

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 7»
ПРЕДГОРНОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО ОКРУГА
СТАВРОПОЛЬСКОГО КРАЯ

357350 Ставропольский край, Предгорный район, ст. Эссентукская,
ул. Гагарина, 15, тел./факс 8-87961-2-40-38; e-mail: mkoysosh7@yandex.ru

РАССМОТРЕНО
на заседании
педагогического совета
Протокол № 1 от 30.08.2023 г.

РАССМОТРЕНО
на заседании методического объединения
учителей математики, физики и информатики
протокол № 1 от 29.08.2023 г.

УТВЕРЖДАЮ
Директор МБОУ СОШ № 7
Н.Б. Шуда
Приказ № 406 - Од от 30.08.2023 г.



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

**учебного предмета «Информатика»
для обучающихся 5 – 6 классов**

на 2023-2024 учебный год

ст. Эссентукская

Пояснительная записка

Программа «Занимательная информатика» знакомит школьников с миром компьютерных технологий, позволяет применять полученные знания на практике, помогает ребёнку в реализации собственного личностного потенциала, что необходимо для адаптации в современном обществе. Курс обучения предполагает освоение учащимися компьютера не только как электронно-вычислительной машины, но и как средства творческого самовыражения.

Актуальность

Программа составлена с учётом следующих нормативных документов:

- Федеральный закон от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в РФ»;
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 29 августа 2013 г. N 1008 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Концепция развития дополнительного образования в РФ (утверждена распоряжением Правительства РФ от 04.09.2014 № 1726-Р);
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р);
- Приказ Минобрнауки РФ от 06.10.2009 № 373 «Об утверждении и введении в действие федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014 года № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»;
- Письмо Минобрнауки РФ от 11.12.2006 № 06-1844 «О Примерных требованиях к программам дополнительного образования детей (в качестве методических рекомендаций);
- Положение о деятельности Центра образования естественно-научной и технологической направленности «Точка роста».

Педагогическая целесообразность

Сегодняшнее поколение детей уже в младшем школьном возрасте нередко владеет компьютерной техникой на уровне пользователя. Однако, часто эти знания отрывочны, не имеют под собой теоретических основ. Поэтому, все более становится актуальной проблема обучения основополагающим принципам и направлениям информационных технологий, систематизация знаний обучающихся. Данная программа позволяет реализовать эту задачу, соединив в модульном курсе изучение конкретных информационных технологий и основ информатики как науки.

Дополнительная образовательная программа «Занимательная информатика» разработана в соответствии с Примерными требованиями к программам дополнительного образования детей Минобрнауки России, дополняет и углубляет программы школьного курса по информатике и включает в себя результаты собственного опыта.

Данная программа реализует общеобразовательный подход к изучению информатики, в котором информатика рассматривается как средство развития логического мышления, умения анализировать, выявлять сущности и отношения, описывать планы действий и делать логические выводы.

Направления обучения:

1. Обучение конкретным информационным технологиям. На занятиях можно использовать различные доступные возрасту детей программные продукты, применяя компьютер в качестве инструмента для своих целей (работа с информацией, рисование, творчество, и т.д.)

2. Изучение информатики как науки. Одной из задач этого направления обучения является развитие логического мышления.

Основные рассматриваемые понятия: объекты, информация, информационные технологии.

Материал программы изучается на протяжении всего курса концентрически, так что объем соответствующих понятий возрастает от года к году.

В процессе обучения возможно проведение корректировки и внесение изменений в программу, исходя из опыта детей и степени усвоения ими учебного материала.

Цель программы

Формирование компетентностей в области обработки информации, развитие творческих способностей обучающихся посредством современных компьютерных технологий

Задачи программы:

Воспитательные

- воспитывать информационную культуру;
- воспитывать самостоятельность, организованность, аккуратность;
- воспитывать культуру общения, ведения диалога.

Развивающие

- развивать познавательный интерес к предметной области «Информатика»;
- развивать память, внимание, наблюдательность;
- развивать абстрактное и логическое мышление.

