


Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение -  
средняя общеобразовательная школа с. Барнуковка  
Балтайского муниципального района Саратовской области

Центр образования естественно-научной направленности  
«ТОЧКА РОСТА»

Рассмотрено  
Руководитель  
методического  
объединения учителей

 Маркухова О.И.  
ФИО

Протокол № 1  
от «24» 08 2022 г.

Рассмотрено  
на заседании  
педсовета  
Протокол № 1

от «28» 08 2022г.

Утверждаю  
Директор школы



Панюхина С.В./  
ФИО

Приказ № 105  
от «24» 08 2022г.

Дополнительная общеразвивающая программа  
естественно-научной направленности

**«Компьютерная мастерская»**

уровень программы: базовый  
возраст учащихся: 10-13 лет  
срок реализации: 1 год (64 часа)

Составитель программы:  
Учитель информатики  
первой квалификационной категории  
Панюхина Светлана Владимировна

2022-2023 учебный год

## Раздел №1 «Комплекс основных характеристик программы»

### 1.1 Пояснительная записка

**Направленность программы.** Дополнительная общеразвивающая программа «Компьютерная мастерская» имеет технологическую направленность.

#### **Актуальность программы**

Информационные процессы и информационные технологии являются сегодня приоритетными объектами изучения на всех ступенях школьного курса информатики. Одним из наиболее актуальных направлений информатизации образования является развитие содержания и методики обучения информатике, информационным и коммуникационным технологиям в системе непрерывного образования в условиях информатизации и массовой коммуникации современного общества. В соответствии со структурой школьного образования вообще (начальная, основная и профильная школы), сегодня выстраивается многоуровневая структура предмета «Информатика», который рассматривается как систематический курс, непрерывно развивающий знания школьников в области информатики и информационно – коммуникационных технологий.

Сегодня человеческая деятельность в технологическом плане меняется очень быстро, на смену существующим технологиям и их конкретным техническим воплощениям быстро приходят новые, которые специалисту приходится осваивать заново.

Информатика имеет очень большое и всё возрастающее число междисциплинарных связей, причём как на уровне понятийного аппарата, так и на уровне инструментария.

**Педагогическая целесообразность данной программы** рассматриваются как основа создания и использования информационных и коммуникационных технологий (ИКТ) — одного из наиболее значимых технологических достижений современной цивилизации.

**Отличительными способностями** является то, что многие предметные знания и способы деятельности (включая использование средств ИКТ) имеют значимость для других предметных областей и формируются при их изучении. Вместе с математикой, физикой, химией, биологией курс информатики закладывает основы естественнонаучного мировоззрения. Учебный материал изложен в доступной форме.

**Объем программы** – 64 часа

**Срок реализации программы** программа рассчитана на реализацию в течение 1 учебного года.

**Форма обучения** – очная

**Режим занятий-** занятие проводится 1 раз в неделю по 2 часа

**Адресат программы:** дети в возрасте 10-13 лет

В рабочей программе соблюдается преемственность с федеральным государственным образовательным стандартом основного общего образования; учитываются возрастные и психологические особенности школьников, обучающихся на ступени основного общего образования, учитываются межпредметные связи. В программе предложен авторский подход в части структурирования учебного материала, определения последовательности его изучения, путей формирования системы знаний, умений и способов деятельности, развития, воспитания и социализации учащихся.

## **1.2 Цель и задачи программы**

**Цели:** формирование информационной компетенции и культуры обучающегося, формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки, хранения и передачи информации, воспитание ответственного и избирательного отношения к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения, стремления к созидательной деятельности и к продолжению образования с применением средств ИКТ.

