

**Муниципальное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа с. Перекопное Ершовского
района Саратовской области» имени Героя Советского Союза В.И.
Киреева**

РАССМОТРЕНО

На заседании
Педагогического совета
Протокол № 1 от
30.08.2023 г.

УТВЕРЖДЕНО

И.о. директора школы
М.В. /Мещанкина С.В./
Приказ № 126/1
От 3 августа 2023 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
учебного курса «В мире информатики»
(Базовый уровень)

для обучающихся 5 – 6 классов

с. Перекопное 2023

Пояснительная записка

Рабочая программа предметного модуля по информатике «В мире информатики» составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования (ФГОС ООО) по общеинтеллектуальному и техническому направлению развития личности, учебного плана, примерной программы основного общего образования по информатике и ИКТ с учетом авторских материалов Л.Л. Босовой.

Рабочая программа по предметному модулю «В мире информатики» для 5-6 классов составлена в соответствии с правовыми и нормативными документами, работающими по ФГОС:

- Федеральный Закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования, утвержденный приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17.12.2010 № 1897 (далее – ФГОС основного общего образования) (для V-VI классов образовательных организаций, а также для VII классов, участвующих в апробации ФГОС основного общего образования в 2016/2017 учебном году);
- Приказ от 31.12.2015 № 1577 «О внесении изменений в ФГОС ООО, утв. приказом Минобрнауки РФ от 17 декабря 2010 № 1897»;
- Постановление Федеральной службы по надзору в сфере защиты прав потребителей и благополучия человека и Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 29.12.2010 №189 «Об утверждении СанПиН 2.4.2.2821-10». «Санитарно-эпидемиологические требования к условиям и организации обучения в общеобразовательных учреждениях» (с изменениями на 29.06.2011) (далее - СанПиН 2.4.2.2821-10);
- Федеральный перечень учебников, рекомендованных и допущенных Министерством образования и науки по Приказу МО РФ от 31.03.2014 №253, ООП НОО, ООП ООО, одобренных Федеральным учебно-методическим объединением по общему образованию. Протокол заседания от 8 апреля 2015 г. №1/15(с изменениями от 26.01.2016г.);
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 14.12.2009 № 729 «Об утверждении перечня организаций, осуществляющих издание учебных пособий, которые допускаются к использованию в образовательном процессе в имеющих государственную аккредитацию и реализующих образовательные программы общего образования образовательных учреждениях» (с изменениями);
- Примерная программа по предмету Информатика;
- Учебный план на текущий год.

Программа направлена на обеспечение условий развития личности учащегося; творческой самореализации; умственного и духовного развития.

Необходимость разработки данной программы обусловлена потребностью развития информационных и коммуникационных технологий (ИКТ), в системе непрерывного образования в условиях информатизации и массовой коммуникации современного общества. Сегодня человеческая деятельность в технологическом плане меняется очень быстро, на смену существующим технологиям и их конкретным техническим воплощениям быстро приходят новые, которые специалисту приходится осваивать заново.

Информатика имеет очень большое и всё возрастающее число междисциплинарных связей, причём как на уровне понятийного аппарата, так и на уровне инструментария. Многие положения, развиваемые информатикой, рассматриваются как основа создания и использования информационных и коммуникационных технологий (ИКТ) — одного из наиболее значимых технологических достижений современной цивилизации. Особенность информатики заключается в том, что многие предметные знания и способы деятельности (включая использование средств ИКТ) имеют значимость для других предметных областей и формируются при их изучении. Вместе с математикой, физикой, химией, биологией курс информатики закладывает основы естественнонаучного мировоззрения.

В рабочую программу внесены разделы программы общеинтеллектуальной и технической направленности для центра «Точка роста» по программированию и информационным технологиям новой технологической среды Scratch. Среда имеет дружелюбный пользовательский интерфейс. В ней обучающиеся в полной мере могут раскрыть свои творческие таланты, так как в Scratch можно легко создавать мультфильмы, игры, анимированные открытки, презентации, обучающие программы, тренажеры, интерактивные тесты: придумывать и реализовывать различные объекты, определять, как они выглядят в разных условиях, перемещать по экрану, устанавливать способы взаимодействия между объектами; сочинять истории, рисовать и оживлять на экране своих придуманных персонажей, осваивая при этом технологии обработки графической и звуковой информации, анимационные технологии, – **мультимедийные технологии.**

Scratch – это мультимедийная система. Большая часть операторов языка направлена на работу с графикой и звуком, создание анимационных и видеоэффектов. Широкие возможности манипуляции с визуальными данными развивают навыки работы с мультимедиа информацией, облегчают понимание принципов выполнения алгоритмических конструкций и отладку программ.

