

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

ОЧУ ШСР «Прогресс»

РАССМОТРЕНО

На заседании

Педагогического

Совета

Протокол № _____

от « _____ » _____ 202_ г.

СОГЛАСОВАНО

заместитель директора
по УВР

Сухарева Е.О.

УТВЕРЖДЕНО

Директор ОЧУ

ШСР «Прогресс»

Приказ № _____ от

« _____ » _____ 202_ г.

Ильинкова В.Г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

курса внеурочной деятельности «Основы информатики»

основное общее образование, 5-6 классы

Педагог: Соболева В.О.

Казань, 2024

0

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

ОЧУ ШСР "ПРОГРЕСС", ИЛЬИНКОВА ВЕНЕРА ГАМИРОВНА, ДИРЕКТОР

04.12.24 16:36 (MSK)

Сертификат 024AA085004FB168954A7B73E3EBB6C5CE

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа курса ВУД «Основы информатики» на уровне основного общего образования составлена на основе требований к результатам освоения основной образовательной программы основного общего образования, представленных в ФГОС ООО, а также федеральной рабочей программы воспитания, с учётом авторской программы по информатике Л.Л. Босовой.

Рабочая программа курса ВУД «Основы информатики» конкретизирует содержание предметных тем образовательного стандарта; даёт примерное распределение учебных часов по разделам курса и возможную последовательность изучения разделов и тем учебного предмета с учетом межпредметных и внутрипредметных связей, логики учебного процесса конкретного образовательного учреждения, возрастных особенностей учащихся, определяет минимальный набор практических работ, необходимых для формирования информационно-коммуникационной компетентности учащихся.

Программа по информатике даёт представление о целях, общей стратегии обучения, воспитания и развития обучающихся средствами информатики на базовом уровне, устанавливает обязательное предметное содержание, предусматривает его структурирование по разделам и темам.

Целями изучения информатики на уровне основного общего образования являются:

- формирование основ мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки информатики, достижениям научно-технического прогресса и общественной практики, за счёт развития представлений об информации как о важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества, понимания роли информационных процессов, информационных ресурсов и информационных технологий в условиях цифровой трансформации многих сфер жизни современного общества;
- обеспечение условий, способствующих развитию алгоритмического мышления как необходимого условия профессиональной деятельности в современном информационном обществе, предполагающего способность обучающегося разбивать сложные задачи на более простые подзадачи, сравнивать новые задачи с задачами, решёнными ранее, определять шаги для достижения результата и так далее;
- формирование и развитие компетенций обучающихся в области использования информационно-коммуникационных технологий, в том числе знаний, умений и навыков работы с информацией, программирования, коммуникации в современных цифровых средах в условиях обеспечения информационной безопасности личности обучающегося;

- воспитание ответственного и избирательного отношения к информации с учётом правовых и этических аспектов её распространения, стремления к продолжению образования в области информационных технологий и созидательной деятельности с применением средств информационных технологий.

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

сформировать у обучающихся:

- понимание принципов устройства и функционирования объектов цифрового окружения, представления об истории и тенденциях развития информатики периода цифровой трансформации современного общества;
 - знания, умения и навыки грамотной постановки задач, возникающих в практической деятельности, для их решения с помощью информационных технологий, умения и навыки формализованного описания поставленных задач;
 - базовые знания об информационном моделировании, в том числе о математическом моделировании;
 - знание основных алгоритмических структур и умение применять эти знания для построения алгоритмов решения задач по их математическим моделям;
 - умения и навыки составления простых программ по построенному алгоритму на одном из языков программирования высокого уровня;
 - умения и навыки эффективного использования основных типов прикладных программ (приложений) общего назначения и информационных систем для решения с их помощью практических задач, владение базовыми нормами информационной этики и права, основами информационной безопасности;
 - умение грамотно интерпретировать результаты решения практических задач с помощью информационных технологий, применять полученные результаты в практической деятельности.
-
- показать учащимся роль информации и информационных процессов в их жизни и в окружающем мире;
 - организовать работу в виртуальных лабораториях, направленную на овладение первичными навыками исследовательской деятельности, получение опыта принятия решений и управления объектами с помощью составленных для них алгоритмов;
 - 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); овладение способами и методами

освоения новых инструментальных средств; формирование умений и навыков самостоятельной работы; стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;

- 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;

Общее число часов, рекомендованных для изучения курса ВУД «Основы информатики» в 5-6 классах – 68 часов: в 5 классе – 34 часа (1 час в неделю), в 6 классе – 34 часа (1 час в неделю).