**Задачи:**

**Обучающие:**

- научить детей самостоятельно подходить к творческой работе;
- формировать у школьника представление об информационной деятельности человека и информационной этике как основах современного информационного общества;

**Развивающие:**

- развивать основные навыки и умения использования компьютерных устройств;
- \_ научить каждого школьника работать в программах (Gimp, Movie Maker, Pascal ABC, Мульти пульты, Power Point);
- развивать познавательные, интеллектуальные и творческие способности обучающихся, выработать навыки применения средств ИКТ в повседневной

жизни, при выполнении индивидуальных и коллективных проектов, дальнейшем освоении профессий, востребованных на рынке труда;

**Воспитательные:**

- активизировать познавательный интерес к профессиям, связанных с медициной,
- воспитывать трудолюбие, терпение, аккуратность, стремление доводить начатое дело до конца;
- создать условия для воспитания у ребенка культуры поведения, правильной самооценки.

### **1.3 Планируемые результаты**

#### **Личностные результаты о**

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

#### **Метапредметные результаты**

Основными метапредметными результатами, формируемыми при изучении информатики в основной школе, являются:

- ✓ владение информационно-логическими умениями: 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;
- ✓ владение умениями 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;
- ✓ владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
- ✓ владение 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 «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;
- ✓ 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);

- ✓ владение основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми: умение правильно, четко и однозначно сформулировать мысль в понятной собеседнику форме; умение осуществлять в коллективе совместную информационную деятельность, в частности при выполнении проекта; умение выступать перед аудиторией, представляя ей результаты своей работы с помощью средств ИКТ; использование коммуникационных технологий в учебной деятельности и повседневной жизни.

### **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;
- ✓ 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.

## **1.4 Содержание программы**

### **Учебный план**

№ п/п	Наименование разделов и тем	Количество часов			Форма аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Введение в информатику	4	2	2	Опрос
2.	Работа с презентацией. Создание анимации	34	6	28	Опрос и обсуждение по теме, анализ работ, выявление типичных ошибок
3.	Обработка видео	36	6	30	Обсуждение по теме, анализ работ учащихся, рефлексия
4.	Обработка графической информации	32	6	26	Обсуждение по теме, , анализ работ учащихся, рефлексия,

5.	Начала программирования	40	8	32	Показ, обсуждение, изготовление образцов, анализ работ.
	<b>ИТОГО:</b>	<b>144</b>	<b>28</b>	<b>116</b>	

## Содержание учебного плана

### 1. Введение в информатику 4 часа

Инструктаж по технике безопасности и поведения в компьютерном классе. Информация вокруг нас. Основные понятия. Компьютер – универсальная машина работы с информацией.

Устройство ввода. Клавиатура. Разнообразие программного обеспечения

Работа с презентацией Практическая работа № 1 (цифровая лаборатория) «Собираем компьютер»

Практическая работа № 2 (цифровая лаборатория) «Собираем клавиатуру»

Практическая работа № 3 (цифровая лаборатория) «Классифицируем программное обеспечение»

### 2. . Создание анимации 34 часа

Первое знакомство с программой MS Power Point. Интерфейс, назначение. Работа с текстом и изображениями в MS Power Point. Вставка звука и видео в MS Power Point. Настройка анимации и переходов в MS Power Point. Создание гиперссылок в MS Power Point. Знакомство с программой Мульти-пульти. Создаем мультфильм в программе Мульти-пульти. Работа со звуков в программе Мульти-пульти. Работа со звуков в программе Мульти-пульти. Сохранение и воспроизведение мультфильма.

Практическая работа № 4 «Запуск программы»

Практическая работа № 5 «Моя первая презентация»

Практическая работа № 6 (задание 1-2) «Презентация. История компьютеров»

Практическая работа № 6 (задание 3-4) «Презентация. История компьютеров»

Практическая работа № 7 «Вставка звуковой дорожки в презентацию»

Практическая работа № 8 «Вставка видеофрагмента в презентацию»

Практическая работа № 9 «Создаем анимированную презентацию»

Практическая работа № 10 «Создаем гиперссылки в презентации»

Практическая работа № 11 «Запускаем программу Мульти-пульти»

Практическая работа № 12 (задание 1-2) «Создаем мультфильм из нескольких кадров»

Практическая работа № 12 (задание 3-4) «Создаем мультфильм из нескольких кадров»

Практическая работа № 13 «Озвучивание сюжета»

Практическая работа № 14 «Итоговый проект по созданию мультфильма»