Обучающие

- сформировать первоначальные представления о свойствах информации и способах работы с ней;
- сформировать первоначальные представления о компьютере и сферах его применения;
- сформировать умения и навыки работы с информацией;
- сформировать навыки решения задач с применением подходов, наиболее распространенных в информатике (с применением формальной логики, алгоритмический, системный и объектно-ориентированный подход);
- сформировать практические умения и навыки работы на ПК;
- сформировать знания об информационных технологиях и их применении;
- сформировать умения и навыки использования информационных технологий, готовых программных средств.

Возраст детей, участвующих в реализации данной программы

Программа рассчитана на обучение детей от 11 до 12 лет. Принимаются в детское объединение все желающие. Уровень подготовки детей при приеме в группы первого года обучения определяется на основе собеседования с поступающим. Специальные навыки не требуются.

Сроки реализации программы

По нормативным срокам реализации образовательная программа «Занимательная информатика» рассчитана на год обучения. Предусматривается организация работы мастер-класса для обучающихся, проявивших высокие способности и желание продолжить обучение по завершении основного курса программы.

Продолжительность образовательного процесса

Срок реализации программы – 1 год.

Объём учебного времени - 1 год: 4 часа в неделю, 136 часов в год;

Мастер – класс: 4 часа в неделю, 136 часов в год.

Этапы реализации программы:

1. Изучение основных понятий предметной области «Информатика»;
2. Начальное освоение компьютерных технологий;
3. Применение полученных знаний при решении логических задач.
4. Изучение возможностей компьютерной техники.
5. Освоение программных средств;
6. Применение полученных знаний при работе с информацией;
7. Создание учебных работ;
8. Участие в конкурсах.

Формы и режим занятий

Группы первого года обучения занимаются 4 раза в неделю, продолжительность каждого занятия по 40 минут каждый.

В занятия включаются и теория, и практика.

В процессе обучения используются следующие формы работы:

Групповая форма обучения - основная форма проведения занятий. Коллективная деятельность помогает сделать процесс обучения и воспитания более результативным, успешным.

Индивидуальная форма обучения предусматривает работу с одарёнными детьми. Педагог может помочь ученику в углубленном изучении предмета. Данная форма обучения результативна и на ранних этапах ознакомления с предметом, т.к. учащиеся поступают в группы с разным уровнем подготовки.

Ожидаемые результаты и способы их проверки

Личностные результаты:

Обучающийся должен:

1. Иметь представления об информации как важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества;
2. Понимать роль информационных процессов в современном мире;
3. Владеть первичными навыками анализа и критичной оценки получаемой информации;
4. Проявлять ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;
5. Развивать чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;
6. Понимать значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества;

Оценивать способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

Методы диагностики (формы выявления результатов)

Педагогическое наблюдение, педагогический анализ результатов анкетирования

Метапредметные результаты

Познавательные УУД:

1. Строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы.

2. Самостоятельно осуществлять поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий в справочниках, словарях, таблицах, помещенных в учебных пособиях.

3. Ориентироваться в рисунках, схемах, таблицах, представленных в учебных пособиях.

4. Владеть общепредметными понятиями «объект», «система», «модель», «алгоритм», «исполнитель» и др.

5. Определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации.

6. Устанавливать причинно-следственные связи.

7. Самостоятельно планировать пути достижения целей; соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности, определять способы действий в рамках предложенных условий, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией; оценивать правильность выполнения учебной задачи;

8. Владеть основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;

9. Выполнять задания по аналогии.

Регулятивные УУД:

1. Самостоятельно организовывать свое рабочее место.

2. Определять цель учебной деятельности с помощью педагога и самостоятельно.

3. Определять план выполнения заданий на уроках, внеурочной деятельности, жизненных ситуациях под руководством педагога.

4. Следовать при выполнении заданий инструкциям учителя и алгоритмам, описывающим стандартные учебные действия.

