**МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ**

**«СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА№ 23» Г.ВОРКУТЫ**



|  |  |
| --- | --- |
| РАССМОТРЕНА  школьным методическим объединением  учителей математики информатики  Протокол № 1  от «29» августа 2016 г. | УТВЕРЖДАЮ  Директор МОУ «СОШ № 23» г.Воркуты  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Г.А.Сергеева  «31» августа 2016 г. |

Рабочая программа курса внеурочной деятельности

«Инфознайка»

основного общего образования

5-9 класс

срок реализации программы: 5 лет

Рабочая программа курса внеурочной деятельности составлена

в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом

основного общего образования,

с учетом Примерной основной образовательной программы основного общего образования

(в действующей редакции)

|  |  |
| --- | --- |
|  | Составитель:  Попова С.В.,  учитель информатики,  высшей квалификационной категории |

Воркута

2016

**Пояснительная записка**

Рабочая программа курса внеурочной деятельности «Инфознайка» по общеинтеллектуальному направлению разработана:

**в соответствии с** Федеральным государственным образовательным стандартом основного общего образования, утвержденного приказом Министерства образования и науки РФ от 17 декабря 2010 г. № 1897 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования» (с изменениями и дополнениями),

**на основе:**

- требований к результатам освоения основной образовательной программы основного общего образования МОУ «СОШ № 23»,

**с учетом:**

**-** Примерной основной образовательной программы основного общего образования, одобренной решением федерального учебно-методического объединения по общему образованию, протокол от 08.04.2015 N 1/15 (ред. протокола № 3/15 от 28.10.2015),

- примерной учебной программы факультативного курса «Мы - информатики» (5 - 8-е классы средней школы). Авторы: С.В. Гребенникова, В.Г. Хлебостроев 2005г.,

- примерной учебной программы факультативного курса «Решение занимательных задач по информатике» для учащихся 5–6 классов. Босова Л.Л., Босова А.Ю. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2006.

При изучении данного курса предусматриваются межпредметные связи с учебным предметом информатика.

**Цель программы:**

- развитию общеучебных умений и навыков на основе средств и методов информатики и ИКТ, в том числе овладению умениями работать с различными видами информации, самостоятельно планировать и осуществлять индивидуальную и коллективную информационную деятельность, представлять и оценивать ее результаты;

- целенаправленному формированию таких общеучебных понятий, как «объект», «система», «модель», «алгоритм» и др.;

- воспитанию ответственного и избирательного отношения к информации; развитию познавательных, интеллектуальных и творческих способностей учащихся;

- формированию целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики за счет развития представлений об информации как важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества; понимания роли информационных процессов в современном мире;

- совершенствованию общеучебных и общекультурных навыков работы с информацией в процессе систематизации и обобщения имеющихся и получения новых знаний, умений и способов деятельности в области информатики и ИКТ; развитию навыков самостоятельной учебной деятельности школьников (учебного проектирования, моделирования, исследовательской деятельности и т.д.);

- воспитанию ответственного и избирательного отношения к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения, воспитанию стремления к продолжению образования и созидательной деятельности с применением средств ИКТ.

**Результаты освоения курса внеурочной деятельности**

**«Инфознайка»**

**5-6 класс**

**Личностные результаты** – это сформировавшаяся в образовательном процессе система ценностных отношений учащихся к себе, другим участникам образовательного процесса, самому образовательному процессу, объектам познания, результатам образовательной деятельности. Основными личностными результатами, формируемыми при изучении информатики в основной школе, являются:

- наличие представлений об информации как важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества;

- понимание роли информационных процессов в современном мире;

- владение первичными навыками анализа и критичной оценки получаемой информации;

- ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;

- развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;

- способность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной, общественно-полезной, учебно-исследовательской, творческой деятельности;

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

- готовность и способность к переходу к самообразованию на основе учебно-познавательной мотивации, в том числе готовности к выбору направления профильного образования;

- готовность открыто выражать и отстаивать свою позицию, вести конструктивный диалог;

- готовность получать информацию из различных источников, анализировать ее, находить необходимые источники знаний.

