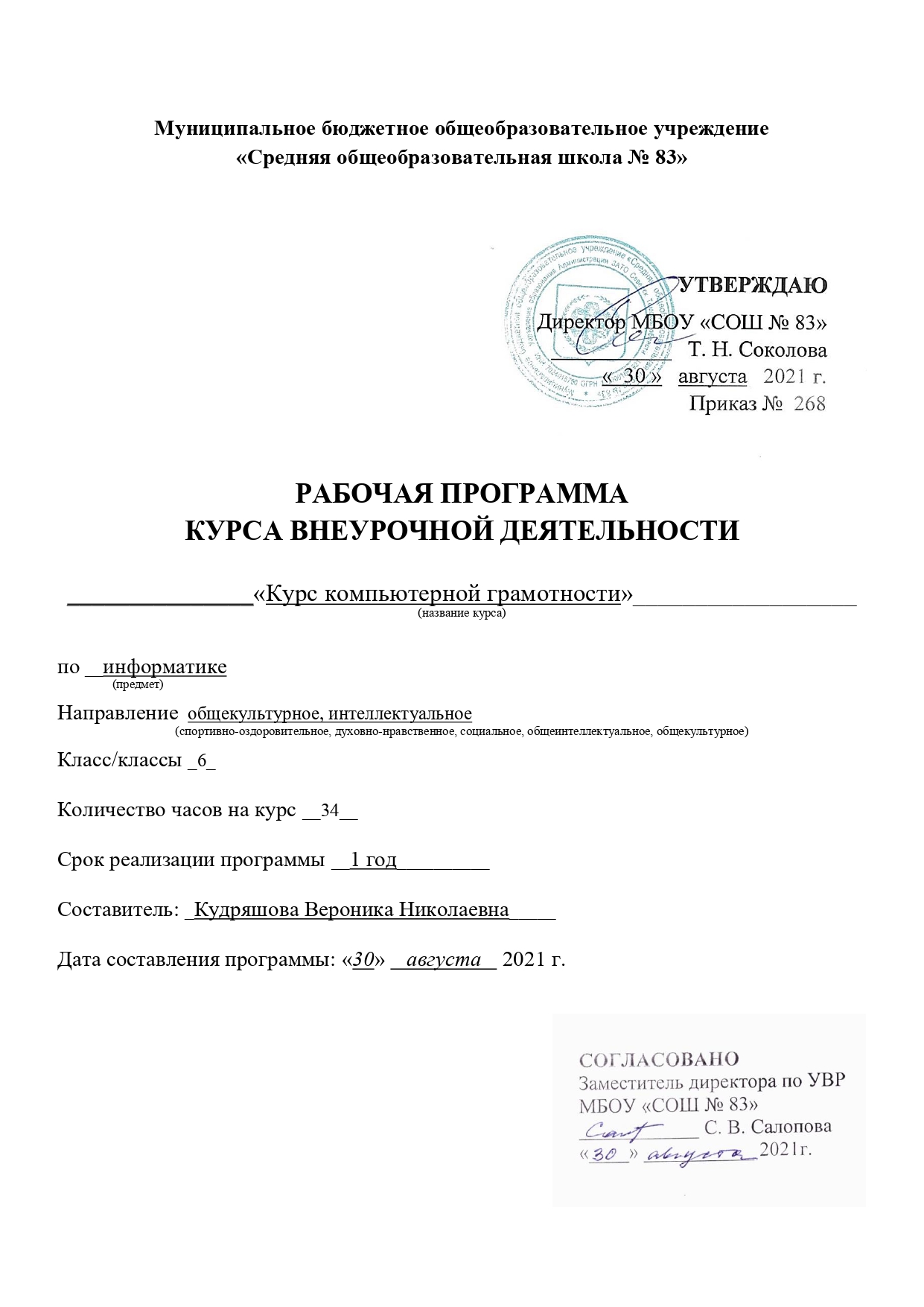
**ОГЛАВЛЕНИЕ**

1. Пояснительная записка \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_3
2. Результаты освоения курса внеурочной деятельности\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_5
3. Содержание курса\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_7
4. Тематическое планирование \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_9
5. Приложения \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 13

**ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

Рабочая программа внеурочного курса «Курс компьютерной грамотности» составлена для 6 классов на основе:

1. Федеральным законом от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» в действующей редакции;
2. ФГОС основного общего образования, утвержденным приказом Минобрнауки от 17.12.2010 № 1897 (в ред. Приказов Минобрнауки России от 29.12.2014 № 1644; от 31.12.2015 № 1577, от 11.12.2020 № 712);
3. Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по основным общеобразовательным программам – образовательным программам начального общего, основного общего и среднего общего образования, утвержденным приказом Министерства просвещения РФ от 22.03.21 №115;

4. Рабочая программа к линии УМК по информатике для 6 классов общеобразовательной школы Л.Л. Босова, А.Ю. Босова; - М: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2020

5. Положение о разработке рабочих программ учебных курсов внеурочной деятельности педагогами в соответствии с требованиями ФГОС НОО, ФГОС ООО, ФГОС СОО, утвержденное приказом от 03.08.2021 № 247.