Формы и методы работы:

- Игровая деятельность (высшие виды игры – игра с правилами: принятие и выполнение готовых правил, составление и следование коллективно-выработанным правилам; ролевая игра).
- Совместно-распределенная учебная деятельность (включенность в учебные коммуникации, парную и групповую работу).
- Круглые столы, диспуты, поисковые и научные исследования, проекты.
- Творческая деятельность (конструирование, составление мини-проектов).

Форма подведения итогов реализации дополнительной образовательной программы «Занимательная информатика» – игры, соревнования, конкурсы, марафон, защита проекта.

Способы контроля:

- устный опрос;
- комбинированный опрос;
- проверка самостоятельной работы;
- игры;
- защита проектов

Система оценивания – безотметочная. Используется только словесная оценка достижений учащихся.

СОДЕРЖАНИЕ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ

5 класс

1. Учимся работать на компьютере.

Назначение основных устройств компьютера. Правила работы за компьютером. Назначение объектов компьютерного рабочего стола. Понятие компьютерного меню. Освоение технологии работы с меню
Освоение предметных знаний (базовые понятия)

Иметь представление об информации и информатике.

Знать и соблюдать требования безопасности и гигиены в работе со средствами икт. Знать требования к организации компьютерного рабочего места.

Иметь представление об архитектуре компьютера.

Знать основные элементы компьютера и их назначение.

Иметь представление о способах обработки числовой информации.

Знать основные операции с числами.

Открывать программу калькулятор и использовать ее.

Универсальные учебные действия (личностные и метапредметные результаты)

Критическое отношение к информации и избирательность её восприятия.

Поиск информации в индивидуальных информационных архивах учащегося, информационной среде образовательного учреждения, в федеральных хранилищах информационных образовательных ресурсов.

Осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий с жизненными ситуациями.

Анализ объектов с целью выделения признаков (существенных, несущественных); признание возможности существования различных точек зрения и права каждого иметь свою.

Способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом и личными смыслами, понять значимость подготовки в области информатики и икт в условиях развития информационного общества.

Владение основными универсальными умениями информационного характера: постановка и формулирование проблемы.

2. Простейшая технология работы с текстом

История обработки текстовых документов. Назначение текстового редактора. Назначение Основного меню.

Команды Основного меню текстового редактора. Технология ввода текста. Набор и редактирование текста.

Вставка, удаление и замена символов. Вставка и удаление пустых строк. Действие с фрагментом текста:

выделение, копирование, удаление, перемещение. Оформление абзаца и заголовка. Изменение размера и начертание

шрифта. Метод выравнивания. Панель форматирования. Форматирование абзаца. Ввод и загрузка текста. Нумерованные и маркированные списки.

Освоение предметных знаний (базовые понятия)

Иметь представление о способах введения информации в память компьютера.

Знать группы клавиш на клавиатуре, их назначение.

Иметь представление о способах введения информации в память компьютера.

Иметь представление о способах обработки текстовой информации.

Знать основные операции с текстом.

Уметь осуществлять ввод текстовой информации с клавиатуры в текстовом редакторе.

Универсальные учебные действия (личностные и метапредметные результаты)

Начало профессионального самоопределения, ознакомление с миром профессий, связанных с информационными и коммуникационными технологиями.

Формирование умений ставить цель – создание творческой работы, планировать достижение этой цели, создавать вспомогательные эскизы в процессе работы.

Начало профессионального самоопределения, ознакомление с миром профессий, связанных с информационными и коммуникационными технологиями.

Синтез – составление целого из частей, в том числе самостоятельное достраивание с восполнением недостающих компонентов.

3. Компьютерная графика .

Что такое компьютерная графика. Основные возможности графического редактора Paint по созданию графических объектов. Панель Палитра. Панель Инструменты. Настройка инструментов рисования. Создание рисунков с помощью инструментов. Понятие фрагмента рисунка. Технология выделения и перемещения фрагмента рисунка. Сохранение рисунка на диске. Понятие файла. Открытие файла с рисунком.

Освоение предметных знаний (базовые понятия)

Иметь представление о компьютерной графике; графическом изображении, рисунке.

Знать виды инструментов рисования.

Уметь выбирать инструмент рисования в зависимости от задач по созданию графического объекта.

Иметь представление о видах задач по обработке информации, связанных с изменением формы представления за счет графики.

Знать виды инструментов рисования.

Выбирать инструмент рисования в зависимости от задач по созданию графического объекта (изменение рисунка).

Иметь представление о компьютерной графике.

Инструменты графического редактора.