Урок-игра «Информационный круиз»

### 3. Обработка Видео 36 часов

Знакомство с программой Windows Movie Maker. Интерфейс программы. Назначение программы Windows Movie Maker. Настройка переходов. Сохранение проектов

Практическая работа № 15 «Импорт графических файлов в программу Windows Movie Maker, настройка переходов. Работа с титрами»

Практическая работа № 16 «Импорт видео, звуковых файлов в программу Windows Movie Maker и настройка переходов и звуковой дорожки»

Практическая работа № 17 «Итоговый проект в программе Windows Movie Maker на выбранную тему»

### 4. Обработка графической информации 30 часов

Знакомство с программой Gimp. Интерфейс программы. Меню программы Gimp. Работа со слоями. Работа с фильтрами. Коллажирование в Gimp. Ретуширование фотографий. Работа с текстами.

Практическая работа № 18 «Рисуем в Gimp»

Практическая работа № 19 «Создание коллажа на выбранную тему»

Практическая работа № 20 «Преобразование фотографии. Работа с текстами»

Практическая работа № 21 «Работа с фильтрами в Gimp»

Практическая работа № 22 «Итоговый проект. Создание рекламного баннера»

### 5. Начала программирования 38 часов

Введение в программирование на языке Pascal. Типы данных. Структура программы Оператор присваивания. Ввод данных

Практическая работа № 23 «Первая программа на Pascal»

Практическая работа № 25 «Ввод данных с клавиатуры»

Практическая работа № 24 «Решение задач по математике»

## 1.5 формы аттестации и их периодичность

В рамках реализации программы применяют следующие виды контроля:

- Промежуточная аттестация
- Итоговая аттестация



**Промежуточная аттестация** проходит 2 раза в течение учебного года (декабрь, март). Для ее прохождения дети принимают участие в викторинах, олимпиадах и т.д.

**Итоговая аттестация.** В конце учебного года проводится открытое занятие, на котором дети демонстрируют свои работы.

## **Раздел №2 «Комплекс организационно-педагогических условий»**

### **2.1.Методическое обеспечение дополнительной программы**

Программа предусматривает различные формы и методы работы.

- коллективная – традиционная форма работы, используемая при проведении массовых мероприятий;
- работа в подгруппах, микрогруппах – практическое занятие проводится с группой учащихся, состоящих из 3 и более человек, которые имеют общие цели и активно взаимодействуют между собой;
- индивидуальная – оказание помощи учащемуся при усвоении сложного материала;
- самостоятельная – форма работы, при которой ребёнок работает без помощи со стороны взрослого.

***В процессе реализации программы используются разнообразные методы обучения:***

- словесные (рассказ-объяснение, беседа, чтение книг, лекция, сказка);
- наглядные (демонстрация педагогом приемов работы, наглядных пособий, самостоятельные наблюдения учащихся, экскурсии);
- практические (выполнение упражнений, овладение приемами работы, приобретение навыков, управление технологическими процессами).

### **2.2 Условия реализации программы**

При организации работы творческого объединения используется дидактический материал. Он включает в себя

образцы изделий, выполненных педагогом и учащимися, инструкционные карты, специальную и дополнительную литературу, фотографии, разработки отдельных тематических занятий.

Использование данных форм и методов работы позволяет педагогу решать воспитывающие, развивающие, обучающие задачи программы.

Программа обеспечена методическими видами продукции

Компьютерные и информационно – коммуникативные средства.

### 2.3 Календарный учебный график

№	Дата	Тема	Основное содержание занятия	Форма и методы работы	Виды контроля
1.	21.09	Инструктаж по технике безопасности и поведения в компьютерном классе. Клавиатурный тренажер	Инструктаж по технике безопасности и поведения в компьютерном классе. Информация вокруг нас.	Беседа, практические занятия	Текущий
2.	21.09	Информация вокруг нас. Основные понятия Клавиатурный тренажер	Основные понятия. Компьютер – универсальная машина работы с информацией.	практические занятия	Текущий
3.	28.09	Компьютер – универсальная машина работы с информацией. Практическая работа № 1 (цифровая лаборатория) «Собираем компьютер»	Устройство ввода. Клавиатура. Разнообразие программного обеспечения	практические занятия	Текущий
4.	28.09	Компьютер – универсальная машина работы с информацией. Практическая работа № 1 (цифровая лаборатория) «Собираем компьютер»		практические занятия	Текущий
5.	5.10	Компьютер – универсальная машина работы с информацией.		практические занятия	Текущий