Рабочая программа модифицированная, ориентирована на использование линий учебников по информатике Л.Л. Босовой:

1. Информатика: Учебник для 6 класса./ Л.Л.Босова, А.Ю. Босова - М: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013. – 213 с.: ил. ISBN 978-5-9963-1156-9
2. Информатика: Рабочая тетрадь для 6 класса./ Л.Л.Босова, А.Ю. Босова - М.: БИНОМ.

Лаборатория знаний, 2013. – 192 с.: ил. ISBN 978-5-9963-1559-8

Выбор данной авторской программы и учебно-методического комплекта обусловлен основной образовательной программой основного общего образования МБОУ «СОШ № 83», так как **служит продолжением** изучения предмета «Информатика» в 7-9 классах основной школы, где предмет изучается по программе основного общего образования на основе УМК Л.Л. Босовой, А.Ю. Босовой.

**Новизна** данной программы заключается в том, что информационные компетенции обучающихся формируются в раннем детстве. Современные условия часто требуют элементарных навыков пользователя ПК. Информационные процессы являются фундаментальной составляющей современной картины мира. Они отражают феномен реальности, важность которого в развитии биологических, социальных и технических систем сегодня уже не подвергается сомнению. Знания, полученные при изучении информатики, обучающиеся могут использовать при создании рекламной продукции, для визуализации научных и прикладных исследований в различных областях знаний — математике, русском языке, литературе, географии, биологии и др. Созданные текстовый файл и изображение могут быть использованы в докладе, статье, мультимедиа презентации, размещены на Web-странице или импортированы в документ издательской системы.

**Актуальность.**

Программа направлена на реализацию в образовательном процессе деятельностного подхода *через организацию основных видов деятельности обучающихся (они отражены в* календарно-тематическом планировании), что позволит обеспечить достижение планируемых результатов изучения информатики.

При организации процесса обучения в рамках реализации данной программы предполагается применение проблемно-диалоговой технологии, проектной технологии, информационно-коммуникационных технологий.

**Цель и задачи** внеурочного курса «Курс компьютерной грамотности»

Изучение информатики в 6 классах направлено на достижение следующих целей:

* + **обеспечение** вхождения учащихся в информационное общество;
  + **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 и саморазвития;
  + **развитие** алгоритмического мышления, творческих, познавательных и коммуникативных способностей учащихся;
  + **воспитание** культуры проектной деятельности, в том числе умения планировать, работать в коллективе; чувства ответственности за результаты своего труда, используемые другими людьми; установки на позитивную социальную деятельность в информационном обществе, недопустимости действий, нарушающих правовые и этические нормы работы с информацией;
  + **приобретение опыта** планирования деятельности, поиска нужной информации, создания, редактирования, оформления, сохранения, передачи информационных объектов различного типа с помощью современных программных средств; построения компьютерных моделей, коллективной реализации информационных проектов, преодоления трудностей в процессе интеллектуального проектирования.

Для достижения комплекса поставленных целей в процессе изучения курса необходимо решить следующие **задачи:**

* **показать** учащимся роль информации и информационных процессов в их жизни и в окружающем мире;
* **организовать** компьютерный практикум, ориентированный на: формирование умений использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации (работа с текстом и графикой в среде соответствующих редакторов);
* **создать** условия для овладения основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми: умения правильно, четко и однозначно формулировать мысль в понятной собеседнику форме; умения выступать перед аудиторией, представляя ей результаты своей работы с помощью средств ИКТ;

**Общая характеристика курса «Курс компьютерной грамотности»**

Обучение информатике и ИКТ в 6 классах является наиболее благоприятным этапом для формирования инструментальных личностных ресурсов, 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.

**Количество часов для реализации программы курса:**

Курс изучается на ступени основного общего образования в качестве предмета внеурочной деятельности в 6 классах в общем объеме34 часа (1 час в неделю), изучаются разделы «Информационное моделирование», «Алгоритмика» предусмотрено проведение 4 тематических и итоговых контроля.

