



«УТВЕРЖДАЮ»

Директор MAOU «СОШ №90»

\_\_\_\_\_ / М.П. Кольцова

Приказ №219

от 1 сентября 2023 г.

**Рабочая программа  
учебного предмета  
«Занимательная информатика»  
для обучающихся 5 класса  
MAOU «СОШ № 90»**

Рассмотрено на заседании

педагогического совета

Протокол № 1

от 30 августа 2023 г

## **ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА «ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАТИКА»**

Рабочая программа даёт представление о целях, общей стратегии обучения, воспитания и развития обучающихся средствами учебного предмета «Занимательная информатика» на базовом уровне; устанавливает обязательное предметное содержание, предусматривает его структурирование по разделам и темам курса; даёт распределение учебных часов по тематическим разделам курса и последовательность их изучения с учётом межпредметных и внутрипредметных связей, логики учебного процесса, возрастных особенностей обучающихся. Рабочая программа определяет количественные и качественные характеристики учебного материала для первого года изучения, в том числе для содержательного наполнения разного вида контроля (промежуточной аттестации обучающихся, всероссийских проверочных работ, государственной итоговой аттестации).

Учебный предмет «Занимательная информатика» в основном общем образовании отражает:

1. сущность информатики как научной дисциплины, изучающей закономерности протекания и возможности автоматизации информационных процессов в различных системах;
2. основные области применения информатики, прежде всего информационные технологии, управление и социальную сферу;
3. междисциплинарный характер информатики и информационной деятельности.

Современная школьная информатика оказывает существенное влияние на формирование мировоззрения школьника, его жизненную позицию, закладывает основы понимания принципов функционирования и использования информационных технологий как необходимого инструмента практически любой деятельности и одного из наиболее значимых технологических достижений современной цивилизации. Многие предметные знания и способы деятельности, освоенные обучающимися при изучении информатики, находят применение как в рамках образовательного процесса при изучении других предметных областей, так и в иных жизненных ситуациях, становятся значимыми для формирования качеств личности, т.е. ориентированы на формирование метапредметных и личностных результатов обучения.

Основные задачи учебного предмета «Занимательная информатика» - сформировать у обучающихся:

1. понимание принципов устройства и функционирования объектов цифрового окружения, представления об истории и тенденциях развития информатики периода цифровой трансформации современного общества;
2. знания, умения и навыки цифровой грамотности постановки задач, возникающих в практической деятельности, для их решения с помощью информационных технологий; умения и навыки формализованного описания поставленных задач;
3. базовые знания об информационном моделировании, в том числе о математическом моделировании;
4. знание основных алгоритмических структур и умение применять эти знания для построения алгоритмов решения задач по их математическим моделям;
5. умения и навыки составления простых программ по построенному алгоритму на одном из языков программирования высокого уровня;
6. умения и навыки эффективного использования основных типов прикладных программ (приложений) общего назначения и информационных систем для решения с их помощью практических задач;
7. владение базовыми нормами информационной этики и права, основами информационной безопасности;
8. умение грамотно интерпретировать результаты решения практических задач с помощью информационных технологий, применять полученные результаты в практической деятельности.

### **ЦЕЛИ ИЗУЧЕНИЯ УЧЕБНОГО КУРСА**

Целями изучения информатики на уровне 5 класса являются:

1. формирование ряда метапредметных понятий, в том числе понятий «объект», «система», «модель», «алгоритм» и др., как необходимого условия для успешного продолжения учебно-познавательной деятельности и основы научного мировоззрения;

2. формирование алгоритмического стиля мышления как необходимого условия профессиональной деятельности в современном высокотехнологичном обществе;

3. формирование необходимых для успешной жизни в меняющемся мире универсальных учебных действий (универсальных компетентностей) на основе средств и методов информатики и информационных технологий, в том числе овладение умениями работать с различными видами информации, самостоятельно планировать и осуществлять индивидуальную и коллективную информационную деятельность, представлять и оценивать её результаты;

4. формирование цифровых навыков, в том числе ключевых компетенций цифровой экономики, таких, как базовое программирование, основы работы с данными, коммуникация в современных цифровых средах, информационная безопасность; воспитание ответственного и избирательного отношения к информации.