Строить и раскрашивать простейший рисунок с использованием инструментов графического редактора.

Универсальные учебные действия (личностные и метапредметные результаты)

Основы информационного мировоззрения – научного взгляда на область информационных процессов в живой природе, обществе, технике как одну из важнейших областей современной действительности.

Разработка последовательности и структуры действий, необходимых для достижения цели при помощи фиксированного набора средств.

Опыт принятия решений и управления объектами (исполнителями) с помощью составленных для них алгоритмов (программ).

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.

Установление причинно-следственных связей.

Построение логической цепи рассуждений.

Оценивание получающегося творческого продукта и соотнесение его с изначальным замыслом, выполнение по необходимости коррекции либо продукта, либо замысла.

5. Компьютерные презентации

Возможности и область использования приложения Power Point. Конструктор слайдов. Вставка рисунка, диаграммы, графика, звука, гиперссылки. Демонстрация презентации. Анимация. Создание эффекта движения с помощью смены последовательности рисунков. Создание самопрезентации. (презентации о самом себе). Теория создания слайд фильмов. Создание слайд фильма. Конкурс слайд фильмов. Освоение предметных знаний (базовые понятия)

Иметь представление о плане действий, как результате решения информационной задачи

Иметь представление о движении изображений, о программном средстве для создания движущихся изображений.

Понятия: анимация, настройка анимации.

Уметь в презентации задать анимацию объектов.

Универсальные учебные действия (личностные и метапредметные результаты)

Создание сообщений, включающих текст, набираемый на клавиатуре, цифровые данные, неподвижные и движущиеся, записанные и созданные изображения и звуки, ссылки между элементами сообщения.

Оценивание получающегося творческого продукта и соотнесение его с изначальным замыслом, выполнение по необходимости коррекции либо продукта, либо замысла.

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.

6 класс

1. Представление об алгоритме компьютер как исполнитель алгоритмов

Назначение основных устройств компьютера. Правила работы за компьютером. Назначение объектов компьютерного рабочего стола. Понятие компьютерного меню. Освоение технологии работы с меню.

Освоение предметных знаний (базовые понятия)

Формирование системного мышления – способность к рассмотрению и описанию объектов, явлений, процессов в виде совокупности более простых элементов, составляющих единое целое.

Формирование объектно-ориентированного мышления – способность работать с объектами, объединять отдельные предмеры в группу с общим названием, выделять общие признаки предметов в этой группе или общие функции и действия, выполняемые этими или над этими объектами.

Формирование формального мышления – способность применять логику при решении информационных задач, умение выполнять операции над понятиями и простыми суждениями.

Формирование критического мышления – способность устанавливать противоречие, т.е. несоответствие между желаемым и действительным.

Осуществить перенос знаний, умений в новую ситуацию для решения проблем, комбинировать известные средства для нового решения проблем.

Формулировать гипотезу по решению проблем.

Универсальные учебные действия (личностные и метапредметные результаты)

Формирование алгоритмического мышления - умение планировать последовательность действий для достижения какой-либо цели (личной, коллективной, учебной, игровой и др.).

Умение решать задачи, ответом для которых является описание последовательности действий на естественных и формальных языках.

Умение вносить необходимые дополнения и изменения в план и способ действия в случае расхождения начального плана (или эталона), реального действия и его результата.

Умение использовать различные средства самоконтроля с учетом специфики изучаемого предмета (дневник, в том числе электронный, портфолио, таблицы достижения результатов, беседа с учителем и т.д.).

2. Технология обработки текстовой информации.

Объекты текстового документа и их параметры. Способы выделения объектов текстового документа. Форматирование текста. Оформление текста в виде таблицы и печать документа. Включение в текстовый документ графических объектов.

Освоение предметных знаний (базовые понятия)

Иметь представление о способах обработки текстовой информации.

Основные элементы окна текстового редактора.

Редактировать текст (удаление символов и фрагментов, исправление ошибок, вставка, копирование и перемещение символов и фрагментов текста).

Уметь редактировать текст (удаление символов и фрагментов текста, исправление ошибок, вставка, копирование и перемещение символов и фрагментов текста).

Иметь представление о поиске информации, запросах для поиска информации

Алгоритм поиска и замены заданного фрагмента на другой.

Иметь представление об обработке информации, изменяющей форму, но не меняющей содержание информации, о систематизации.

Знать формы представления информации; способы систематизации информации.

Уметь систематизировать информацию в виде плана, схемы, таблицы. Иметь представление о форматировании текста.

Этапы форматирования текстового документа.