**Методы и формы оценки результатов освоения курса**

Основными формами контроля знаний, умений, навыков являются: текущий и промежуточный контроль знаний, которые позволяют определить фактический уровень знаний, умений и навыков обучающихся в соответствии с требованиями ФГОС.

Основные методы работы: фронтальная работа, индивидуальная работа, проектная деятельность, учебное сотрудничество обучающихся.

Основными формами проверки знаний и умений обучающегося по внеурочному курсу являются:

- устный индивидуальный опрос;

- самостоятельная работа на ПК;

- практическая работа;

- тестирование;

- устный опрос,

цель которых выявление уровня освоения изученного материала и дальнейшая работа по ликвидации пробелов в знаниях обучающихся.

При организации проверки внеурочных занятий по курсу «Курс компьютерной графики» учащихся 6 классов необходимо использовать различные методы и средства обучения с тем, чтобы, с одной стороны, свести работу за компьютером к регламентированной норме; с другой стороны, достичь наибольшего педагогического эффекта.

При организации проверочных работ на компьютере необходимо учитывать, что максимальная продолжительность непрерывной работы за компьютером для учащихся 6 классов составляет 20 минут.

**1. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

В соответствии с ФГОС ООО и ООП ООО школы данная рабочая программа курса направлена на достижение системы планируемых результатов освоения ООП ООО, включающей в себя личностные, метапредметные, предметные результаты.

Личностные результаты:

- формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности, обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию, осознанному выбору и построению дальнейшей индивидуальной траектории образования на базе ориентировки в мире профессий и профессиональных предпочтений, с учётом устойчивых познавательных интересов, а также на основе формирования уважительного отношения к труду, развития опыта участия в социально значимом труде;

- формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики, учитывающего социальное, культурное, языковое, духовное многообразие современного мира;

- формирование осознанного, уважительного и доброжелательного отношения к другому человеку, его мнению, мировоззрению, культуре, языку, вере, гражданской позиции, к истории, культуре, религии, традициям, языкам, ценностям народов России и народов мира; готовности и способности вести диалог с другими людьми и достигать в нём взаимопонимания;

- освоение социальных норм, правил поведения, ролей и форм социальной жизни в группах и сообществах, включая взрослые и социальные сообщества; участие в школьном самоуправлении и общественной жизни в пределах возрастных компетенций с учётом региональных, этнокультурных, социальных и экономических особенностей;

- развитие морального сознания и компетентности в решении моральных проблем на основе личностного выбора, формирование нравственных чувств и нравственного поведения, осознанного и ответственного отношения к собственным поступкам;

- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста, взрослыми в процессе образовательной, общественно полезной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности;

- 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.

Метапредметные результаты:

- умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учебе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;

- умение самостоятельно планировать пути достижения целей, в том числе альтернативные, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных

задач;

- умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;

- умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности ее решения;

- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;

- умение 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;

- умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;

- навыки смыслового чтения;

- **у**мениеорганизовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками; работатьиндивидуально и в группе:находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учета интересов; формулировать, аргументировать и отстаивать свое мнение;

- умение осознанно использовать речевые средства в соответствии с задачей коммуникации для выражения своих чувств, мыслей и потребностей; планирования и регуляции своей деятельности; владение устной и письменной речью, монологической контекстной речью;

- формирование и развитие компетентности в области использования информационно -коммуникационных технологий (далее ИКТ–компетенции);

- владение обще предметными понятиями «объект», «система», «модель», «алгоритм», «исполнитель» и др.

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.

**2. СОДЕРЖАНИЕ КУРСА «КУРС КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКИ»**

**6 класс (34 часа, 1час в неделю)**

Структура содержания общеобразовательного курса информатики в 6 классах основной школы определена следующими укрупненными тематическими разделами:

1. Информационное моделирование.
2. Алгоритмика.

**Раздел 1. Информационное моделирование** – 24ч.

Объекты и их имена. Признаки объектов: свойства, действия, поведение, состояния. Отношения объектов. Разновидности объектов и их классификация. Состав объектов. Системы объектов. Модели объектов и их назначение. Информационные модели. Словесные информационные модели. Простейшие математические модели.

Табличные информационные модели. Структура и правила оформления таблицы. Простые таблицы. Табличное решение логических задач.

Вычислительные таблицы. Графики и диаграммы. Наглядное представление о соотношении величин. Визуализация многорядных данных.

