

**Общеобразовательная автономная некоммерческая организация
«Онлайн-школа «Самара - Безопасные Интернет Траектории»
(ОАНО «Онлайн-школа «Самара - БИТ»)**

УТВЕРЖДЕНО

Директором ОАНО «ОНЛАЙН-ШКОЛА
«САМАРА - БИТ»



Петрушкин О.В.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

учебного курса «Введение в информатику»

для обучающихся 6 классов

г. Самара 2024

Пояснительная записка

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.

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 «Введение в информатику» в 6 классе рассчитано на 34 учебных часов в год из расчета 1 учебный онлайн 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 гипермедиа-сообщений; 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
1	Информация вокруг нас.	8
2	Обработка информации	12
3	Информационное моделирование	5
4	Программирование на языке Scratch	9
Итого:		34

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».

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 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».

4. Программирование на языке Scratch (10)

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

Тематическое планирование

№	Тема урока
1	Цели изучения курса информатики. Техника безопасности и организация рабочего места.
2	Информация вокруг нас: виды информации, форма представления информации, действия с информацией.
3	Хранение, обработка и передача информации. Кодирование информации.
4	Устройство и назначение компьютера
5	Ввод информации в память компьютера. Клавиатура. Назначение клавиш. ПР «Изучаем клавиатуру»
6	Управление компьютером. Рабочий стол. Операционная система. Пользовательский интерфейс.
7	Управление ПК с помощью мыши. ПР «Изучаем приёмы

	управления ПК»
8	Компьютерные объекты: файлы, папки. Объекты операционной системы. ПР «Создаём и сохраняем файлы»
9	Текстовая информация. Текстовый процессор. Создание текстовых объектов. Правила ввода текста.
10	Редактирование и форматирование текста. ПР «Вводим текст. Редактируем и форматируем текст»
11	Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора.
12	ПР «Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора»
13	Представление информации в форме таблиц. Структура таблицы. ПР «Создаем простые таблицы».
14	Компьютерная графика. Графический редактор Paint: интерфейс, инструменты создания графических объектов.
15	ПР «Знакомимся с возможностями графического редактора и созданием графических объектов»
16	Создание и преобразование графических объектов. Конструирование в графическом редакторе Paint. ПР «Работа с графическими фрагментами. Конструируем и исследуем графические объекты»
17	Способы познания окружающего мира. Понятие как форма мышления. Информационное моделирование как метод познания.
18	Модели объектов: назначение и разнообразие. Знаковые информационные модели. Словесные и математические модели.
19	Табличные информационные модели. Правила оформления таблиц. Типы таблиц
20	Вычислительные таблицы. Решение логических задач с помощью таблиц.
21	Многообразие схем и сферы их применения. Информационные модели на графах. Использование графов при решении задач.
22	Знакомство со средой Scratch. Внешний вид среды, поля. Анимация.
23	Исполнитель Scratch, цвет и размер пера.
24	Основные инструменты встроенного графического редактора программной среды SCRATCH.
25	Алгоритм. Линейный алгоритм. Создание блок-схемы. Основные графические примитивы.
26	Линейный алгоритм. Рисование линий исполнителем Scratch.
27	Линейный алгоритм. Исполнитель Scratch рисует квадраты и прямоугольники линейно.
28	Конечный цикл. Scratch рисует квадраты, линии.
29	Конечный цикл. Scratch рисует несколько линий и фигур. Копирование фрагментов программы.

30	Циклический алгоритм. Цикл в цикле. Повторение пунктирной линии с поворотом.
31	Проектная работа по теме «Программирование на языке Scratch»
32	Создание презентации в PowerPoint. Создание движущихся изображений. ПР «Создаём анимацию»
33	ПР «Создание анимации по собственному замыслу».
34	Выполнение итогового мини-проекта. ПР «Создаем слайд-шоу»

Литература

«Информатика» пособие для 6 класса / Л.Л. Босова, А.Ю.Босова.-5-е изд.- М.: Бином. Лаборатория знаний, 2023.

«Информатика» рабочая тетрадь для 6 класса./ Л.Л. Босова, А.Ю.Босова – М.: Бином. Лаборатория знаний, 2023.

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

– М.: Бином. Лаборатория знаний, 2023.

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.