**Метапредметные результаты:**

Регулятивные УУД:

- формирование целеполагания, включая постановку новых целей, преобразование практической задачи в познавательную;

- самостоятельно анализировать условия достижения цели на основе учёта выделенных учителем ориентиров действия в новом учебном материале;

- планировать пути достижения целей;

- устанавливать целевые приоритеты;

- уметь самостоятельно контролировать своё время и управлять им;

- принимать решения в проблемной ситуации на основе переговоров.

Познавательные УУД:

- основы реализации проектно-исследовательской деятельности;

- проводить наблюдение и эксперимент под руководством учителя;

- создавать и преобразовывать модели и схемы для решения задач;

- осуществлять выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий;

- строить логическое рассуждение, включающее установление причинно-следственных связей;

- объяснять явления, процессы, связи и отношения, выявляемые в ходе исследования;

Коммуникативные УУД:

- учитывать разные мнения и стремиться к координации различных позиций в сотрудничестве;

- формулировать собственное мнение и позицию, аргументировать и координировать её с позициями партнёров в сотрудничестве при выработке общего решения в совместной деятельности;

- устанавливать и сравнивать разные точки зрения, прежде чем принимать решения и делать выбор;

- аргументировать свою точку зрения, спорить и отстаивать свою позицию не враждебным для оппонентов образом;

- задавать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества с партнёром;

- осуществлять взаимный контроль и оказывать в сотрудничестве необходимую взаимопомощь;

- адекватно использовать речь для планирования и регуляции своей деятельности;

- адекватно использовать речевые средства для решения различных коммуникативных задач; владеть устной и письменной речью;

- организовывать и планировать учебное сотрудничество с учителем и сверстниками, определять цели и функции участников, способы взаимодействия; планировать общие способы работы;

- осуществлять контроль, коррекцию, оценку действий партнёра, уметь убеждать;

- работать в группе — устанавливать рабочие отношения, эффективно сотрудничать и способствовать продуктивной кооперации; интегрироваться в группу сверстников и строить продуктивное взаимодействие со сверстниками и взрослыми;

- использовать адекватные языковые средства для отображения своих чувств, мыслей, мотивов и потребностей;

- отображать в речи (описание, объяснение) содержание совершаемых действий, как в форме громкой социализированной речи, так и в форме внутренней речи.

**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 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.

**7-9 класс**

**Личностные результаты** – это сформировавшаяся в образовательном процессе система ценностных отношений учащихся к себе, другим участникам образовательного процесса, самому образовательному процессу, объектам познания, результатам образовательной деятельности. Основными личностными результатами, формируемыми при изучении информатики в основной школе, являются:

- наличие представлений об информации как важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества;

- понимание роли информационных процессов в современном мире;

- владение первичными навыками анализа и критичной оценки получаемой информации;

- ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;

- развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;

- способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом, понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества;

- готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ;

- способность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной, общественно-полезной, учебно-исследовательской, творческой деятельности;

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

**Метапредметные результаты:**

Регулятивные УУД:

- формирование целеполагания, включая постановку новых целей, преобразование практической задачи в познавательную;

- самостоятельно анализировать условия достижения цели на основе учёта выделенных учителем ориентиров действия в новом учебном материале;

- планировать пути достижения целей;

- устанавливать целевые приоритеты;

- уметь самостоятельно контролировать своё время и управлять им;

- принимать решения в проблемной ситуации на основе переговоров;

- осуществлять констатирующий и предвосхищающий контроль по результату и по способу действия; актуальный контроль на уровне произвольного внимания;

- адекватно самостоятельно оценивать правильность выполнения действия и вносить необходимые коррективы в исполнение как в конце действия, так и по ходу его реализации;

Познавательные УУД:

- основы реализации проектно-исследовательской деятельности;

- проводить наблюдение и эксперимент под руководством учителя;

- создавать и преобразовывать модели и схемы для решения задач;

- осуществлять выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий;

- строить логическое рассуждение, включающее установление причинно-следственных связей;

- объяснять явления, процессы, связи и отношения, выявляемые в ходе исследования;

Коммуникативные УУД:

- учитывать разные мнения и стремиться к координации различных позиций в сотрудничестве;

- формулировать собственное мнение и позицию, аргументировать и координировать её с позициями партнёров в сотрудничестве при выработке общего решения в совместной деятельности;

- устанавливать и сравнивать разные точки зрения, прежде чем принимать решения и делать выбор;

