

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
Астаховская средняя общеобразовательная школа
Каменского района Ростовской области

«Утверждаю»
Директор школы _____ А.В. Перепелицын

Приказ от 31.08.2022 № 126

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
по курсу внеурочной деятельности
по информатике и информационно-коммуникативным технологиям
«Компьютер и Я»

Уровень общего образования, класс: основное общее образование, 5-6 классы

Количество часов: 35+35

Учитель: Ярцева Ирина Викторовна

Программа разработана на основе примерной программы по учебным предметам. Информатика, 5-9 классы. Просвещение, 2011г.

2022-2023 учебный год

Раздел 1. Пояснительная записка

Программа курса «Компьютер, и Я» предназначена для учащихся 5-6 классов. Информатика - в настоящее время одна из фундаментальных отраслей научного знания, формирующая системно-информационный подход к анализу окружающего мира, изучающая информационные процессы, методы и средства получения, преобразования, передачи, хранения и использования информации; стремительно развивающаяся и постоянно расширяющаяся область практической деятельности человека, связанная с использованием информационных технологий. В основу внеурочной деятельности по информатике для 5-6 классов были положены такие принципы как:

1. Целостность и непрерывность, означающие, что данная ступень является важным звеном единой общешкольной подготовки по информатике и информационным технологиям.
2. Практико-ориентированность, обеспечивающая отбор содержания, направленного на решение простейших практических задач планирования деятельности, поиска нужной информации, инструментирования всех видов деятельности, реализующих основные пользовательские возможности информационных технологий.
3. Принцип развивающего обучения (обучение ориентировано не только на получение новых знаний в области информатики и информационных технологий, но и на активацию мыслительных процессов, формирование и развитие у школьников обобщенных способов деятельности, формирование навыков самостоятельной работы).

Цели дополнительного образования курса «Компьютер, и Я»: создание благоприятных условий для развития творческих способностей обучающихся, формирование информационной компетенции и культуры, формирование представления о графических возможностях компьютера, развитие информационно-коммуникационных компетенций; формирование базиса компьютерной грамотности учащегося и знакомство с терминологией предмета «Информатика и ИКТ». Приобретение опыта использования информационных ресурсов общества и средств коммуникаций во внеурочной деятельности и практической деятельности. Приобретение умения создавать и поддерживать индивидуальную информационную среду, обеспечивать защиту значимой информации и личную информационную безопасность.

Задачи курса: развивать основные навыки и умения использования компьютерных устройств; формировать представления об основных изучаемых понятиях: информация, алгоритм, модель – и их свойствах; развивать алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе; развивать умения составлять и записывать алгоритм для конкретного исполнителя; формировать знания об алгоритмических конструкциях, логических значениях и операциях; знакомство с одним из языков программирования и основными алгоритмическими структурами — линейной, условной и циклической; формировать умения 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; воспитать ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения; избирательного отношения к полученной информации; выработать навыки применения средств ИКТ в повседневной жизни, при выполнении индивидуальных и коллективных проектов, в учебной деятельности, дальнейшем освоении профессий, востребованных на рынке труда; развитие системного, алгоритмического и критического мышления, творческого воображения; воспитание информационной культуры; социальная адаптация школьников.

Данный курс обеспечен пособием Босова Л.Л. Информатика: Учебник для 5-6 классов. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.

Раздел 2. Результаты освоения курса дополнительного образования «Компьютер, и Я»

Предметная компетенция:

- формирование информационной и алгоритмической культуры;
- формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации;
- 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.

Личностная компетенция:

- ответственное отношение к учению;
- готовность и способность обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию;
- умение ясно, точно, грамотно излагать свои мысли в устной и письменной речи, понимать смысл поставленной задачи, выстраивать аргументацию, приводить примеры и контрпримеры;
- коммуникативная компетентность в общении и сотрудничестве со сверстниками в образовательной, учебно-исследовательской, творческой и других видах деятельности.

Метапредметная компетенция

- 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 изменяющейся ситуацией; оценивать правильность выполнения учебной задачи;
- 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.

