

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Министерство образования и науки Алтайского края
Комитет по образованию Алейского района Алтайского края
МКОУ "Кашинская СОШ"

РАССМОТРЕНО

Педагогическим
советом

Протокол № 1 от «28»
августа 2024 г.

СОГЛАСОВАНО

Методическое
объединение школы

] Протокол № 1 от «27»
августа 2024 г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор школы

Приказ №38 от «28»
августа 2024 г.

Косарева В.В.



Рабочая программа
элективного курса «Занимательная информатика»
для 6 класса на 2024-2025 учебный год
основное общее образование

Составитель: Моисеева Елена Эммануиловна,
учитель физики и информатики

с. Кашино
2024

1 Пояснительная записка

1 Рабочая программа разработана на основе:

-требований федерального компонента государственного образовательного стандарта общего образования;

- авторской программы Босова Л.Л. Информатика Программы для основной школы: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2014.-88с.:

-положения о рабочих программах.

2 Использование УМК

Босова Л.Л. Информатика: учебник для 6 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2014.

Авторская программа Босова Л.Л.

Информатика. Рабочая тетрадь для 6 класса Л.Л. Босова, А.Ю. Босова –М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2016.-104

Информатика. Методическое пособие для 5-6 классов/ Л.Л. Босова, А.Ю. Босова –М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2014.-384

Электронное приложение к учебникам в авторской мастерской Л.Л. Босовой на сайте Материалы авторской мастерской Босовой Л.Л. (<http://methodist.lbz.ru/authors/informatika/>)

2 Планируемые результаты освоения учебного предмета

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.

В результате изучения раздела 1 «Информация вокруг нас»

Ученик научится:

- понимать и правильно применять на бытовом уровне понятия «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;
- определять, информативно или нет некоторое сообщение, если известны способности конкретного субъекта к его восприятию.

Ученик получит возможность:

- сформировать представление об информации как одном из основных понятий современной науки, об информационных процессах и их роли в современном мире;
- приводить примеры единичных и общих понятий, отношений между понятиями;
- научиться для объектов окружающей действительности указывать их признаки — свойства, действия, поведение, состояния;
- научиться 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

Ученик научится:

- определять устройства компьютера (основные и подключаемые) и выполняемые ими функции;
- различать программное и аппаратное обеспечение компьютера;
- работать с основными элементами пользовательского интерфейса: использовать меню, обращаться за справкой, работать с окнами (изменять размеры и перемещать окна, реагировать на диалоговые окна);
- 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;
- использовать основные приёмы создания презентаций в редакторах презентаций;
- 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:

- расширить знания о назначении и функциях программного обеспечения компьютера;
- 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;
- расширить представления об этических нормах работы с информационными объектами.

Раздел 3. Информационное моделирование

Ученик научится:

- понимать сущность понятий «модель», «информационная модель»; различать натурные и информационные модели, приводить их примеры;
- «читать» информационные модели (простые таблицы, круговые и столбиковые диаграммы, схемы и др.), встречающиеся в повседневной жизни;
- 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.

Ученик получит возможность:

- сформировать начальные представления о назначении и области применения моделей; о моделировании как методе научного познания;
- приводить примеры образных, знаковых и смешанных информационных моделей;
- познакомиться с правилами построения табличных моделей, схем, графов, деревьев;
- выбирать форму представления данных (таблица, схема, график, диаграмма, граф, дерево) в соответствии с поставленной задачей.

Раздел 4. Элементы алгоритмизации

Ученик научится:

- понимать смысл понятия «алгоритм», приводить примеры алгоритмов;
- понимать термины «исполнитель», «формальный исполнитель», «среда исполнителя», «система команд исполнителя»; приводить примеры формальных и неформальных исполнителей;
- осуществлять управление имеющимся формальным исполнителем;
- понимать правила записи и выполнения алгоритмов, содержащих алгоритмические конструкции «следование», «ветвление», «цикл»;
- подбирать алгоритмическую конструкцию, соответствующую заданной ситуации;
- исполнять линейный алгоритм для формального исполнителя с заданной системой команд.