- аргументировать свою точку зрения, спорить и отстаивать свою позицию не враждебным для оппонентов образом;

- задавать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества с партнёром;

- осуществлять взаимный контроль и оказывать в сотрудничестве необходимую взаимопомощь;

- адекватно использовать речь для планирования и регуляции своей деятельности;

- адекватно использовать речевые средства для решения различных коммуникативных задач; владеть устной и письменной речью;

- организовывать и планировать учебное сотрудничество с учителем и сверстниками, определять цели и функции участников, способы взаимодействия; планировать общие способы работы;

- осуществлять контроль, коррекцию, оценку действий партнёра, уметь убеждать;

- работать в группе — устанавливать рабочие отношения, эффективно сотрудничать и способствовать продуктивной кооперации; интегрироваться в группу сверстников и строить продуктивное взаимодействие со сверстниками и взрослыми;

- использовать адекватные языковые средства для отображения своих чувств, мыслей, мотивов и потребностей;

- отображать в речи (описание, объяснение) содержание совершаемых действий, как в форме громкой социализированной речи, так и в форме внутренней речи.

**Предметные результаты**:

- 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 составить и записать 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.

**Содержание курса внеурочной деятельности**

**5 класс**

**(35 часов)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Содержание курса** | **Форма организации** | **Вид деятельности** |
| **Основные принципы работы с программой MS-Paint** (6 часов)  Знакомство с программой MS-Paint. Интерфейс программы Paint. рисования, заливка, надпись, масштаб; добавление надписи и форматирование шрифта. Формирование новых цветов палитры. Редактирование графических изображений: поворот, отражение. | Занятие-практикум  КТД | Познавательная, игровая, исследовательская |
| **Решение логических задач в графическом редакторе Paint** (6 часов)  Решение головоломок в процессе освоения инструментов графического редактора Paint. Анализ и синтез объектов. Планирование последовательности действий. Проведение мини-исследований в графическом редакторе Paint | Беседа, игра, мини-исследование | Познавательная, игровая, исследовательская |
| **Основные принципы работы с программой GIMP** (6 часов)  Знакомство с программой GIMP 2. Интерфейс программы GIMP 2. Инструменты рисования, выделения и копирования. Инструменты размытия, резкости, осветления и затемнения. Коррекция цвета фотографий. Создания коллажей. | Беседа, игра  Творческая мастерская  КТД | Познавательная, игровая, исследовательская  Проектная |
| **Решение логических задач путем рассуждений** (6 часов)  Индукция. Дедукция. Задачи о лжецах. Логические выводы. | Занятие-практикум  Занятие-игра  Викторина | Познавательная, игровая, исследовательская |
| **Подготовка и защита итогового проекта** (5 часов) | Проект  КТД | Проектная |
| **Решение заданий международных конкурсов «Инфознайка», «КИТ», «Олимпус».** (6 часов) | Олимпиада | Познавательная, игровая, исследовательская |

**6 класс**

**(35 часов)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Содержание курса** | **Форма организации** | **Вид деятельности** |
| **Основные принципы работы в текстовом редакторе** (6 часов)  Приемы редактирования текста. Приемы форматирования текста. Способы создания и редактирования таблиц. Создание, добавление и приемы редактирования графических изображений в текстовом редакторе. | Занятие-практикум  Творческая мастерская | Познавательная, игровая, исследовательская |
| **Основные принципы работы с программой создания презентаций** (6 часов)  Знакомство с программой создания презентаций Microsoft Office PowerPoint. Приёмы создания и оформления презентаций. Правила дизайна. Виды анимации в презентации. Создание презентации на основе шаблонов. Создание и настройка текстовых надписей: шрифты, выравнивание и ориентация текста. Добавление растровых изображений. Создание слайдов, содержащих диаграммы. Работа с эффектами анимации. Добавление и настройка звука в презентации. Создание управляющих кнопок для перехода на нужные слайды. | Беседа, игра  Занятие-практикум  Видео-урок  КТД | Познавательная, игровая, исследовательская |
| **Офисная техника** (6 часов)  Знакомство с видами офисной техники (экскурсия в офисный центр). Знакомство с программой распознавания текста FineReader. | Беседа, игра  Занятие-практикум | Познавательная, игровая, исследовательская |
| **Выявление закономерностей** (6 часов)  Выявление «лишнего» элемента множества. Аналогии. Ассоциации. Продолжение числовых и других рядов. Поиск недостающего элемента. Разгадывание «черных ящиков».  Работа в виртуальной лаборатории. | Занятие-практикум  Занятие-игра  Викторина  Лабораторная работа | Познавательная, игровая, исследовательская |
| **Подготовка и защита итогового проекта** (5 часов) | Проект  КТД | Проектная |
| **Решение заданий международных конкурсов «Инфознайка», «КИТ», «Олимпус»** (6 часов) | Олимпиада | Познавательная, игровая, исследовательская |