Scratch – это объектно-ориентированная среда, в которой блоки программ собираются из разноцветных кирпичиков команд точно так же, как машины или другие объекты собираются из разноцветных кирпичиков в конструкторах Лего. (ЛЕГО – это совершенно новые технологии в образовании.) Ориентация при работе со Scratch – ориентация на результаты образования на основе системно-деятельностного подхода, который лежит в основе концепции развития УУД, являющихся основным понятием ФГОС нового поколения и обеспечивающих способность обучающихся к саморазвитию путем сознательного и активного освоения нового социального опыта.

Scratch – практически идеальная среда для обучения моделированию – одному

из наиболее универсальных методов познания действительности (познавательных УУД). Это делает Scratch незаменимым инструментом для организации проектной научно-познавательной деятельности.

Благодаря использованию **технологии Scratch**, обучающиеся получают возможность:

- постепенно учиться программированию и познакомиться с **технологией параллельного программирования** (что обеспечивает более лёгкое систематическое изучение этой дисциплины впоследствии и обогащает обучающихся новыми плодотворными идеями) и **технологией событийного программирования**;
- реализовать свои творческие порывы;
- участвовать в **интерактивном процессе создания игр и анимирования** разнообразных историй;
- получать навыки общения в IT-сообществе, что создает условия для подготовки обучающихся к активной жизни в информационном обществе (в сети Интернет функционирует Scratch-сообщество);
- получать живой отклик от единомышленников при обмене проектами в Сети (в том числе с использованием **телекоммуникационных технологий и Интернет-ресурсов**);
- перейти в открытое образовательное пространство, где каждый участник проекта является носителем знания и новых идей его реализации;
- оценить свои творческие способности.

Программа направлена на достижение следующих целей:

- формирование общеучебных умений и способов интеллектуальной деятельности на основе методов информатики;
- формирование у учащихся навыков информационно-учебной деятельности на базе средств ИКТ для решения познавательных задач и саморазвития;
- усиление культурологической составляющей школьного образования;
- пропедевтика понятий базового курса школьной информатики;
- развитие познавательных, интеллектуальных и творческих способностей учащихся.

Для достижения комплекса поставленных целей в процессе изучения информатики и ИКТ необходимо решить следующие задачи:

- показать учащимся роль информации и информационных процессов в их жизни и в окружающем мире;
- организовать компьютерный практикум, ориентированный на: формирование умений использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации (работа

с текстом и графикой в среде соответствующих редакторов); 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;

- организовать работу по овладению первичными навыками исследовательской деятельности, получения опыта принятия решений и управления объектами с помощью составленных для них алгоритмов;
- создать условия для овладения основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми: умения правильно, четко и однозначно формулировать мысль в понятной собеседнику форме; умения выступать перед аудиторией, представляя ей результаты своей работы с помощью средств ИКТ.

Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения информатики

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 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-методическое и программное обеспечение

1. «Информатика» учебник для 5 класса / Л.Л. Босова, А.Ю.Босова.-3-е изд.- М.: Бином. Лаборатория знаний, 2018.
2. «Информатика» учебник для 6 класса / Л.Л. Босова, А.Ю.Босова.-3-е изд.- М.: Бином. Лаборатория знаний, 2018.
3. «Информатика» 5-6 классы: методическое пособие/ Л.Л. Босова, А.Ю.Босова. – 2-е изд.,перераб. – М.: Бином. Лаборатория знаний, 2018.
4. Босова, Л. Л., Босова, А. Ю., Коломенская, Ю. Г. Занимательные задачи по информатике/ Л. Л. Босова, А. Ю. Босова, Ю. Г. Коломенская– М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2005.
5. Ресурсы Единой коллекции цифровых образовательных ресурсов (<http://school-collection.edu.ru/>).

