

## Пояснительная записка

1. Современный период развития информационного общества массовой глобальной коммуникации характеризуется масштабными изменениями в окружающем мире, влекущими за собой пересмотр социальных требований к образованию, предполагающими его ориентацию не только на усвоение обучающимся определенной суммы знаний, но и на развитие его личности, его познавательных и созидательных способностей, грамотности. Программа составлена на основе учебной программы и предусматривает включение задач и заданий, трудность которых определяется не столько содержанием, сколько новизной и необычностью ситуации. Это способствует появлению личностной компетенции, формированию умения работать в условиях поиска, развитию сообразительности, любознательности. Содержание программы направлено на воспитание интереса познания нового, развитию наблюдательности, умения анализировать, догадываться, рассуждать, доказывать, умения решать учебную задачу творчески. Курс «Занимательная информатика» является расширением и углублением изучения предмета информатика. Изучение курса предполагается параллельно с предметом информатика.

Программа курса рассчитана на 34 часа, 1 час в неделю.

Цели курса:

- 1. Образовательная:** Формирование обще учебных умений и навыков на основе средств и методов информатики и компьютерных технологий, в том числе овладение умениями работать с различными видами информации, самостоятельно планировать и осуществлять индивидуальную и коллективную информационную деятельность, представлять и оценивать ее результаты.
- 2. Развивающая:** Развитие познавательных, интеллектуальных и творческих способностей учащихся, логического и алгоритмического мышления.
- 3. Воспитательная:** Воспитание ответственного и избирательного отношения к информации.

Задачи курса:

1. Формирование умения выделять признаки одного предмета, выделять и обобщать признаки, свойственные предметам группы, выделять лишний предмет из группы предметов, использовать поворот фигуры при решении учебных задач, разделять фигуру на заданные части и конструировать фигуру из заданных частей по представлению.
2. Алгоритмический подход к решению задач – умение планирования последовательности действий для достижения какой-либо цели, а также решения широкого класса задач, для которых ответом является не число или утверждение, а описание последовательности действий.

3. Создание кругозора в областях знаний, тесно связанных с информатикой знакомство с графикой, логическими играми, логическими задачами.
4. Привитие ученикам необходимых навыков использования современных компьютерных и информационных технологий для решения учебных и практических задач.

### **Требования к уровню подготовки учащихся**

#### **Учащиеся должны иметь представления:**

- Об алгоритмах
- О науке логике
- О понятии «объект», «класс объектов»

#### **Учащиеся должны знать:**

- Приемы работы в графическом редакторе;
- Приемы работы в текстовом редакторе;
- Интерфейс текстового процессора;

#### **Учащиеся должны владеть умениями:**

- решать логические задачи.
- определять последовательность выполнения действий, составлять простейшую инструкцию из двух-трех шагов.
- использовать знаково-символические средства, в том числе модели и схемы для решения задач.
- анализировать объекты с целью выделения признаков.

**Учебно- тематический план**  
**Занимательная информатика 5 класс**

| <b>№</b>                                       | <b>Наименование тем</b>                                         | <b>Количество часов</b> | <b>дата</b> |
|------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------|-------------------------|-------------|
| 1                                              | Правила техника безопасности и организация рабочего места       | 1                       |             |
| <b>Решение алгоритмических задач (5 часов)</b> |                                                                 |                         |             |
| 2-3                                            | Способы решения алгоритмических задач                           | 2                       |             |
| 4                                              | Задачи о переправах                                             | 1                       |             |
| 5-6                                            | Задачи о переливаниях                                           | 2                       |             |
| <b>Введение в логику (10 часов)</b>            |                                                                 |                         |             |
| 7-8                                            | Способы решения логических задач                                | 2                       |             |
| 9-10                                           | Развитие внимания. Занимательные задачки                        | 2                       |             |
| 11                                             | Решение логических задач на преобразование числовой информации. | 1                       |             |
| 12                                             | Решение логических задач на преобразование текстовой информации | 1                       |             |
| 13-14                                          | Путешествие в страну «Ребусов»                                  | 2                       |             |
| 15                                             | Решение задач- шуток                                            | 1                       |             |
| 16                                             | Решение задач - шуток                                           | 1                       |             |
| <b>Компьютерная графика (11 часов)</b>         |                                                                 |                         |             |
| 17-18                                          | Компьютерная среда и алгоритмы                                  | 2                       |             |
| 19                                             | Меню готовых форм                                               | 1                       |             |
| 20-21                                          | Сборка рисунка из деталей                                       | 2                       |             |
| 22-23                                          | Композиция из кубиков                                           | 2                       |             |
| 24                                             | Конструирование.                                                | 1                       |             |
| 25-26                                          | Создание компьютерного рисунка                                  | 2                       |             |
| 27                                             | Практическая работа                                             | 1                       |             |
| <b>Компьютерные презентации (7 часов)</b>      |                                                                 |                         |             |
| 28-29                                          | Алгоритм работы над презентациями                               | 2                       |             |
| 30-31                                          | Создание слайдов. Макет.                                        | 2                       |             |
| 32                                             | Форматирование фона, текста                                     | 1                       |             |
| 33                                             | Вставка изображений                                             | 1                       |             |
| 34                                             | Анимация. Переход слайдов                                       | 1                       |             |

## **Содержание программы курса.**

### **I. Решение алгоритмических задач (5 часов)**

1. Способы решения алгоритмических задач. 2 Задачи о переправах. 3. Задачи о переливаниях

### **II. Введение в логику ( 10 часов)**

1. Способы решения логических задач 2. Развитие внимания. Занимательные задачки. 3. Решение логических задач на преобразование числовой информации. 4. Решение логических задач на преобразование текстовой информации. 5. Путешествие в страну «Ребусов» 6. Решение задач- шуток

### **III. Компьютерная графика (11 часов)**

1. Компьютерная среда и алгоритмы. 2. Меню готовых форм. 3. Сборка рисунка из деталей. 4. Композиция из кубиков. 5. Конструирование. 6. Создание компьютерного рисунка. 7. Практическая работа

### **IV. Компьютерные презентации ( 7 часов)**

1. Алгоритм работы над презентациями. 2. Создание слайдов. Макет. 3. Форматирование фона, текста. 4. Вставка изображений. 5. Анимация. Переход слайдов

## Учебно-методические средства обучения

### Литература для учителя.

1. Занимательные задачи по информатике. *Босова Л.Л., Босова А.Ю., Коломенская Ю.Г.*
2. Босова Л.Л. Графический редактор Paint как инструмент развития логического мышления
3. Босова Л.Л. Развивающие задачи по информатике (задачник). — М: Образование и информатика, 2000.
4. Босова Л.Л. Примерная учебная программа факультативного курса «Решение занимательных задач по информатике» для учащихся 5-6 классов.
5. Агеева И.Д. Занимательные материалы по информатике и математике. Методическое пособие. — М.: ТЦ Сфера, 2005. (Игровые методы обучения).
6. Задачи и головоломки (<http://math.all-tests.ru/taxonomy/term/9>)
7. Логические задачи и головоломки (<http://www.smekalka.pp.ru/>)

### Литература для учащихся.

1. Информатика в играх и задачах. 5 класс. *Горячев А.В., Суворова Н.И., Спиридонова Т.Ю.*
2. Д. Златопольский «Занимательная информатика»
3. В. Шилов « Удивительная история информатики и автоматике».
4. В. Паронджанов « Занимательная информатика»