**7 класс**

**(35 часов)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Содержание курса** | **Форма организации** | **Вид деятельности** |
| **Основные принципы работы с программой создания публикаций** (6 часов)  Знакомство с программой Microsoft Office Publisher. Подбор материалов (текстовые, графические, рисунки, картинки, схемы и др.). Выбор вида публикации (буклет, бюллетень) и ее создание из набора макетов. Разработка и создание структуры (количество и содержимое страниц, выбор шрифтовых, цветовых схем). Удаление/добавление полей для ввода текста и графики. Группировка и разгруппировка объектов. Вставка буквицы, автоматическая расстановка переносов. Печать буклетов и бюллетеней. | Занятие-практикум  Творческая мастерская  КТД | Познавательная, игровая, исследовательская  Проектная |
| **Кодирование и обработка звуковой информации** (6 часов)  Форматы музыкальных файлов. Кодирование звуковой информации. Обработка звуковой информации. | Беседа, игра, мини-исследование | Познавательная, игровая, исследовательская |
| **Решение комбинаторных задач** (6 часов)  Подходы к решению комбинаторных задач. Графы. Использование графов для решения комбинаторных задач. Решение комбинаторных задач в графическом и текстовом редакторе. | Беседа, игра  Творческая мастерская  КТД | Познавательная, игровая, исследовательская  Проектная |
| **Захват и редактирование цифрового видео с использованием системы нелинейного видеомонтажа** (6 часов) Цифровое фото и видео. Ввод изображений с помощью инструментов графического редактора, сканера, камеры. Использование готовых графических объектов. Геометрические и стилевые преобразования. Использование примитивов и шаблонов. Композиция и монтаж. Использование простых анимационных графических объектов. Форматы видео файлов. Смена формата. Операции над музыкальными файлами в программе Sound Forge, правила пользования видеокамерой. Съемка. Оцифровка записи. | Занятие-практикум  Занятие-игра  Викторина  Творческая мастерская | Познавательная, игровая, исследовательская  Проектная |
| **Подготовка и защита итогового проекта** (5 часов) | Проект  КТД | Проектная |
| **Решение заданий международных конкурсов «Инфознайка», «КИТ», «Олимпус»** (6 часов) | Олимпиада | Познавательная, игровая, исследовательская |

**8 класс**

**(36 часов)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Содержание курса** | **Форма организации** | **Вид деятельности** |
| **Основные принципы работы с программой обработки числовой информации** (6 часов)  Электронные (динамические) таблицы. Использование формул. Относительные, абсолютные и смешанные ссылки. Выполнение расчётов. Построение графиков и диаграмм. Понятие о сортировке (упорядочивании) данных. | Занятие-практикум | Познавательная, игровая, исследовательская |
| **Табличный способ решения логических задач** (6 часов)  Понятие взаимно-однозначного соответствия. Таблицы типа «объекты–объекты–один» (ООО). Логические задачи, требующие составления одной таблицы типа ООО. Логические задачи, требующие составления двух таблиц типа ООО. | Беседа, игра, мини-исследование  КТД | Познавательная, игровая, исследовательская |
| **Графические исполнители** (6 часов)  Понятие исполнителя. Неформальные и формальные исполнители. Учебные исполнители (Робот, Чертёжник, Черепаха, Кузнечик, Водолей) как примеры формальных исполнителей. Их назначение, среда, режим работы, система команд. | Занятие-практикум  Викторина  Творческая мастерская | Познавательная, игровая, исследовательская  Проектная |
| **Решение алгоритмических задач** (6 часов)  Задачи о переправах. Задачи о разъездах. Задачи о переливаниях. Задачи о перекладываниях. Задачи о взвешиваниях.  Решение задач в виртуальных лабораториях.  Разные способы представления решения задач: схема, таблица, нумерованный список с описанием на естественном языке и др. Анимированное решение в редакторе презентаций. | Занятие-практикум  Занятие-игра  Викторина  Проект  КТД | Познавательная, игровая, исследовательская  Проектная |
| **Подготовка и защита итогового проекта** (5 часов) | Проект  КТД | Проектная |
| **Решение заданий международных конкурсов «Инфознайка», «КИТ», «Олимпус»** (6 часов) | Олимпиада | Познавательная, игровая, исследовательская |