6. Материалы авторской мастерской Босовой Л. Л.
(<http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/3/>).

Место курса в учебном плане

В соответствии с учебным планом МБОУ «Тимирязевская СОШ» на изучение предметного модуля «В мире информатики» в 5-6 классах выделено в каждом классе по 35 часов, всего 70 часов (1 ч. в неделю, 35 учебных недель).

Формы проведения занятий:

Беседа, обсуждение, игра, презентации, практическое занятие, работа над проектом, его демонстрация и защита.

Методы обучения:

Объяснительно-иллюстративные, частично-поисковые (вариативные задания), творческие, практические.

Формы контроля

В рамках занятий происходит перенос акцента с оценки на самооценку, смещение акцента с того, что учащийся не знает и не умеет, на то, что он знает и умеет по изучаемой теме. Это обеспечивает личностно-ориентированный подход к обучению. Достижения в области решения задач по информатике учащиеся демонстрируют через участие в дистанционных конкурсах по информатике.

В конце учебного года обучающиеся демонстрируют свои работы в виде рисунков, печатных документов, презентаций по заинтересовавшей их тематике.

Содержание учебной программы

5 класс

Учебно-тематический план

№ п/п	Раздел	Кол-во часов	Практические работы	Проектная работа	Контрольные работы
1	Информация вокруг нас	14	5	0	1
2	Обработка информации	11	8	1	1
3	Программирование на языке Scratch	10			1
Итого:		35	18	1	2

Основное содержание разделов

Раздел 1. Информация вокруг нас (14 ч.)

Техника безопасности и организация рабочего места. Информация и информатика.

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».
Практическая работа № 4 «Вводим и редактируем текст».
Практическая работа № 5 «Форматируем текст».

Контроль знаний и умений

Контрольная работа № 1 по теме «Информация вокруг нас».

Раздел 2. Обработка информации (11 ч.)

Действия с информацией.

Хранение информации. Носители информации. Передача информации. Кодирование информации. Язык жестов. Формы представления информации. Метод координат. Текст как форма представления информации. Табличная форма представления информации. Наглядные формы представления информации.

Обработка информации. Изменение формы представления информации. Систематизация информации. Кодирование как изменение формы представления информации.

Получение новой информации. Преобразование информации по заданным правилам. Преобразование информации путем рассуждений. Разработка плана действий и его запись. Запись плана действий в табличной форме.

Компьютерный практикум

Практическая работа № 6 «Создаем простые таблицы».
Практическая работа № 7 «Строим диаграммы».
Практическая работа № 8 «Изучаем инструменты графического редактора».
Практическая работа № 9 «Работаем с графическими фрагментами».
Практическая работа № 10 «Планируем работу с графическим редактором».
Практическая работа № 11 «Создаем анимацию».
Практическая работа № 12 «Создаем слайд-шоу».

Контроль знаний и умений

Контрольная работа № 2 по теме «Обработка информации».

Раздел 3. Программирование на языке Scratch (10 ч.)

Свободное программное обеспечение. Авторы программной среды Scratch. Параметры для скачивания и установки программной среды на домашний компьютер.

Основные элементы пользовательского интерфейса программной среды Scratch. Внешний вид рабочего окна. Блочная структура систематизации информации. Функциональные блоки. Блоки команд, состояний, программ, запуска, действий и исполнителей. Установка русского языка для Scratch.

Создание и сохранение документа. Понятия спрайта, сцены, скрипта. Очистка экрана.

Основной персонаж как исполнитель программ. Система команд исполнителя (СКИ). Блочная структура программы. Непосредственное управление исполнителем.

Библиотека персонажей. Сцена и разнообразие сцен, исходя из библиотеки данных. Систематизация данных библиотек персонажей и сцен. Иерархия в

организации хранения костюмов персонажа и фонов для сцен. Импорт костюма, импорт фона.

Конструкции программной среды спрятаться/показаться. Выполнение программы исполнителем, не показанным на поле выполнения программы.

Написание и отладка программ с применением конструкции цикл в цикле.

Получение различного эффекта воспроизведения программы при изменении костюма исполнителя Scratch.

