

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области  
средняя общеобразовательная школа с.Красноармейское  
муниципального района Красноармейский Самарской области

Рассмотрено:  
Руководитель МО  
*Лашхия* Ю.А. Лашхия  
Протокол № 1  
от  
«25» 08 2020 г.

Проверено :  
Заместитель директора по УВР ГБОУ СОШ  
с.Красноармейское  
*Абальмова* /С.В. Абальмова /  
от «26» 08 2020 г.

Утверждено:  
Директор ГБОУ СОШ с.Красноармейское  
*Хрестин* /В. Н. Хрестин/  
Приказ № 45/3 от  
«27» 08 2020 г.

Рабочая программа  
внеурочной деятельности  
«Инфознайка»  
5-6 класс

2020 год

## **Требования к личностным, метапредметным результатам освоения учебного предмета «Информатика»**

В соответствии с ФГОС ООО и ООП ООО школы данная рабочая программа направлена на достижение системы планируемых результатов освоения ООП ООО, включающей в себя личностные, метапредметные, предметные результаты. В том числе на формирование планируемых результатов освоения междисциплинарных программ «Формирование универсальных учебных действий», «Формирование ИКТ-компетентности», «Основы проектно-исследовательской деятельности», «Стратегии смыслового чтения и работа с текстом».

### **Личностные результаты:**

- 1) 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, а также на основе формирования уважительного отношения к труду, развития опыта участия в социально значимом труде;
- 2) формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики, учитывающего социальное, культурное, языковое, духовное многообразие современного мира;
- 3) формирование осознанного, уважительного и доброжелательного отношения к другому человеку, его мнению, мировоззрению, культуре, языку, вере, гражданской позиции, к истории, культуре, религии, традициям, языкам, ценностям народов России и народов мира; готовности и способности вести диалог с другими людьми и достигать в нём взаимопонимания;
- 4) освоение социальных норм, правил поведения, ролей и форм социальной жизни в группах и сообществах, включая взрослые и социальные сообщества; участие в школьном самоуправлении и общественной жизни в пределах возрастных компетенций с учётом региональных, этнокультурных, социальных и экономических особенностей;
- 5) развитие морального сознания и компетентности в решении моральных проблем на основе личного выбора, формирование нравственных чувств и нравственного поведения, осознанного и ответственного отношения к собственным поступкам;
- 6) 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;
- 7) способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом, понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества;

8) готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ.

#### **Метапредметные результаты:**

- 1) Умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учебе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;
- 2) умение самостоятельно планировать пути достижения целей, в том числе альтернативные, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;
- 3) 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;
- 4) умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности ее решения;
- 5) владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
- 6) 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;
- 7) умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;
- 8) навыки смыслового чтения;
- 9) 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 позиций и учета интересов; формулировать, аргументировать и отстаивать свое мнение;
- 10) умение осознанно использовать речевые средства в соответствии с задачей коммуникации для выражения своих чувств, мыслей и потребностей; планирования и регуляции своей деятельности; владение устной и письменной речью, монологической контекстной речью;
- 11) формирование и развитие компетентности в области использования информационно -коммуникационных технологий (далее ИКТ–компетенции);

12) владение обще предметными понятиями «объект», «система», «модель», «алгоритм», «исполнитель» и др.

### **Предметные результаты изучения «Информатики» в составе предметной области:**

- 1) формирование информационной и алгоритмической культуры; формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации; развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;
- 2) формирование представления об основных изучаемых понятиях: информация, алгоритм, модель - и их свойствах;
- 3) 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;
- 4) 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;
- 5) формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права.