5. Владеть основными универсальными умениями информационного характера: постановка и формулирование проблемы; поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска; структурирование и визуализация информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий; самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера; владение информационным моделированием как основным методом приобретения знаний: умение преобразовывать объект из чувственной формы в пространственно-графическую или знаково-символическую модель; умение строить разнообразные информационные структуры для описания объектов; умение «читать» таблицы, графики, диаграммы, схемы и т.д., самостоятельно перекодировать информацию из одной знаковой системы в другую; умение выбирать форму представления информации в зависимости от стоящей задачи, проверять адекватность модели объекту и цели моделирования

Коммуникативные УУД:

1. Соблюдать в повседневной жизни нормы речевого этикета и правила устного общения

2. Вступать в диалог (отвечать на вопросы, задавать вопросы, уточнять непонятое).

3. Сотрудничать с товарищами при выполнении заданий в паре: устанавливать и соблюдать очерёдность действий, корректно сообщать товарищу об ошибках.

4. ИКТ-компетентность – широкий спектр умений и навыков использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации, навыки создания личного информационного пространства (обращение с устройствами ИКТ; фиксация

изображений и звуков; создание письменных сообщений; создание графических объектов; создание музыкальных и звуковых сообщений; создание, восприятие и использование гипермедиа сообщений; коммуникация и социальное взаимодействие; поиск и организация хранения информации; анализ информации).

Методы диагностики (формы выявления результатов)

Педагогическое наблюдение, собеседование, педагогический анализ результатов выставок, конкурсов, творческих работ

Предметные результаты

Обучающийся должен знать:

- правила ТБ и основы санитарии и гигиены при работе с ПК;
- устройство компьютера и сферы его применения;
- принципы работы в операционной системе Windows
- назначение компьютерных технологий и готовых программных средств;
- свойства информации и способы работы с ней;
- основные элементы логики;
- понятия модели, моделирования;
- виды и свойства алгоритмов;
- способы создания и редактирования графических объектов;
- основные методы обработки графической и текстовой информации;

Обучающийся должен уметь:

- соблюдать правила ТБ и основы санитарии и гигиены при работе с ПК;
- работать с наглядно представленными на экране информационными объектами, применяя мышь и клавиатуру;
- использовать информацию для построения умозаключений;
- использовать элементы логики при работе с информацией;
- решать задачи с применением подходов, наиболее распространенных в информатике;
- самостоятельно составлять и исполнять алгоритмы;
- использовать информационные технологии, готовые программные средства;
- создавать и редактировать графические объекты;
- уверенно вводить текст с помощью клавиатуры;
- обрабатывать графическую и текстовую информацию.

Учащиеся должны обладать следующими компетентностями:

- технологическая компетентность и готовность к использованию информационных ресурсов;
- готовность к социальному взаимодействию и коммуникативная компетентность;
- готовность к решению проблем.

К концу обучения по мастер-классу обучающиеся должны:

- знать принципы построения алгоритма для проекта, овладеть умением грамотно построить алгоритм;

Методы диагностики (формы выявления результатов)

Педагогический анализ результатов тестирования, зачётов, познавательных игр, электронных викторин, педагогическое наблюдение.

Способы проверки результатов

Знания по данной программе не могут подвергнуться жесткой аттестации, т.к. она направлена на формирование у учащихся стремления к дальнейшему познанию себя, поиск новых возможностей реализации своего потенциала.

Программа предполагает следующие способы проверки результатов: наблюдение, устный зачёт, зачёт в виде теста, практическая работа, самостоятельная работа.

Формы подведения итогов реализации программы

По окончании каждого года обучения выполняется итоговой творческой работа, творческий проект.

Первый год – это алгоритм, второй год – презентация. В ходе работы над проектами отрабатываются и закрепляются полученные умения и навыки, раскрываются перспективы дальнейшего обучения.

