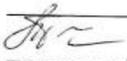


МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Министерство образования Белгородской области
Управление образования муниципального района
"Волоконовский район" Белгородской области
МБОУ «Волчье-Александровская СОШ»

РАССМОТРЕНО

МО учителей
математики, физики и
информатики


Телушкина Г. И.
протокол 1 от «14» августа
2024 г.

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора



Степовая Л. В.

УТВЕРЖДЕНО

Директор



Анисимова Н. Н.
приказ 170 от «16» августа
2024 г.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
внеурочной деятельности
«Информатика «Точка Роста»»
(2 года обучения)

Направление деятельности: общеинтеллектуальное
Возраст обучающихся –6 классы/11-12 лет
Срок реализации 1 год

Разработала
Хихлушка Наталья Валентиновна
Учитель информатики
Первая квалификационная категория

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа по информатике для 6 класса составлена на основе:

- Федерального государственного образовательного стандарта среднего общего образования (утв. приказом Министерства образования и науки РФ от 17 мая 2012 г. N 413) с изменениями и дополнениями от: 29.12.2014г., 31.12.2015г., 29.06.2017г.
- Основной образовательной программы основного общего образования МБОУ «Волчье-Александровская СОШ»
- Примерной программы основного общего образования по информатике базового уровня и Программы основного общего образования по информатике, авторы Л. Л. Босова, А. Ю. Босова;
- Устава МБОУ «Волчье-Александровская СОШ»;
- Положения о рабочей программе МБОУ «Волчье-Александровская СОШ».

Программа по информатике для основной школы составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования (ФГОС ООО); требованиями к результатам освоения основной образовательной программы (личностным, метапредметным, предметным); основными подходами к развитию и формированию универсальных учебных действий (УУД) для основного общего образования. В программе соблюдается преемственность с Федеральным государственным образовательным стандартом начального общего образования; учитываются возрастные и психологические особенности школьников, обучающихся на ступени основного общего образования, 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. Программа является ключевым компонентом учебно-методического комплекта по информатике для основной школы (авторы Л. Л. Босова, А. Ю. Босова; издательство «БИНОМ. Лаборатория знаний»).

Цель и задачи:

- развитие общеучебных умений и навыков на основе средств и методов информатики, в том числе овладение умениями работать с различными видами информации, самостоятельно планировать и осуществлять индивидуальную и коллективную информационную деятельность, представлять и оценивать ее результаты;
- воспитание ответственного и избирательного отношения к информации;
- развитие познавательных, интеллектуальных и творческих способностей учащихся;
- организовать компьютерный практикум, ориентированный на формирование широкого спектра умений использования средств ИКТ для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации; 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: умениями правильно, четко и однозначно формулировать мысль в понятной для собеседника форме, выступать перед аудиторией, представляя ей результаты своей работы при помощи средств ИКТ.

Освоение учебного предмета «Информатика» в 6 классе рассчитано на 34 учебных часов в год из расчета 1 учебный час в неделю, в том числе ОМ «Программирование на языке Scratch», который является отличной средой для проектной деятельности и инструментом для организации научно-познавательной деятельности школьников. Срок реализации программы – 1 год.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

Личностные результаты – это сформировавшаяся в образовательном процессе система ценностных отношений учащихся к себе, другим участникам образовательного процесса, самому образовательному процессу, объектам познания, результатам образовательной деятельности. Основными личностными результатами, формируемыми при изучении информатики в основной школе, являются:

- 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;
- 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 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.

Метапредметные результаты – освоенные обучающимися на базе одного, нескольких или всех учебных предметов способы деятельности, применимые как в рамках образовательного процесса, так и в других жизненных ситуациях. Основными метапредметными результатами, формируемыми при изучении информатики в основной школе, являются:

- владение общепредметными понятиями «объект», «система», «модель», «алгоритм», «исполнитель» и др.;
- 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
- строить разнообразные информационные структуры для описания объектов; 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 гипермедиасообщений; коммуникация и социальное взаимодействие; поиск и организация хранения информации; анализ информации).

