - не более 4 Ом.

Для занятий необходимо:

- компьютер / ноутбук - 20 шт,
- проектор - 1 шт,
- принтер- 1 шт
- интерактивная доска - 1 шт -

2.2.2. Информационное обеспечение

1. Единая коллекция Цифровых Образовательных ресурсов: <http://schoolcollection.edu.ru>
2. Видеоуроки по Scratch <http://www.youtube.com/watch?v=vd20J2r5wUQ>
3. Курс «Введение в Scratch» http://window.edu.ru/resource/056/78056/files/scratch_lessons.pdf
4. <https://scratch.mit.edu/>
5. <https://ru.libreoffice.org/>
6. <https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/>

2.2.3. Кадровое обеспечение

Педагог дополнительного образования, работающий по данной программе, обладает профессиональными знаниями в ИКТ, знает специфику дополнительного образования. У педагога высшее образование с учетом профиля образования. Высшая квалификационная категория. Курсы педагога дополнительного образования.

2.3. Формы аттестации

Согласно учебному плану не предусмотрена входящая диагностика.

Текущий контроль:

Каждое занятие проводится опрос по теме занятия и тому, что ребята делают и на какой стадии они находятся. Это позволяет отслеживать понимание материала на данном этапе.

Промежуточный контроль: Самостоятельные работы и собственные проекты.

Итоговый контроль проводится в конце изучения программы для оценки результатов освоения программы. Диагностика проводится в форме защиты проектов и мозгового штурма.

2.4. Оценочные материалы.

Итоговый и промежуточный контроль:

- Зачётная карточка

- Опросный лист
- Практическое задание

Текущий контроль складывается из следующих компонентов:

- в конце каждого занятия проводить опрос по пройденному материалу;
- в конце блока занятий проводится контроль проделанной работы методом презентации своих проектов.

2.5. Методические материалы

Методы обучения: словесный, наглядный, практический; объяснительно-иллюстративный; репродуктивный; частично-поисковый, исследовательский; проблемный, игровой, дискуссионный, проектный и др.; активные и интерактивные методы обучения; социогимнастические методы.

Методы воспитания: убеждение, поощрение, упражнение, беседа, пример, соревнования, практического задания.

При реализации программы используются следующие педагогические технологии:

Технология обучения в сотрудничестве (обучение в малых группах)

Информационные технологии: использование программных средств и компьютеров для работы с информацией.

Технология проблемного обучения.

Обучение развитию критического мышления

Дифференцированное обучение

Игровые технологии.

2.6. Список литературы

2.6.1. Список литературы для педагога:

1. Горячев А.В. и др. Информатика в играх и задачах. Методические рекомендации для учителя. М.: БАЛЛАС, 2012.
2. О.Н. Масленникова ФГОС КИМ информатика 5-6 класс. М.: ВАКО, 2017
3. А.Г. Куличкова. Внеклассные мероприятия, неделя информатики. Волгоград: Учитель. 2015 г.
4. Л.Л. Босова, А.Ю. Босова. Информатика - программа для основной школы. 5-6 классы. М.: БИНОМ. 2015 г.
5. Е.А. Пышная. Материалы к урокам. Внеклассные мероприятия. 5-11 классы. Волгоград: Учитель. 2009 г.
6. Л.Н. Горбунова, Т.П. Лунина. Клуб весёлых информатиков. Волгоград: Учитель. 2009 г.
7. С.Г. Иванов. Занимательные задачи по математике для 6 класса. Центр Интеллект ЗМШ 2019 г.
8. Д.В. Голиков. 40 проектов на Scratch для юных программистов. СПб: БХВ- Петербург, 2018.
9. Д.В. Голиков. Scratch для юных программистов. СПб: БХВ-Петербург, 2018.
10. Ю.Ю. Тухватулина. Технологические карты уроков, поурочное планирование. 5 класс, 6 класс. Волгоград: Учитель. 2017
11. ФГАУ «Фонд новых форм развития образования». Программа школьного курса «Информатика для 5 класса». М: 2020

2.6.2. Список литературы для обучающихся:

1. Босова Л.Л., Босова А.Ю., Коломенская Ю.Г. Занимательные задачи по информатике. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012.