### **Планируемые результаты изучения информатики**

#### **5 класс**

Ученик научится:

- 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;
- приводить примеры древних и современных информационных носителей;
- классифицировать информацию по способам е. восприятия человеком, по формам представления на материальных носителях;
- кодировать и декодировать сообщения, используя простейшие коды;
- определять, информативно или нет некоторое сообщение, если известны способности конкретного субъекта к его восприятию;

- 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;
- выполнять арифметические вычисления с помощью программы Калькулятор;
- 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;
- создавать и форматировать списки;
- создавать, форматировать и заполнять данными таблицы;
- применять простейший графический редактор для создания и редактирования простых рисунков;
- использовать основные приемы создания презентаций в редакторах презентаций;
- осуществлять поиск информации в сети Интернет с использованием простых запросов (по одному признаку);
- ориентироваться на интернет-сайтах (нажать указатель, вернуться, перейти на главную страницу);
- соблюдать требования к организации компьютерного рабочего места.

*Ученик получит возможность:*

- сформировать представление об информации как одном из основных понятий современной науки, об информационных процессах и их роли в современном мире;
- сформировать представление о способах кодирования информации;
- преобразовывать информацию по заданным правилам и путем рассуждений;
- овладеть приемами квалифицированного клавиатурного письма;
- научиться систематизировать (упорядочивать) файлы и папки;

- сформировать представления об основных возможностях графического интерфейса и правилах организации индивидуального информационного пространства;
- расширить знания о назначении и функциях программного обеспечения компьютера; приобрести опыт решения задач из разных сфер человеческой деятельности с применением средств информационных технологий;
- создавать объемные текстовые документы, включающие списки, таблицы, диаграммы, рисунки;
- 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.

## 6 класс

Ученик научится:

- понимать сущность понятий «модель», «информационная модель»;
- различать натурные и информационные модели, приводить их примеры;
- «читать» информационные модели (простые таблицы, круговые и столбиковые диаграммы, схемы и др.), встречающиеся в повседневной жизни;
- создавать, форматировать и заполнять данными таблицы;
- создавать круговые и столбиковые диаграммы;
- применять простейший графический редактор для создания и редактирования простых рисунков;
- использовать основные приемы создания презентаций в редакторах презентаций;
- перекодировать информацию из одной пространственно-графической или знаково символической формы в другую, в том числе использовать графическое представление (визуализацию) числовой информации;
- строить простые информационные модели объектов из различных предметных областей.
- понимать смысл понятия «алгоритм», приводить примеры алгоритмов;
- понимать термины «исполнитель», «формальный исполнитель», «среда исполнителя», «система команд исполнителя»; приводить примеры формальных и неформальных исполнителей;
- осуществлять управление имеющимся формальным исполнителем;

- понимать правила записи и выполнения алгоритмов, содержащих алгоритмические конструкции «следование», «ветвление», «цикл»;
- подбирать алгоритмическую конструкцию, соответствующую заданной ситуации;
- исполнять линейный алгоритм для формального исполнителя с заданной системой команд; • разрабатывать план действий для решения задач на переправы, переливания и пр.

*Ученик получит возможность:*

- научиться решать логические задачи на установление взаимного соответствия с использованием таблиц;
- приводить примеры единичных и общих понятий, отношений между понятиями; для объектов окружающей действительности указывать их признаки — свойства, действия, поведение, состояния;
- сформировать начальные представления о назначении и области применения моделей; о моделировании как методе научного познания;
- 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.
- исполнять алгоритмы, содержащие ветвления и повторения, для формального исполнителя с заданной системой команд;
- по данному алгоритму определять, для решения какой задачи он предназначен;
- разрабатывать в среде формального исполнителя короткие алгоритмы, содержащие базовые алгоритмические конструкции и вспомогательные алгоритмы;
- видоизменять готовые графические изображения с помощью средств графического редактора;
- научиться создавать сложные графические объекты с повторяющимися и /или преобразованными фрагментами;
- 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;
- научиться работать с электронной почтой (регистрировать почтовый ящик и пересылать сообщения);
- научиться сохранять для индивидуального использования найденные в сети Интернет материалы;
- расширить представления об этических нормах работы с информационными объектами.