Итоговые работы обязательно выставляются, это дает возможность ребенку увидеть значимость своей деятельности, увидеть оценку работы, как со стороны сверстников, так и со стороны взрослых.

Участие в творческих мероприятиях, конкурсах и фестивалях, учебно-исследовательских конференциях.

Дополнительной образовательной программы
«Занимательная информатика»

№	Разделы программы	Часовая нагрузка по годам обучения	
		Всего	Мастер-класс
	Вводные занятия	2	2
1.	Компьютер	34	10
2.	Информационные технологии	44	10
3.	Информация	54	10
	Итоговые занятия	2	2
	Всего:	136 ч.	34

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№	Темы занятий по разделам	Общее кол-во часов	Теория	Практика
	Вводные занятия. Техника безопасности.	2	2	
1.	Компьютер	34	6	28
	Компьютер и его основные устройства.	4	1	3
	Клавиатура. Работа на клавиатуре.	4	1	3
	Мышь. Работа с мышью.	6	1	5
	Прогулка по столу.	4	1	3
	Понятие об операционной системе.	2	1	1
	Главное меню Windows.	4	1	3
	Работа с объектами операционной системы.	10		10
2.	Информационные технологии	44	5	39
	Графика.	4	1	3
	Раскрашивание компьютерных рисунков.	4		4
	Конструирование.	6		6
	Гимнастика для рук.	2	1	1
	Какие бывают программы.	4	1	3
	Графический редактор Paint.	4	1	3
	Создание рисунков. Работа с цветом.	6		6
	Работа с рисунками.	6		6

	Обучающие игры.	8	1	7
3.	Информация	54	15	41
	Информация вокруг нас.	2	1	1
	Виды информации.	2	1	1
	Как мы получаем информацию.	2	1	1
	Способы представления и передачи информации.	2	1	1
	Элементы логики. Суждение: истинное и ложное.	6	2	4
	Элементы логики. Сопоставление.	6	1	5
	Множества.	10	2	8
	План и правила.	8	2	6
	Алгоритм.	8	2	6
	Исполнитель.	4	1	3
	Примеры исполнителя.	4	1	3
4.	Итоговые занятия	2		2
	Всего:	136	28	108

По окончании обучения обучающиеся должны знать:

- правила техники безопасности и основы санитарии и гигиены при работе с ПК;
- названия и функции основных частей компьютера;
- понятие операционной системы;
- основные виды программ;
- способы создания и редактирования графических объектов;
- свойства информации и способы работы с ней;
- основные элементы логики;
- понятие множества;
- понятие алгоритма;
- соблюдать правила техники безопасности и основы санитарии и гигиены при работе с ПК;
- называть части компьютера;
- использовать в работе клавиатуру и мышь;
- работать с объектами операционной системы;
- создавать и редактировать графические объекты;
- использовать элементы логики при работе с информацией;
- применять теорию множеств;
- самостоятельно составлять и исполнять несложные алгоритмы.

Календарно-тематический план

№	Дата		Темы занятий по разделам	Кол-во часов
	План	Факт		
Вводные занятия. Техника безопасности.				
1.			Вводные занятия. Техника безопасности.	2
Компьютер				34
2.			Компьютер и его основные устройства.	4
3.			Клавиатура. Работа на клавиатуре.	4
4.			Мышь. Работа с мышью.	6
5.			Прогулка по столу.	4
6.			Понятие об операционной системе.	2
7.			Главное меню Windows.	4
8.			Работа с объектами операционной системы.	10
Информационные технологии				44
9.			Графика.	4
10.			Раскрашивание компьютерных рисунков.	4
11.			Конструирование.	6
12.			Гимнастика для рук.	2
13.			Какие бывают программы.	4
14.			Графический редактор Paint.	4
15.			Создание рисунков. Работа с цветом.	6
16.			Работа с рисунками.	6
17.			Обучающие игры.	8
Информация				54
18.			Информация вокруг нас.	2
19.			Виды информации.	2
20.			Как мы получаем информацию.	2
21.			Способы представления и передачи информации.	2
22.			Элементы логики. Суждение: истинное и ложное.	6
23.			Элементы логики. Сопоставление.	6
24.			Множества.	10
25.			План и правила.	8
26.			Алгоритм.	8
27.			Исполнитель.	4
28.			Примеры исполнителя.	4
Итоговое повторение				2
29.			Итоговые занятия	2
Всего:				136

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Вводные занятия. Техника безопасности.