2. Леонтьев В.П. Интернет. – М.: ОЛМА-ПРЕСС, 2011.-864 с.
3. Паранджанов В.Д. Юный информатик.- М.: Дрофа, 2013.-191с.

Тест Scratch

* Обязательно

1. Что такое спрайт? *

1 балл

Отметьте только один овал.

- ☐ Напиток
- ☐ Загадочное существо
- ☐ Программа для scratch
- ☐ Объект программы

2. Что такое скрипт? *

1 балл

Отметьте только один овал.

- ☐ Звуки программы
- ☐ Звуки двери
- ☐ Отдельные действия спрайта
- ☐ Программа, по которой действует герой

3. Каким цветом в программе scratch назначен блок "Управление?" *

1 балл

Отметьте только один овал.

- ☐ Синим
- ☐ Желтым
- ☐ Оранжевым
- ☐ Зеленым

4. Что можно сделать с помощью этой кнопки? *

1 балл

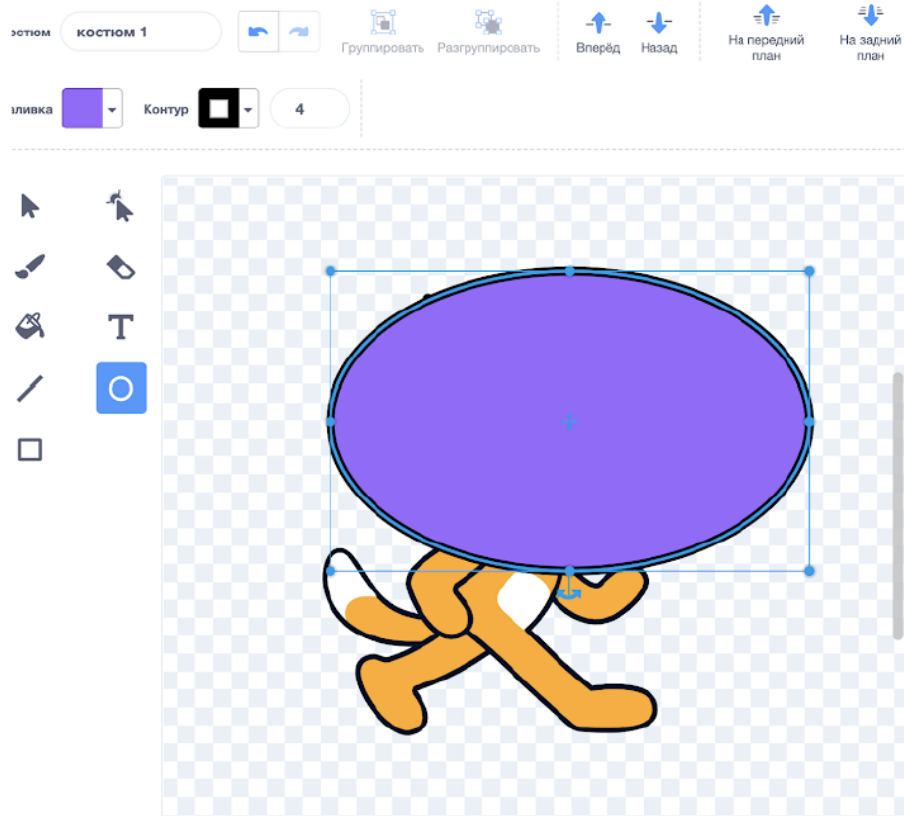


Отметьте только один овал.

- ☐ Добавить костюм
- ☐ Открыть панель звуки
- ☐ Создать спрайта
- ☐ Добавить новый блок с функциями

5. На какую кнопку необходимо нажать чтобы фиолетовый круг стал скафандром для спрайта ? *

1 балл



Отметьте только один овал.