## **МЕСТО УЧЕБНОГО КУРСА В УЧЕБНОМ ПЛАНЕ**

Обязательная часть учебного плана примерной основной образовательной программы основного общего образования не предусматривает обязательное изучение курса информатики в 5–6 классах. Время на данный курс образовательная организация может выделить за счёт части учебного плана, формируемой участниками образовательных отношений.

Первое знакомство современных школьников с базовыми понятиями информатики происходит на уровне начального общего образования в рамках логико-алгоритмической линии курса математики; в результате изучения всех без исключения предметов на уровне начального общего образования начинается формирование компетентности учащихся в сфере информационно-коммуникационных технологий (ИКТ), необходимой им для дальнейшего обучения. Курс информатики основной школы опирается на опыт постоянного применения ИКТ, уже имеющийся у учащихся, даёт теоретическое осмысление, интерпретацию и обобщение этого опыта. Изучение информатики в 5–6 классах поддерживает непрерывность подготовки школьников в этой области и обеспечивает необходимую теоретическую и практическую базу для изучения курса информатики основной школы в 7–9 классах.

Программа по информатике для 5–6 классов составлена из расчёта общей учебной нагрузки 70 часов за 2 года обучения: 1 час в неделю в 5 классе и 1 час в неделю в 6 классе.

## **СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО КУРСА «ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАТИКА»**

### **Информация вокруг нас**

Правила гигиены и безопасности при работе с компьютерами, мобильными устройствами и другими элементами цифрового окружения

Информация в жизни человека. Способы восприятия информации человеком. Роль зрения в получении человеком информации. Компьютерное зрение. Действия с информацией.

Компьютер — универсальное вычислительное устройство, работающее по программе. Мобильные устройства. Основные компоненты персональных компьютеров и мобильных устройств. Процессор. Оперативная и долговременная память. Устройства ввода и вывода.

Программы для компьютеров. Пользователи и программисты. Прикладные программы (приложения), системное программное обеспечение (операционные системы). Запуск и завершение работы программы (приложения). Имя файла (папки, каталога).

Сеть Интернет. Веб-страница, веб-сайт. Браузер. Поиск информации на веб-странице. Поисковые системы. Поиск информации по ключевым словам и по изображению. Достоверность информации, полученной из Интернета.

Правила безопасного поведения в Интернете. Процесс аутентификации. Виды аутентификации (аутентификация по паролям, аутентификация с помощью SMS, биометрическая аутентификация, аутентификация через географическое местоположение, многофакторная аутентификация). Пароли для аккаунтов в социальных сетях. Кибербуллинг.

Кодирование информации. Данные — записанная (зафиксированная) информация, которая может быть обработана автоматизированной системой.

### **Информационные технологии**

Текстовый редактор. Правила набора текста.

Текстовый процессор. Редактирование текста. Проверка правописания. Расстановка переносов. Свойства символов. Шрифт. Типы шрифтов (рубленые, с засечками, моноширинные). Полуужирное и

курсивное начертание. Свойства абзацев: границы, абзацный отступ, интервал, выравнивание. Вставка изображений в текстовые документы. Обтекание изображений текстом.

Искусственный интеллект и его роль в жизни человека.

### **Информационное моделирование**

Графический редактор. Растровые рисунки. Пиксель. Использование графических примитивов. Операции с фрагментами изображения: выделение, копирование, поворот, отражение.

Компьютерные презентации. Слайд. Добавление на слайд текста и изображений. Работа с несколькими слайдами.

# ПЛАНИРУЕМЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

## ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Личностные результаты имеют направленность на решение задач воспитания, развития и социализации обучающихся средствами предмета.

### **Патриотическое воспитание:**

ценностное отношение к отечественному культурному, историческому и научному наследию; понимание значения информатики как науки в жизни современного общества; владение достоверной информацией о передовых мировых и отечественных достижениях в области информатики и информационных технологий; заинтересованность в научных знаниях о цифровой трансформации современного общества.