Форматировать слово, словосочетание, предложение, абзац, весь текст, используя формат абзаца и шрифта.

Универсальные учебные действия (личностные и метапредметные результаты)

Начало профессионального самоопределения, ознакомление с миром профессий, связанных с информационными и коммуникационными технологиями.

Выбор оснований и критериев для сравнения, классификации объектов.

Разработка последовательности и структуры действий, необходимых для достижения цели при помощи фиксированного набора средств; прогнозирование – предвосхищение результата.

Контроль – интерпретация полученного результата, его соотнесение с имеющимися данными с целью установления соответствия или несоответствия.

Планируемые результаты освоения курса ВУД «Основы информатики» в 5-6 классах

Изучение курса вуд «Основы информатики» в 5-6 классах направлено на достижение обучающимися личностных, метапредметных и предметных результатов освоения содержания учебного курса.

Личностные результаты имеют направленность на решение задач воспитания, развития и социализации обучающихся средствами учебного курса.

В результате изучения курса «Основы информатики» у обучающегося будут сформированы следующие личностные результаты в части:

1) патриотического воспитания:

ценностное отношение к отечественному культурному, историческому и научному наследию, понимание значения информатики как науки в жизни современного общества, владение достоверной информацией о передовых мировых и отечественных достижениях в области информатики и информационных технологий, заинтересованность в научных знаниях о цифровой трансформации современного общества;

2) духовно-нравственного воспитания:

ориентация на моральные ценности и нормы в ситуациях нравственного выбора, готовность оценивать своё поведение и поступки, а также поведение и поступки других людей с позиции нравственных и правовых норм с учётом осознания последствий поступков, активное неприятие асоциальных поступков, в том числе в Интернете;

3) гражданского воспитания:

представление о социальных нормах и правилах межличностных отношений в коллективе, в том числе в социальных сообществах, соблюдение правил безопасности, в том числе навыков безопасного поведения в Интернет-среде, готовность к разнообразной совместной деятельности при выполнении учебных, познавательных задач, создании учебных проектов,

стремление к взаимопониманию и взаимопомощи в процессе этой учебной деятельности, готовность оценивать своё поведение и поступки своих товарищей с позиции нравственных и правовых норм с учётом осознания последствий поступков;

4) ценностей научного познания:

сформированность мировоззренческих представлений об информации, информационных процессах и информационных технологиях, соответствующих современному уровню развития науки и общественной практики и составляющих базовую основу для понимания сущности научной картины мира;

интерес к обучению и познанию, любознательность, готовность и способность к самообразованию, осознанному выбору направленности и уровня обучения в дальнейшем;

овладение основными навыками исследовательской деятельности, установка на осмысление опыта, наблюдений, поступков и стремление совершенствовать пути достижения индивидуального и коллективного благополучия;

сформированность информационной культуры, в том числе навыков самостоятельной работы с учебными текстами, справочной литературой, разнообразными средствами информационных технологий, а также умения самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;

5) формирования культуры здоровья:

осознание ценности жизни, ответственное отношение к своему здоровью, установка на здоровый образ жизни, в том числе и за счёт освоения и соблюдения требований безопасной эксплуатации средств информационных и коммуникационных технологий;

б) трудового воспитания:

интерес к практическому изучению профессий и труда в сферах профессиональной деятельности, связанных с информатикой, программированием и информационными технологиями, основанными на достижениях науки информатики и научно-технического прогресса;

осознанный выбор и построение индивидуальной траектории образования и жизненных планов с учётом личных и общественных интересов и потребностей;

7) экологического воспитания:

осознание глобального характера экологических проблем и путей их решения, в том числе с учётом возможностей информационных и коммуникационных технологий;

8) адаптации обучающегося к изменяющимся условиям социальной и природной среды:

освоение обучающимися социального опыта, основных социальных ролей, соответствующих ведущей деятельности возраста, норм и правил общественного поведения, форм социальной жизни в группах и сообществах, в том числе существующих в виртуальном пространстве.

Метапредметные результаты освоения отражают овладение универсальными учебными действиями – познавательными, коммуникативными, регулятивными.

Овладение универсальными учебными познавательными действиями:

1) базовые логические действия:

умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логические рассуждения, проводить умозаключения (индуктивные, дедуктивные и по аналогии) и выводы;

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

самостоятельно выбирать способ решения учебной задачи (сравнивать несколько вариантов решения, выбирать наиболее подходящий с учётом самостоятельно выделенных критериев).