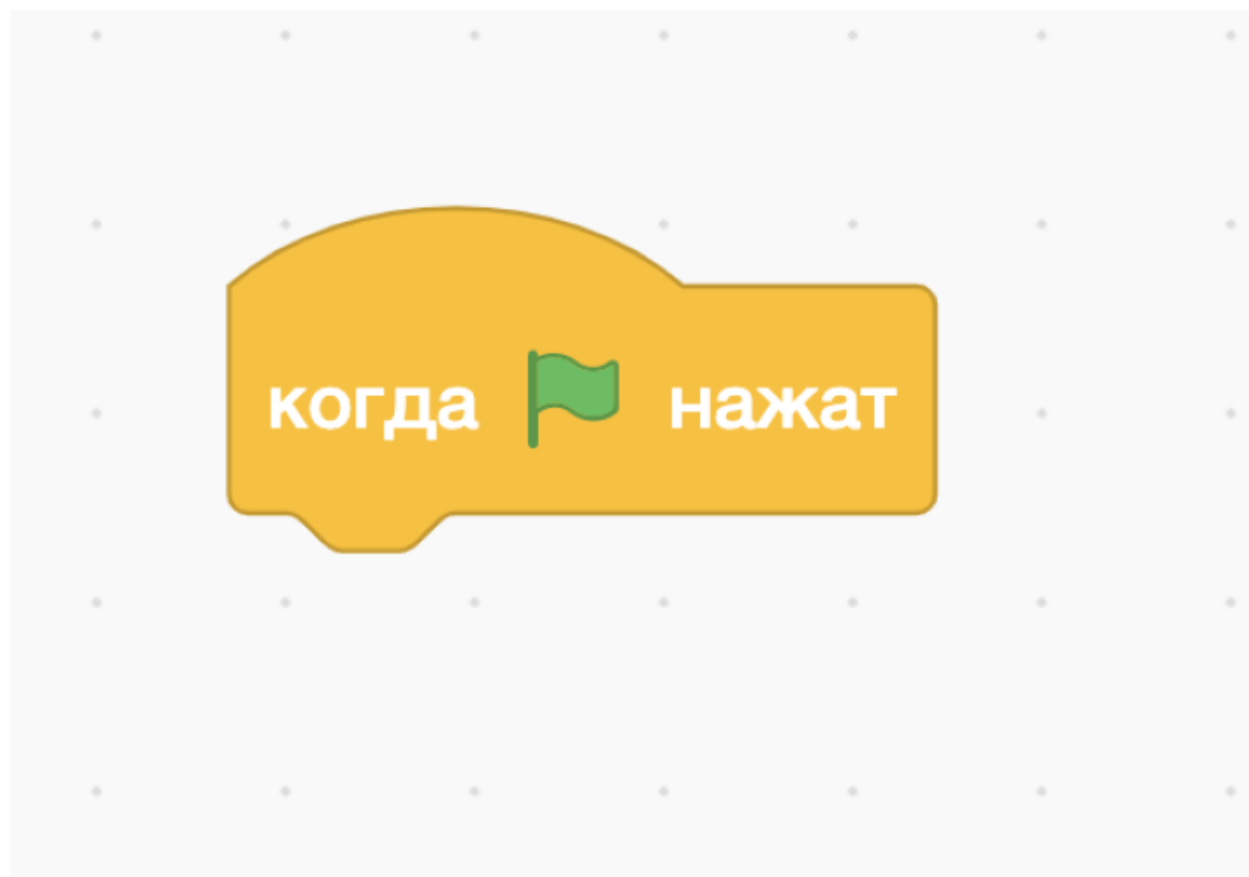
☐ Назад

☐ Вперед

☐ На передний план

☐ На задний план

6. За что отвечает этот блок? *



Отметьте только один овал.

