

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

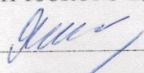
Министерство образования Пензенской области

Отдел образования Городищенского района Пензенской области

МБОУ СОШ №1 с. Средняя Елюзань

РАССМОТРЕНО

на заседании МО
учителей
математического цикла



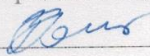
Янгузова Д.К.

Приказ №1

от «28» августа 2023 г.

СОГЛАСОВАНО

Педагогическим
советом МБОУ СОШ
№1 с. Средняя Елюзань



Гурдина З. Д.

Приказ №1

от «30» августа 2023 г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор МБОУ СОШ
№1 с. Средняя Елюзань



Для
Гурдина З. Д.

Приказ №173

от «30» августа 2023 г.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

учебного предмета «Цифровая грамотность (5 класс),

теоретические основы информатики (6 класс)»

село Средняя Елюзань

2023 год

Пояснительная записка

Рабочая программа курса внеурочной деятельности «Основы информатики» для 5 класса разработана на основе:

– Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования, утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17.12.2010 №1897 (с изменениями и дополнениями от 29.12.2014 №1644, от 31.12.2015 №1577);

Цели и задачи обучения в 5 классе соответствуют целям и задачам обучения по предмету, определяемым федеральным государственным образовательным стандартом основного общего образования и не противоречат целям и задачам реализации основной образовательной программы основного общего образования МБОУ СОШ № 1.

Согласно календарному учебному графику на 2023/2024 учебный год в 5 классе 34 учебных недель. В соответствии с учебным планом основного общего образования на 2023/2024 учебный год на изучение курса внеурочной деятельности «Основы информатики» отводится 1 час в неделю. Поэтому рабочая программа по курсу внеурочной деятельности «Основы информатики» для 5 класса рассчитана на 34 учебных часов.

Планируемые образовательные результаты учащихся

Личностные:

- Формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики.
- Формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной, общественно-полезной, учебно-исследовательской, творческой деятельности.
- Формирование ценности здорового и безопасного образа жизни.

Метапредметные:

- Умение самостоятельно планировать пути достижения цели, в том числе альтернативные, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач.
- Умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности ее решения
- Умения определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, 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.
- Формирование и развитие компетентности в области использования ИКТ (ИКТ-компетенции).

Предметные:

- Формирование информационной и алгоритмической культуры.
- Формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации.
- Развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств.
- Формирование представления о понятии алгоритма и его свойствах.
- Развитие умений составить и записать алгоритм для конкретного исполнителя.
- Формирование знаний об алгоритмических конструкциях; знакомство с основными алгоритмическими структурами – линейной, условной и циклической.
- Знакомство с языком программирования Scratch.
- Формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права.

Содержание курсов внеурочной деятельности

Введение

Техника безопасности и организация рабочего места.

Программное обеспечение компьютера

Архитектура компьютера. Основные устройства и характеристики. Классификация программного обеспечения компьютера. Системное ПО. Операционные системы. Основные функции ОС. Представление о файле и папке.

Алгоритмы и исполнители

. Понятие алгоритма и его свойства. Способы записи алгоритмов. Виды алгоритмов.. Исполнитель алгоритмов: назначение, среда исполнителя, система команд исполнителя, режимы работы. Алгоритмы в сказках.

Среда программирования Scratch

Интерфейс среды Scratch. Элементы интерфейса среды программирования Scratch: сцена, спрайт; группы блоков команд; кнопки СТАРТ и СТОП; главное меню. Простая анимация движения стандартного спрайта «Кот Scratch». Свойства спрайта: изменение имени; стиль вращения; настройка направления движения. Режимы просмотра проекта. Библиотека костюмов и сцен. Создание костюмов и фонов спрайта с использованием готовых изображений. Импорт костюмов. Взаимодействие спрайтов. Управление движением персонажа с помощью мышки. Управление несколькими спрайтами. Обработка касания спрайтов. Последовательное и одновременное выполнение.