### **Духовно-нравственное воспитание:**

ориентация на моральные ценности и нормы в ситуациях нравственного выбора; готовность оценивать своё поведение и поступки, а также поведение и поступки других людей с позиции нравственных и правовых норм с учётом осознания последствий поступков; активное неприятие асоциальных поступков, в том числе в сети Интернет.

### **Гражданское воспитание:**

представление о социальных нормах и правилах межличностных отношений в коллективе, в том числе в социальных сообществах; соблюдение правил безопасности, в том числе навыков безопасного поведения в интернет-среде; готовность к разнообразной совместной деятельности при выполнении учебных, познавательных задач, создании учебных проектов; стремление к взаимопониманию и взаимопомощи в процессе этой учебной деятельности; готовность оценивать своё поведение и поступки своих товарищей с позиции нравственных и правовых норм с учётом осознания последствий поступков.

### **Ценности научного познания:**

сформированность мировоззренческих представлений об информации, информационных процессах и информационных технологиях, соответствующих современному уровню развития науки и общественной практики и составляющих базовую основу для понимания сущности научной картины мира; интерес к обучению и познанию; любознательность; готовность и способность к самообразованию, осознанному выбору направленности и уровня обучения в дальнейшем; овладение основными навыками исследовательской деятельности, установка на осмысление опыта, наблюдений, поступков и стремление совершенствовать пути достижения индивидуального и коллективного благополучия; сформированность информационной культуры, в том числе навыков самостоятельной работы с учебными текстами, справочной литературой, разнообразными средствами информационных технологий, а также умения самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;

### **Формирование культуры здоровья:**

осознание ценности жизни; ответственное отношение к своему здоровью; установка на здоровый образ жизни, в том числе и за счёт освоения и соблюдения требований безопасной эксплуатации средств информационных и коммуникационных технологий (ИКТ).

### **Трудовое воспитание:**

интерес к практическому изучению профессий и труда в сферах профессиональной деятельности, связанных с информатикой, программированием и информационными технологиями, основанными на достижениях науки информатики и научно-технического прогресса; осознанный выбор и построение индивидуальной траектории образования и жизненных планов с учётом личных и общественных интересов и потребностей.

### **Экологическое воспитание:**

осознание глобального характера экологических проблем и путей их решения, в том числе с учётом возможностей ИКТ.

### **Адаптация обучающегося к изменяющимся условиям социальной среды:**

освоение обучающимися социального опыта, основных социальных ролей, соответствующих ведущей деятельности возраста, норм и правил общественного поведения, форм социальной жизни в группах и сообществах, в том числе существующих в виртуальном пространстве.

## **МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

Метапредметные результаты освоения образовательной программы по информатике отражают овладение универсальными учебными действиями — познавательными, коммуникативными, регулятивными.

### **Универсальные познавательные действия**

#### ***Базовые логические действия:***

умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логические рассуждения, делать умозаключения (индуктивные, дедуктивные и по аналогии) и выводы;

умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;

самостоятельно выбирать способ решения учебной задачи (сравнивать несколько вариантов решения, выбирать наиболее подходящий с учётом самостоятельно выделенных критериев).

#### ***Базовые исследовательские действия:***

формулировать вопросы, фиксирующие разрыв между реальным и желательным состоянием ситуации, объекта, и самостоятельно устанавливать искомое и данное;

оценивать на применимость и достоверность информацию, полученную в ходе исследования;

прогнозировать возможное дальнейшее развитие процессов, событий и их последствия в аналогичных или сходных ситуациях, а также выдвигать предположения об их развитии в новых условиях и контекстах.

#### ***Работа с информацией:***

выявлять дефицит информации, данных, необходимых для решения поставленной задачи;

применять различные методы, инструменты и запросы при поиске и отборе информации или данных из источников с учётом предложенной учебной задачи и заданных критериев;

выбирать, анализировать, систематизировать и интерпретировать информацию различных видов и форм представления;

самостоятельно выбирать оптимальную форму представления информации и иллюстрировать решаемые задачи несложными схемами, диаграммами, иной графикой и их комбинациями;

оценивать надёжность информации по критериям, предложенным учителем или сформулированным самостоятельно;

эффективно запоминать и систематизировать информацию.