## Содержание учебного предмета «Информатика»

5 класс (1 вариант -35 часов, 2 вариант – 17 часов)

### Раздел 1. Информационные технологии (1 вариант -21 час, 2 вариант –10 часов)

#### *Тема 1. Компьютер (1 вариант -7 часов, 2 вариант – 3 часа)*

Компьютер – универсальная машина для работы с информацией. Основные устройства компьютера, в том числе устройства для ввода информации (текста, звука, изображения) в компьютер. Компьютерные объекты. Программы и документы. Файлы и папки. Основные правила именования файлов. Элементы пользовательского интерфейса: рабочий стол; панель задач. Мышь, указатель мыши, действия с мышью. Управление компьютером с помощью мыши. Компьютерные меню. Главное меню. Запуск программ. Окно программы и его компоненты. Диалоговые окна. Основные элементы управления, имеющиеся в диалоговых окнах. Ввод информации в память компьютера. Клавиатура. Группы клавиш. Основная позиция пальцев на клавиатуре.

#### *Компьютерный практикум*

1. Клавиатурный тренажер.
2. Практическая работа №1 «Вспоминаем клавиатуру»
3. Практическая работа №2 «Вспоминаем приемы управления компьютером»
4. Практическая работа №3. «Создаем и сохраняем файлы».
5. Практическая работа №4. «Работаем с электронной почтой».

#### *Тема 2. Подготовка текстов на компьютере (1 вариант -8 часов, 2 вариант – 4 часа)*

Текстовый редактор. Правила ввода текста. Слово, предложение, абзац. Приемы редактирования (вставка, удаление и замена символов). Фрагмент. Перемещение и удаление фрагментов. Буфер обмена. Копирование фрагментов. Проверка правописания, расстановка переносов. Форматирование символов (шрифт, размер, начертание, цвет). Форматирование абзацев (выравнивание, отступ первой строки, междустрочный интервал и др.). Создание и форматирование списков. Вставка в документ таблицы, ее форматирование и заполнение данными.

#### *Компьютерный практикум*

1. Практическая работа №5. «Вводим текст».

2. Практическая работа №6. «Редактируем текст».
3. Практическая работа №7 «Работаем с фрагментами текста».
4. Практическая работа №8 «Форматируем текст»
5. Практическая работа №9 «Создаем простые таблицы»
6. Практическая работа №10 «Строим диаграммы»

### ***Тема 3. Компьютерная графика (1 вариант -6 часов, 2 вариант – 3 часа)***

Компьютерная графика. Простейший графический редактор. Инструменты графического редактора. Инструменты создания простейших графических объектов. Исправление ошибок и внесение изменений. Работа с фрагментами: удаление, перемещение, копирование. Преобразование фрагментов. Устройства ввода графической информации.

#### ***Компьютерный практикум***

1. Практическая работа №13 «Планируем работу в графическом редакторе»
2. Практическая работа №11 «Изучаем инструменты графического редактора»
3. Практическая работа №12 «Работаем с графическими фрагментами»
4. Практическая работа №17 «Создаем анимацию»
5. Практическая работа №18 «Создаем слайд-шоу»

### **Раздел 2. Информация вокруг нас (1 вариант -12 часов, 2 вариант – 6 часов)**

#### ***Тема 1. Информация вокруг нас (1 вариант -12 часов, 2 вариант –6 часов)***

Информация и информатика. Как человек получает информацию. Виды информации по способу получения. Хранение информации. Память человека и память человечества. Носители информации. Передача информации. Источник, канал, приемник. Примеры передачи информации. Электронная почта. Код, кодирование информации. Способы кодирования информации. Метод координат. Формы представления информации. Текст как форма представления информации. Табличная форма представления информации. Наглядные формы представления информации. Обработка информации. Разнообразие задач обработки информации. Изменение формы представления информации. Систематизация информации. Поиск информации. Получение новой информации. Преобразование информации по заданным правилам. Черные ящики. Преобразование информации путем рассуждений. Разработка плана действий и его запись. Задачи на переливания. Задачи на переправы.