<u>Теория:</u>	Знакомство с группой, планом работы объединения. Знакомство с правилами внутреннего распорядка в учреждении и техникой безопасности при пожаре, при угрозе террористических актов, при передвижении по дороге на занятия и домой, при работе в кабинете информатики. Вводные занятия. Что такое информатика?
<u>Практика:</u>	Правила работы за компьютером.
Раздел 1. Компьютер	
<i>Тема 1.1.</i>	<i>Компьютер и его основные устройства.</i>
<u>Теория:</u>	Компьютер и его основные устройства. История развития компьютерной техники. Компьютер в жизни общества.
<u>Практика:</u>	Работа с мышью. Работа на клавиатуре
<i>Тема 1.2.</i>	<i>Клавиатура. Работа на клавиатуре.</i>
<u>Теория:</u>	Клавиатура как основное устройство для ввода информации в компьютер.
<u>Практика:</u>	Обучающая игра на компьютере. нажатие на клавиши правильными пальцами. Руки солиста.
<i>Тема 1.3.</i>	<i>Мышь. Работа с мышью.</i>
<u>Теория:</u>	Одно из основных устройств ввода, предназначенное для управления компьютером.
<u>Практика:</u>	Игра на компьютере с использованием кликами мыши.
<i>Тема 1.4.</i>	<i>Прогулка по столу.</i>
<u>Теория:</u>	Изображения на экране монитора после включения и загрузки компьютера. Рабочий стол компьютера. Значки с подписями «Мой компьютер » и «Корзина».
<u>Практика:</u>	Знакомство с объектами рабочего стола.
<i>Тема 1.5.</i>	<i>Понятие об операционной системе.</i>
<u>Теория:</u>	Понятие об операционной системе. Главное меню Windows. Файлы и файловая система.
<u>Практика:</u>	Знакомство с основными видами окон операционной системы. Электронные управления: вкладки, счетчик, надписи т.д.
<i>Тема 1.5.</i>	<i>Главное меню Windows.</i>
<u>Теория:</u>	Windows является многозадачной операционной системой. Панели задач.
<u>Практика:</u>	Работа с текстами на компьютере в программе Блокнот с использованием буфер обмена.
<i>Тема 1.6.</i>	<i>Работа с объектами операционной системы.</i>
<u>Теория:</u>	Знакомство с историей операционной системы Windows. «Классификация операционных систем».
<u>Практика:</u>	На компьютерах наблюдать два варианта интерфейса –командной и оконный. Вводить команд с помощью мыши –командный режим. Вводить команд с помощью клавиатуры.
Раздел 2. Информационные технологии	
<i>Тема 2.1.</i>	<i>Графика.</i>
<u>Теория:</u>	Графика. Знакомство с видами программ. Программы для работы с текстами. Графические, музыкальные и звуковые редакторы. Мультимедийные программы.
<u>Практика:</u>	Работа по закреплению изученного материала с использование ПК. Запуск графического редактора «Paint». Запуск текстового редактора «Блокнот».