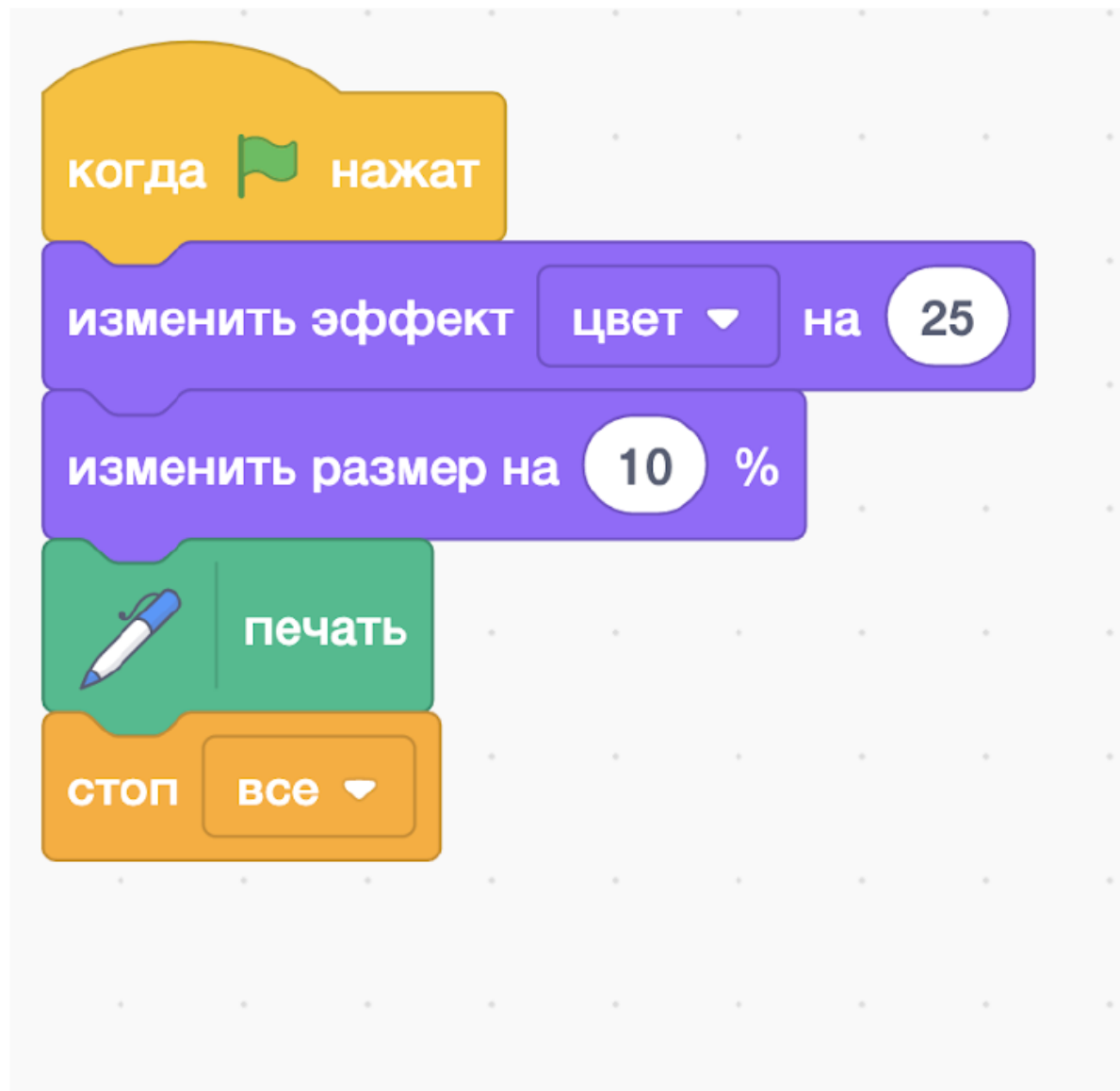
- ☐ При нажатии на флажок произойдет включение программы
- ☐ При нажатии на флажок включиться звук
- ☐ При нажатии на флажок программа остановиться
- ☐ При нажатии на флажок спрайт прыгнет 1 раз

7. Каким цветом в программе scratch назначен блок "Операторы"? *

Отметьте только один овал.

- ☐ Фиолетовый
- ☐ Красный
- ☐ Зеленый
- ☐ Темно-оранжевый

8. Какой вид алгоритма в данной программе? *

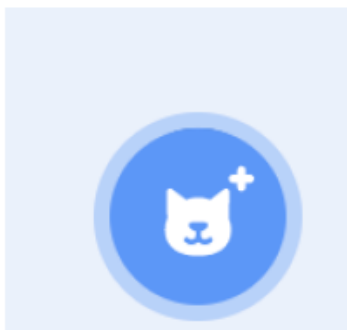


Отметьте только один овал.

- ☐ Разветвляющийся алгоритм
- ☐ Линейный алгоритм
- ☐ Циклический алгоритм
- ☐ Условный алгоритм

9. Что можно сделать с помощью этой функции? *

1 балл



Отметьте только один овал.

- ☐ Сменить костюм спрайта
- ☐ Составить программу для спрайта
- ☐ Добавить спрайта
- ☐ Удалить спрайта