Коммуникативная компетенция:

- умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками: определять цели, распределять функции и роли участников;
- умение взаимодействовать и находить общие способы работы; работать в группе: находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учёта интересов; слушать партнёра; формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение;
- умение аргументировать свою позицию и координировать её с позициями партнёров в сотрудничестве при выработке общего решения в совместной деятельности.

Раздел 3. Содержание курса

5 класс

Содержание курса

№п/п	Содержание курса
1.	Информация вокруг нас. Информация-компьютер-информатика. Техника безопасности. Виды информации по форме представления. Действия с информацией.
2.	Компьютер – универсальная машина для работы с информацией. Ввод информации в память компьютера. Клавиатура. <u>Практическая работа №1 «Вспоминаем клавиатуру».</u> Управление компьютером. <u>Практическая работа №2 «Вспоминаем приёмы управления компьютером».</u> Хранение

	информации. <u>Практическая работа №3</u> «Создаём и сохраняем файлы». Передача информации. Электронная почта. <u>Практическая работа №4</u> «Работаем с электронной почтой». В мире кодов. Способы кодирования информации. Метод координат.
3.	Подготовка текстов на компьютере. Компьютер – основной инструмент подготовки текстов. Основные объекты текстового документа. Ввод текста. <u>Практическая работа №5</u> «Вводим текст». Редактирование текста. <u>Практическая работа №6</u> «Редактируем текст». Текстовый фрагмент и операции с ним. <u>Практическая работа №7</u> «Работаем с фрагментами текста». Форматирование текста <u>Практическая работа №8</u> «Форматируем текст».
4.	Компьютерная графика. Компьютерная графика. Графический редактор Paint. <u>Практическая работа №9</u> «Изучаем инструменты графического редактора». Преобразование графических изображений. <u>Практическая работа №10</u> «Работаем с графическими фрагментами»
5.	Создание мультимедийных изображений. Создание движущихся изображений. Создание анимации по собственному замыслу. <u>Практическая работа №11</u> «Создаём анимацию» (задание 1, 2).
6.	Итоговое повторение. Выполнение итогового мини-проекта. <u>Практическая работа №12</u> «Создаем слайд-шоу»

6 класс

№ п/п	Содержание курса
1.	Объекты и системы. Техника безопасности и организация рабочего места. Объекты окружающего мира. Объекты операционной системы. Разнообразие отношений объектов и их множеств. <u>Практическая работа №1</u> «Работаем с основными объектами операционной системы». <u>Практическая работа №2</u> «Работаем с объектами файловой системы». Отношения между множествами. Отношение «входит в состав». <u>Практическая работа №3</u> «Повторяем возможности графического редактора – инструмента создания графических объектов». <u>Практическая работа №4</u> Повторяем возможности текстового редактора – инструмента создания текстовых объектов». Системы объектов. Состав и структура системы. Персональный компьютер как система. Понятие как форма мышления. Как образуются Понятия. Определение понятия.
2.	Информационное моделирование. Информационное моделирование как метод. Знаковые информационные модели. Словесные (научные, художественные) описания. <u>Практическая работа №5</u> «Создаём графические модели». <u>Практическая работа №6</u> «Создаём словесные модели». Математические модели. Многоуровневые списки. Табличные информационные модели. Правила оформления таблиц. <u>Практическая работа №7</u> «Создаём многоуровневые списки». <u>Практическая работа №8</u> «Создаем табличные модели». Графики и диаграммы. Наглядное представление. Многообразие схем и сферы их применения. <u>Практическая работа №9</u> «Создаём информационные модели – диаграммы и графики» <u>Практическая работа №10</u> «Создаём информационные модели – схемы, графы, деревья».
3.	Алгоритмы. Что такое алгоритм. Работа в среде виртуальной лаборатории «Переправы». Работа в среде исполнителя Кузнечик. Формы записи алгоритмов. Работа в среде исполнителя Водолей. Линейные алгоритмы. Алгоритмы с ветвлениями. Алгоритмы с повторениями. <u>Практическая работа №11</u> «Создаем линейную презентацию». <u>Практическая работа №12</u> «Создаем презентацию с гиперссылками». <u>Практическая работа №13</u> «Создаем циклическую презентацию». Исполнитель Чертежник. Пример алгоритма управления Чертежником. Работа в среде исполнителя Чертежник.
4.	Итоговое повторение. Выполнение и защита итогового проекта.

