

**АДМИНИСТРАЦИЯ ГОРОДА НИЖНЕГО НОВГОРОДА  
ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ**

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Школа № 35»

Утверждено:

Директор МБОУ «Школа № 35»



Л.И. Степанова

**Рабочая программа  
учебного курса  
«Инфознайка»  
(для учащихся 5-х классов)**

Составители: В.Н. Мельникова,  
учитель МБОУ «Школа № 35»

г. Нижний Новгород  
2019 год

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Данная рабочая программа по информатике для учащихся 5, 6 классов составлена на основе: Примерной программы основного общего образования по информатике и информационным технологиям под редакцией Н.В. Макаровой

**Цели обучения** освоение знаний, составляющих основу научных представлений об информации, информационных процессах, системах, технологиях и моделях;

1. овладение умениями работать с различными видами информации с помощью компьютера и других средств информационных и коммуникационных технологий, организовывать собственную информационную деятельность и планировать ее результаты;

2. воспитание ответственного отношения к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения; избирательного отношения к полученной информации;

**Задачи изучения информатики и информационных технологий:**

1. развитие познавательных интересов, интеллектуальных и творческих способностей средствами ИКТ;

2. выработка навыков применения средств ИКТ в повседневной жизни, при выполнении индивидуальных и коллективных проектов, в учебной деятельности, при дальнейшем освоении профессий, востребованных на рынке труда;

3. формирование информационной культуры школьника, под которой понимается умение целенаправленно работать с информацией и использование для этого возможности компьютера;

4. обучение системному подходу к анализу и исследованию структуры и взаимосвязей информационных объектов, которые являются моделями реальных объектов и процессов;

5. развитие логического мышления, творческого и познавательного потенциала школьника, его коммуникативных способностей с использованием для этого богатейшего компьютерного инструментария;

6. формирование у учащихся готовности к информационно – учебной деятельности, выражающейся в их желании применять средства информационных и коммуникационных технологий в любом предмете для реализации учебных целей саморазвития;

7. пропедевтика понятий базового курса школьной информатики;

**Основной формой организации учебных занятий является урок.**

**Используемые методы обучения:**

словесные (беседа, рассказ, доклад, учебная лекция);

наглядные (работа с таблицами, демонстрация);

практические (разнообразные задания),

а так же общедидактические (объяснительно – иллюстративный, репродуктивный, частично - поисковый).

Для выявления уровня сформированности системы качества знаний учащихся используются практические работы.

### Тематическое планирование учебного курса

№ занятия	Раздел	Тема занятия	Содержание урока
1.	Учимся работать на компьютере	Человек и компьютер	Инструктаж по ТБ, устройство компьютера, работа с мышью Игровая программа «Мир информатики»
2.		Компьютерное меню	Структура диалогового окна меню Работа с главным меню компьютера
3.		Клавиатура компьютера	Работа с клавиатурным тренажером «Почитайка»
4.		Основные правила ввода текста. Сохранение текстовых файлов.	Набор и редактирование текста в программе «Блокнот»
5.		Знакомство с Word. Форматирование текста.	Практическая работа «Поздравительная открытка»
6.		Действия с фрагментами текста(выделение, удаление, копирование, перемещение). Вставка графических объектов	Практическая работа «Сказка про репку»
7.	Компьютерная графика	Инструменты для рисования: карандаш, кисть, ластик, распылитель. Создание и сохранение компьютерного рисунка	Практическая работа «Зимний пейзаж»
8.		Инструмент Эллипс, прямоугольник, ломаная	Практическая работа «Снеговик»
9.		Инструмент Кривая	Практическая работа «Букет цветов»
10.		Фрагмент рисунка.	Практическая работа «Сборка рисунка из деталей»
11.		Создание комбинированного документа	Практическая работа «Новогодняя открытка»
12.	Технология мультимедиа	Технология мультимедиа. Возможности PowerPoint	Творческий проект «Виртуальный зоопарк»
13.		Вставка изображений, звука. Создание фона	Творческий проект «Виртуальный зоопарк»
14.		Смена слайдов, настройка анимации рисунков и текста, запуск и наладка презентации	Творческий проект «Виртуальный зоопарк»
15.		Анимация	Мультфильм «Сказка Колобок»
		Анимация	Мультфильм

			«Сказка Колобок»
16.	Алгоритмы. Среда программирования ЛогоМиры	Алгоритмы в нашей жизни.	Практическая работа «Компьютерная игра Волк, коза и капуста и Ханойская башня»
17.		Способы записи алгоритмов. Линейные алгоритмы	Практическая работа «Блок-схемы»
18.		Знакомство со средой ЛогоМиры. Проба пера	Практическая работа Знакомство со средой ЛогоМиры «Пейзаж шоссе»
19.		Черепашка меняет облик.	Практическая работа «работа с черепашкой»
20.		Учим черепашку двигаться	Практическая работа «Движение поезда»
21.		Микромир наполняется обитателями. Черешка идет по компасу	Практическая работа «Сюжет в небе» и «Сюжет в море»
22.		Движение усложняется	Практическая работа «Ломаная»
23.		Первая анимация	Практическая работа «Полет шмеля»
24.		Моделирование в ЛогоМирах	Практическая работа «Сюжет Паук и пчела»
25.		Черепашка -ученица	Практическая работа «программируем буквы»
26.		Оформление программы	Практическая работа «Программируем узоры»
27.		Нужен ли вечный двигатель	Практическая работа «программируем фигуры»
28.		Датчики черепашки	Практическая работа «Дельфин»
29.		Учимся командовать с «умом»	Практическая работа «Автомобили на дороге»
30.		Приборная панель	Практическая работа «Создаём командные кнопки»
31.		Случай – душа игры	Практическая работа «Пение кукушки»
32.		Творческий проект	Творческий проект