

государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области средняя общеобразовательная школа имени Героя Советского Союза И.И.Буцыкова с.Волчанка муниципального района Красноармейский Самарской области

Проверено  
Зам. Директор по УВР

(подпись)

«24» июня 2022

Утверждаю  
Директор ГБОУ СОШ с. Волчанка

(подпись)

« » 20

## РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

Предмет (курс) **Моя информационная культура** Класс 5

Количество часов по учебному плану: 34 ч. в год, 1 ч. в неделю в 5 классе.

Составлена в соответствии с авторской программой Босовой Л.Л. (Информатика 5-6 классы. Примерная рабочая программа. / Л. Л. Босова, А. Ю. Босова. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2019.)

Учебники:

1. Информатика: Учебник для 5 класса / Л.Л.Босова, А.Ю.Босова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2020.
2. Информатика: Учебник для 6 класса / Л.Л.Босова, А.Ю.Босова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2021.

Рассмотрена на заседании Школьного методического объединения

Протокол № 1 от «23» июня 2022

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа по информатике для учащихся 5-6 классов составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования (ФГОС ООО) и основана на примерной рабочей программе ООО Информатика (базовый уровень) (ОДОБРЕНА РЕШЕНИЕМ ФЕДЕРАЛЬНОГО УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОГО ОБЪЕДИНЕНИЯ ПО ОБЩЕМУ ОБРАЗОВАНИЮ, протокол 2/22 от 29.04.2022 г). Предусмотрено использование УМК (учебники, методические рекомендации для учителя) авторского коллектива под руководством Босовой Л. Л. Все учебники есть в Федеральном перечне от 28 декабря 2018 года.

### УМК:

1. Информатика: Учебник для 5 класса / Л.Л.Босова, А.Ю.Босова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2020.
2. Информатика: Рабочая тетрадь для 5 класса / Л.Л.Босова, А.Ю.Босова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2021.
3. Информатика: Учебник для 6 класса / Л.Л.Босова, А.Ю.Босова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2021.
4. Информатика: Рабочая тетрадь для 6 класса / Л.Л.Босова, А.Ю.Босова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2021.
5. Информатика. УМК для основной школы [Электронный ресурс]: 5 – 6 классы. Методическое пособие / Автор-составитель: М.Н.Бородин. — Эл.изд. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2020.
6. Босова Л.Л., Босова А.Ю., Коломенская Ю.Г. Занимательные задачи по информатике. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2019.
7. Уроки информатики в 5-6 классах: методическое пособие/ Л.Л.Босова, А.Ю.Босова.-М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2019.
8. Ресурсы Единой коллекции цифровых образовательных ресурсов  
<http://school-collection.edu.ru/>
9. Материалы авторской мастерской Босовой Л.Л.  
<http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/3/>

**Количество часов:** согласно учебному плану на изучение информатики в 5-6 классах отводится по 1 часу в неделю, то есть 34 учебных часа в год в каждом классе.

### Место курса внеурочной деятельности в учебном плане

Программа разработана с учётом особенностей первой ступени общего образования, а также возрастных и психологических особенностей младшего школьника и рассчитана на возрастной аспект, представляет систему интеллектуально-развивающих занятий для учащихся 5-6 классов и рассчитана на 2 года обучения. Данная программа реализована в рамках внеурочной деятельности в соответствии с образовательным планом школы.

Данная программа рассчитана на 68 часов: в 5-6 классах по 1 часу в неделю, то есть по 34 часа в год.

Продолжительность занятия 40 минут. Содержание программы отвечает требованию к организации внеурочной деятельности, не требует от учащихся дополнительных знаний. Тематика задач и заданий отражает реальные познавательные интересы детей, содержит полезную и любопытную информацию, интересные факты, способные дать простор воображению.

### Взаимосвязь с программой воспитания

Курс внеурочной деятельности тесно связан с программой воспитания школы: духовно-нравственное воспитание, воспитание семейных ценностей, формирование коммуникативной культуры

## СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «МОЯ ИНФОРМАЦИОННАЯ КУЛЬТУРА»

### 5 класс

*Общее число часов – 34 часа.*

#### 1. Информационные технологии - 14 часов.

Цели изучения курса информатики. Техника безопасности и организация рабочего места. Компьютер – универсальная машина для работы с информацией. Ввод информации в

память компьютера. Управление компьютером. Программы и документы. Файлы и папки. Размер файла.