Раздел 4. Тематическое планирование

5 класс

Основное содержание	Основные виды деятельности
<u>Информация вокруг нас.</u> Информация-компьютер-информатика. Техника безопасности. Виды информации по форме представления. Действия с информацией.	Аналитическая деятельность: • приводить примеры передачи, хранения и обработки информации в деятельности человека, в живой природе, обществе, технике;

	<ul style="list-style-type: none"> • приводить примеры информационных носителей; • классифицировать информацию по способам ее восприятия человеком, по формам представления на материальных носителях.
<p><u>Компьютер – универсальная машина для работы с информацией</u> Ввод информации в память компьютера. Клавиатура. Управление компьютером. Хранение информации. Передача информации. Электронная почта. Проектная деятельность: «Возможности передачи информации с помощью телефонного звонка и электронного письма». В мире кодов. Способы кодирования информации. Метод координат.</p>	<p>Аналитическая деятельность:</p> <ul style="list-style-type: none"> • выделять аппаратное и программное обеспечение компьютера; • анализировать устройства компьютера с точки зрения организации процедур ввода, хранения, обработки, вывода и передачи информации; • определять технические средства, с помощью которых может быть реализован ввод информации (текста, звука, изображения) в компьютер. <p>Практическая деятельность:</p> <ul style="list-style-type: none"> • выбирать и запускать нужную программу; • работать с основными элементами пользовательского интерфейса: использовать меню, обращаться за справкой, работать с окнами (изменять размеры и перемещать окна, реагировать на диалоговые окна); • вводить информацию в компьютер с помощью клавиатуры (приемы квалифицированного клавиатурного письма), мыши и других технических средств; <ul style="list-style-type: none"> • создавать, переименовывать, перемещать, копировать и удалять файлы; • соблюдать требования к организации компьютерного рабочего места, требования безопасности и гигиены при работе со средствами ИКТ
<p><u>Подготовка текстов на компьютере.</u> Компьютер – основной инструмент подготовки текстов. Основные объекты текстового документа. Ввод текста. Редактирование текста. Текстовый фрагмент и операции с ним.</p>	<p>Аналитическая деятельность:</p> <ul style="list-style-type: none"> • соотносить этапы (ввод, редактирование, форматирование) создания текстового документа и возможности текстового процессора по их реализации; • определять инструменты текстового редактора для выполнения базовых операций по созданию текстовых документов. <p>Практическая деятельность:</p> <ul style="list-style-type: none"> • создавать несложные текстовые документы на родном и иностранном языках; выделять, перемещать и удалять фрагменты текста; создавать тексты с повторяющимися фрагментами; • осуществлять орфографический контроль в текстовом документе с помощью средств текстового процессора; • оформлять текст в соответствии с заданными требованиями к шрифту, его начертанию, размеру и цвету, к выравниванию текста; • создавать и форматировать списки; • создавать, форматировать и заполнять данными таблицы
<p><u>Компьютерная графика</u> Компьютерная графика. Графический редактор Paint. Преобразование графических изображений.</p>	<p>Аналитическая деятельность:</p> <ul style="list-style-type: none"> • выделять в сложных графических объектах простые (графические примитивы); • планировать работу по конструированию сложных графических объектов из простых; • определять инструменты графического редактора для выполнения базовых операций по созданию изображений; <p>Практическая деятельность:</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • использовать простейший (растровый и/или векторный) графический редактор для создания и редактирования изображений; • создавать сложные графические объекты с повторяющимися и/или преобразованными фрагментами
<p><u>Мультимедийная презентация.</u> Описание последовательно развивающихся событий (сюжет). Анимация. Возможности настройки анимации в редакторе презентаций. Создание эффекта движения с помощью смены последовательности рисунков</p>	<p>Аналитическая деятельность:</p> <ul style="list-style-type: none"> • планировать последовательность событий на заданную тему; • подбирать иллюстративный материал, соответствующий замыслу создаваемого мультимедийного объекта. <p>Практическая деятельность:</p> <ul style="list-style-type: none"> • использовать редактор презентаций или иное программное средство для создания анимации по имеющемуся сюжету; • создавать на заданную тему мультимедийную презентацию с гиперссылками, слайды которой содержат тексты, звуки, графические изображения