### ***Компьютерный практикум***

1. Практическая работа №14 «Создаем списки»
2. Практическая работа №15 «Ищем информацию в сети Интернет»
3. Практическая работа №16 «Выполняем вычисления с помощью программы Калькулятор»

**Резерв учебного времени (1 вариант -2 часа, 2 вариант – 1 час)**

**6 класс (1 вариант -35 часов, 2 вариант – 17 часов)**

**Раздел 1. Информационное моделирование (1 вариант -25 часов, 2 вариант –12 часов)**

***Тема 1. Объекты и системы (1 вариант -8 часов, 2 вариант – 4 часа)***

Объекты и их имена. 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.

### ***Компьютерный практикум***

1. Практическая работа №1 «Работаем с основными объектами операционной системы»
2. Практическая работа №2 «Работаем с объектами файловой системы»
3. Практическая работа №3 «Повторяем возможности графического редактора – инструмента создания графических объектов»

4. Практическая работа №4 «Повторяем возможности текстового процессора – инструмента создания текстовых объектов»
5. Практическая работа №5 «Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора»
6. Практическая работа №6 «Создаем компьютерные документы»
7. Практическая работа №7 «Конструируем и исследуем графические объекты»

### ***Тема 2. Информационные модели (1 вариант -10 часов, 2 вариант – 5 часов)***

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***

1. Практическая работа №8 «Создаем графические модели»
2. Практическая работа №9 «Создаем словесные модели»
3. Практическая работа №10 «Создаем многоуровневые списки»
4. Практическая работа №11 «Создаем табличные модели»
5. Практическая работа №12 «Создаем вычислительные таблицы в текстовом процессоре»
6. Практическая работа №13 «Создаем информационные модели – диаграммы и графики»
7. Практическая работа №14 «Создаем информационные модели – схемы, графы, деревья»

### ***Тема 3. Создание мультимедийных объектов (1 вариант -7 часов, 2 вариант – 4 часа)***

Мультимедийная презентация. Описание последовательно развивающихся событий (сюжет). Анимация. Возможности настройки анимации в редакторе презентаций.

Создание эффекта движения с помощью смены последовательности рисунков. Выполнение и защита итогового проекта.

#### ***Компьютерный практикум***

1. Практическая работа №15 «Создаем линейную презентацию»

2. Практическая работа №16 «Создаем презентацию с гиперссылками»
3. Практическая работа №17 «Создаем циклическую презентацию»
4. Практическая работа №18 «Выполняем итоговый проект»

## Раздел 2. Алгоритмика (1 вариант -10 часов, 2 вариант – 5 часов)

### Тема 1. Алгоритмика (1 вариант -10 часов, 2 вариант – 5 часов)

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.

#### Компьютерный практикум

1. Работа в среде исполнителя.

#### Учебно-тематический план 5 класс

№ п/п темы	Наименование разделов и тем	Количество о часов		В том числе:			
				Практи-ческие работы		контроль	
		1 вар.	2 вар.	1 вар.	2 вар.	1 вар.	2 вар.
	<b>Раздел 1. Информационные технологии</b>	<b>21</b>	<b>10</b>	<b>16</b>	<b>8</b>	<b>1</b>	<b>1</b>
1.1	Тема 1. Компьютер	7	3	5	2	-	

1.2	Тема 2. Подготовка текстов на компьютере	8	4	6	3	1	1
1.3	Тема 3. Компьютерная графика	6	3	5	3	-	
<b>Раздел 2. Информация вокруг нас</b>		<b>12</b>	<b>6</b>	<b>3</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>1</b>
2.1	Тема 1. Информация вокруг нас	12	6	3	1	2	1
<b>Резерв учебного времени (Итоговое повторение курса «Информатика», 5 класс).</b>		<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>
<b>Итого:</b>		<b>35</b>	<b>17</b>	<b>19</b>	<b>10</b>	<b>3</b>	<b>3</b>

