



ЛИДЕРЫ

ОАНО «Лидеры»

УТВЕРЖДАЮ

Директор школы

 Т.В. Христофорова

Приказ № 13
от «31» августа 2020 г.

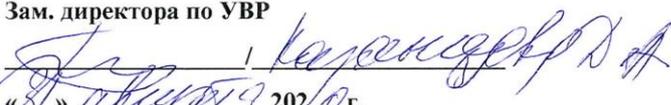
СОГЛАСОВАНО

Протокол заседания методического
объединения учителей

№ 01 от «31» августа 2020 г.

СОГЛАСОВАНО

Зам. директора по УВР


«31» августа 2020 г.

Рабочая программа
клуба по информатике «IT-genius»
5 класс
(ФГОС ООО)

Составлена
учителем первой квалификационной категории
Климовой Екатериной Сергеевной

Московская область, Одинцовский р-н, с. Ромашково
2020г.

1. Аннотация к рабочей программе

<p>Рабочая программа составлена на основе</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования; - Основной образовательной программы основного общего образования ОАНО «Лидеры» на 2020-2025 г. - Авторской программы Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика. 5-6 классы. Примерная рабочая программа. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2016. - Положения о рабочей программе ОАНО «Лидеры»
<p>Рабочая программа реализуется через УМК</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Босова Л.Л. Информатика: учебник для 5 класса. – М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2017. 2. Босова Л.Л. Информатика: рабочая тетрадь для 5 класса. – М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2017. 3. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика. 5-6 классы: методическое пособие. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2016. 4. Босова Л.Л. Информатика: самостоятельные и контрольные работы для 5 класса. – М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2017. 5. Босова Л. Л., Босова А. Ю. Информатика. Программа для основной школы: 5–6 классы. 7-9 классы. (ФГОС). – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2015. 6. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Электронное приложение к учебнику «Информатика. 5 класс». Презентации для уроков размещены на сайте Авторская мастерская Л.Л.Босовой по адресу http://methodist.lbz.ru
<p>Для реализации программы используются дополнительные учебно-дидактические материалы (указываются при наличии)</p>	<p><i>Для учащихся:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Тренажер клавиатурного письма «Руки солиста» 2. Дуванов А.А., Азы информатики. Рисуем на компьютере. Книга для ученика. - СПб. БХВПетербург, 2010. - 352с.: ил. 3. Босова Л.Л., Босова А.Ю., Коломенская Ю.Г. Занимательные задачи по информатике. - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012. <p><i>Для учителя:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ресурсы Единой коллекции цифровых образовательных ресурсов (http://school-collection.edu.ru/) 2. Материалы авторской мастерской Босовой Л.Л. (http://methodist.lbz.ru/authors/informatika/3/) 3. Информатика. Ресурсы образовательного сайта best-exam: https://best-exam.ru/ 4. онлайн тестирование для контроля знаний по представленным темам: https://best-exam.ru/testirovanie/ 5. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Комплект плакатов для 5-6 классов. - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012.
<p>На реализацию программы отводится</p>	<p>1 час в неделю, 34 часа в год (34 недели)</p>

2. Планируемые результаты освоения учебного предмета

Предметные результаты

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.

Раздел 1. Информация вокруг нас

Выпускник 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 её 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.

Выпускник 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 путём рассуждений;
- 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; называть отношения, связывающие данный объект с другими объектами;
- осуществлять деление заданного множества объектов на классы по заданному или самостоятельно выбранному признаку — основанию классификации;
- приводить примеры материальных, нематериальных и смешанных систем.

Раздел 2. Информационные технологии

Выпускник научится:

- 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;
- создавать круговые и столбиковые диаграммы;
- применять простейший графический редактор для создания и редактирования простых рисунков;
- использовать основные приёмы 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, требования безопасности и гигиены при работе со средствами ИКТ.

Ученик получит возможность:

- овладеть приёмами 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 объёмные 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;

- 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.

Метапредметные результаты

Метапредметные результат – 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 гипермедиакоммуникаций; коммуникация и социальное взаимодействие; поиск и организация хранения информации; анализ информации).

Личностные результаты

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.

3. Содержание учебного предмета

Информация вокруг нас

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, приёмник. 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.

Информация и знания. Чувственное познание окружающего мира. Абстрактное мышление. Понятие как форма мышления.

Информационные технологии

Компьютер – универсальная машина для работы с информацией. Техника безопасности и организация рабочего места. 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.

Текстовый редактор. Правила ввода текста. Слово, предложение, абзац. Приёмы 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.

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.

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

В результате освоения программы клуба по информатике «IT-genius» учащиеся будут:

знать/понимать:

- предмет информатики и основные области деятельности человека, связанные с ее применением;
- виды информации и ее свойства;
- принцип дискретного (цифрового) представления информации;
- перевод информации из одной знаковой системы в другую (из текста в таблицу, из аудиовизуального ряда в текст);
- название и функциональное назначение, основные характеристики устройств ПК;
- историю развития вычислительной техники;
- назначение, состав и загрузка операционной системы;
- операционную оболочку;
- приводить примеры информационных носителей;
- представление о способах кодирования информации;
- устройства компьютера, моделирующие основные компоненты информационных функций человека;
- программное и аппаратное обеспечение компьютера;
- запуск программы из меню Пуск;
- назначение основных элементов окна графического редактора;
- приемы создания и редактирования изображения;
- основные элементы текста;
- приемы редактирования и форматирования текста;
- проверку орфографии;