6 класс

Основное содержание	Основные виды деятельности
<p><u>Объекты и системы.</u> Признаки объектов: свойства, действия, поведение, состояния. Отношения объектов. Разновидности объектов и их классификация. Состав объектов. Системы объектов. Система и окружающая среда. Персональный компьютер как система. Файловая система. Операционная система</p>	<p><i>Аналитическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • анализировать объекты окружающей действительности, указывая их признаки — свойства, действия, поведение, состояния; • выявлять отношения, связывающие данный объект с другими объектами; • осуществлять деление заданного множества объектов на классы по заданному или самостоятельно выбранному признаку — основанию классификации; • приводить примеры материальных, нематериальных и смешанных систем. <p><i>Практическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • изменять свойства рабочего стола: тему, фоновый рисунок, заставку; • изменять свойства панели задач; • узнавать свойства компьютерных объектов (устройств, папок, файлов) и возможных действий с ними; • упорядочивать информацию в личной папке.
<p><u>Информационные модели.</u> 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</p>	<p>Аналитическая деятельность:</p> <ul style="list-style-type: none"> • различать натурные и информационные модели, изучаемые в школе, встречающиеся в жизни; • приводить примеры использования таблиц, диаграмм, схем, графов и т. д. при описании объектов окружающего мира. <p>Практическая деятельность:</p> <ul style="list-style-type: none"> • создавать словесные модели (описания); • создавать многоуровневые списки; • создавать табличные модели; • создавать простые вычислительные таблицы, вносить в них информацию и проводить несложные вычисления; • создавать диаграммы и графики; • создавать схемы, графы, деревья;

<p>Алгоритм. Понятие исполнителя. Неформальные и формальные исполнители. Учебные исполнители (Черепашка, Кузнечик, Водолей и др.) как примеры формальных исполнителей. Их назначение, среда, режим работы, система команд. Управление исполнителями с помощью команд и их последовательностей. Что такое алгоритм. Различные формы записи алгоритмов (нумерованный список, таблица, блок-схема). Примеры линейных алгоритмов, алгоритмов с ветвлениями и повторениями (в повседневной жизни, в литературных произведениях, на уроках математики и т. д.). Составление алгоритмов (линейных, с ветвлениями и циклами) для управления исполнителями Чертежник, Водолей и др.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • создавать графические модели <p>Аналитическая деятельность:</p> <ul style="list-style-type: none"> • приводить примеры формальных и неформальных исполнителей; • придумывать задачи по управлению учебными исполнителями; • выделять примеры ситуаций, которые могут быть описаны с помощью линейных алгоритмов, алгоритмов с ветвлениями и циклами. <p>Практическая деятельность:</p> <ul style="list-style-type: none"> • составлять линейные алгоритмы по управлению учебным исполнителем; • составлять вспомогательные алгоритмы для управления учебным исполнителем; • составлять циклические алгоритмы по управлению учебным исполнителем
---	---

Раздел 5

Календарно-тематическое планирование 5 класс

№ п/п	Дата	Кол-во час	Раздел программы курса внеурочной деятельности	Основные виды внеурочной деятельности	Ожидаемый результат	Оборудование. Дополнительная литература
Информация вокруг нас 3 ч.						
1		1	Цели изучения курса информатики. Информация вокруг нас. Техника безопасности и организация рабочего места.	<ul style="list-style-type: none"> - понимать и правильно применять на бытовом уровне понятий «информация», «информационный объект»; - приводить примеры передачи, хранения и обработки информации в деятельности человека, в живой природе, обществе, технике; 	Знать правила понятия «информация», «информационный объект»; Уметь приводить примеры хранения и обработки информации в деятельности человека; уметь классифицировать информацию по способам её восприятия человеком, по формам представления на материальных носителях.	Презентации, мульти проектное оборудование
2		1	Виды информации по форме представления. Действия с информацией.	<ul style="list-style-type: none"> - приводить примеры древних и современных информационных носителей; 		
3		1	Виды информации по форме представления. Действия с информацией.	<ul style="list-style-type: none"> - классифицировать информацию по способам её восприятия человеком, по формам представления на материальных носителях; 		
Компьютер – универсальная машина для работы с информацией 9 ч						