**9 класс**

**(34 часов)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Содержание курса** | **Форма организации** | **Вид деятельности** |
| **Написание короткого алгоритма в среде формального исполнителя** (6 часов)  Примеры линейных алгоритмов, алгоритмов с ветвлениями и повторениями (в повседневной жизни, в литературных произведениях, на уроках математики и т.д.).  Составление алгоритмов (линейных, с ветвлениями и циклами) для управления исполнителем Робот.  Этапы решения задачи на компьютере: моделирование – разработка алгоритма – запись программы – компьютерный эксперимент. Решение задач по разработке и выполнению программ в выбранной среде программирования. | Занятие-практикум  КТД | Познавательная, игровая, исследовательская |
| **Разработка выигрышных стратегий** (6 часов)  Игра Баше. Стратегия игры. Дерево игры. Неполное дерево игры, оформленное в виде таблицы. Выигрышная стратегия. Доказательство отсутствия выигрышной стратегии. | Беседа, игра, мини-исследование  КТД | Познавательная, игровая, исследовательская |
| **Основные принципы работы с программой создания сайтов Microsoft FrontPage** (12 часов)  Знакомство с понятием Web-сайт и Web-страница, сеть Интернет, Web-технологии, программы браузеры, интерактивное средство представления информации. Работа с программой Microsoft FrontPage. Панель инструментов. Текстура, фон, добавление текстуры, баннер. HTML страница, редактирование HTML страницы, ввод текста и графики в HTML страницу, просмотр Web-страницы. Анимированные файлы, бегущая строка. Абзац, заголовки текста, управление шрифтом, списки, разделительные полосы, вставка графических изображений, фоновая графика. Создание логотипа сайта и размещение на титульной странице. | Беседа, игра  Занятие-практикум  Занятие-игра  Викторина  Творческая мастерская  КТД | Познавательная, игровая, исследовательская  Проектная |
| **Подготовка и защита итогового проекта** (5 часов) | Проект  КТД | Проектная |
| **Решение заданий международных конкурсов «Инфознайка», «КИТ», «Олимпус»** (6 часов) | Олимпиада | Познавательная, игровая, исследовательская |

**Тематическое планирование**

**5 класс (35 часов)**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№**  **п/п** | **Название цикла, темы** | **Кол­во** | **В том числе** | |
|  | **часов** |
| **Теория** | **Практика** |
| 1-6 | Основные принципы работы с программой MS-Paint. | 6 | 3 | 3 |
| 7-12 | Решение логических задач в графическом редакторе Paint | 6 | 2 | 4 |
| 13-18 | Основные принципы работы с программой GIMP | 6 | 2 | 4 |
| 19-24 | Решение логических задач путем рассуждений | 6 | 2 | 4 |
| 25-29 | Подготовка и защита итогового проекта | 5 | 2 | 3 |
| 30-35 | Решение заданий международных конкурсов «Инфознайка», «КИТ», «Олимпус» прошлых лет. | 6 |  | 6 |
| **Итого** | | **35** | **18** | **17** |

**6 класс (35 часов)**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№**  **п/п** | **Название цикла, темы** | **Кол­во** | **В том числе** | |
|  | **часов** |
| **Теория** | **Практика** |
|  | | | | |
| 1-6 | Основные принципы работы с программой создания публикаций | 6 | 3 | 3 |
| 7-12 | Кодирование и обработка звуковой информации | 6 | 3 | 3 |
| 13-18 | Решение комбинаторных задач | 6 | 2 | 4 |
| 19-24 | Захват и редактирование цифрового видео с использованием системы нелинейного видеомонтажа | 6 | 2 | 4 |
| 25-29 | Подготовка и защита итогового проекта | 5 | 2 | 3 |
| 30-25 | Решение заданий международных конкурсов «Инфознайка», «КИТ», «Олимпус» прошлых лет. | 6 |  | 6 |
| **Итого** | | **35** | **12** | **23** |