2) базовые исследовательские действия:

формулировать вопросы, фиксирующие разрыв между реальным и желательным состоянием ситуации, объекта, и самостоятельно устанавливать искомое и данное;

оценивать на применимость и достоверность информацию, полученную в ходе исследования;

прогнозировать возможное дальнейшее развитие процессов, событий и их последствия в аналогичных или сходных ситуациях, а также выдвигать предположения об их развитии в новых условиях и контекстах.

3) работа с информацией:

выявлять дефицит информации, данных, необходимых для решения поставленной задачи;

применять различные методы, инструменты и запросы при поиске и отборе информации или данных из источников с учётом предложенной учебной задачи и заданных критериев;

выбирать, анализировать, систематизировать и интерпретировать информацию различных видов и форм представления;

самостоятельно выбирать оптимальную форму представления информации и иллюстрировать решаемые задачи несложными схемами, диаграммами, иной графикой и их комбинациями;

оценивать надёжность информации по критериям, предложенным учителем или сформулированным самостоятельно;

эффективно запоминать и систематизировать информацию.

Овладение универсальными учебными коммуникативными действиями:

1) общение:

сопоставлять свои суждения с суждениями других участников диалога, обнаруживать различие и сходство позиций; публично представлять результаты выполненного опыта (эксперимента, исследования, проекта);

самостоятельно выбирать формат выступления с учётом задач презентации и особенностей аудитории и в соответствии с ним составлять устные и письменные тексты с использованием иллюстративных материалов.

2) совместная деятельность (сотрудничество):

понимать и использовать преимущества командной и индивидуальной работы при решении конкретной проблемы, в том числе при создании информационного продукта;

принимать цель совместной информационной деятельности по сбору, обработке, передаче, формализации информации, коллективно строить действия по её достижению: распределять роли, договариваться, обсуждать процесс и результат совместной работы;

выполнять свою часть работы с информацией или информационным продуктом, достигая качественного результата по своему направлению и координируя свои действия с другими членами команды;

оценивать качество своего вклада в общий информационный продукт по критериям, самостоятельно сформулированным участниками взаимодействия;

сравнивать результаты с исходной задачей и вклад каждого члена команды в достижение результатов, разделять сферу ответственности и проявлять готовность к предоставлению отчёта перед группой.

Овладение универсальными учебными регулятивными действиями:

1) самоорганизация:

выявлять в жизненных и учебных ситуациях проблемы, требующие решения;

ориентироваться в различных подходах к принятию решений (индивидуальное принятие решений, принятие решений в группе);

самостоятельно составлять алгоритм решения задачи (или его часть), выбирать способ решения учебной задачи с учётом имеющихся ресурсов и собственных возможностей, аргументировать предлагаемые варианты решений;

составлять план действий (план реализации намеченного алгоритма решения), корректировать предложенный алгоритм с учётом получения новых знаний об изучаемом объекте;

проводить выбор в условиях противоречивой информации и брать ответственность за решение.

2) самоконтроль (рефлексия):

владеть способами самоконтроля, самомотивации и рефлексии;
давать оценку ситуации и предлагать план её изменения;
учитывать контекст и предвидеть трудности, которые могут возникнуть при решении учебной задачи, адаптировать решение к меняющимся обстоятельствам;
объяснять причины достижения (недостижения) результатов информационной деятельности, давать оценку приобретённому опыту, уметь находить позитивное в произошедшей ситуации;
вносить коррективы в деятельность на основе новых обстоятельств, изменившихся ситуаций, установленных ошибок, возникших трудностей;
оценивать соответствие результата цели и условиям.

3) эмоциональный интеллект:

ставить себя на место другого человека, понимать мотивы и намерения другого.

4) принятие себя и других:

осознавать невозможность контролировать всё вокруг даже в условиях открытого доступа к любым объёмам информации.

Предметные результаты освоения программы курса вуд «Основы информатики»:

К концу обучения в 5 классе у обучающегося будут сформированы умения:

пояснять на примерах смысл понятий «информация», «информационный процесс», «обработка информации», «хранение информации», «передача информации»;

кодировать и декодировать сообщения по заданным правилам, демонстрировать понимание основных принципов кодирования информации различной природы (текстовой, графической, аудио);

приводить примеры современных устройств хранения и передачи информации, сравнивать их количественные характеристики;

выделять основные этапы в истории и понимать тенденции развития компьютеров и программного обеспечения;

получать и использовать информацию о характеристиках персонального компьютера и его основных элементах (процессор, оперативная память, долговременная память, устройства ввода-вывода);

соотносить характеристики компьютера с задачами, решаемыми с его помощью;