4		1	Ввод информации в память компьютера.	<ul style="list-style-type: none"> -определять устройства компьютера (основные и подключаемые) и выполняемые ими функции; -различать программное и аппаратное обеспечение компьютера; -запускать на выполнение программу, работать с ней, закрывать программу; -создавать, переименовывать, перемещать, копировать и удалять файлы; -работать с основными элементами пользовательского интерфейса: использовать меню, обращаться за справкой, работать с окнами (изменять размеры и перемещать окна, реагировать на диалоговые окна); -вводить информацию в компьютер с помощью клавиатуры и мыши; -применять текстовый редактор для набора, редактирования и форматирования простейших текстов на русском и иностранном языках; -выделять, перемещать и удалять фрагменты текста; создавать тексты с повторяющимися фрагментами; -использовать простые способы форматирования (выделение жирным шрифтом, курсивом, изменение величины шрифта) текстов; <p>практическая работа.</p>	<p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> определять устройства компьютера и выполняемые ими функции; различать программное и аппаратное обеспечение компьютера; уметь запускать на выполнение программу, работать с ней, закрывать программу; создавать, переименовывать, перемещать, копировать и удалять файлы; Знать основные элементы пользовательского интерфейса: использовать меню, обращаться за справкой, работать с окнами; Уметь вводить информацию в компьютер с помощью клавиатуры и мыши; Уметь применять текстовый редактор для 	<p>Презентации, мульти проектное оборудование , компьютерный класс.</p>
5		Клавиатура. <i>Практическая работа №1 «Вспоминаем клавиатуру»</i>				
6		1	Управление компьютером			
7		1	<i>Практическая работа №2 «Вспоминаем приёмы управления компьютером»</i>			
8		1	Хранение информации.			
9		1	<i>Практическая работа №3 «Создаём и сохраняем файлы»</i>			
10		1	Передача информации.			
11		1	Электронная почта <i>Практическая работа №4 «Работаем с электронной почтой»</i>			
12		1	В мире кодов. Способы кодирования информации. Метод координат.			<p>Презентации, мульти проектное оборудование , компьютерный класс</p>

					набора, редактирования и форматирования простейших текстов на русском и иностранном языках;	
Подготовка текстов на компьютере 8ч.						
13		1	Компьютер – основной инструмент подготовки текстов.			
14		1	Основные объекты текстового документа.			
15		1	Ввод текста. <i>Практическая работа №5 «Вводим текст»</i>			
16		1	Редактирование текста.			
17		1	<i>Практическая работа №6 «Редактируем текст»</i>			
18		1	Текстовый фрагмент и операции с ним.			
19		1	<i>Практическая работа №7 «Работаем с фрагментами текста»</i>			
20		1	Форматирование текста <i>Практическая работа №8 «Форматируем текст»</i>			
Компьютерная графика 5 ч.						
21		1	Компьютерная графика.	- применять простейший графический редактор для создания и редактирования простых рисунков; - видоизменять готовые графические изображения с помощью средств графического редактора; практическая работа.	Знать простейший графический редактор для создания и редактирования простых рисунков; уметь видоизменять готовые графические	
22		1	Графический редактор Paint.			
23		1	<i>Практическая работа №9 «Изучаем инструменты графического редактора»</i>			
24		1	Преобразование графических изображений.			
25		1	<i>Практическая работа №10 «Работаем с графическими фрагментами»</i>			

					изображения с помощью средств графического редактора;	
Создание мультимедийных изображений 8 ч.						
26		1	Создание движущихся изображений.	- использовать основные приёмы создания презентаций в редакторах презентаций; - научиться создавать на заданную тему мультимедийную презентацию с гиперссылками, слайды которой содержат тексты, звуки, графические изображения; демонстрировать презентацию на экране компьютера или с помощью проектора; практическая работа.	Знать основные приёмы создания презентаций в редакторах презентаций; уметь создавать на заданную тему мультимедийную презентацию; уметь демонстрировать презентацию на экране компьютера или с помощью проектора;	Презентации мульти проектное оборудование, компьютерный класс
27		1	Создание движущихся изображений.			
28		1	Создание движущихся изображений.			
29		1	Создание анимации по собственному замыслу.			
30		1	Создание анимации по собственному замыслу.			
31		1	Создание анимации по собственному замыслу.			
32		1	<i>Практическая работа №11</i> «Создаём анимацию» (задание 1, 2).			
33		1	<i>Практическая работа №11</i> «Создаём анимацию» (задание 1, 2).			
Итоговое повторение 2 ч						
34		1	Итоговое тестирование	Проверить ЗУН учащихся по пройденному материалу за 5 класс	мульти проектное оборудование компьютерный класс	
35		1	Выполнение итогового мини-проекта. <i>Практическая работа №12</i> «Создаём слайд-шоу»			