Текст как форма представления информации. Компьютер — основной инструмент подготовки текстов. Основные объекты текстового документа. Ввод текста. Редактирование текста. Работа с фрагментами текста. Форматирование текста. Структура таблицы. Табличное решение логических задач. Диаграммы.

Компьютерная графика. Графический редактор Paint. Устройства ввода графической информации. Работа в графическом редакторе.

*Практические работы:*

Практическая работа №1 «Вспоминаем клавиатуру».

Практическая работа №2 «Вспоминаем приемы управления компьютером».

Практическая работа №5 «Вводим текст».

Практическая работа №6 «Редактируем текст».

Практическая работа №7 «Работаем с фрагментами текста».

Практическая работа №8 «Форматируем текст».

Практическая работа №11 «Изучаем инструменты графического редактора».

Практическая работа №12 «Работаем с графическими фрагментами».

Практическая работа №13 «Планируем работу в графическом редакторе».

Практическая работа №17 «Создаём анимацию».

Практическая работа №18 «Создаем слайд-шоу».

## **2. Информация вокруг нас - 16 часов.**

Хранение информации. Передача информации. Электронная почта. В мире кодов. Способы кодирования информации. Метод координат. Разнообразие наглядных форм представления информации. От текста к рисунку, от рисунка к схеме. Разнообразие задач обработки информации. Кодирование как изменение формы представления информации. Систематизация информации. Поиск информации. Преобразование информации по заданным правилам. Преобразование информации путем рассуждений. Разработка плана действий и его запись. Запись плана действий в табличной форме.

*Практические работы:*

Практическая работа №3 «Создаем и сохраняем файлы».

Практическая работа №4 «Работаем с электронной почтой».

Практическая работа №14 «Создаём списки».

Практическая работа №15 «Ищем информацию в сети Интернет».

Практическая работа №16 «Выполняем вычисления с помощью программы Калькулятор».

## **3. Информационное моделирование - 3 часа.**

Структура таблицы. Табличное решение логических задач. Диаграммы.

*Практические работы:*

Практическая работа №9 «Создаём простые таблицы».

Практическая работа №10 «Строим диаграммы».

Практическая работа №12 «Создаем простые таблицы».

Практическая работа №13 «Строим диаграммы».

## **4. Резерв – 1 час.**

### **6 класс**

**Общее число часов – 34 часа.**

## **1. Как мы познаем окружающий мир - 3 часа.**

Как мы познаем окружающий мир. Понятие как форма мышления. Как образуются понятия. Определение понятия.

*Практические работы:*

Практическая работа №6 «Создаем компьютерные документы».

Практическая работа №7 «Конструируем и исследуем графические объекты».

## **2. Информационное моделирование - 19 часов.**

Техника безопасности. Объекты окружающего мира. Компьютерные объекты. Разнообразие отношений объектов и их множеств. Отношения между множествами. Отношение входит в состав. Отношение является разновидностью. Классификация объектов. Системы объектов. Разнообразие

систем. Состав и структура системы. Персональный компьютер как система. Конструируем и исследуем графические объекты. Информационное моделирование как метод познания. Словесные информационные модели. Словесные описания (научные, художественные). Математические модели. Табличные информационные модели. Правила оформления таблиц. Решение логических задач с помощью нескольких таблиц. Вычислительные таблицы. Зачем нужны графики и диаграммы. Наглядное представление процессов изменения величин. Многообразие схем.

*Практические работы:*

Практическая работа №1 «Работаем с основными объектами операционной системы».

Практическая работа №2 «Работаем с объектами файловой системы».

Практическая работа №3 «Повторяем возможности графического редактора – инструмента создания графических объектов».

Практическая работа №4 «Повторяем возможности текстового процессора – инструмента создания текстовых объектов».

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

Практическая работа №8 «Создаём графические модели».

Практическая работа №9 «Создаём словесные модели».

Практическая работа №10 «Создаём многоуровневые списки».

Практическая работа №11 «Создаём табличные модели».

Практическая работа №12 «Создаём вычислительные таблицы в текстовом процессоре».

Практическая работа №13 «Создаём информационные модели – диаграммы и графики».

