

Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа №10»

| | |
|--|--|
| <p>«Согласовано» Руководитель центра «Точка роста»  _____ А.Ю. Погорелова</p> | <p>«Утверждаю» Директор МКОУ СОШ №10 _____ Л.Е. Сокурнко Приказ № _____ от « _____ » _____ г.</p>  |
|--|--|

Дополнительная общеобразовательная программа
по информатике
6 класс

**«Текстовые документы. Презентации.
Работа в среде программирования Scratch»**

Срок реализации: 1 год

2024 — 2025 учебный год

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 МКОУ СОШ№10 с. Ачикулак
- Примерной программы основного общего образования по информатике базового уровня и Программы основного общего образования по информатике, авторы Л. Л. Босова, А. Ю. Босова;
- Устава МКОУ СОШ№10 с. Ачикулак
- Положения о рабочей программе МКОУ СОШ№10 с. Ачикулак

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 36 учебные недели в год из расчета 2 учебных часа 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 | Проектная работа |
|--------|-----------------------------------|--------------|------------------|
| 1 | Информация вокруг нас. | 16 | 1 |
| 2 | Обработка информации | 20 | 1 |
| 3 | Информационное моделирование | 10 | 1 |
| 4 | Программирование на языке Scratch | 18 | 1 |
| 5 | Мультимедийные технологии | 6 | 1 |
| Итого: | | 70 | 5 |

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

1. Информация вокруг нас. (16 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

Проект по теме по теме «Информация вокруг нас».

2. Обработка информации (20ч.)

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».

Проект по теме «Обработка информации».

3. Информационное моделирование (10 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 многорядных 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».

Проект по теме «Информационное моделирование»

4. Программирование на языке Scratch (16)

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.

Контроль знаний и умений

Проект по теме «Программирование на языке Scratch»

Календарно-тематическое планирование

6 класс

| № | Дата | Тема урока |
|--|------|--|
| 1. Информация вокруг нас. (16 ч.) | | |
| | | Цели изучения курса информатики. Техника безопасности и организация рабочего места. |
| | | Информация вокруг нас: виды информации. |
| 1. | | Формы представления информации |
| 2. | | Действия с информацией. |
| | | Хранение, обработка и передача информации. |
| | | Кодирование информации. |
| 3. | | Устройство и назначение компьютера |
| 4. | | Ввод информации в память компьютера. |
| 5. | | Клавиатура. Назначение клавиш. |
| 6. | | Практическая работа «Изучаем клавиатуру» |
| 7. | | Практическая работа «Изучаем клавиатуру» |
| 8. | | Управление компьютером. Рабочий стол. |
| 9. | | Операционная система. Пользовательский интерфейс. |
| 10. | | Компьютерные объекты: файлы, папки. Объекты операционной системы. |
| 11. | | ПР «Создаём и сохраняем файлы» |
| 12. | | Проект по теме «Информация вокруг нас». |
| 2. Обработка информации(20ч.) | | |
| 17 | | Текстовая информация. |
| 18 | | Текстовый редактор и текстовый процессор. |
| 19 | | Создание текстовых объектов. Ввод текста |
| 20 | | Правила ввода текста. |
| 21 | | Списки. Создание списков |
| 22 | | Редактирование и форматирование текста. |
| 23 | | Практическая работа "Вводим текст" |
| 24 | | Практическая работа « Редактируем и форматируем текст» |
| 25 | | Практическая работа « Редактируем и форматируем текст» |
| 26 | | Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора. |
| 27 | | Практическая работа «Графические возможности текстового процессора. Вставка изображений» |
| 28 | | Представление информации в форме таблиц. Структура таблицы. |
| 29 | | Практическая работа «Создаем простые таблицы». |
| 30 | | Практическая работа «Создаем сложные таблицы». |
| 31 | | Компьютерная графика. |
| 32 | | Графический редактор Paint: интерфейс, инструменты создания графических объектов. |
| 33 | | Практическая работа «Знакомимся с возможностями графического редактора" |
| 34 | | Практическая работа «Создаем графические объекты» |
| 35 | | Практическая работа «Создаем графические объекты» |
| 36 | | Проект по теме«Обработка информации». |
| 3. Информационное моделирование (10 ч) | | |
| 37 | | Способы познания окружающего мира. |
| 38 | | Понятие как форма мышления. |
| 39 | | Информационное моделирование как метод познания. |
| 40 | | Модели объектов: назначение и разнообразие. |
| 41 | | Знаковые информационные модели. |
| 42 | | Словесные и математические модели. |
| 43 | | Табличные информационные модели. Правила оформления таблиц. Типы таблиц |
| 44 | | Многообразие схем и сферы их применения. |
| 45 | | Информационные модели на графах. Использование графов при решении задач. |
| 46 | | Проект по теме «Информационное моделирование» |
| 5. Программирование на языке Scratch (18) | | |
| 47 | | Знакомство со средой Scratch. Внешний вид среды, поля. |
| 48 | | Анимация. |
| 49 | | Исполнитель Scratch, цвет и размер пера. |

| | | |
|--------------------------------------|--|--|
| 50. | | Исполнитель Scratch, цвет и размер пера. |
| 51. | | Основные инструменты встроенного графического редактора программной среды SCRATCH. |
| 52. | | Алгоритм. Линейный алгоритм. |
| 53. | | Создание блок-схемы. |
| 54. | | Основные графические примитивы. |
| 55. | | Линейный алгоритм. Рисование линий исполнителем Scratch. |
| 56. | | Линейный алгоритм. Исполнитель Scratch рисует квадраты и прямоугольники линейно. |
| 57. | | Линейный алгоритм. Исполнитель Scratch рисует квадраты и прямоугольники линейно. |
| 58. | | Конечный цикл. Scratch рисует квадраты, линии. |
| 59. | | Конечный цикл. Scratch рисует несколько линий и фигур. |
| 60. | | Копирование фрагментов программы. |
| 61. | | Копирование фрагментов программы. |
| 62. | | Циклический алгоритм. Цикл в цикле. |
| 63. | | Повторение пунктирной линии с поворотом. |
| 64. | | Проект по теме «Программирование на языке Scratch» |
| Мультимедийные технологии (8) | | |
| 65. | | Создание презентации в PowerPoint. |
| 66. | | Создание движущихся изображений. |
| 67. | | Практическая работа «Создаём анимацию» |
| 68. | | ПР «Создание анимации по собственному замыслу» (продолжение работы) |
| 69. | | Выполнение итогового мини-проекта |
| 70. | | Итоговое повторение. |

ЛИТЕРАТУРА

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

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

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