		Практическая работа № 1 (цифровая лаборатория) «Собираем компьютер»			
<b>6.</b>	5.10	Устройство ввода. Клавиатура Практическая работа № 2 (цифровая лаборатория) «Собираем клавиатуру» Клавиатурный тренажер		практические занятия	Текущий
<b>7.</b>	12.10	Устройство ввода. Клавиатура Практическая работа № 2 (цифровая лаборатория) «Собираем клавиатуру» Клавиатурный тренажер		практические занятия	Текущий
<b>8.</b>	12.10	Устройство ввода. Клавиатура Практическая работа № 2 (цифровая лаборатория) «Собираем клавиатуру» Клавиатурный тренажер		практические занятия	Текущий
<b>9.</b>	19.10	Устройство ввода. Клавиатура Практическая работа № 2 (цифровая лаборатория) «Собираем		практические занятия	Текущий

		клавиатуру» Клавиатурный тренажер			
<b>10.</b>	19.10	Разнообразие программного обеспечения Практическая работа № 3 (цифровая лаборатория) «Классифицируем программное обеспечение»		практические занятия	Текущий
<b>11.</b>	26.10	Разнообразие программного обеспечения Практическая работа № 3 (цифровая лаборатория) «Классифицируем программное обеспечение»		практические занятия	Текущий
<b>12.</b>	26.10	Первое знакомство с программой MS Power Point. Интерфейс, назначение. Практическая работа № 4 «Запуск программы»	Первое знакомство с программой MS Power Point. Интерфейс, назначение.  Работа с текстом и изображениями в MS Power Point.	практические занятия	Текущий
<b>13.</b>	9.11	Первое знакомство с программой MS Power Point. Интерфейс, назначение. Практическая работа № 4 «Запуск программы»	Вставка звука и видео в MS Power Point.  Настройка анимации и переходов в MS Power Point.	практические занятия	Текущий
<b>14.</b>	9.11	Работа с текстом и		практические занятия	Текущий

		изображениями в MS Power Point. Практическая работа № 5 «Моя первая презентация»	Создание гиперссылок в MS Power Point		
15.	16.11	Работа с текстом и изображениями в MS Power Point. Практическая работа № 5 «Моя первая презентация»		практические занятия	Текущий
16.	16.11	Работа с текстом и изображениями в MS Power Point. Практическая работа № 5 «Моя первая презентация»		практические занятия	Текущий
17.	23.11	Работа с текстом и изображениями в MS Power Point. Практическая работа № 6 (задание 1-2) «Презентация. История компьютеров»	знакомство с программой Мульти-пульти.	практические занятия	Текущий
18.	23.11	Работа с текстом и изображениями в MS Power Point. Практическая работа № 6 (задание 3-4) «Презентация. История компьютеров»	Создаем мультфильм в программе Мульти-пульти.	практические занятия	Текущий
19.	30.11	Работа с текстом и изображениями в MS Power Point. Практическая работа № 6 (задание 3-4)	Работа со звуков в программе Мульти-пульти.	практические занятия	Текущий

		«Презентация. История компьютеров»	Работа со звуков в программе		
20.	30.11	Вставка звука и видео в MS Power Point Практическая работа № 7 «Вставка звуковой дорожки в презентацию»	Мульти-пульты.  Сохранение и воспроизведение мультфильма	практические занятия	Текущий
21.	7.12	Вставка звука и видео в MS Power Point Практическая работа № 7 «Вставка звуковой дорожки в презентацию»		практические занятия	Текущий
22.	7.12	Вставка звука и видео в MS Power Point Практическая работа № 8 «Вставка видеофрагмента в презентацию»		практические занятия	Текущий
23.	14.12	Вставка звука и видео в MS Power Point Практическая работа № 8 «Вставка видеофрагмента в презентацию»		практические занятия	Текущий
24.	14.12	Настройка анимации и переходов в MS Power Point Практическая работа № 9 «Создаем анимированную презентацию»		практические занятия	Текущий
25.	21.12	Настройка анимации и переходов в MS Power Point Практическая работа № 9 «Создаем анимированную		практические занятия	Текущий