Практическая работа №11 «Создаём табличные модели».

Практическая работа №12 «Создаём вычислительные таблицы в текстовом процессоре».

Практическая работа №13 «Создаём информационные модели – диаграммы и графики».

Практическая работа №14 «Создаём информационные модели – схемы, графы, деревья».

### **3. Алгоритмика- 11 часов.**

Что такое алгоритм. Исполнители вокруг нас. Формы записи алгоритмов. Линейные алгоритмы. Алгоритмы с ветвлениями. Алгоритмы с повторениями. Знакомство с исполнителем Чертежник. Пример алгоритма управления Чертежником. Чертежник учится, или Использование вспомогательных алгоритмов.

*Практические работы:*

Практическая работа №15 «Создаём линейную презентацию».

Практическая работа №16 «Создаём презентацию с гиперссылками».

Практическая работа №16 «Создаём циклическую презентацию».

### **4. Резерв – 1 час.**

## **ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «МОЯ ИНФОРМАЦИОННАЯ КУЛЬТУРА» НА УРОВНЕ ОСНОВНОГО ОБЩЕГО ОБРАЗОВАНИЯ**

*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 и ИКТ 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.

## ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Виды деятельности	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
<b>Раздел 1. Цифровая грамотность.</b>			
1.1	Компьютер — универсальное вычислительное устройство, работающее по Программе (2 часа)	<p>Приводить примеры ситуаций правильного и неправильного поведения в компьютерном классе, соблюдения и несоблюдения гигиенических требований при работе с компьютерами.</p> <p>Называть основные компоненты персональных компьютеров и мобильных устройств, объяснять их назначение. Объяснять работу устройств компьютера с точки зрения организации процедур ввода и вывода информации.</p>	<p><a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php</a></p> <p><a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/posters/5-1-2-tehnika-bezopasnosti.jpg">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/posters/5-1-2-tehnika-bezopasnosti.jpg</a></p> <p><a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/posters/5-2-1-kompjuter-i-informacija.jpg">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/posters/5-2-1-kompjuter-i-informacija.jpg</a></p> <p><a href="https://onlinet.estpad.com/hnt4zoi2td3mo">https://onlinet.estpad.com/hnt4zoi2td3mo</a></p> <p><a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/posters/5-3-1-znakomstvo-s-klaviaturoj.jpg">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/posters/5-3-1-znakomstvo-s-klaviaturoj.jpg</a></p> <p><a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/posters/5-3-2-pravila-raboty-na-klaviature.jpg">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/posters/5-3-2-pravila-raboty-na-klaviature.jpg</a></p>
1.2	Программы для компьютеров. Файлы и папки (3 часа)	<p>Объяснять содержание понятий «программное обеспечение», «операционная система», «файл».</p> <p>Определять программные средства, необходимые для осуществления информационных процессов при решении задач.</p>	<p><a href="http://school-collection.edu.ru/catalog/res/878f158d-7627-4650-9825-22cc36d3da2b/?interface=catalog">http://school-collection.edu.ru/catalog/res/878f158d-7627-4650-9825-22cc36d3da2b/?interface=catalog</a></p> <p><a href="http://school-collection.edu.ru/catalog/res/7aeb76e6-1e41-4826-b0b4-7e9723039d8c/?interface=catalog">http://school-collection.edu.ru/catalog/res/7aeb76e6-1e41-4826-b0b4-7e9723039d8c/?interface=catalog</a></p> <p><a href="https://lbz.ru/files/5798/">https://lbz.ru/files/5798/</a></p>