ориентироваться в иерархической структуре файловой системы (записывать полное имя файла (каталога), путь к файлу (каталогу) по имеющемуся описанию файловой структуры некоторого информационного носителя);

работать с файловой системой персонального компьютера с использованием графического интерфейса, а именно: создавать, копировать, перемещать, переименовывать, удалять и архивировать файлы и каталоги, использовать антивирусную программу;

представлять результаты своей деятельности в виде структурированных иллюстрированных документов, мультимедийных презентаций;

К концу обучения в 6 классе у обучающегося будут сформированы умения:

использовать при разработке программ логические значения, операции и выражения с ними;

анализировать предложенные алгоритмы, в том числе определять, какие результаты возможны при заданном множестве исходных значений;

искать информацию в Интернете (в том числе по ключевым словам, по изображению), критически относиться к найденной информации, осознавая опасность для личности и общества распространения вредоносной информации, в том числе экстремистского и террористического характера;

понимать структуру адресов веб-ресурсов;

использовать современные сервисы интернет-коммуникаций;

соблюдать требования безопасной эксплуатации технических средств информационных и коммуникационных технологий, соблюдать сетевой этикет, базовые нормы информационной этики и права при работе с приложениями на любых устройствах и в Интернете, выбирать безопасные стратегии поведения в сети;

применять методы профилактики негативного влияния средств информационных и коммуникационных технологий на здоровье пользователя.

Тематическое планирование 5 класс

№ п/п	Тема раздела	Кол-во часов	Тема занятия	Деятельность ученика	Электронные образовательные ресурсы
1	Учимся работать на компьютере	9	Понятие об информации.	<p>работать мышью;</p> <ul style="list-style-type: none"> • выбирать пункты меню; • запускать программу и завершать работу с ней; • создавать простейшие рисунки с помощью инструментов; • сохранять и открывать графические файлы • использовать при построении геометрических фигур клавишу shift • создавать и конструировать разнообразные графические объекты средствами графического редактора 	<p>http://msk.it-o.edu.ru/2014/section/229/94840/</p> <p>http://www.it-n.ru</p> <p>http://www.uchportal.ru</p>
2			Назначение основных устройств компьютера. Человек и компьютер.		
3			Рабочий стол в реальном и виртуальном мире.		
4			Компьютерная помощница - мышь.		
5			Представление о графическом интерфейсе системной среды.		
6			Освоение клавиатуры. ЭОР «Руки солиста»		
7			Освоение клавиатуры. Назначение служебных клавиш		
8			Освоение клавиатуры. ЭОР «Руки солиста»		
9			Технология вычислений с помощью программы «Калькулятор».		
10	Простейшая технология работы с текстом	5	Назначение текстового редактора. Структура текстового редактора (на примере Блокнота).	<ul style="list-style-type: none"> • применять текстовый процессор для набора, редактирования и форматирования текстов, создания списков и таблиц; • работать с конкретным текстовым редактором; • создавать текстовые документы с включением таблиц, рисунков 	<p>http://msk.it-o.edu.ru/2014/section/229/94840/</p> <p>http://www.it-n.ru</p> <p>http://www.uchportal.ru</p>
11			Технология ввода текста.		
12			Редактирование текста. Пр «Редактирование текста»		
13			Редактирование текста. Пр «Форматирование текста»		
14			Редактирование текста. Пр «Таблицы в текстовом редакторе»		

15	Компьютерная графика	9	Что такое компьютерная графика.	правила работы за компьютером; • назначение главного меню; • назначение и возможности графического редактора; настраивать панель «Инструменты». • понятие фрагмента рисунка; редактора Paint; • понятие файла; • точные способы построения геометрических фигур; • понятие пикселя и пиктограммы; • понятие конструирования; • технологию конструирования из меню готовых форм; • создавать меню типовых элементов мозаики;	http://msk.it-o.edu.ru/2014/section/229/94840/ http://www.it-n.ru http://www.uchportal.ru
16			Создание компьютерного рисунка		
17			Настройка инструментов		
18			Редактирование компьютерного рисунка		
19			Фрагмент рисунка		
20			Сборка рисунка из деталей		
21			Как сохранить созданный рисунок		
22			Построение с помощью клавиши Shift эллипс и окружность		
23			Что такое пиксель. Что такое пиктограмма		
24	Компьютерные презентации	11	Интерфейс программы Power Point.	основные объекты документов и их параметры; • этапы создания и редактирования документа; • этапы форматирования текста; • этапы копирования, перемещения и удаления фрагментов текста через буфер обмена.	
25			Алгоритм работы над презентациями.		
			Создание слайд-презентаций.		
26			Форматирование фона, текста.		
27			Форматирование фона, текста.		
28			Вставка изображений и звука.		
29			Вставка изображений и звука.		
30			Анимация.		
31			Анимация. Переход слайдов		
32			Работа над проектами.		
33	Работа над проектами.				
34	Защита проектов.				
	ИТОГО	34			