### **Универсальные коммуникативные действия**

#### ***Общение:***

сопоставлять свои суждения с суждениями других участников диалога, обнаруживать различие и сходство позиций;

публично представлять результаты выполненного опыта (эксперимента, исследования, проекта);

самостоятельно выбирать формат выступления с учётом задач презентации и особенностей аудитории и в соответствии с ним составлять устные и письменные тексты с использованием иллюстративных материалов.

#### ***Совместная деятельность (сотрудничество):***

понимать и использовать преимущества командной и индивидуальной работы при решении конкретной проблемы, в том числе при создании информационного продукта;

принимать цель совместной информационной деятельности по сбору, обработке, передаче, формализации информации; коллективно строить действия по её достижению: распределять роли, договариваться, обсуждать процесс и результат совместной работы;

выполнять свою часть работы с информацией или информационным продуктом, достигая качественного результата по своему направлению и координируя свои действия с другими членами команды;

оценивать качество своего вклада в общий информационный продукт по критериям, самостоятельно сформулированным участниками взаимодействия;

сравнивать результаты с исходной задачей и вклад каждого члена команды в достижение результатов, разделять сферу ответственности и проявлять готовность к предоставлению отчёта перед группой.

### **Универсальные регулятивные действия**

#### ***Самоорганизация:***

выявлять в жизненных и учебных ситуациях проблемы, требующие решения;

ориентироваться в различных подходах к принятию решений (индивидуальное принятие решений, принятие решений в группе);

самостоятельно составлять алгоритм решения задачи (или его часть), выбирать способ решения учебной задачи с учётом имеющихся ресурсов и собственных возможностей, аргументировать предлагаемые варианты решений;

составлять план действий (план реализации намеченного алгоритма решения), корректировать предложенный алгоритм с учётом получения новых знаний об изучаемом объекте;

делать выбор в условиях противоречивой информации и брать ответственность за решение.

#### ***Самоконтроль (рефлексия):***

владеть способами самоконтроля, самомотивации и рефлексии;

давать адекватную оценку ситуации и предлагать план её изменения;

учитывать контекст и предвидеть трудности, которые могут возникнуть при решении учебной задачи, адаптировать решение к меняющимся обстоятельствам;

объяснять причины достижения (недостижения) результатов информационной деятельности, давать оценку приобретённому опыту, уметь находить позитивное в произошедшей ситуации;

вносить коррективы в деятельность на основе новых обстоятельств, изменившихся ситуаций, установленных ошибок, возникших трудностей;

оценивать соответствие результата цели и условиям.

#### ***Эмоциональный интеллект:***

ставить себя на место другого человека, понимать мотивы и намерения другого.

#### ***Принятие себя и других:***

осознавать невозможность контролировать всё вокруг даже в условиях открытого доступа к любым объёмам информации.

### **ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

соблюдать правила гигиены и безопасности при работе с компьютером и другими элементами цифрового окружения; иметь представление о правилах безопасного поведения в Интернете;

называть основные компоненты персональных компьютеров и мобильных устройств, объяснять их назначение;

понимать содержание понятий «программное обеспечение», «операционная система», «файл»;

искать информацию в Интернете (в том числе по ключевым словам, по изображению); критически относиться к найденной информации, осознавая опасность для личности и общества распространения вредоносной информации;

запускать прикладные программы (приложения) и завершать их работу;

создавать, редактировать, форматировать и сохранять текстовые документы; знать правила набора текстов; использовать автоматическую проверку правописания; устанавливать свойства отдельных символов, слов и абзацев; иллюстрировать документы с помощью изображений;

создавать и редактировать растровые изображения; использовать инструменты графического редактора для выполнения операций с фрагментами изображения;

создавать компьютерные презентации, включающие текстовую и графическую информацию.

**ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ**

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов			Виды деятельности	Виды, формы контроля	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		всего	контрольные работы	практические работы			
<b>Раздел I. Информация вокруг нас</b>							
1.1	Информация в жизни человека	5	0	1	Приводить примеры передачи, хранения и обработки информации в деятельности человека, в живой природе, обществе, технике; приводить примеры информационных носителей; классифицировать информацию по способам её восприятия человеком, по формам представления на материальных носителях; определять, информативно или нет некоторое сообщение, если известны способности конкретного субъекта к его восприятию; кодировать и декодировать сообщения, используя простейшие коды; работать с электронной почтой (регистрировать почтовый ящик и пересылать сообщения); осуществлять поиск информации в сети Интернет с использованием простых запросов (по одному признаку); сохранять для индивидуального использования найденные в сети Интернет информационные объекты и ссылки на них; систематизировать и упорядочивать) файлы и папки.	Устный опрос, письменный контроль, практическая работа	<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/posters/5-1-1-kak-myvosprinimaem-informaciju.jpg">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/posters/5-1-1-kak-myvosprinimaem-informaciju.jpg</a> <a href="https://onlinetestpad.com/hopwfk6pc73fs">https://onlinetestpad.com/hopwfk6pc73fs</a>
1.2	Цифровая грамотность	3	1	2	Выделять аппаратное и программное обеспечение компьютера; анализировать устройства компьютера с точки зрения организации процедур ввода, хранения, обработки, вывода и передачи информации; определять технические средства, с помощью которых может быть реализован ввод информации (текста, звука, изображения) в компьютер; выбирать и запускать нужную программу; работать с основными элементами пользовательского интерфейса: использовать меню, работать с окнами (изменять размеры и перемещать окна, реагировать на диалоговые окна); вводить информацию в компьютер с помощью клавиатуры (приемы квалифицированного клавиатурного письма), мыши и других технических средств; создавать, переименовывать, перемещать, копировать и удалять файлы; соблюдать требования к организации компьютерного рабочего места, требования безопасности и гигиены при работе со средствами ИКТ.	Устный опрос; онлайн тест, практическая работа	<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php</a> <a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/posters/5-1-2-tehnikabezopasnosti.jpg">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/posters/5-1-2-tehnikabezopasnosti.jpg</a> <a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/posters/5-2-1-kompjuter-iinformacija.jpg">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/posters/5-2-1-kompjuter-iinformacija.jpg</a> <a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/posters/5-3-2-pravilaraboty-naklaviature.jpg">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/posters/5-3-2-pravilaraboty-naklaviature.jpg</a> <a href="https://onlinetestpad.com/">https://onlinetestpad.com/</a>
1.3.	Кодирование информации	1	0	1	Осуществлять кодирование и декодирование информации предложенным способом. Приводить примеры применения искусственного интеллекта (робототехника, беспилотные автомобили, интеллектуальные игры, голосовые помощники и пр.)	Устный опрос; онлайн тест, практическая работа	<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/posters/5-1-1-kak-myvosprinimaem-informaciju.jpg">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/posters/5-1-1-kak-myvosprinimaem-informaciju.jpg</a> <a href="https://onlinetestpad.com/hopwfk6pc73fs">https://onlinetestpad.com/hopwfk6pc73fs</a> <a href="https://onlinetestpad.com/">https://onlinetestpad.com/</a>