**7 класс (35 часов)**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№**  **п/п** | **Название цикла, темы** | **Кол­во** | **В том числе** | |
|  | **часов** |
| **Теория** | **Практика** |
| 1-6 | Основные принципы работы с программой создания публикаций | 6 | 3 | 3 |
| 7-12 | Кодирование и обработка звуковой информации | 6 | 3 | 3 |
| 13-18 | Решение комбинаторных задач | 6 | 2 | 4 |
| 19-24 | Захват и редактирование цифрового видео с использованием системы нелинейного видеомонтажа | 6 | 2 | 4 |
| 25-29 | Подготовка и защита итогового проекта | 5 | 2 | 3 |
| 30-35 | Решение заданий международных конкурсов «Инфознайка», «Кит» | 6 |  | 6 |
| **Итого** | | **35** | **12** | **23** |

**8 класс (36 часов)**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№**  **п/п** | **Название цикла, темы** | **Кол­во** | **В том числе** | |
|  | **часов** |
| **Теория** | **Практика** |
| 1-6 | Основные принципы работы с программой обработки числовой информации | 6 | 3 | 3 |
| 7-12 | Табличный способ решения логических задач | 6 | 3 | 3 |
| 13-18 | Графические исполнители | 6 | 3 | 3 |
| 19-25 | Решение алгоритмических задач | 7 | 2 | 5 |
| 26-30 | Подготовка и защита итогового проекта | 5 | 2 | 3 |
| 31-36 | Решение заданий международных конкурсов «Инфознайка», «КИТ» | 6 |  | 6 |
| **Итого** | | **36** | **16** | **20** |

**9 класс (34 часов)**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№**  **п/п** | **Название цикла, темы** | **Кол­во** | **В том числе** | |
|  | **часов** |
| **Теория** | **Практика** |
| 1-6 | Написание короткого алгоритма в среде формального исполнителя | 6 | 3 | 3 |
| 7-12 | Разработка выигрышных стратегий | 6 | 3 | 3 |
| 13-23 | Основные принципы работы с программой создания сайтов Microsoft FrontPage | 11 | 4 | 7 |
| 24-28 | Подготовка и защита итогового проекта | 5 | 2 | 3 |
| 29-34 | Решение заданий международных конкурсов «Инфознайка», «КИТ» | 6 |  | 6 |
| **Итого** | | **34** | **12** | **22** |

**Список литературы**

1. Босова Л.Л., Босова А.Ю., Коломенская Ю.Г. Занимательные задачи по информатике. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2006.
2. Босова Л.Л. Развивающие задачи по информатике (задачник). — М: Образование и информатика, 2000. – 98 с.
3. Цветкова М.С., Курис Г.Э. Виртуальные лаборатории по информатике в начальной школе: методическое пособие. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2008. – 355 с.
4. Босова Л.Л., Босова А.Ю., Погребняк Л.А. Практикум по компьютерной графике для младших школьников // Информатика в школе: Приложение к журналу «Информатика и образование». № 5–2009. – М.: Образование и Информатика, 2009.
5. Босова Л.Л. Графический редактор Paint как инструмент развития логического мышления // М.: ИКТ в образовании (приложение к Учительской газете). 2009. № 12.
6. Босова Л.Л. Преподавание информатики в 5–7 классах / Л.Л. Босова. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009. — 342 с.
7. Материалы авторской мастерской Босовой Л.Л.
8. Ларсон М. «Создание Web-страниц с помощью Microsoft Office» – М.: БИНОМ, 1998.
9. Сагман С. «Microsoft Office 2010». – М: ДМК Пресс, 2011.
10. Козлов Н.В. Компьютерное делопроизводство и работа с офисной техникой. Учебный курс.- СПб.: Наука и техника, 2007.
11. Монахов М.Ю. Учимся проектировать на компьютере. Элективный курс: Практикум/ М.Ю. Монахов, С.Л. Солодов, Г.Е. Монахова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2005