Использование ветвления при написании программ. Короткая форма. Полная форма условного оператора. Конструкции ветвления для моделирования ситуации.

Цикл пока. Повторение команд исполнителя при выполнении определенного условия.

Типы исполнителей программной среды Scratch. Системы команд исполнителей. Различные системы команд для разных типов исполнителей.

Управление событиями. Передача сообщений исполнителям для выполнения определенной последовательности команд.

Передача управления между различными типами исполнителей.

Мультимедийный проект. Описание сюжетных событий. Анимация. Создание эффекта анимации с помощью последовательной смены изображений. Имитационные модели. Интерактивные проекты. Игры.

Контроль знаний и умений

Контрольная работа № 3 по теме «Программирование на языке Scratch»

Содержание учебной программы

6 класс

Учебно-тематический план

№ п/п	Раздел	Кол-во часов	Практические работы	Проектная работа	Контрольные работы
1	Информация вокруг нас.	8	7	0	1
2	Информационное моделирование	6	7	0	1
3	Создание мультимедийных объектов	5	3	1	
4	Алгоритмы и исполнители	6	3		1
5	Программирование на языке Scratch	10		0	1
Итого:		35	17	1	3

Основное содержание разделов

Раздел 1. Информация вокруг нас (8 ч.)

Объекты и их имена. Признаки объектов: свойства, действия, поведение, состояния. Компьютерные объекты. Отношения объектов и их множеств. Разновидности объектов и их классификация. Системы объектов. Персональный

компьютер как система. Как мы познаем окружающий мир. Понятие как форма мышления.

Компьютерный практикум.

- 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 графических объектов».
- Практическая работа №5 «Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора».
- Практическая работа №6 «Создаем компьютерные документы».
- Практическая работа №7 «Конструируем и исследуем графические объекты».

Контроль знаний и умений

Контрольная работа № 1 «Информация вокруг нас»

Раздел 2. Информационное моделирование (5 ч.)

Модели объектов и их назначение. Информационные модели. Знаковые информационные модели. Табличные информационные модели. Структура и правила оформления таблицы. Простые таблицы. Табличное решение логических задач. Графики и диаграммы. Наглядное представление о соотношении величин. Многообразие схем. Информационные модели на графах. Использование графов при решении задач.

Компьютерный практикум.

- Практическая работа №8 «Создаем графические модели».
- Практическая работа №9 «Создаем словесные модели».
- Практическая работа №10 «Создаем многоуровневые списки».
- Практическая работа №11 «Создаем вычислительные таблицы в текстовом процессоре».
- Практическая работа №12 «Создаем информационные модели – диаграммы и графики».
- Практическая работа №13 «Мини-проект «Диаграммы вокруг нас»».

Контроль знаний и умений

Контрольная работа № 2. «Информационное моделирование»

Раздел 3. Создание мультимедийных объектов (5 ч.)

Мультимедийная презентация. Описание последовательно развивающихся событий (сюжет). Анимация. Возможности настройки анимации в редакторе презентаций. Создание эффекта движения с помощью смены последовательности рисунков.

Компьютерный практикум

Практическая работа №15 «Создаем линейную презентацию»

Практическая работа №16 «Создаем презентацию с гиперссылками»

Практическая работа №17 «Создаем циклическую презентацию»

Раздел 4. Алгоритмы и исполнители (6 ч.)

Что такое алгоритм. О происхождении слова алгоритм. Исполнители вокруг нас. Формы записи алгоритмов. Графический исполнитель в среде программирования Чертежник. Типы алгоритмов. Линейные алгоритмы. Алгоритмы с ветвлениями. Алгоритмы с повторениями.

Компьютерный практикум

Практическая работа №18 «Работа в среде исполнителя Чертежник. Линейный алгоритм»

Практическая работа №19 «Работа в среде исполнителя Чертежник. Вспомогательный алгоритм»

Практическая работа №20 «Работа в среде исполнителя Чертежник. Алгоритм с повторением»

Контроль знаний и умений

Контрольная работа № 3 по теме «Алгоритмы и исполнители».

Раздел 5. Программирование на языке Scratch (10 ч.)