Итого по разделу:		9	1	4			
<b>Раздел II. Информационные технологии</b>							
2.1	Текстовый редактор	6	1	4	Соотносить этапы (ввод, редактирование, форматирование) создания текстового документа и возможности тестового процессора по их реализации; определять инструменты текстового редактора для выполнения базовых операций по созданию текстовых документов; создавать несложные текстовые документы на родном и иностранном языках; выделять, перемещать и удалять фрагменты текста; создавать тексты с повторяющимися фрагментами; осуществлять орфографический контроль в текстовом документе с помощью средств тестового процессора; оформлять текст в соответствии с заданными требованиями к шрифту, его начертанию, размеру и цвету, к выравниванию.	Устный опрос, письменный контроль, практическая работа	<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php</a> <a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/posters/5-8-1-podgotovkatekstovyhdokumentov.jpg">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/posters/5-8-1-podgotovkatekstovyhdokumentov.jpg</a> <a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/texts/5-8-1-oshriftah.pdf">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/texts/5-8-1-oshriftah.pdf</a>
2.2.	Представление информации в форме таблиц.	2	0	2	Создавать и форматировать списки; создавать, форматировать и заполнять данными таблицы; познакомиться с правилами построения табличных моделей.	Устный опрос; онлайн тест, практическая работа	<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php</a> <a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/posters/5-1-2-tehnikabezopasnosti.jpg">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/posters/5-1-2-tehnikabezopasnosti.jpg</a> <a href="https://onlinetestpad.com/">https://onlinetestpad.com/</a>
2.3	Наглядные формы представления информации	1	0	1	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; 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 схем, графов, деревьев; выбирать форму представления данных (таблица, схема, график, диаграмма, граф, дерево) в соответствии с поставленной задачей; 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.	Устный опрос; онлайн тест, практическая работа	<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php</a> <a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/posters/5-1-2-tehnikabezopasnosti.jpg">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/posters/5-1-2-tehnikabezopasnosti.jpg</a> <a href="https://onlinetestpad.com/">https://onlinetestpad.com/</a>
Итого по разделу:		9	1	7			
<b>Раздел III. Информационное моделирование</b>							
3.1	Графический редактор	3	0	3	Выделять в сложных графических объектах простые (графические примитивы); планировать работу по конструированию сложных графических объектов из		<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php</a>

					простых; определять инструменты графического редактора для выполнения базовых операций по созданию изображений; использовать простейший (растровый и/или векторный) графический редактор для создания и редактирования изображений.		<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/posters/5-1-2-tehnikabezopasnosti.jpg">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/posters/5-1-2-tehnikabezopasnosti.jpg</a> <a href="https://onlinetestpad.com/">https://onlinetestpad.com/</a>
3.2.	Обработка информации	8	1	3	Разрабатывать план действий для решения задач на переправы, переливания и пр.; вычислять значения арифметических выражений с помощью программы Калькулятор; преобразовывать информацию по заданным правилам и путём рассуждений; решать задачи на переливания, переправы и пр.		<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php</a> <a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/posters/5-1-2-tehnikabezopasnosti.jpg">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/posters/5-1-2-tehnikabezopasnosti.jpg</a> <a href="https://onlinetestpad.com/">https://onlinetestpad.com/</a>
3.3.	Мультимедия	6	0	3	Планировать последовательность событий на заданную тему; подбирать иллюстративный материал, соответствующий замыслу создаваемого мультимедийного объекта; использовать редактор презентаций или иное программное средство для создания анимации по имеющемуся сюжету; создавать на заданную тему мультимедийную презентацию с гиперссылками, слайды которой содержат тексты, звуки, графические изображения; создавать сложные графические объекты с повторяющимися и/или преобразованными фрагментами.		<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php</a> <a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/posters/5-1-2-tehnikabezopasnosti.jpg">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/posters/5-1-2-tehnikabezopasnosti.jpg</a> <a href="https://onlinetestpad.com/">https://onlinetestpad.com/</a>
Итого по разделу:		17	1	9			
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		35	3	20			

## **Аналитическая справка о реализации программы воспитания на уроках занимательной информатики**

Одна из главных задач, которую ставит государство и общество перед школой, – сформировать личность, способную занять достойное место в жизни, вырастить человека, который сможет взять на себя ответственность за себя и своих близких. Новые Федеральные государственные образовательные стандарты ориентированы на воспитание нравственного, ответственного, инициативного и компетентного гражданина России.

В связи с этим, воспитание является одной из важнейших составляющих образовательного процесса наряду с обучением. Воспитание в школе не должно быть оторвано от процесса образования. Дополняя друг друга, обучение и воспитание служат единой цели: целостному развитию личности школьника. Воспитание ученика в процессе преподавания конкретного предмета не является новой задачей педагогики, однако эта задача стала активно обсуждаться в нашей стране при разработке стандартов нового поколения.