Тематическое планирование 6 класс

№ п/п	Тема раздела	Кол -во часов	Тема занятия	Деятельность ученика	Электронные образовательные ресурсы
1	Представление об алгоритме	9	Понятие алгоритма. Примеры алгоритмов из окружающей жизни.	правила работы за компьютером; • назначение главного меню; • назначение и возможности графического редактора; настраивать панель «Инструменты». • понятие фрагмента рисунка; редактора Paint; • понятие файла; • точные способы построения геометрических фигур; • понятие пикселя и пиктограммы; • понятие конструирования; • технологию конструирования из меню готовых форм; • создавать меню типовых элементов мозаики;	http://msk.ito.edu.ru/2014/section/229/94840/
2			Понятие последовательного, (линейного) алгоритма.		
3			Представление о циклическом алгоритме.		
4			Примеры построения графических объектов на основе циклического и линейного алгоритмов.		
5			Примеры построения графических объектов на основе циклического и линейного алгоритмов		
6			Построение графических объектов методом последовательного укрупнения копируемого фрагмента.		
7			Исполнитель. Система команд исполнителя.		
8			Способы описания и типы алгоритмов.		
9			Способы описания и типы алгоритмов.		
10	Компьютер как исполнитель алгоритмов	14	Знакомство со средой ЛогоМиры. Интерфейс программы ЛогоМиры и его основные объекты: Рабочее поле, Поле команд, Инструментальное меню, Черепашка.	работать мышью; • выбирать пункты меню; • запускать программу и завершать работу с ней; • создавать простейшие • рисунки с помощью инструментов; • сохранять и открывать графические файлы • использовать при	http://msk.ito.edu.ru/2014/section/229/94840/
11			Понятие команды в среде ЛогоМиры. Команды управления движением Черепашки.		
12			Входные параметры команды. Рисование		

		фигур с помощью Черепашки.	построении геометрических фигур клавишу shift • создавать и конструировать разнообразные графические объекты средствами графического редактора	n.ru http://www.ucportal.ru
13		Организация движения Черепашки. Моделирование траектории движения с повторяющимся фрагментом.		
14		Понятие программы. Назначение Листа программ.		
15		Работа с Листом программ. Примеры программ		
16		Назначение обязательных частей программы: заголовка, тела программы, признака завершения.		
17		Правила оформления программ. Составление программ рисования графических объектов.		
18		Составление программ рисования графических объектов.		
19		Команда организации конечного цикла. Тело цикла в программе.		
20		Этапы создания анимационного сюжета.		
21		Этапы создания анимационного сюжета. Проект.		
22		Датчики, определяющие состояние Черепашки: цвет, курс, размер, форму и т. д.		
23		Датчик случайных чисел. Использование в программах датчика случайных чисел.		
24	Технология обработки	11 Текстовый редактор Microsoft Word. Назначение и возможности.		

25	текстовой информации	Работа с фрагментами текста.	текстов, создания списков и таблиц; • работать с конкретным текстовым редактором; • создавать текстовые документы с включением таблиц, рисунков	http://www.it-n.ru http://www.uchportal.ru
26		Форматирование текстов		
27		Самостоятельная работа по теме «Работа с фрагментами текста»		
28		Вставка объектов в документ.		
29		Форматирование документа.		
30		Создание и форматирование таблицы.		
31		Самостоятельная работа по теме «Вставка объектов и таблиц в документ»		
32		Графические возможности Word.		
33		Резерв		
34				
ИТОГО		34		

Литература

1. М.Н. Бородин Программы для общеобразовательных учреждений: Информатика: 2-11 классы - изд. Бинوم. Лаборатория знаний, 2011 г.
2. Н.В. Макарова Программа по информатике и ИКТ (системно-информационная концепция). - Спб.: Питер, 2011.
3. Босова Л.Л. информатика Методическое пособие 5-7. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2011.
4. Ресурсы Единой коллекции цифровых образовательных ресурсов <http://school-collection.edu.ru/>
5. Материалы авторской мастерской Босовой Л.Л. <http://methodist.lbz.ru/authors/informatika/3/>

Ресурсы сети интернет:

1. Реализация методики смешанного обучения по модели «перевернутый класс» на уроках информатики <http://msk.ito.edu.ru/2014/section/229/94840/>
2. Смешанное обучение: 6 моделей для применения в современной школе <http://mob-edu.ru/blog/articles/smeshannoe-obuchenie-6-modelej-dlya-primeneniya-v-sovremennoj-shkole/>
3. Применение системы дистанционного образования «Телешкола» при организации смешанного обучения в преподавании базового курса «Информатика» <http://psychology.snauka.ru/2014/11/3979>
4. Методические рекомендации кафедры информационных технологий http://ipk.kuz-edu.ru/index.php?option=com_content&view=article&id=5108&Itemid=313
5. Сайт LearningApps <https://learningapps.org/>
6. Сайт Padlet <https://padlet.com/>
7. Презентация “ Компьютерная анимация” <http://www.myshared.ru/slide/655772/>
8. Программа по информатике «Занимательная информатика» http://xn--j1ahfl.xn--p1ai/library/zanimatelnaya_informatika_070032.html
9. Министерство образования и науки РФ <http://минобрнауки.рф/>
10. Издательство «БИНОМ. Лаборатория знаний», сайт «Методическая служба», авторские мастерские почти всех авторов учебников по информатике, олимпиады по информатике. <http://methodist.lbz.ru>
11. _Сеть творческих учителей. <http://www.it-n.ru>
12. Учительский портал <http://www.uchportal.ru>
13. Хранилище единой коллекции цифровых образовательных ресурсов, где представлен широкий выбор электронных пособий <http://school-collection.edu.ru>
14. Федеральный центр информационно-образовательных ресурсов (ФЦИОР) содержит ЭОР (общее количество 517) по информатике и ИКТ, разработанные для ступени среднего полного общего образования <http://fcior.edu.ru>
15. _Реестр программ ФГОС ОО <http://fgosreestr.ru/>

Формы учета рабочей программы воспитания в рабочей программе по информатике

Воспитательный потенциал на занятиях информатики

Главной целью школьного образования является разностороннее развитие личности ребенка, а смысл всей школьной жизни заключен в единстве воспитания и обучения.

Перед современным учителем стоит задача не только передать учащимся знания, сформировать умения и навыки, но и раскрыть способности каждого ученика, воспитать разносторонне-развитую личность, принимающую духовно-нравственные, социальные, семейные и другие ценности. При решении учебных задач вопросы воспитания должны проходить сквозной нитью через весь школьный курс. Это актуально и для информатики, поскольку данный курс позволяет научиться способам обработки, хранения информации не только самим человеком, но и техническими средствами. Помимо решения учебных задач важно помнить о личности ребенка. В процесс обучения, в первую очередь, необходимо понимать, что важно для личности ребенка и создать все необходимые условия, обеспечивающие развитие у школьника универсальных учебных действий. Содержание воспитательной работы на занятиях курса должно вытекать из выбранной формы деятельности. Выделение объекта деятельности учащихся приобретает роль решающего момента воспитательного процесса: именно этот момент обуславливает содержательное наполнение деятельности и качество содержания.

Как можно реализовать воспитательный потенциал на курсе информатики?

В первую очередь, должна быть система воспитательных целей и задач. Цель должна быть конкретной и достижимой.

На курсе ВУД информатики можно ставить следующие воспитательные цели:

1. Формирование диалектико-материалистического мировоззрения.
2. Вооружение учащихся правильным методологическим подходом к познавательной и практической деятельности.
3. Воспитание трудолюбия, инициативности и настойчивости в преодолении трудностей.

Воспитательные цели не являются обособленными, поскольку процесс обучения и воспитания человека един. Он лишь решается специфически в каждом учебном предмете на его материале и его методами.

При определении воспитательных целей необходимо:

- а) показывать роль отечественных и зарубежных ученых в развитии информатики и техники
- б) знакомить с ролью информатики в создании материально-технической базы народного хозяйства
- в) раскрывать основные достижения и перспективы науки и техники
- г) развивать трудовые навыки и воспитывать любовь к труду и уважение к людям труда.

Хорошо продуманный и подготовленный курс информатики вносит огромный вклад в дело всестороннего развития и воспитания детей. Уроки информатики учат анализировать, сопоставлять, оценивать, делать умозаключения.

Мультимедийные уроки информатики, уроки-лекции, зачёты, конкурсы, практические работы, самостоятельная творческая работа посредством организации коллективной и самостоятельной деятельности учащихся, работа в парах позволяют решать общие воспитательные и частные лично значимые цели.