Повторение среды 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

Контрольная работа № 4 по теме «Программирование на языке Scratch»

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

5 КЛАСС

№ п/п	Дата		Тема занятия	Кол - во часов
	План	Факт		
Информация вокруг нас (14 часов)				
1			Техника безопасности и организация рабочего места.	1
2			Информация и информатика.	
3			Как устроен компьютер. Ввод информации в память компьютера.	1
4			Практическая работа № 1 «Изучаем клавиатуру».	1
5			Клавиатура. Группы клавиш. Основная позиция пальцев на клавиатуре.	1
6			Программы и файлы. Рабочий стол.	1
7			Управление компьютером с помощью мыши.	1
8			Практическая работа № 2. «Изучаем приемы управления компьютером».	1
9			Главное меню. Запуск программ.	1
10			Управление компьютером с помощью меню.	1
11			Практическая работа № 3 «Создаем и сохраняем файлы».	1
12			Практическая работа № 4 «Вводим и редактируем текст».	1
13			Практическая работа № 5 «Форматируем текст».	1
14			Контрольная работа № 1 по теме «Информация вокруг нас».	1
Обработка информации (11 часов)				
15			Действия с информацией. Хранение информации. Носители информации.	1
16			Передача информации. Кодирование информации. Язык жестов.	1
17			Формы представления информации. Метод координат.	1
18			Текст как форма представления информации.	1
19			Табличная форма представления информации. Практическая работа № 6 «Создаем простые таблицы».	1
20			Наглядные формы представления информации. Практическая работа № 7 «Строим диаграммы».	1
21			Обработка информации. Изменение формы представления информации. Систематизация информации. Практическая работа № 8 «Изучаем инструменты графического редактора».	1
22			Кодирование как изменение формы представления информации. Практическая работа № 9 «Работаем с графическими фрагментами».	1
23			Получение новой информации. Преобразование информации по заданным правилам.	1

			Преобразование информации путем рассуждений. Практическая работа № 10 «Создаем анимацию».	
24			Преобразование информации путем рассуждений. Разработка плана действий и его запись. Запись плана действий в табличной форме. Практическая работа № 11 «Создаем слайд-шоу».	1
25			Контрольная работа № 2 по теме «Обработка информации».	1
Программирование на языке Scratch (10 часов)				
26			Свободное программное обеспечение. Авторы программной среды Scratch. Параметры для скачивания и установки программной среды на домашний компьютер.	1
27			Основные элементы пользовательского интерфейса программной среды Scratch. Внешний вид рабочего окна. Блочная структура систематизации информации. Функциональные блоки. Блоки команд, состояний, программ, запуска, действий и исполнителей. Установка русского языка на Scratch.	1
28			Создание и сохранение документа. Понятия спрайта, сцены, скрипта. Очистка экрана. Основной персонаж как исполнитель программ. Система команд исполнителя (СКИ). Блочная структура программы. Непосредственное управление исполнителем.	1
29			Библиотека персонажей. Сцена и разнообразие сцен, исходя из библиотеки данных. Систематизация данных библиотек персонажей и сцен. Иерархия в организации хранения костюмов персонажа и фонов для сцен. Импорт костюма, импорт фона.	1
30			Конструкции программной среды спрятаться/показаться. Выполнение программы исполнителем, не показанным на поле выполнения программы. Написание и отладка программ с применением конструкции цикл в цикле.	1
31			Получение различного эффекта воспроизведения программы при изменении костюма исполнителя Scratch. Ветвление. Короткая/полная форма условного оператора. Конструкции ветвления для моделирования ситуации.	1
32			Цикл пока. Повторение команд исполнителя при выполнении определенного условия. Типы исполнителей программной среды Scratch. Системы команд исполнителей. Различные системы команд для различных типов исполнителей.	1
33			Управление событиями. Передача сообщений исполнителям для выполнения определенной последовательности команд. Передача управления между различными типами исполнителей.	1
34			Мультимедийный проект. Описание сюжетных событий. Анимация. Создание эффекта анимации с	1

			помощью последовательной смены изображений. Имитационные модели. Интерактивные проекты. Игры.	
35			Контрольная работа № 3 «Программирование на Scratch.	1
Итого:				36 ч

