УТВЕРЖДЕНО

«\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 2015г.

Директор МКОУ

«Лицей №1 им.А.М.Тебуева»

 Приказ №\_\_\_\_

##  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Т.С. Черняева

##  Рабочая программа по курсу

##  «Информатика и ИКТ»

для дистанционного обучения

 5 класс

на 2015-2016 учебный год

Составитель:

Турклиева З.Р.,

учитель математики и информатики

высшей квалификационной категории

**Пояснительная записка.**

 Информационно-коммуникативная компетентность, другими словами, система общих умений практически работать с информацией и передавать ее другим - это один из основных приоритетов в целях современного общего образования. Основой для ее формирования является образовательная область "Информатика и информационные технологии" в интеграции с другими образовательными областями.

Одной из важных составляющих программы являются интегративные проекты, в ходе которых происходит изучение и активное усвоение материалов курса.

Пробуждая фантазию, воображение и креативный потенциал детского ума, курс обеспечивает направленное формирование мыслительных способностей высокого уровня с широким спектром потребностей дальнейшего учения и самообучения. Постоянная активность сознания,

интенсивная работа мысли, интеллектуальная дисциплина, свободный диалог с учителем, аргументированная защита собственной позиции, уважение чужого мнения, готовность к общению и сотрудничеству, становится для учащихся привычной нормой школьной (и не

только школьной) жизни.

**Основные задачи курса:**

* Научить использовать мультимедийные возможности программы ЛогоМиры 3.0 для оформления и презентации проектной деятельности.
* Познакомить с основными технологическими приемами работы в ЛогоМирах.
* Познакомить с основами программирования в ЛогоМирах.
* Научить использовать Интернет-ресурсы в проектной деятельности.
* Познакомить с основными понятиями информатики.
* Сформировать общеучебные навыки.

**Деятельность учащихся:**

* Работа в графическом редакторе программы ЛогоМиры.
* Работа в текстовом редакторе программы ЛогоМиры.
* Работа со звуком в программе ЛогоМиры.
* Работа с языком программирования Лого.
* Поиск иллюстративной и текстовой информации в Интернете.
* Обсуждение учебных проблем в форуме.

Параллельное изучение темы в основных курсах и оформление проектов по этим темам в курсе «Мастерская Черепашки» повышает учебную мотивацию детей и развивают творческие способности. Это подтверждают выставки детских работ, которые оформляются после окончания проекта. В них каждый ученик может самостоятельно оценить степень своего мастерства, долю участия в проекте, сравнить свою работу с работами других учеников и узнать много нового об изучаемой теме.

**3. Содержание и организация процесса обучения.**

Курс размещён в электронной оболочке Moodle в среде i-класса.

 В каждом уроке ученикам предлагается:

1. Иллюстрированная инструкция, объясняющая назначение и целесообразность использования инструментария программы ЛогоМиры 3.0 для оформления проекта. Эти инструкции можно распечатывать и создавать свою библиотеку инструкций на печатной основе.
2. Файл с примерами и заданиями, созданный в ЛогоМирах3.0. Скачивая на рабочий стол этот ресурс, ученики могут разобрать предложенные примеры, прочитать объяснения и комментарии к этим примерам, сделать задание по аналогии и выполнить творческую часть работы по заданной теме.
3. Базовые технологические приёмы объясняются в видеоинструкциях, которые можно посмотреть i-классе в броузерах Ехplorer, Safari, Mozilla.

Результаты проектной деятельности в дистанционном варианте оформляются в виде выставки детских работ. При этом в среде QuickTime создаются небольшие по объему и длительности просмотра файлы, передающие элементы анимации в проектах детей, что делает выставку более наглядной и красочной.
 **4. Методы и формы обучения.**

Ведущие методы преподавания курса:

* Проектно-исследовательская деятельность, развивающая творческую инициативу учащихся;
* Учебный диалог осуществляющийся в очной и дистанционной форме (в чате).

После консультации с учителем ученик самостоятельно доделывает задания и прикрепляет в i-класс. Учитель дает рецензию на выполненное задание, обсуждает правильность выполненных заданий и ставит оценку или рекомендует переделать задания с учетом высказанных замечаний.

Основные понятия информатики осваиваются при работе с глоссарием. Элементы курса типа Урок, Тест, Тест HotPotatoes позволяют контролировать степень освоения теоретического материала.

**5. Планируемые результаты обучения.**Изучение инструментов и мультимедийных возможностей среды ЛогоМиры 3.0 углубляются и расширяются по мере прохождения всего курса.

В 5 классе изучаются инструменты мультимедийной среды ЛогоМиры, команды исполнителя Черепашки, которые используются в анимационных проектах по темам основных курсов. Большое внимание уделяется поиску информации и иллюстраций в Интернете. В результате такой деятельности глубже осваивается проектная тематика.

В 6 классе глубже изучаются команды исполнителя Черепашки, которые используются в создании викторина, игра, мультфильмов по темам основных курсов.