Календарно-тематическое планирование 6 класс

№п\п	Дата	Кол-во часов	Раздел программы курса внеурочной деятельности	Основные виды внеурочной деятельности	Ожидаемый результат	Оборудование. Дополнительная литература
Объекты и системы 15 ч						
1		1	Цели изучения курса информатики.	<ul style="list-style-type: none"> ☞ анализировать объекты окружающей действительности, указывая их признаки — свойства, действия, поведение, состояния; ☞ выявлять отношения, связывающие данный объект с другими объектами; ☞ осуществлять деление заданного множества объектов на классы по заданному или самостоятельно выбранному признаку на основании классификации; ☞ приводить примеры материальных, нематериальных и смешанных систем. ☞ изменять свойства рабочего стола: тему, фоновый рисунок, заставку; изменять свойства панели задач; узнавать свойства компьютерных объектов (устройств, папок, файлов) и возможных действий с ними; ☞ упорядочивать информацию в личной папке <p>тестовая работа по теме «Объекты и системы», практическая работа.</p>	<p>Знать объекты окружающей действительности, указывая их признаки свойства, действия, поведение, состояния;</p> <p>Уметь выявлять отношения, связывающие данный объект с другими объектами;</p> <p>Уметь осуществлять деление заданного множества объектов на классы;</p> <p>Уметь приводить примеры материальных, нематериальных и смешанных систем.</p> <p>Уметь изменять свойства рабочего стола: тему, фоновый рисунок, заставку;</p> <p>знать устройства компьютерных объектов файлов и возможных действий с ними;</p>	<p>Презентации мульти проектное оборудование, компьютерный класс</p>
2		1	Объекты окружающего мира.			
3		1	Объекты операционной системы.			
4		1	Разнообразие отношений объектов и их множеств.			
5		1	<i>Практическая работа №1</i> «Работаем с основными объектами операционной системы».			
6		1	<i>Практическая работа №2</i> «Работаем с объектами файловой системы»			
7		1	Отношения между множествами.			
8		1	Отношение «входит в состав»			
9		1	<i>Практическая работа №3</i> «Возможности графического редактора».			
10		1	<i>Практическая работа №4</i> «Возможности текстового редактора»			
11		1	Системы объектов. Состав и структура системы			
12		1	Персональный компьютер как система.			

13		1	Персональный компьютер как система.			
14		1	Понятие как форма мышления.			
15		1	Как образуются Понятия. Определение понятия.			
Информационное моделирование 14 ч						
16		1	Информационное моделирование как метод	<input type="checkbox"/> понимать сущность понятий «модель», «информационная модель»; <input type="checkbox"/> различать натурные и информационные модели, приводить их примеры; <input type="checkbox"/> «читать» информационные модели (простые таблицы, круговые и столбиковые диаграммы, схемы и др.), встречающиеся в повседневной жизни; <input type="checkbox"/> строить простые информационные модели объектов из различных предметных областей. <input type="checkbox"/> приводить примеры образных, знаковых и смешанных информационных моделей; познакомиться с правилами построения табличных моделей, схем, графов, деревьев; выбирать форму представления данных (таблица, схема, график, диаграмма, граф, дерево) в соответствии с поставленной задачей. тестовая работа по теме «Информационное моделирование»	Знать определение «модель», «информационная модель»; Уметь: различать натурные и информационные модели; строить простые информационные модели объектов из различных предметных областях; приводить примеры образных, знаковых и смешанных информационных моделей.	Презентации мультимедийного проектного оборудования, компьютерный класс
17		1	Знаковые информационные модели.			
18		1	Словесные (научные, художественные) описания.			
19		1	<i>Практическая работа №5 «Создаём графические модели»</i>			
20		1	<i>Практическая работа №6 «Создаём словесные модели»</i>			
21		1	Математические модели. Многоуровневые списки.			
22		1	Табличные информационные модели.			
23		1	Правила оформления таблиц.			
24		1	<i>Практическая работа №7 «Создаём многоуровневые списки»</i> <i>Практическая работа №8 «Создаём табличные модели»</i>			
25		1	Графики и диаграммы. Наглядное представление			
26		1	Многообразие схем и сферы их применения.			
27		1	<i>Практическая работа №9 «Создаём информационные модели –</i>			