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

6 КЛАСС

№ п/п	Дата		Тема занятия	Кол-во часов
	План	Факт		
Информация вокруг нас (8 часов)				
1			Объекты и их имена. Признаки объектов: свойства, действия, поведение, состояние.	1
2			Компьютерные объекты. Отношения объектов и их множеств. Практическая работа № 1 «Работаем с основными объектами операционной системы».	1
3			Разновидности объектов и их классификация. Практическая работа № 2 «Работаем с объектами файловой системы».	1
4			Системы объектов. Практическая работа № 3 «Повторяем возможности графического редактора – инструмента создания графических объектов».	1
5			Персональный компьютер как система. Практическая работа № 4 «Повторяем возможности текстового процессора – инструмента создания графических объектов».	1
6			Как мы познаем окружающий мир. Практическая работа № 5 «Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора».	1
7			Понятие как форма мышления. Практическая работа № 6 «Создаем компьютерные документы».	1
8			Контрольная работа № 1 «Информация вокруг нас». Практическая работа № 7 «Конструируем и исследуем графические объекты».	1
Информационное моделирование (5 часов)				
9			Модели объектов и их назначение. Практическая работа № 8 «Создаем графические модели».	1
10			Информационные модели. Знаковые информационные модели. Практическая работа № 9 «Создаем словесные модели».	1
11			Табличные информационные модели. Структура и правила оформления таблицы. Простые таблицы. Табличное решение логических задач. Практическая работа № 10 «Создаем многоуровневые списки». Практическая работа № 11 «Создаем вычислительные таблицы в текстовом процессоре».	1
12			Графики и диаграммы. Наглядное представление о соотношении величин. Практическая работа № 12	1

			«Создаем информационные модели – диаграммы и графики».	
13			Многообразие схем. Информационные модели на графах. Использование графов при решении задач. Практическая работа № 13 «Мини-проект «Диаграммы вокруг нас». Контрольная работа № 2 «Информационные модели».	1
Создание мультимедийных объектов (5 часов)				
14			Мультимедийная презентация.	1
15			Описание последовательно развивающихся событий (сюжет). Практическая работа № 14 «Создаем линейную презентацию».	1
16			Анимация. Возможности настройки анимации в редакторе презентаций. Практическая работа № 15 «Создаем презентацию с гиперссылками».	1
17			Создание эффекта движения с помощью смены последовательности рисунков.	1
18			Практическая работа № 16 «Создаем циклическую презентацию».	1
Алгоритмы и исполнители (6 часов)				
19			Что такое алгоритм. О происхождении слова алгоритм.	1
20			Исполнители вокруг нас. Формы записи алгоритмов.	1
21			Графический исполнитель в среде программирования Чертежник.	1
22			Типы алгоритмов. Линейные алгоритмы. Практическая работа № 17 «Работа в среде исполнителя Чертежник. Линейный алгоритм».	1
23			Алгоритмы с ветвлениями. Алгоритмы с повторениями. Практическая работа № 18 «Работа в среде исполнителя Чертежник. Вспомогательный алгоритм. Алгоритм с повторением».	1
24			Контрольная работа № 3 по теме «Алгоритмы и исполнители».	1
Программирование на языке Scratch (10 часов)				
25			Повторение среды Scratch. Внешний вид среды, поля. Анимация. Исполнитель Scratch, цвет и размер пера.	1
26			Основные инструменты встроенного графического редактора программной среды Scratch.	1
27			Алгоритм. Линейный алгоритм. Создание блок-схемы. Основные графические примитивы.	1
28			Алгоритм. Линейный алгоритм. Создание блок-схемы. Основные графические примитивы.	1
29			Линейный алгоритм. Исполнитель Scratch рисует квадраты и прямоугольники линейно.	1
30			Линейный алгоритм. Исполнитель Scratch рисует квадраты и прямоугольники линейно.	1
31			Конечный цикл.	1

32			Scratch рисует несколько линий и фигур. Копирование фрагментов программы.	1
33			Циклический алгоритм. Цикл в цикле.	1
34			Контрольная работа № 4 «Программирование на языке Scratch».	1
Итого:				34 часа

Пролито, пронумеровано и
скреплено печатью
на 17 листах
И.о. директора школы
Меладкина С.В.



SVP