<i>Тема 2.2.</i>	<i>Раскрашивание компьютерных рисунков.</i>
<u>Теория:</u>	Вкладки, команды графического редактора «Paint».
<u>Практика:</u>	Работа графическом редакторе «Paint». Вставка и раскраска геометрических фигур.
<i>Тема 2.3.</i>	<i>Конструирование.</i>
<u>Теория:</u>	Понятие о технологии конструирования с помощью компьютерных программ. Набор различных деталей компьютерном конструкторе.
<u>Практика:</u>	Работа на компьютере в программе «Paint». С помощью геометрических фигур конструировать куб, пирамиду, конус, дом и т.д.
<i>Тема 2.4.</i>	<i>Гимнастика для рук.</i>
<u>Теория:</u>	Правило работы за компьютером. При работе на клавиатуре руки сильно устают.
<u>Практика:</u>	Выполнять комплекс гимнастических упражнений для снятия усталости рук.
<i>Тема 2.5.</i>	<i>Какие бывают программы.</i>
<u>Теория:</u>	Знакомство с видами программ. Программное обеспечение и прикладные программы.
<u>Практика:</u>	Работа за компьютером. Запуск программы «Блокнот». Создание и редактирование текста в Блокноте.
<i>Тема 2.6.</i>	<i>Графический редактор Paint.</i>
<u>Теория:</u>	Запуск графического редактора «Paint». Вкладки и команды графического редактора.
<u>Практика:</u>	Творческий рисунок в программе «Paint». Свободная тема.
<i>Тема 2.7.</i>	<i>Создание рисунков. Работа с цветом.</i>
<u>Теория:</u>	Инструменты рисования и раскраски в графическом редакторе. Последовательность создания рисунка.
<u>Практика:</u>	Игра «Раскраска с помощью контекстного меню».
<i>Тема 2.8.</i>	<i>Работа с рисунками.</i>
<u>Теория:</u>	Инструмент Масштаб в графическом редакторе. Последовательность работы по пикселям.
<u>Практика:</u>	Рисунок на компьютере по пикселям. (Дорожный знак, зонтик, указатель в виде руки).
<i>Тема 2.9.</i>	<i>Обучающие игры.</i>
<u>Теория:</u>	Какие бывают обучающие игры?
<u>Практика:</u>	Развивающие игры на компьютере. Детская энциклопедия Кирилла и Мефодия.
Раздел 3.	Информация
<i>Тема 3.1.</i>	<i>Информация вокруг нас.</i>
<u>Теория:</u>	Что такое информация? Как человек получает информацию. Первичная информация об окружающем нас мире – температура, цвет, запах, физические свойства предметов.
<u>Практика:</u>	Работа с карточками: ответить на вопросы. Привести примеры: восприятие информации животными через органы чувств (у орла, волка, летучей мыши, дельфина, крота)
<i>Тема 3.2.</i>	<i>Виды информации.</i>