Введение в понятие алгоритма с ветвлением. Условный оператор. Переменная и ее использование. Функция случайных чисел. Графический редактор Scratch. Инструменты рисования в векторном режиме графического редактора. Редактирование и рисование костюмов спрайта в векторном режиме. Управление через обмен сообщениями. Понятие координат и рисование по координатам. Определение координат спрайта на сцене. Команды «Перейти в x: () y: ()», «Плыть () секунд в точку x:() y:()», «Изменить x на ()», «Установить x в ()», «Изменить y на ()», «Установить y в ()» группы команд ДВИЖЕНИЕ.

Слой. Создание и использование. Графические эффекты. Операторы сравнения.

Сенсоры.Блок«Перо».ГруппакомандПЕРО:команды«Очистить»,«Печать», «Опустить перо», «Поднять перо», Установить цвет () для пера», «Изменить цвет пера». Озвучивание проектов Scratch. Запись звука. Добавление звука в мультфильмы,истории,игры. Вкладка«Звуки»ибиблиотеказвуков Scratch. Группакоманд ЗВУК: Играть звук (), Играть звук () до конца, Остановить все звуки.

Основные этапы разработки проекта.Создание проекта по теме «Среда программирования Scratch». Сообщество Scratch. Публикация проектов Scratch.

Тематическое планирование

№п/п	Наименование разделов(общих тем)	Количество часов	Количество работ		
			контрольных	лабораторных	практически
1.	Введение	1			
2.	Программное обеспечение компьютера	4			1
3.	Алгоритмы и исполнители	3			
4.	Среда программирования Scratch	25			20
5.	Повторение	2			
	Итого	35			21

Календарно-тематическое планирование

№урока	Сроки проведения урока		Тема урока	Количество часов
	По плану	По факту		
Введение				1
1.	1 неделя		Техника безопасности и организация рабочего места.	1
Программное обеспечение компьютера				4
2.	2 неделя		Архитектура компьютера.	1
3.	3 неделя		Классификация программного обеспечения компьютера.	1
4.	4 неделя		Операционная система. Представление о файле и папке.	1
Алгоритмы и исполнители				3
5.	5 неделя		Свойства и способы записи алгоритмов.	1
6.	6 неделя		Виды алгоритмов. Алгоритмы в сказках.	1
7.	7 неделя		Виды алгоритмов. Алгоритмы в сказках.	1

Среда программирования Scratch				25
8.	8 неделя		Интерфейс среды Scratch. Библиотека костюмов и сцен.	1
9.	9 неделя		Взаимодействие спрайтов	1
10.	10 неделя		Управление несколькими спрайтами	1
11.	11 неделя		Последовательное и одновременное выполнение	1
12.	12 неделя		Условный оператор	1
13.	13 неделя		Переменная и ее использование	1
14.	14 неделя		Функция случайных чисел	1
15.	15 неделя		Функция случайных чисел	1
16.	16 неделя		Графический редактор Scratch.	1
17.	17 неделя		Графический редактор Scratch	1
18.	18 неделя		Управление через обмен сообщениями	1
19.	19 неделя		Слои. Создание и использование.	1
20.	20 неделя		Графические эффекты	1
21.	21 неделя		Операторы сравнения.	1
22.	22 неделя		Сенсоры	1
23.	23 неделя		Сенсоры	1
24.	24 неделя		Блок «Перо»	1
25.	25 неделя		Блок «Перо»	1
26.	26 неделя		Озвучивание проектов Scratch.	1
27.	27 неделя		Запись звука.	1
28.	28 неделя		Основные этапы разработки проекта	1
29.	29 неделя		Создание проекта по теме «Среда программирования Scratch».	1
30.	30 неделя		Создание проекта по теме «Среда программирования Scratch».	1
31.	31 неделя		Создание проекта по теме «Среда программирования Scratch».	1
32.	32 неделя		Сообщество Scratch.	1
33.	33 неделя		Публикация проектов Scratch.	1
Итоговое повторение				2
34.	34 неделя		Повторение. Алгоритмы и исполнители	1
Итого				34