6 класс

№ п/п темы	Наименование разделов и тем	Количество часов		В том числе:			
				Практи-ческие работы		контроль	
		1 вар.	2 вар.	1 вар.	2 вар.	1 вар.	2 вар.
<b>Раздел 1. Информационное моделирование</b>		<b>25</b>	12	<b>13</b>	6	<b>3</b>	2
1.1	Тема 1. Объекты и системы	8	4	2	1	1	1
1.2	Тема 2. Информационные модели	10	5	5	2	1	0

1.3	Тема 3. Создание мультимедийных объектов	7	3	6	3	1	1
<b>Раздел 2. Алгоритмика</b>		<b>10</b>	<b>5</b>	<b>7</b>	<b>3</b>	<b>1</b>	<b>0</b>
2.1	Тема 1. Алгоритмика	10	5	7	3	1	0
<b>Итого</b>		<b>35</b>	<b>17</b>	<b>20</b>	<b>9</b>	<b>4</b>	<b>2</b>

#### Карта практической деятельности 5 класс

№ пп	Тематика практических работ	Время проведения (номер недели по КТП)
1.	Вспоминаем клавиатуру./Практическая работа	3
2.	Вспоминаем приемы управления компьютером /Практическая работа	4
3.	Создаем и сохраняем файлы /Практическая работа	5
4.	Работаем с электронной почтой /Практическая работа	7
5.	Вводим текст/Практическая работа	11
6.	Редактируем текст /Практическая работа	12
7.	Работаем с фрагментами текста /Практическая работа	13
8.	Форматируем текст /Практическая работа	14
9.	Создаем простые таблицы. /Практическая работа	15, 16

10.	Итоговая работа	17
11.	Строим диаграммы/Практическая работа	18
12.	Изучаем инструменты графического редактора /Практическая работа	19
13.	Работаем с графическими фрагментами/Практическая работа	20
14.	Планируем работу в графическом редакторе/Практическая работа	21
15.	Создаем списки /Практическая работа	23
16.	Ищем информацию в сети Интернет/Практическая работа	24
17.	Итоговая работа	26
18.	Выполняем вычисления с помощью программы Калькулятор. /Практическая работа	27
19.	Создаем анимацию. /Практическая работа	30
20.	Создаем слайд-шоу. /Практическая работа	31
21.	Представление проекта	33

**6 класс**

<b>№ пп</b>	<b>Тема практических работ</b>	<b>Время проведения (номер недели по КТП)</b>
1.	Работаем с основными объектами операционной системы. /Практическая работа	2
2.	Работаем с объектами файловой системы. /Практическая работа	3
3.	Повторяем возможности графического редактора – инструмента создания графических объектов. /Практическая работа	4-5
4.	Повторяем возможности текстового процессора – инструмента создания текстовых объектов. /Практическая работа	7
5.	Практическая итоговая работа за I четверть.	8

6.	Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора. /Практическая работа	9-10
7.	Создаем компьютерные документы. /Практическая работа	11
8.	Конструируем и исследуем графические объекты. /Практическая работа	12-13
9.	Создаем графические модели. /Практическая работа	14
10.	Создаем словесные модели. /Практическая работа	15
11.	Создаем многоуровневые списки. /Практическая работа	16
12.	Практическая контрольная работа (итоговая за II четверть).	16
13.	Создаем табличные модели. /Практическая работа	17
14.	Создаем вычислительные таблицы в текстовом процессоре. /Практическая работа	18
15.	Создаем информационные модели – диаграммы и графики. /Практическая работа	19
16.	Создаем информационные модели – схемы, графы, деревья. /Практическая работа	21-22
17.	Создаем линейную презентацию./Практическая работа	26
18.	Создаем презентацию с гиперссылками./Практическая работа	27-28
19.	Подготовка проекта	32
20.	Защита итогового проекта	33-35