

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ
ФЕДЕРАЦИИ
МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ И ВОСПИТАНИЯ
УЛЬЯНОВСКОЙ ОБЛАСТИ
НОВОСПАССКИЙ РАЙОН
МОУ Красносельская СШ

РАССМОТРЕНО
Педагогическим
советом

СОГЛАСОВАНО
заместитель директора
по УВР

УТВЕРЖДЕНО

Директор школы

Антонов Н.Я.

Протокол №1 от «29»
августа 2023 г.

Протокол №1 от «29»
августа 2023 г.

Куликова Ю.М. Приказ №72 от «30»
августа 2023 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

Курса «Информатика»
для 5 класса на 2023-2024 учебный год

п. Красносельск 2023

Аннотация

Рабочая программа составлена с учётом:

Федеральный закон от 29.12.2012г №273-ФЗ «Об образовании Российской Федерации».

ФГОС основного общего образования (с изменениями).

Письмо Министерства образования и науки РФ от 16 мая 2018г

№08-1211 «Об использовании учебников и учебных пособий в образовательной деятельности».

Основная образовательная программа основного общего образования МОУ Красносельской СШ.

Рабочей программа основного общего образования «Программа школьного курса «Информатика» для 5 класса», разработанная ФГАУ «Фонд новых форм развития образования»; М., 2020г

Рабочая программа может реализовываться с использованием электронного обучения (ЭО) и дистанционных образовательных технологий (ДОТ).

Рабочая программа рассчитана на 1 час в неделю, всего 34 часа.

Срок реализации программы – 1 год.

Пояснительная записка

Программа данного курса посвящена обучению школьников умению программировать в среде SCRATCH, работать с данными в текстовых документах. Занятия курса направлены на развитие мышления, логики, творческого потенциала учеников. Программа ориентирована на использование полученных знаний для разработки реальных проектов. Курс содержит большое количество творческих заданий (именуемых Кейсами).

Цель и задачи обучения

Целью изучения курса «Информатика» является:

- ✓ получение теоретических и практических знаний, умений и навыков в области современной информатики;
- ✓ формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики, учитывающего социальное, культурное, языковое, духовное многообразие современного мира.

Для достижения поставленной цели необходимо решение следующих **задач**:

- создание условий для развития интеллектуальных и творческих способностей учащихся, необходимых для успешной социализации и самореализации личности;
- формирование информационной и алгоритмической культуры;
- развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе; развитие умений составить и записать алгоритм;
- формирование умений формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей;
- овладение важнейшими общеучебными умениями и универсальными учебными действиями (формулировать цели деятельности, планировать ее, находить и обрабатывать необходимую информацию из различных источников, включая Интернет и др.).

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА КУРСА

Программа по курсу «Информатика» предназначена для изучения курса информатики учащимися 5 класса основной школы.

Она включает в себя два блока:

- Программирование в Scratch
- Работа с текстовым процессором WPS.Office.org Writer

Важная задача изучения этих содержательных линий в курсе – добиться систематических знаний, необходимых для самостоятельного решения задач, в том числе и тех, которые в самом курсе не рассматривались. На протяжении первой части учащиеся учатся программировать на языке Scratch, вторая часть посвящена обучению работать с данными в текстовом редакторе WPS.Office.org Writer

Технологии, используемые в образовательном процессе:

- Технологии традиционного обучения для освоения минимума содержания образования в соответствии с требованиями стандартов; технологии, построенные на основе объяснительно-иллюстративного способа обучения. В основе – информирование, просвещение обучающихся и организация их репродуктивных действий с целью выработки у школьников общеучебных умений и навыков.

- Технологии компьютерных практикумов.

- Технологии реализации межпредметных связей в образовательном процессе.

- Технологии дифференцированного обучения для освоения учебного материала обучающимися, различающимися по уровню обучаемости, повышения познавательного интереса.

- Технология проблемного обучения с целью развития творческих способностей обучающихся, их интеллектуального потенциала, познавательных возможностей. Обучение ориентировано на самостоятельный поиск результата, самостоятельное добывание знаний, творческое, интеллектуально-познавательное усвоение учениками заданного предметного материала.

- Личностно-ориентированные технологии обучения, способ организации обучения, в процессе которого обеспечивается всемерный учет возможностей и способностей обучаемых и создаются необходимые условия для развития их индивидуальных способностей.

- Информационно-коммуникационные технологии.

- Технология коллективных методов обучения (работа в парах постоянного и сменного состава)

Формы организации образовательного процесса: фронтальные, групповые, индивидуальные, индивидуально-групповые, практикумы; урок-консультация, урок-практическая работа, уроки с групповыми формами работы, уроки-конкурсы.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Личностными результатами, формируемыми при изучении курса «Информатика» 5 класс, являются:

- формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию, осознанному выбору и построению дальнейшей индивидуальной траектории образования на базе ориентировки в мире профессий и профессиональных предпочтений, с учётом устойчивых познавательных интересов;
- формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики, учитывающего социальное, культурное, языковое, духовное многообразие современного мира;
- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста, взрослыми в процессе образовательной, общественно полезной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности.

Метапредметные результаты изучения курса «Информатика» 5 класс:

- умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;
- умение самостоятельно планировать пути достижения целей, в том числе альтернативные, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;
- умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;
- умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности её решения;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
- умение 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;
- умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;
- умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками; работать индивидуально и в группе: находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования по-

зиций и учёта интересов; формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение;

- формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий.