Многообразие схем. Информационные модели на графах. Деревья.

**Раздел 2. Алгоритмика** – 9ч

Понятие исполнителя. Неформальные и формальные исполнители. Учебные исполнители (Черепаха, Кузнечик и др.) как примеры формальных исполнителей. Их назначение, среда, режим работы, система команд. Управление исполнителями с помощью команд и их последовательностей.

Что такое алгоритм. Различные формы записи алгоритмов (нумерованный список, таблица, блок-схема). 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 исполнителями Чертежник и др.

**Резерв: 1ч.**

**Учебно-тематический план**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № | Название темы | Количество часов | | |
| общее | теория | практика |
| 1 | Создание мультимедийных объектов | 7 | 1 | 6 |
| 2 | Объекты и системы | 8 | 6 | 2 |
| 3 | Информационные модели | 9 | 5 | 4 |
| 4 | Алгоритмика | 9 | 3 | 6 |
| 5 | Резерв | 1 |  | 1 |
|  | Итого: | 34 | 15 | 19 |

**3. ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Тематический раздел** | **Количество**  **часов** | **Элементы содержания** | **Планируемые результаты курса** | | | **Контроль** | |
| **Личностные** | **Метапредметные** | **Предметные** |  |
| Информационное моделирование | **24** | Объекты и их имена. Признаки объектов: свойства, действия, поведение, состояния. Отношения объектов. Разновидности объектов и их классификация. Состав объектов. Системы объектов. Система и окружающая среда. Персональный компьютер как система. Файловая система. Операционная система. Модели объектов и их назначение. Информационные модели. Словесные информационные модели. Простейшие математические модели. Табличные информационные модели. Структура и правила оформления таблицы. Простые таблицы. Табличное решение логических задач. Вычислительные таблицы. Графики и диаграммы. Наглядное представление о соотношении величин. Визуализация многорядных данных. Многообразие схем. Информационные модели на графах. Деревья. | Положительное отношение к процессу познания,  применять правила сотрудничества;  развивать творческие способности учащихся.  Поиск и выделение необходимой информации; применение методов информационного поиска, в том числе с помощью компьютерных средств;  выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий | **Регулятивные:**  - определение самостоятельного критерия оценивания, самооценка.  **Познавательные:**  **-**умение работать в графических редакторах;  - знаково-символические действия, включая моделирование (преобразование объекта из чувственной формы в модель, где выделены существенные характеристики объекта).  **Коммуникативные:**  - умение с достаточной полнотой и точностью выражать свои мысли: владение монологической и диалогической формами речи.  - формирование умения работать в малых группах. | *Ученик научится:*  - понимать сущность понятий «модель», «информационная модель»;  - различать натурные и информационные модели, приводить их примеры;  - «читать» информационные модели (простые таблицы, круговые и столбиковые диаграммы, схемы и др.), встречающиеся в повседневной жизни;  - перекодировать информацию из одной пространственно-графической или знаково-символической формы в другую, в том числе использовать графическое представление (визуализацию) числовой информации;  - строить простые информационные модели объектов из различных предметных областей.  *Ученик получит возможность:*  - сформировать начальные представления о назначении и области применения моделей; о моделировании как методе научного познания;  - приводить примеры образных, знаковых и смешанных информационных моделей;  - познакомится с правилами построения табличных моделей, схем, графов, деревьев;  - выбирать форму представления данных (таблица, схема, график, диаграмма, граф, дерево) в соответствии с поставленной задачей. |  |
| Алгоритмика | **9** | Понятие исполнителя. Неформальные и формальные исполнители. Учебные исполнители (Черепаха, Кузнечик и др.) как примеры формальных исполнителей. Их назначение, среда, режим работы, система команд. Управление исполнителями с помощью команд и их последовательностей. Что такое алгоритм. Различные формы записи алгоритмов (нумерованный список, таблица, блок-схема). 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 исполнителями Чертежник и др. | Продолжить формирование настойчивости в достижении поставленной цели, умения работать в группе.      Воспитывать культуру общения, усидчивость. Воспитывать  чувства коллективизма, умения выслушивать других | **Регулятивные:**  - итоговый и пошаговый контроль, соотнесение выполненного задания с образцом, предложенным учителем;  - внесение корректив в действия в случае расхождения результата решения задачи и ранее поставленной целью.  **Познавательные:**  **-**умение работать с блок-схемами, пользуясь полученной информацией.  - контроль и оценка процесса и результатов деятельности.  **Коммуникативные:**  **-**определение цели, функций участников, способов взаимодействия;  - постановка вопросов. | *Ученик научится:*  - понимать смысл понятия «алгоритм», приводить примеры алгоритмов;  - понимать термины «исполнитель», «формальный исполнитель», «среда исполнителя», «система команд исполнителя»; приводить примеры формальных и неформальных исполнителей;  - осуществлять управление имеющимся формальным исполнителем;  - понимать правила записи и выполнения алгоритмов, содержащих алгоритмические конструкции «следование», «ветвление», «цикл»;  - подбирать алгоритмическую конструкцию, соответствующую заданной ситуации;  - исполнять линейный алгоритм для формального исполнителя с заданной системой команд;  - разрабатывать план действий для решения задач на переправы, переливания и пр.;  *Ученик получит возможность*:  - исполнять алгоритмы, содержащие ветвления и повторения, для формального исполнителя с заданной системой команд;  - по данному алгоритму определять, для решения какой задачи он предназначен;  - разрабатывать в среде формального исполнителя короткие алгоритмы, содержащие базовые алгоритмические конструкции и вспомогательные алгоритмы. |  |
| **Резерв** | **1** |  |  |  |  |  |