*Приобретаются следующие технологические навыки*:

* создание новых форм из своих рисунков,
* создание анимации командами черепашки,
* создание кнопок с командами в инструкциях,
* использование звуковых файлов в инструкциях ,
* поиск информации и рисунков в Интернете, импорт рисунков и текста в ЛогоМиры,
* создание процедур,
* использование звуковых файлов в процедурах ,
* поиск информации и рисунков в Интернете,

*Осваиваются понятия информатики и информационных процессов:*

* информация,
* виды информации и способы ее обработки,
* основные устройства компьютера,
* назначение и принципы работы текстового редактора, графического редактора, музыкального редактора.
* программа, программное обеспечение компьютера,
* команда, cистема команд,
* отладка программы, исполнитель,
* алгоритм,
* основные типы алгоритмов,
* параметр,
* процедура.

**6. Формы, методы, инструментарий контроля образовательных достижений учащихся, критерии оценки.**

Результатом работы ученика в каждом уроке является создание файла в программе ЛогоМиры3.0 по проектной теме, изучаемой на уроках русского языка, литературы, естествознания. В форуме координируется совместная деятельности участников при создании общих проектов. Результатом совместной работы в проекте является создание выставок детских работ. В них каждый ученик может самостоятельно оценить степень своего мастерства, долю участия в проекте, сравнить свою работу с работами других учеников и узнать много нового об изучаемой теме. Еженедельное оценивание учителем технологических навыков владения инструментами ЛогоМиров также позволяет контролировать достижения учащихся.

Интерактивные модули типа Урок, тесты, кроссворды в Hot Potatoes позволяют быстро и эффективно освоить основные термины и понятия информатики.

**7. Рекомендуемая литература для учителя и для учащихся.**

«Информатика» учебник 5 класс под редакцией Н.В. Макаровой. 2 издание, переработанное. «Питер» 2015.

**8. Материально-техническое оснащение курса.**

Для работы в курсе требуется следующее программное обеспечение:

* ЛогоМиры 3.0 (для платформ РС и Мас)
* Любой броузер (Ехplorer, Safari, Mozilla )
* QuickTime для просмотра видеоинструкций.

**9. Учебно-тематический план**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № | Содержание | Сроки изучения |
| 1. | Проект «Давайте познакомимся». Работа в текстовом редакторе.  |  |
| 2. | Понятия информатики «[Информация](http://iclass.home-edu.ru/mod/glossary/showentry.php?courseid=64&concept=%D0%98%D0%BD%D1%84%D0%BE%D1%80%D0%BC%D0%B0%D1%86%D0%B8%D1%8F). [Виды информации](http://iclass.home-edu.ru/mod/glossary/showentry.php?courseid=64&concept=%D0%92%D0%B8%D0%B4%D1%8B+%D0%B8%D0%BD%D1%84%D0%BE%D1%80%D0%BC%D0%B0%D1%86%D0%B8%D0%B8+%D0%BF%D0%BE+%D1%81%D0%BF%D0%BE%D1%81%D0%BE%D0%B1%D1%83+%D0%B2%D0%BE%D1%81%D0%BF%D1%80%D0%B8%D1%8F%D1%82%D0%B8%D1%8F+%D1%87%D0%B5%D0%BB%D0%BE%D0%B2%D0%B5%D0%BA%D0%BE%D0%BC)”. |  |
| 3. | Операция копирования. Приёмы работы в графическом редакторе. |  |
| 4. | Работа с текстом.Понятия информатики «Объект, информационный объект». |  |
| 5. | Понятия информатики «Источники и приёмники информации». |  |
| 6. | Понятия информатики «Представление информации, кодирование, декодирование». |  |
| 7. | Как сохранить работу в виде рисунка. Понятия информатики «Действия с информацией». |  |
| 8. | Понятия информатики «Объект, имя объекта». |  |
| 9. | Понятия информатики «Свойства объекта». |  |
| 10. | Понятия информатики «Действие объекта, алгоритм». |  |
| 11. | Понятия информатики «Информационный объект, документ». |  |
| 12. | Понятия информатики «Компьютер, данные». |  |
| 13. | Понятия информатики «Хранение информации». |  |
| 14. | Понятия информатики «Устройства ввода информации». |  |
| 15. | Понятия информатики «Устройства вывода информации» |  |
| 16. | Новогодний календарь |  |
| 17. | Понятия информатики «Устройства хранения информации». |  |
| 18. | Понятия информатики «Устройства обработки информации». |  |
| 19. | Понятия информатики «Рабочий стол». |  |
| 20. | Понятия информатики «Программное обеспечение». |  |
| 21. | Понятия информатики «Характеристики файла». |  |
| 22. | Понятия информатики «Папка, действия над папками». |  |
| 23. | Кроссворд по теме «Компьютер и рабочий стол». |  |
| 24. | Понятия информатики «Интерфейс программы ЛогоМиры». |  |
| 25. | Понятия информатики «Графический редактор программы ЛогоМиры». |  |
| 26. | Понятия информатики «Текстовый редактор программы ЛогоМиры». |  |
| 27. | Понятия информатики «Последовательность действий в программе ЛогоМиры». |  |
| 28. | Понятия информатики «Объекты программы ЛогоМиры». |  |
| 29. | Понятия информатики «Действия с объектами программы ЛогоМиры». |  |
| 30. | Понятия информатики «Команды исполнителя Черепашка». |  |
| 31. | Понятия информатики «Команды в Рюкзаке Черепашки». |  |
| 32. | Кроссворд по теме «Информатика и информационные технологии». |  |
| 33. | Рисуем БУКВЫ командами черепашки. |  |
| 34. | Игра-бродилка. Команды управления в кнопках. |  |