Предметные результаты изучения курса «Информатика» 5 класс:

- формирование представления об основных изучаемых понятиях курса;

- формирование информационной и алгоритмической культуры; формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации; развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;

- развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе; развитие умений составить и записать алгоритм для решения конкретной задачи;

- формирование умений формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей, с использованием соответствующих программных средств обработки данных;

- формирование умения создавать и редактировать текстовые документы;

- формирование умения формализации и структурирования информации;

- использование готовых прикладных компьютерных программ по выбранной специализации;

- развитие умений применять изученные понятия, результаты, методы для решения задач практического характера и задач из смежных дисциплин с использованием при необходимости справочных материалов, компьютера;

- формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права.

Содержание курса

Модуль 1. Программирование в Scratch (26 часов)

Знакомство со средой программирования Scratch.
Создание и сохранение документа.
Понятия спрайта, сцены, скрипта.
Библиотека персонажей.
Исполнитель Scratch.
Основные инструменты встроенного графического редактора программной среды SCRATCH.
Линейный алгоритм.
Создание блок-схемы.
Рисование линий исполнителем Scratch.
Конечный и бесконечный циклы.
Цикл в цикле.
Анимация исполнителя Scratch на основе готовых костюмов.
Дублирование исполнителей.
Алгоритмы с ветвлениями.
Цикл с условием.
Перемещение исполнителей между слоями.
Переменные.
Управление событиями.

Обучающийся научится:

- составлять сценарии проектов среды Scratch;
- составлять алгоритмы, определять последовательность выполнения команд;
- создавать и редактировать рисунки в графическом редакторе;
- использовать обширную библиотеку готовых сцен и исполнителей;
- изменять размер, костюм, прозрачность исполнителя;
- создавать линейные алгоритмы для исполнителя;
- создавать циклические алгоритмы;
- создавать ветвящиеся алгоритмы;
- управлять одновременной работой нескольких исполнителей; • передавать сообщения между исполнителями;
- внедрять звуковые эффекты в алгоритмы исполнителей;
- создавать алгоритмы, которые будут выполняться одновременно (параллельно) несколькими исполнителями;
- тестировать и оптимизировать алгоритмы исполнителей.

Модуль 2. Работа с текстовым процессором WPS.Office.org Writer (9 часов)

Загрузка и установка WPS.Office.
Интерфейс редактора.

Стандартные действия.

Форматирование документа: шрифты, стили, размер шрифта.

Работа с цветом.

Сложное форматирование.

Использование списков.

Колонтитулы.

Изображения в текстовых документах.

Графика в текстовых документах.

Таблицы в документах. Работа с Яндекс.Документах.

Обучающийся научится:

- создавать и редактировать документы в текстовом процессоре;
- работать с панелями инструментов текстового процессора;
- работать с блоками текста: выделять, копировать, удалять;
- использовать необходимые шрифты;
- форматировать документ;
- вставлять в документ таблицы, схемы, рисунки;
- создавать и редактировать документы в Яндекс.Документах;
- работать с инструментами Яндекс.Документах;
- размещать документы в облачном хранилище;
- организовывать коллективную работу с документами;
- настраивать права доступа к документам.

Календарно-тематическое планирование

№ п\п	Тема занятия	Кол-во часов	Дата
Модуль 1 «Программирование SCRATCH»		26	
1.	Знакомство со средой программирования	1	
2.	Знакомство с графическим редактором Скретч	1	
3.	Создание мультимедийной открытки	1	
4.	Проект «Живое имя»	1	
5.	Как думают и говорят спрайты	1	
6.	Как думают и говорят спрайты	1	
7.	Алгоритм. Базовые алгоритмические конструкции	1	
8.	Проект «Ожившая история (сказка)»	1	
9.	Презентация проектов	1	
10.	Компьютерная игра — своими руками Игра «Догонит ли кошка мышку?»	1	
11.	Игра по мотивам игры «Кошки-мышки».	1	
12.	Игра «Любитель яблок»	1	
13.	Интерактивный плакат	1	
14.	Проект «Концерт»	1	

15.	Проект «Свой интерактивный плакат»	1	
16.	Взаимодействие объектов	1	
17.	Проект «Игра догонялки»	1	
18.	Движение и рисование. Инструмент Перо	1	
19.	Движение и рисование. Инструмент Перо	1	
20.	Циклы	1	
21.	Проект «Геометрический орнамент»	1	
22.	Переменные	1	
23.	Переменные	1	
24	Создание своего проекта	1	
25	Конкурс проектов	1	
26	Обобщение изученного по Модулю 1	1	
Модуль 2 «Работа с текстовым процессором WPS.Office.org Writer»		8	
27	Загрузка и установка WPS.Office. Интерфейс редактора.	1	
28	Стандартные действия.	1	
29	Форматирование документа: шрифты, стили, размер шрифта.	1	
30	Работа с цветом.	1	
31	Сложное форматирование.	1	

32	Использование списков. Колонтитулы.	1	
33	Изображения в текстовых документах. Графика в текстовых документах.	1	
34	Таблицы в документах. Работа с Яндекс.Документами	1	

ИСТОЧНИКИ

Литература:

1. Сорокина Т.Е. МОДУЛЬ «ПРОПЕДЕВТИКА ПРОГРАММИРОВАНИЯ СО SCRATCH»
2. «Программа школьного курса «Информатика для 5 класса»
3. Программа внеурочной деятельности «Программируем, учимся, играем»

Видео-, аудиоматериалы:

1. Видеоуроки по Scratch <http://www.youtube.com/watch?v=vd20J2r5wUQ>

Цифровые ресурсы:

1. Курс «Введение в Scratch» http://window.edu.ru/resource/056/78056/files/scratch_lessons.pdf
2. <https://scratch.mit.edu/>
3. <https://ru.libreoffice.org/>