<u>Теория:</u>	Виды информации по форме представления. Числовая информация. Текстовая информация. Графическая информация. Звуковая информация. Действия с информацией.
<u>Практика:</u>	<ul style="list-style-type: none"> • Кроссворд: «Виды информации». • Викторина «Мы и информация».
<i>Тема 3.3.</i>	<i>Как мы получаем информацию.</i>
<u>Теория:</u>	Источники информации. Информатика техническая наука. Компьютер универсальный прибор для обработки информации.
<u>Практика:</u>	<ul style="list-style-type: none"> • Ввод текстовой информации в программе «Блокнот». • Редактирование текста в программе «Блокнот».
<i>Тема 3.4.</i>	<i>Способы представления и передачи информации.</i>
<u>Теория:</u>	Формы представления информации человеком. Текст на естественном языке устной или письменной форме. Графическая форма, рисунки, схемы, чертежи, карты, графики, диаграммы, символы формального языка: числа. Математические формулы, ноты, дорожные знаки и пр. Передача информации: источник и приёмник.
<u>Практика:</u>	<ul style="list-style-type: none"> • Выполнять задание на карточке. • Развивающая игра на компьютере.
<i>Тема 3.5.</i>	<i>Элементы логики. Суждение: истинное и ложное.</i>
<u>Теория:</u>	Человек и обработка информации. Логика – слова. Результат получения информации.
<u>Практика:</u>	<ul style="list-style-type: none"> • Работа по закреплению изученного материала с использованием ПК. • Обучающая игра на компьютере: дополнить пары недостающими элементами и создавать новую пару.
<i>Тема 3.6.</i>	<i>Элементы логики. Сопоставление.</i>
<u>Теория:</u>	Человек и обработка информации. Элемент логики – сопоставление, как способ обработки информации. Признаки и свойства предметов и явления.
<u>Практика:</u>	Мультфильм про элемент логики «Сопоставление».
<i>Тема 3.7.</i>	<i>Множества.</i>
<u>Теория:</u>	Множества. Подмножества. Множества и операции с ними.
<u>Практика:</u>	<ul style="list-style-type: none"> • Игра «Всё наоборот». • Обучающая игра на компьютере: знакомство с элементами множества, выделить группы внутри множества.
<i>Тема 3.8.</i>	<i>План и правила.</i>
<u>Теория:</u>	Что такое план и правила? Правила работы за компьютером, правила гигиены, правила дорожного движения. План - последовательность выполнения действий.
<u>Практика:</u>	С использованием ПК составить план выполнения домашних заданий.
<i>Тема 3.9.</i>	<i>Алгоритм.</i>
<u>Теория:</u>	Что такое алгоритм? Свойства алгоритмов. Способы записи алгоритмов. Какие бывают алгоритмы. Языки программирования.
<u>Практика:</u>	<ul style="list-style-type: none"> • Выполнять задание на карточке: задача «перевозчик». • Задание с использованием ПК: читать и определить тип каждого алгоритма.
<i>Тема 3.10.</i>	<i>Исполнитель.</i>
<u>Теория:</u>	Для кого составляют правила и план? Машина – исполнитель. Система команд исполнителя.

<u>Практика:</u>	Обучающая игра с использованием ПК: написать алгоритм для исполнителя.
<i>Тема 3.11.</i>	<i>Примеры исполнителя.</i>
<u>Теория:</u>	Примером учебного исполнителя является исполнитель Транспортёр. Система команд для транспортера.
<u>Практика:</u>	Задание с использованием ПК: проведи транспортер к выходу, поставь ящики на его место, проведи транспортер к выходу, ящик должен остаться на своем месте.
Итоговые занятия	
<u>Теория:</u>	Готовиться к итоговому занятию.
<u>Практика:</u>	Творческий рисунок в графическом редакторе Paint по теме «Весна».

Список литературы и
используемые Интернет-ресурсы

1. Дуванов А.А., Азы информатики. Рисуем на компьютере. Книга для ученика.- СПб.: БХВ Петербург, 2010.- 352с.: ил.
2. www.metod-kopilka.ru- Методическая копилка учителя информатики.
3. <http://www.klyaksa.net/>- Информатика и ИКТ в школе. Компьютер на уроках.
4. <http://www.issl.dnttm.ru>— сайт журнала «Исследовательская работа школьника».
5. <http://www.nmc.uvuo.ru/lab/SRO/opit/posobiemetodproektov.htm>.
6. <http://www.fsu-expert.ru/node/2251> - ИНФОРМАТИКА и ИКТ. Программа для базового уровня (системно-информационная концепция).
7. <http://www.5byte.ru/8/0006.php>- Информатика на пять.
8. <http://festival.1september.ru/>- фестиваль педагогических идей «Открытый урок».
9. <http://go-oo.org> -Свободный пакет офисных приложений.
10. <http://www.gimp.org/>- GIMP(Гимп) — растровый графический редактор.
11. <http://www.inkscape.org/>- Inkscape Векторный графический редактор.
12. <http://www.softcore.com.ru/graphity/>- Программа может служить отличной заменой стандартному графическому редактору Paint.
13. <http://www.inernika.org/users/astana-ch-41/works>-Видеоуроки Gimp Кольцова Михаила Петровича взяты с сайта Открытого педагогического сообщества.
14. <http://www.progimp.ru/articles/> - уроки Gimp.
15. http://snezhzhka.ya.ru/replies.xml?item_no=363про Gimp.