Предметные результаты включают в себя: освоенные обучающимися в ходе изучения учебного предмета умения специфические для данной предметной области, виды деятельности по получению нового знания в рамках учебного предмета, его преобразованию и применению в учебных, учебно-проектных и социально-проектных ситуациях, формирование научного типа мышления, научных представлений о ключевых теориях, типах и видах отношений, владение научной терминологией, ключевыми понятиями, методами и приемами. В соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом общего образования основные предметные результаты изучения информатики в основной школе отражают:

- 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.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

| № п/п | Раздел | Кол-во часов | Практические работы | Проектная работа | Контрольные работы |
|--------|-----------------------------------|--------------|---------------------|------------------|--------------------|
| 1 | Информация вокруг нас. | 8 | 3 | 0 | 1 |
| 2 | Обработка информации | 12 | 11 | 1 | |
| 3 | Информационное моделирование | 5 | 3 | 0 | 1 |
| 4 | Программирование на языке Scratch | 10 | | 0 | 1 |
| Итого: | | 34 | 17 | 1 | 3 |

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

1. Информация вокруг нас. (8 ч.)

Техника безопасности и организация рабочего места.

Информация и информатика. Действия с информацией. Хранение информации. Носители информации. Передача информации. Кодирование информации. Язык жестов. Формы представления информации.

Как устроен компьютер. Ввод информации в память компьютера. Клавиатура. Группы клавиш. Основная позиция пальцев на клавиатуре.

Программы и файлы. Рабочий стол. Управление компьютером с помощью мыши. Главное меню. Запуск программ. Управление компьютером с помощью меню.

Компьютерный практикум

Практическая работа № 1 «Изучаем клавиатуру».

Практическая работа № 2 «Изучаем приемы управления компьютером».

Практическая работа № 3 «Создаем и сохраняем файлы».

Контроль знаний и умений

Контрольная работа № 1 по теме «Информация вокруг нас».

2. Обработка информации (12ч.)

Текст как форма представления информации. Табличная форма представления информации. Наглядные формы представления информации.

Компьютерный практикум

Практическая работа №4 «Вводим текст. Редактируем и форматируем текст»

Практическая работа №5 «Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора»

Практическая работа № 6 «Знакомимся с возможностями графического редактора и созданием графических объектов»

Практическая работа № 7 «Конструируем и исследуем графические объекты»

Практическая работа № 8 «Создаем линейную презентацию».

Практическая работа № 9 «Создаем презентацию с гиперссылками».

Практическая работа № 10 «Выполняем итоговый проект».

3. Информационное моделирование (5 ч)

Объекты и их признаки. 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 многомерных данных.

Многообразие схем. Информационные модели на графах. Деревья.

Компьютерный практикум

Практическая работа № 11 «Создаем словесные модели».

Практическая работа № 12 «Создаем табличные модели».

Практическая работа № 13 «Создаем информационные модели – схемы, графы и деревья».

Контрольная работа №2 по теме: «Информационное моделирование»

4. Программирование на языке Scratch (09)

Знакомство со средой Scratch. Внешний вид среды, поля. Анимация.

Исполнитель Scratch, цвет и размер пера. Основные инструменты встроенного графического редактора программной среды SCRATCH. Алгоритм. Линейный алгоритм. Создание блок-схемы. Основные графические примитивы. Линейный алгоритм. Рисование линий исполнителем Scratch.

Линейный алгоритм. Исполнитель Scratch рисует квадраты и прямоугольники линейно. Конечный цикл. Scratch рисует квадраты, линии. Конечный цикл.

Scratch рисует несколько линий и фигур. Копирование фрагментов программы. Циклический алгоритм. Цикл в цикле. Цикл в цикле. Повторение пунктирной линии с поворотом.

Цикл в цикле. Повторение пунктирной линии с поворотом.

Контроль знаний и умений

Контрольная работа № 3 по теме «Программирование на языке Scratch»