			диаграммы и графики»			
28		1	Практическая работа №10 «Создаём информационные модели – схемы, графы, деревья»			
Алгоритмы 5 ч.						
29		1	Что такое алгоритм. Работа в среде исполнителя Кузнечик.	<input type="checkbox"/> понимать смысл понятия «алгоритм», приводить примеры алгоритмов; <input type="checkbox"/> понимать термины «исполнитель», «формальный исполнитель», «среда исполнителя», «система команд исполнителя»; приводить примеры формальных и неформальных исполнителей; <input type="checkbox"/> осуществлять управление имеющимся формальным исполнителем; понимать правила записи и выполнения алгоритмов, содержащих алгоритмические конструкции «следование», «ветвление», «цикл»; <input type="checkbox"/> подбирать алгоритмическую конструкцию, соответствующую заданной ситуации; <input type="checkbox"/> исполнять линейный алгоритм для формального исполнителя с заданной системой команд; <input type="checkbox"/> по данному алгоритму определять, для решения какой задачи он предназначен; <input type="checkbox"/> разрабатывать в среде формального исполнителя короткие алгоритмы, содержащие базовые алгоритмические конструкции. Практическая работа	Знать понятие «алгоритм», «исполнитель», «формальный исполнитель», «среда исполнителя», «система команд исполнителя»; Уметь: осуществлять управление имеющимся формальным исполнителем; подбирать алгоритмическую конструкцию, соответствующую в заданной ситуации; Уметь разрабатывать в среде формального исполнителя короткие алгоритмы, содержащие базовые алгоритмические конструкции	Презентации мульти проектное оборудование, компьютерный класс
30		1	Линейные алгоритмы. Алгоритмы с ветвлениями. Алгоритмы с повторениями.			
31		1	Практическая работа №11 «Создаем линейную презентацию»			
32		1	Практическая работа №12 «Создаем презентацию с гиперссылками»			
33		1	Практическая работа №13 «Создаем циклическую презентацию»			
34		1	Исполнитель Чертежник. Работа в среде исполнителя Чертежник. Выполнение и защита итогового проекта			

Раздел 4. Учебно-методическое и материально-техническое обеспечение образовательного процесса

Учебное и учебно-методическое обеспечение

1. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика. Программа для основной школы : 5–7 классы. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.
2. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика: Учебник для 5 класса. – М.: БИНОМ.Лаборатория знаний, 2013.
3. Босова Л.Л., Босова А.Б. Информатика: рабочая тетрадь для 5 класса. – М.: БИНОМ.Лаборатория знаний, 2013.
4. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика: Учебник для 6 класса. – М.: БИНОМ.Лаборатория знаний, 2013.

5. Босова Л.Л., Босова А.Б. Информатика: рабочая тетрадь для 6 класса. – М.: БИНОМ.Лаборатория знаний, 2013
- 6.Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика. 5–6 классы : методическое пособие. – М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 20013.
7. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Электронное приложение к учебнику «Информатика. 5класс»
8. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Электронное приложение к учебнику «Информатика. 6класс»
9. Материалы авторской мастерской Босовой Л.Л.
10. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика: Учебник для 7 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2014.

«Рекомендовать рабочую программу к утверждению»	«Согласовано»
Председатель методического совета <hr style="width: 50%; margin: 0;"/> /Ж.В. Пимонова /	Заместитель директора по ВР <hr style="width: 50%; margin: 0;"/> / И.Н. Диченская/ «31» августа 2022 г.
Протокол от «31» августа 2022 г. №1	