- технологию вставки различных объектов;
- о требованиях к организации компьютерного рабочего места, соблюдать требования безопасности и гигиены в работе со средствами ИКТ
- правило создания анимации,
- уметь:
- приводить примеры передачи, хранения и обработки информации в деятельности человека, живой природе, обществе и технике;
- классифицировать информацию по видам;
- раскрывать свойства информации на примерах;
- представлять принципы кодирования информации;
- кодировать и декодировать простейшее сообщение;
- включать, выключать и перезагружать компьютер, работать с клавиатурой и мышью;
- вводить информацию в компьютер с помощью клавиатуры и мыши;
- соблюдать правила ТБ;
- различать устройства ввода и вывода;
- записывать/считывать информацию с любых носителей;
- работать с окнами в операционной системе Windows и операционной оболочке;
- работать с окнами в операционной системе с графическим интерфейсом (перемещать, изменять размеры, свертывать, разворачивать, закрывать, открывать);
- изменять размеры и перемещать окна, реагировать на диалоговые окна;
- применять текстовый редактор для набора, редактирования и форматирования простейших текстов;
- применять простейший графический редактор для создания и редактирования рисунков;
- работать с файлами (создавать, копировать, переименовывать, осуществлять поиск);
- создавать, редактировать и формировать документ с использованием разных типов шрифтов и включающий рисунок и таблицу;
- выделять элементы текста;
- проверять орфографию в документе;
- выполнять вычисления с помощью приложения Калькулятор;
- различать виды информации по способам ее восприятия человеком, по формам представления на материальных носителях;
- приводить простые жизненные примеры передачи, хранения и обработки информации в деятельности человека, в живой природе, технике;
- создавать простейшие анимации.

4. Тематическое планирование

Содержание	Кол-во часов	Кол-во исследовательских, проектных работ	Практические, лабораторные работы
1. Информация вокруг нас	24	1	16
2. Информационное технологии	10	3	4
Итого:	34	4	20

5. Календарно-тематическое планирование

№ п/п	Дата по плану	Дата по факту	Тема урока	Кол-во часов	Виды контроля
I триместр					
1. Информация вокруг нас – 24 часа					
1	03.09		Техника безопасности и организация рабочего места.	1	
2	10.09		Информация – Компьютер – Информатика. Техника безопасности и организация рабочего места.	1	
3	17.09		Как устроен компьютер. Клавиатурный тренажер в режиме ввода слов.	1	<i>Практическая работа</i>
4	24.09		Ввод информации в память компьютера. Клавиатура. Группы клавиш. Знакомство с клавиатурой.	1	<i>Практическая работа</i>
5	01.10		Исследовательская работа на тему «Основная позиция пальцев на клавиатуре». Клавиатурный тренажер.	1	<i>Практическая работа</i>
<i>Каникулы</i>					
6	15.10		Программы и файлы. Клавиатурный тренажер в режиме игры.	1	<i>Практическая работа</i>
7	22.10		Рабочий стол. Управление мышью. Освоение мыши.	1	<i>Практическая работа</i>
8	29.10		Главное меню. Запуск программ. Запуск программ. Основные элементы окна программы	1	<i>Практическая работа</i>
9	05.11		Исследовательская работа на тему «Управление компьютером с помощью меню».	1	<i>Исследовательская работа</i>
10	12.11		Действия с информацией. Хранение информации. Логическая игра (тренировка памяти).	1	
II триместр					
11	26.11		Носители информации. Клавиатурный тренажер в режиме ввода слов.	1	<i>Практическая работа</i>
12	03.12		Передача информации. Клавиатурный тренажер в режиме ввода	1	<i>Практическая работа</i>

			предложений.		
13	10.12		Кодирование информации. Логическая игра.	1	
14	17.12		Формы представления информации. Метод координат.	1	<i>Практическая работа</i>
15	24.12		Текст как форма представления информации. Логическая игра	1	
<i>Каникулы</i>					
16	14.01		Табличная форма представления информации. Игра «Морской бой»	1	
17	21.01		Наглядные формы представления информации.	1	
18	28.01		Обработка информации. Выполнение вычислений с помощью калькулятора	1	<i>Практическая работа</i>
19	04.02		Обработка текстовой информации. Ввод слов.	1	<i>Практическая работа</i>
20	11.02		Обработка текстовой информации. Редактирование текста.	1	<i>Практическая работа</i>
21	18.02		Редактирование текста. Работа с фрагментами.	1	<i>Практическая работа</i>
III триместр					
22	04.03		Редактирование текста. Поиск информации.	1	<i>Практическая работа</i>
23	11.03		Изменение формы представления информации. Систематизация информации.	1	<i>Практическая работа</i>
24	18.03		Форматирование – изменение формы представления информации. Форматирование текста.	1	<i>Практическая работа</i>
2. Информационные технологии – 10 часов					
25	25.03		Компьютерная графика. Знакомство с инструментами рисования графического редактора.	1	
26	01.04		Инструменты графического редактора. Знакомство с инструментами рисования графического редактора.	1	<i>Практическая работа</i>
<i>Каникулы</i>					
27	15.04		Исследовательская работа на тему «Обработка графической информации. Раскраска.»	1	<i>Исследовательская работа</i>
28	22.04		Обработка текстовой и графической информации. Пригласительный билет. Создание комбинированных документов.	1	<i>Практическая работа</i>
29	29.04		Преобразование информации по заданным правилам. Выполнение	1	<i>Практическая работа</i>

			вычислений с помощью приложения Калькулятор.		
30	06.05		Исследовательская работа на тему «Преобразование информации путем рассуждений». Работа с фрагментами.	1	<i>Исследовательская работа</i>
31	13.05		Разработка плана действий и его запись. Логическая игра «Черный ящик», «Переправа»	1	
32	20.05		Решение логических задач.	1	
33	27.05		Проект. Создание движущихся изображений. Анимация	1	<i>Проектная работа</i>
34	03.06		Защита проекта. Создание движущихся изображений. Анимация	1	