Календарно-тематическое планирование

| № | Тема урока | Параграф учебника | Дата проведения | |
|----|---|-------------------|-----------------|------|
| | | | План | Факт |
| 1 | Цели изучения курса информатики. Техника безопасности и организация рабочего места. | Введение, §1, | 03.09 | |
| 2 | Информация вокруг нас: виды информации, форма представления информации, действия с информацией. | | 10.09 | |
| 3 | Хранение, обработка и передача информации. Кодирование информации. | | 17.09 | |
| 4 | Устройство и назначение компьютера | §2 | 24.09 | |
| 5 | Ввод информации в память компьютера. Клавиатура. Назначение клавиш. ПР «Изучаем клавиатуру» | §3 | 01.10 | |
| 6 | Управление компьютером. Рабочий стол. Операционная система. Пользовательский интерфейс. | §4 | 08.10 | |
| 7 | Управление ПК с помощью мыши. ПР «Изучаем приёмы управления ПК» | | 15.10 | |
| 8 | Компьютерные объекты: файлы, папки. Объекты операционной системы. ПР «Создаём и сохраняем файлы» | §5 | 22.10 | |
| 9 | Текстовая информация. Текстовый процессор. Создание текстовых объектов. Правила ввода текста. | §2 | 29.10 | |
| 10 | Редактирование и форматирование текста. ПР «Вводим текст. Редактируем и форматируем текст» | | 12.11 | |
| 11 | Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора. | | 19.11 | |
| 12 | ПР «Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора» | | 26.11 | |
| 13 | Представление информации в форме таблиц. Структура таблицы. ПР «Создаем простые таблицы». | | 03.12 | |
| 14 | Компьютерная графика. Графический редактор Paint: интерфейс, инструменты создания графических объектов. | | 10.12 | |
| 15 | ПР «Знакомимся с возможностями графического редактора и созданием графических объектов» | | 17.12 | |
| 16 | Создание и преобразование графических объектов. Конструирование в графическом редакторе Paint. ПР «Работа с графическими фрагментами. Конструируем и исследуем графические объекты» | | 24.12 | |
| 17 | Способы познания окружающего мира. Понятие как форма мышления. Информационное моделирование как метод познания. | §7 | 14.01 | |
| 18 | Модели объектов: назначение и разнообразие. Знаковые информационные модели. Словесные и математические модели. | §8 | 21.01 | |
| 19 | Табличные информационные модели. Правила оформления таблиц. Типы таблиц | §8 | 28.01 | |
| 20 | Вычислительные таблицы. Решение логических задач с помощью таблиц. | §9 | 04.02 | |

| | | | | |
|----|---|-----|-------|--|
| 21 | Многообразие схем и сферы их применения. Информационные модели на графах. Использование графов при решении задач. | §13 | 11.02 | |
| 22 | Знакомство со средой Scratch. Внешний вид среды, поля. Анимация. | | 18.02 | |
| 23 | Исполнитель Scratch, цвет и размер пера. | | 25.02 | |
| 24 | Основные инструменты встроенного графического редактора программной среды SCRATCH. | | 04.03 | |
| 25 | Алгоритм. Линейный алгоритм. Создание блок-схемы. Основные графические примитивы. | | 11.03 | |
| 26 | Линейный алгоритм. Рисование линий исполнителем Scratch. | | 18.03 | |
| 27 | Линейный алгоритм. Исполнитель Scratch рисует квадраты и прямоугольники линейно. | | 25.03 | |
| 28 | Конечный цикл. Scratch рисует квадраты, линии. | | 08.04 | |
| 29 | Конечный цикл. Scratch рисует несколько линий и фигур. Копирование фрагментов программы. | | 15.04 | |
| 30 | Циклический алгоритм. Цикл в цикле. Повторение пунктирной линии с поворотом. | | 22.04 | |
| 31 | Контрольная работа № 3 по теме «Программирование на языке Scratch» | | 29.04 | |
| 32 | Создание презентации в PowerPoint. Создание движущихся изображений. ПР «Создаём анимацию» | §12 | 06.05 | |
| 33 | ПР «Создание анимации по собственному замыслу». | §12 | 13.05 | |
| 34 | Выполнение итогового мини-проекта. | §12 | 20.05 | |

ЛИТЕРАТУРА

«Информатика» учебник для 6 класса / Л.Л. Босова, А.Ю.Босова.-5-е изд.- М.: Бинوم. Лаборатория знаний, 2018.

«Информатика» рабочая тетрадь для 6 класса./ Л.Л. Босова, А.Ю.Босова – М.: Бинوم. Лаборатория знаний, 2018.

«Информатика» 5-6 классы: методическое пособие/ Л.Л. Босова, А.Ю.Босова. – 2-е изд.,перераб. – М.: Бинум. Лаборатория знаний, 2018.

Сорокина Т.Е. Пропедевтика программирования со Scratch: Слово учителю, сетевое издание ГМЦ

<http://slovo.mosmetod.ru/avtorskie-materialy/item/238-sorokina-t-e-propedevtika-programmirovaniya-so-scratch>

Цифровые образовательные ресурсы сети Интернет: www.lbz.ru , <http://metod-kopilka.ru>, <http://school-collection.edu.ru/catalog/>, <http://uchitel.moy.su/>, <http://www.openclass.ru/>, <http://it-n.ru/>, <http://pedsovet.su/>, <http://www.uchportal.ru/>, <http://zavuch.info/>, <http://window.edu.ru/>, <http://festival.1september.ru/>, <http://klyaksa.net>

Текстовый редактор. Операционная система

Растровый графический редактор Операционная система ПО для Scratch.

Данный методический комплекс представляет собой единую образовательную среду, позволяет на достаточно высоком теоретическом и практическом уровне организовать изучение материала.