**Приложение**

**КАЛЕНДАРНО – ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Тема занятия** | **Кол-во часов** | **Характеристика деятельности** | **Дата** | **Примечание** |
| 1 | Создание мультимедийных объектов | 7 | Аналитическая деятельность:  • планировать последовательность событий на заданную тему;  • подбирать иллюстративный материал, соответствующий замыслу создаваемого мультимедийного объекта.  Практическая деятельность:  • использовать редактор презентаций или иное программное средство для создания анимации по имеющемуся сюжету;  • создавать на заданную тему мультимедийную презентацию с гиперссылками, слайды которой содержат тексты, звуки, графические изображения |  |  |
| 2 | Объекты и системы | 8 | Аналитическая деятельность:  • анализировать объекты окружающей действительности, указывая их признаки — свойства, действия, поведение, состояния;  • выявлять отношения, связывающие данный объект с другими объектами;  • осуществлять деление заданного множества объектов на классы по заданному или самостоятельно выбранному признаку — основанию классификации;  • приводить примеры материальных, нематериальных и смешанных систем. Практическая деятельность:  • изменять свойства рабочего стола: тему, фоновый рисунок, заставку;  • изменять свойства панели задач;  • узнавать свойства компьютерных объектов (устройств, папок, файлов) и возможных действий с ними;  • упорядочивать информацию в личной папке. |  |  |
| 3 | Информационные модели | 9 | Аналитическая деятельность:  • различать натурные и информационные модели, изучаемые в школе, встречающиеся в жизни;  • приводить примеры использования таблиц, диаграмм, схем, графов и т. д. при описании объектов окружающего мира.  Практическая деятельность:  • создавать словесные модели (описания);  • создавать многоуровневые списки;  • создавать табличные модели;  • создавать простые вычислительные таблицы, вносить в них информацию и проводить несложные вычисления;  • создавать диаграммы и графики;  • создавать схемы, графы, деревья;  • создавать графические модели. |  |  |
| 4 | Алгоритмика | 9 | Аналитическая деятельность:  • приводить примеры формальных и неформальных исполнителей;  • придумывать задачи по управлению учебными исполнителями; • выделять примеры ситуаций, которые могут быть описаны с помощью линейных алгоритмов, алгоритмов с ветвлениями и циклами. Практическая деятельность:  • составлять линейные алгоритмы по управлению учебным исполнителем;  • составлять вспомогательные алгоритмы для управления учебными исполнителями;  • составлять циклические алгоритмы по управлению учебным исполнителем |  |  |
| 5 | Резерв учебного времени | 1 |  |  |  |

**Система оценивания планируемых результатов курса**

Система оценки достижения планируемых результатов освоения курса «Курс компьютерной грамотности» предполагает ***комплексный подход к оценке результатов***образования.

Система оценки предусматривает уровневый подход к содержанию оценки и инструментарию для оценки достижения планируемых результатов, а также к представлению и интерпретации результатов измерений.

Одним из проявлений уровневого подхода является оценка индивидуальных образовательных достижений на основе«метода сложения», при котором фиксируется достижение уровня, необходимого для успешного продолжения образования и реально достигаемого большинством учащихся, и его превышение, что позволяет выстраивать индивидуальные траектории движения с учётом зоны ближайшего развития, формировать положительную учебную и социальную мотивацию.