Воспитание как первостепенный приоритет в образовании должно стать органичной составляющей педагогической деятельности, интегрированной в общий процесс обучения и развития. Сегодня необходимо рассматривать воспитательный, развивающий и дидактический потенциалы урока с позиций новых целей и нового содержания образования.

Содержание урока, ориентированного только на знания, нейтрально для учащихся. Задача преподавателя состоит в том, чтобы содержание воспринималось учащимся как определенная ценность: социальная, нравственная, эстетическая, экологическая и другие.

Воспитательный потенциал предмета «Информатика» реализуется через:

- установление доверительных отношений между учителем и его учениками, способствующих позитивному восприятию учащимися требований и просьб учителя через живой диалог, привлечение их внимания к обсуждаемой на уроке информации, активизацию их познавательной деятельности через использование занимательных элементов, историй из жизни современников;
- применение в ходе урока интерактивного взаимодействия обучающихся (дискуссии, урок - деловая игра, групповая работа или работа в парах и др.);
- проведение учебных (олимпиады, мастер-классов и др.) и учебно-развлекательных мероприятий (турниры, выставки тематического ручного творчества (изготовление моделей, рисунков и пр.) и др.);
- использование ИКТ и дистанционных образовательных технологий обучения (программы-тренажеры, тесты в электронных приложениях, мультимедийные презентации, научно-популярные передачи, фильмы, обучающие сайты и программы, уроки онлайн, видео лекции, видео конференции и др.);
- использование воспитательных возможностей содержания учебного предмета через демонстрацию детям примеров ответственного, гражданского поведения, проявления человеколюбия и добросердечности, перевод содержания с уровня знаний на уровень личностных смыслов, восприятие ценностей через подбор соответствующих текстов для чтения, задач для решения, проблемных ситуаций для обсуждения в классе, анализ поступков людей, историй судеб, комментарии к происходящим в мире событиям и др.

В первую очередь, должна быть система воспитательных целей и задач. Цель должна быть конкретной и достижимой. Воспитательная цель не может быть обособленной, т.к. процессы обучения и воспитания едины. Общение на уроке строю в атмосфере интеллектуальных, нравственных и эстетических переживаний, создаю проблемную ситуацию, где происходит столкновение взглядов и мнений учащихся. Проблему решаем через совместное творчество учителя и учащихся, что позволяет найти истину и возможные пути решения задачи или проблемы. Уроки информатики имеют для этого богатейшие возможности. Хорошо продуманный и подготовленный урок информатики вносит огромный вклад в дело всестороннего развития и воспитания детей. Уроки информатики учат анализировать, сопоставлять, оценивать, делать умозаключения.

Мультимедийные уроки информатики и ВТ, уроки-лекции, зачёты, конкурсы, практические работы, самостоятельная творческая работа посредством организации коллективной и самостоятельной

деятельности учащихся, работа в парах позволяют решать общие воспитательные и частные личностно значимые цели.

Уроки по теме «Информация», можно проводить в виде экскурсии на природе или на школьном дворе. Сбор, хранение и обработку информации связываем с проблемой охраны природы и окружающей среды. Воспитание бережного отношения к природе – одна из важнейших проблем нашего времени.

При изучении MS Power Point учащиеся создают краткосрочные проекты в виде презентации-поздравления, например, к Дню учителя или к 8 марта. Вначале каждый ученик создает поздравление конкретному учителю, а затем все работы объединяются в один готовый проект. Воспитательный эффект такой работы бесспорно огромен, т.к. учащиеся включаются в совместную деятельность, у них формируются такие коммуникативные умения, как сотрудничество со сверстниками и учителем, формируется способность адекватно принимать и передавать информацию. Все это также способствует формированию устойчивой учебной мотивации.