1.3	Сеть Интернет. Правила безопасного поведения в Интернете (2 часа)	<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий. Осуществлять поиск информации по ключевым словам и по изображению.</p> <p>Обсуждать способы проверки достоверности информации, полученной из Интернета.</p> <p>Обсуждать ситуации, связанные с безопасным поведением в Интернете.</p> <p>Различать виды аутентификации.</p> <p>Различать «слабые» и «сильные» пароли.</p> <p>Анализировать возможные причины кибербуллинга и предлагать способы, как его избежать.</p>	<a href="https://45.мвд.рф/citizens/информационная-безопасность/электронные-ресурсы-по-теме-безопасный-и">https://45.мвд.рф/citizens/информационная-безопасность/электронные-ресурсы-по-теме-безопасный-и</a>
<b>Раздел 2. Теоретические основы информатики.</b>			
2.1	Информация в жизни человека (3 часа)	<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий. Различать виды информации по способам её восприятия человеком.</p> <p>Осуществлять кодирование и декодирование информации предложенным способом.</p> <p>Приводить примеры применения искусственного интеллекта (робототехника, беспилотные автомобили, интеллектуальные игры, голосовые помощники и пр.)</p>	<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/posters/5-1-1-kak-my-vosprinimaem-informaciju.jpg">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/posters/5-1-1-kak-my-vosprinimaem-informaciju.jpg</a> <a href="https://onlinet.estpad.com/holdings/pwfk6pc73fs">https://onlinet.estpad.com/holdings/pwfk6pc73fs</a>



Раздел 3. Алгоритмы и программирование			
3.1	Алгоритмы и исполнители (2 часа)	<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий.</p> <p>Приводить примеры неформальных и формальных исполнителей в окружающем мире.</p> <p>Приводить примеры циклических действий в окружающем мире.</p>	<p><a href="https://lbz.ru/metodist/auth_ors/informatika/3/files/eor6/posters/6-14-1-algoritmy-i-ispolniteli.jpg">https://lbz.ru/metodist/auth_ors/informatika/3/files/eor6/posters/6-14-1-algoritmy-i-ispolniteli.jpg</a></p> <p><a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor6/texts/6-14-1-o-proishozhdeni-i-slova-algoritm.pdf">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor6/texts/6-14-1-o-proishozhdeni-i-slova-algoritm.pdf</a></p> <p><a href="https://onlinetepad.com/hmdi2wqxygsy4">https://onlinetepad.com/hmdi2wqxygsy4</a></p>
3.2	Работа в среде программирования (8 часов)	<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий. Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства. Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач.</p>	<p><a href="https://lbz.ru/metodist/auth_ors/informatika/3/files/eor6/posters/6-15-1-upravlenie-i-ispolniteli.jpg">https://lbz.ru/metodist/auth_ors/informatika/3/files/eor6/posters/6-15-1-upravlenie-i-ispolniteli.jpg</a></p> <p><a href="https://www.niisi.ru/kumir/">https://www.niisi.ru/kumir/</a></p> <p><a href="https://www.niisi.ru/kumir/">https://www.niisi.ru/kumir/</a></p>
Раздел 4. Информационные технологии			
4.1	Графический редактор (3 часа)	<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий. Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства. Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач.</p> <p>Планировать последовательность действий при создании и редактировании растрового изображения.</p>	<p><a href="https://lbz.ru/metodist/auth_ors/informatika/3/eor5.php">https://lbz.ru/metodist/auth_ors/informatika/3/eor5.php</a></p>
4.2	Текстовый редактор (6 часов)	<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий. Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства. Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач.</p> <p>Анализировать преимущества создания текстовых документов на компьютере по сравнению с рукописным способом.</p>	<p><a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php</a></p> <p><a href="https://lbz.ru/metodist/auth_ors/informatika/3/files/eor5/posters/5-8-1-podgotovka-tekstovyh-dokumentov.jpg">https://lbz.ru/metodist/auth_ors/informatika/3/files/eor5/posters/5-8-1-podgotovka-tekstovyh-dokumentov.jpg</a></p> <p><a href="https://lbz.ru/metodist/auth_ors/informatika/3/files/eor5/texts/5-8-1-o-shriftah.pdf">https://lbz.ru/metodist/auth_ors/informatika/3/files/eor5/texts/5-8-1-o-shriftah.pdf</a></p>
4.3	Компьютерная презентация	<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий.</p>	<p><a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php</a></p>

	(3 часа)	Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства. Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач.	<a href="a/3/eor5.php">a/3/eor5.php</a>
--	----------	---	---

## **ЦИФРОВЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ И РЕСУРСЫ СЕТИ ИНТЕРНЕТ**

1. <https://www.yaklass.ru/p/anglijskij-yazyk>
2. <https://resh.edu.ru/subject/11/2/>
3. Ресурсы Единой коллекции цифровых образовательных ресурсов  
<http://school-collection.edu.ru/>
4. Материалы авторской мастерской Босовой Л.Л.  
<http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/3/>