Учитель оценивает знания, умения и навыки учащихся с учетом их индивидуальных особенностей.

Основными формами проверки знаний и умений обучающегося по внеурочному курсу «Курс компьютерной грамотности» являются:

- самостоятельная работа на ПК;

- практическая работа;

- тестирование;

- устный опрос.

Для контроля усвоения текущих знаний, умений обучающихся применяются различные формы:

- устный индивидуальный опрос;

- тесты;

- практические работы,

цель которых выявление уровня освоения изученного материала и дальнейшая работа по ликвидации пробелов в знаниях обучающихся.

Самостоятельная работа на ПК считается безупречной, если учащийся самостоятельно или с незначительной помощью учителя выполнил все этапы решения задачи на ПК, и был получен верный ответ или иное требуемое представление решения задачи.

Способы оценки планируемых результатов

|  |  |
| --- | --- |
| Результаты | Формы контроля |
| Метапредметные | Мультимедийные презентации, устное диалогическое высказывание по теме, заполнение РТ |
| Предметные | Тесты, контрольные работы |

Критерии оценивания работ в форме тестов:

При тестировании все верные ответы берутся за 100%, тогда отметка выставляется в соответствии с таблицей:

|  |  |
| --- | --- |
| Процент выполнения задания | Отметка |
| 81% и более | отлично |
| 60-80% | хорошо |
| 45-59% | удовлетворительно |
| 0-44% | неудовлетворительно |

**Материально-техническое оборудование кабинета информатики:**

**Аппаратные средства**

1. Персональный компьютер - рабочее место учителя и учащихся
2. Мультимедиапроектор
3. Принтер (лазерный)
4. Устройства вывода звуковой информации (наушники, колонки, микрофон)
5. Устройства для ручного ввода текстовой информации и манипулирования экранными объектами (клавиатура и мышь)
6. Сканер
7. Внешний накопитель информации (или флэш-память)

**Программные средства**

1. Операционная система.
2. Файловый менеджер (в составе операционной системы или др.).
3. Антивирусная программа.
4. Программа-архиватор.
5. Клавиатурный тренажер.
6. Интегрированное офисное приложение, включающее текстовый редактор, растровый и векторный графические редакторы, программу разработки презентаций и электронные таблицы.
7. Система оптического распознавания текста.
8. Программы разработки анимации
9. Мультимедиа-проигрыватель (входит в состав операционных систем или др).
10. Звуковой редактор.
11. Система программирования.
12. Почтовый клиент (входит в состав операционных систем или др.).
13. Браузер (входит в состав операционных систем или др.).
14. Коллекция цифровых образовательных ресурсов по различным учебным предметам
15. Комплекты презентационных слайдов по всем разделам курсов
16. Печатные пособия

**Плакаты:**

1. Организация рабочего места и техники безопасности.
2. Архитектура компьютера
3. Архитектура компьютерных сетей
4. Раскладка клавиатуры, используемая при клавиатурном письме
5. История информатики

**Схемы:**

1. Графический пользовательский интерфейс
2. Информация, арифметика информационных процессов
3. Виды информационных ресурсов
4. Виды информационных процессов
5. Представление информации (дискретизация)
6. Моделирование, формализация, алгоритмизация.
7. Основные этапы разработки программ
8. Системы счисления
9. Логические операции
10. Блок-схемы
11. Алгоритмические конструкции.

**ЦОР:**

**Интерактивные анимации:**

1. «Компьютер. Его роль в жизни человека»
2. «Основные устройства (системный блок, монитор, мышь, клавиатура и их назначение».
3. «Функциональные клавиши»
4. «Алфавитно – цифровые клавиши»
5. «Блок клавиш управления курсором»
6. «Дополнительная цифровая клавиатура»

7. «Клавиши контекстного меню»

1. «Положение рук. Привязка к клавишам»
2. «Компьютерные программы» (Часть1, 2)
3. «Мышь и ее назначение», «Назначение кнопок мыши»
4. «Операция перетаскивания», «двойной клик»
5. «Колесо мыши»
6. «Приемы выделения со вспомогательными клавишами Ctrl ,Shift»
7. «Элементы интерфейса»
8. «Хранение информации. Память»
9. «Информация и ее носитель»
10. «Помехи при передаче информации»
11. «Приемы работы с текстом»
12. «Комбинация клавиш для копирования и перемещения»
13. «Копирование и перемещение второй кнопкой мыши»
14. «Поиск фразы в тексте»