Взаимоотношения людей в современном мире очень сложны и ребенку порой не всегда удается правильно определить свои ценностные ориентиры. И здесь, как мне кажется, неоспоримую помощь окажет такой вид работы как построение диаграмм по определенным правилам в табличном процессоре Excel на тему «Мои жизненные ценности». Наряду с тем, что школьники овладевают учебными умениями и навыками в рамках предмета, у них появляется возможность на основе анализа своего жизненного опыта осознать свое «Я» как гражданина России. Это позволяет ребенку сориентироваться в нравственном содержании и смысле, как собственных поступков, так и поступков окружающих людей.

Задания на дом в виде творческих заданий по выбору позволяют осуществить воспитание творческой и индивидуальной самостоятельности. Тематика таких заданий очень разнообразна: это и рисунок, и кроссворд, и ребус, буклет, презентация, ролик.

Задания могут быть и индивидуальными, и коллективными. Состав групп желательно менять с целью сплочения коллектива и выработки умения распределять обязанности внутри группы. Например, в рамках празднования юбилея родного города учащиеся выполняют тематические задания: создание презентации о родном городе на тему: «История одной улицы», средствами графического редактора рисуют праздничные открытки или фантазируют на тему: «Двор моей мечты». Творческие домашние задания удобно использовать на уроках для демонстрации возможностей изученной программы, а так же при проведении внеклассных мероприятий.

На уроках информатики можно организовать исследовательско-проектную деятельность учащихся. Эта учебно-познавательная деятельность направлена на результат, который получается при решении той или иной практически или теоретически значимой проблемы. Ценность проекта в получении результатов:

- внешний - можно увидеть, осмыслить, применить в реальной практической деятельности;
- внутренний - опыт деятельности, это бесценное достояние учащегося, которое соединяет в себе знания и умения, компетенции и ценности.

Например, работая над проектом «Украсим серый город искусством граффити» позволит раскрыть свои способности широкому кругу молодежи. Это даст возможность, подросткам, выразить свою индивидуальность, а город, в свою очередь, станет краше, наряднее и приобретет свое неповторимое «лицо». В результате работы над проектом учащимися будут созданы средствами графических редакторов эскизы в стиле граффити на тему «Люби свой город».

Бесспорно, что урок, как основная форма учебно-воспитательной работы в школе, является индивидуальным произведением творчества учителя. Ни один урок не похож на другой и наряду с другими формами обучения имеет немалые резервы для осуществления воспитания школьников.

## **УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ УЧЕБНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧЕНИКА**

1. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика: Учебник для 5 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.

## **МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧИТЕЛЯ**

1. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика. Программа для основной школы : 5–6 классы. 7–9 классы. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.

2. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика. 5–6 классы : методическое пособие. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.

3. Босова Л.Л., Босова А.Ю., Коломенская Ю.Г. Занимательные задачи по информатике. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2006.

4. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Комплект плакатов для 5-6 классов. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2006.

5. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Контрольно-измерительные материалы по информатике для 5-7 классов // Информатика в школе: приложение к журналу «информатика и образование». №6–2007. – М.: Образование и Информатика, 2007.

6. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Уроки информатики в 5–7 классах: методическое пособие. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2007.

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

1. <http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/3/> - авторская мастерская в виде сайта в Интернете с методическими рекомендациями;

2. <http://sc.edu.ru/> - материалы Единой коллекции цифровых образовательных ресурсов;

3. <http://fcior.ru> - ресурсы Федерального центра информационных образовательных ресурсов.

## **МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА УЧЕБНОЕ ОБОРУДОВАНИЕ**

1. Комплект плакатов для 5-6 классов

2. Автоматизированное рабочее место ученика

## **ОБОРУДОВАНИЕ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ЛАБОРАТОРНЫХ И ПРАКТИЧЕСКИХ РАБОТ**

1. Компьютер;

2. Мультимедиа-проектор;

3. Принтер;

4. Модем;

5. Устройства вывода звуковой информации — колонки и наушники для индивидуальной работы со звуковой информацией;

6. Устройства для ручного ввода текстовой информации и манипулирования экранными объектами — клавиатура и мышь;

7. Устройства для записи (ввода) визуальной и звуковой информации: сканер, фотоаппарат, видеокамера, диктофон, микрофон;

8. Различные носители информации – дискеты, оптические диски, flash-память.;