		презентацию»			
26.	21.12	Создание гиперссылок в MS Power Point Практическая работа № 10 «Создаем гиперссылки в презентации»		практические занятия	Текущий
27.	28.12	Создание гиперссылок в MS Power Point Практическая работа № 10 «Создаем гиперссылки в презентации»		практические занятия	Текущий
28.	28.12	Урок-игра «Информационный круиз»		практические занятия	Текущий
29.	11.01	Знакомство с программой Мульти-пульти Практическая работа № 11 «Запускаем программу Мульти-пульти»		практические занятия	Текущий
30.	11.01	Знакомство с программой Мульти-пульти Практическая работа № 11 «Запускаем программу Мульти-пульти»		практические занятия	Текущий
31.	18.01	Создаем мультфильм в программе Мульти-пульти Практическая работа № 12 (задание 1-2) «Создаем мультфильм из нескольких кадров»		практические занятия	Текущий
32.	18.01	Создаем мультфильм в программе Мульти-пульти Практическая работа		практические занятия	Текущий

		№ 12 (задание 3-4) «Создаем мультфильм из нескольких кадров»			
33.	25.01	Работа со звуков в программе Мультимедиа Практическая работа № 13 «Озвучивание сюжета»		практические занятия	Текущий
34.	25.01	Работа со звуков в программе Мультимедиа Практическая работа № 13 «Озвучивание сюжета»		практические занятия	Текущий
35.	1.02	Работа со звуков в программе Мультимедиа. Сохранение и воспроизведение мультфильма. Практическая работа № 14 «Итоговый проект по созданию мультфильма»		практические занятия	Текущий
36.	1.02	Знакомство с программой Windows Movie Maker. Интерфейс программы	Знакомство с программой Windows Movie Maker. Интерфейс программы.	практические занятия	Текущий
37.	8.02	Назначение программы Windows Movie Maker	Назначение программы	практические занятия	Текущий
38.	8.02	Настройка переходов. Сохранение проектов Практическая работа № 15 «Импорт графических файлов в программу Windows Movie Maker, настройка переходов. Работа с	Windows Movie Maker. Настройка переходов. Сохранение проектов	практические занятия	Текущий



		титрами»			
39.	15.02	Настройка переходов. Сохранение проектов Практическая работа № 15 «Импорт графических файлов в программу Windows Movie Maker, настройка переходов. Работа с титрами»			практические занятия Текущий
40.	15.02	Практическая работа № 16 «Импорт видео, звуковых файлов в программу Windows Movie Maker и настройка переходов и звуковой дорожки»			практические занятия Текущий
41.	22.02	Практическая работа № 16 «Импорт видео, звуковых файлов в программу Windows Movie Maker и настройка переходов и звуковой дорожки»			практические занятия Текущий
42.	22.02	Практическая работа № 17 «Итоговый проект в программе Windows Movie Maker на выбранную тему»			практические занятия Текущий
43.	1.03	Практическая работа № 17 «Итоговый проект в программе Windows Movie Maker на выбранную тему»			практические занятия Текущий
44.	1.03	Знакомство с программой Gimp. Интерфейс	Знакомство с программой Gimp. Интерфейс		практические занятия Текущий

		программы.	программы. Меню		
<b>45.</b>	15.03	Интерфейс программы.	программы Gimp. Работа со слоями.		
<b>46.</b>	15.03	Меню программы Gimp. Работа со слоями.	Работа с фильтрами. Коллажирование в Gimp.	практические занятия	Текущий
<b>47.</b>	22.03	Практическая работа № 18 «Рисуем в Gimp»	Ретуширование фотографий.	практические занятия	Текущий
<b>48.</b>	22.03	Работа с фильтрами. Коллажирование в Gimp. Практическая работа № 19 «Создание коллажа на выбранную тему»	Работа с текстами.	практические занятия	Текущий
<b>49.</b>	5.04	Практическая работа № 19 «Создание коллажа на выбранную тему»		практические занятия	Текущий
<b>50.</b>	5.04	Ретуширование фотографий. Работа с текстами.		практические занятия	Текущий
<b>51.</b>	12.04	Практическая работа № 20 «Преобразование фотографии. Работа с текстами»		практические занятия	Текущий
<b>52.</b>	12.04	Практическая работа № 21 «Работа с фильтрами в Gimp»		практические занятия	Текущий
<b>53.</b>	19.04	Практическая работа № 21 «Работа с фильтрами в Gimp»		практические занятия	Текущий
<b>54.</b>	19.04	Практическая работа № 22 «Итоговый проект. Создание рекламного баннера»		практические занятия	Текущий
<b>55.</b>	26.04	Практическая работа № 22 «Итоговый проект. Создание рекламного баннера»		практические занятия	Текущий
<b>56.</b>	26.04	Введение в программирование на языке Pascal	Введение в программирование на языке Pascal.	практические занятия	Текущий

57.	3.05	Типы данных. Структура программы Практическая работа № 23 «Первая программа на Pascal»	Типы данных. Структура программы Оператор присваивания. Ввод данных	практические занятия	Текущий
58.	3.05	Практическая работа № 23 «Первая программа на Pascal»		практические занятия	Текущий
59.	10.05	Практическая работа № 23 «Первая программа на Pascal»		практические занятия	Текущий
60.	10.05	Оператор присваивания. Ввод данных		практические занятия	Текущий
61.	17.02	Практическая работа № 25 «Ввод данных с клавиатуры»		практические занятия	Текущий
62.	17.02	Практическая работа № 25 «Ввод данных с клавиатуры»		практические занятия	Текущий
63.	24.05	Практическая работа № 24 «Решение задач по математике»		практические занятия	Текущий
64.	24.05	Практическая работа № 24 «Решение задач по математике»	практические занятия	Текущий	

## 2.4 Оценочные материалы

Оценочные материалы выражаются в успешной сдаче текущих и итоговых тестов по разделам программы, в применении на практике, в участии школьников в олимпиадах по информатике, в практических соревнованиях

## 2.5 Список литературы

### *Список литературы для педагога*

1. Босова Л.Л. А.Ю. Босова. Информатика: Учебник для 5 класса. - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2015.
2. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Уроки информатики в 5-7 классах: методическое пособие. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012.
3. Босова Л.Л., Босова А.Ю., Коломенская Ю.Г. Занимательные задачи по информатике. - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012.
4. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Комплект плакатов для 5-6 классов. - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012.
5. Босова Л.Л., Босова А.Ю., Коломенская Ю.Г. Занимательные задачи по информатике для 5-7 классов: методическое пособие. – М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.
6. Бородин М.Н. Методическое пособие для учителя. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.
7. Здатопольский Д.М. Занимательная информатика для 5-11 классов. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.
8. Босова Л.Л. Набор цифровых образовательных ресурсов «Информатика 5-7». - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012.
9. Ресурсы Единой коллекции цифровых образовательных ресурсов (<http://school-collection.edu.ru/>).
10. Материалы авторской мастерской Босовой Л.Л. (<http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/3/>)
11. Цифровая лаборатория авторской мастерской Могилев А.В, Цветкова М.С. (<http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/5/ep-4-umk3-4fgos.php>)

### *Список литературы для обучающихся*

1. Босова Л.Л. Набор цифровых образовательных ресурсов «Информатика 5-7». - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012.
2. Ресурсы Единой коллекции цифровых образовательных ресурсов (<http://school-collection.edu.ru/>)
3. Цифровая лаборатория авторской мастерской Могилев А.В, Цветкова М.С. (<http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/5/ep-4-umk3-4fgos.php>)