Ученик получит возможность:

- исполнять алгоритмы, содержащие ветвления и повторения, для формального исполнителя с заданной системой команд;
- по данному алгоритму определять, для решения какой задачи он предназначен;
- разрабатывать в среде формального исполнителя короткие алгоритмы, содержащие базовые алгоритмические конструкции и вспомогательные алгоритмы.

3 Содержание учебного предмета

Название раздела	Содержание учебного материала
Информация вокруг нас	Информация и знания. Чувственное познание окружающего мира. Абстрактное мышление. Понятие как форма мышления.
Информационные технологии	Компьютерные объекты. Программы и документы. Файлы и папки. Основные правила именования файлов. Текстовый редактор. Приёмы редактирования (вставка, удаление и замена символов). Фрагмент. Перемещение и удаление фрагментов. Буфер обмена. Создание и форматирование списков. Вставка в документ таблицы, ее форматирование и заполнение данными. Компьютерная графика. Простейший графический редактор. Мультимедийная презентация. Описание последовательно развивающихся событий. Анимация. Возможности настройки анимации в редакторе презентаций. Создание эффекта движения с помощью смены последовательности рисунков. <i>Компьютерный практикум</i> Работа 3 «Повторяем возможности графического редактора- инструмента создания графических объектов» Работа 4 «Повторяем возможности текстового процессора – инструмента создания текстовых объектов» Работа 5 «Знакомимся с графическими возможностями текстового

	<p>процессора» Работа 6 «Создаем компьютерные документы» Работа 10 «Создаем многоуровневые списки» Работа 15 «Создаем линейную презентацию» Работа 16 «Создаем презентацию с гиперссылками» Работа 17 «Создаем циклическую презентацию»</p>
Информационное моделирование	<p>Объекты и их имена. Признаки объектов: свойства, действия, поведение, состояния. Отношения объектов. Разновидности объектов и их классификация. Состав объектов. Системы объектов. Модели объектов и их назначение. Информационные модели. Словесные информационные модели. Простейшие математические модели. Табличные информационные модели. Структура и правила оформления таблицы. Простые таблицы. Табличное решение логических задач. Вычислительные таблицы. Графики и диаграммы. Наглядное представление о соотношении величин. Визуализация многорядных данных. Многообразие схем. Информационные модели на графах. Деревья. <i>Компьютерный практикум</i> Работа 1 «Работаем с основными объектами операционной системы» Работа 2 «Работаем с объектами файловой системы» Работа 7 «Конструируем и исследуем графические объекты» Работа 8 «Создаем графические модели» Работа 9 «Создаем словесные модели» Работа 11 «Создаем табличные модели» Работа 12 «Создаем вычислительные таблицы в текстовом процессоре» Работа 13 «Создаем информационные модели – диаграммы и графики» Работа 14 «Создаем информационные модели – схемы графы и деревья»</p>
Алгоритмика	<p>Понятие исполнителя. Формальные и неформальные исполнители. Учебные исполнители как примеры формальных исполнителей. Их назначение, среда, режим работы, система команд. Управление исполнителями с помощью команд и их последовательностей. Что такое алгоритм. Различные формы записи алгоритмов. Примеры линейных алгоритмов, алгоритмов с ветвлениями и повторениями. Составление алгоритмов для управления исполнителями.</p>

4 Тематическое планирование

№	Наименование разделов и тем	Всего часов	Из них практические
1.	Цели изучения курса. Техника безопасности и организация рабочего места. Объекты окружающего мира	1	
2.	Объекты операционной системы. Практическая работа №1 «Работаем с основными объектами операционной системы»	1	1
3.	Файлы и папки. Размер файла. Практическая работа №2 «Работаем с объектами файловой системы»	1	1
4.	Разнообразие отношений объектов и их множеств. Отношения между множествами. Практическая работа №3 «Повторяем возможности графического редактора – инструмента создания графических объектов» (задания 1–3)	1	1
5.	Отношение «входит в состав». Практическая работа №3 «Повторяем возможности графического редактора– инструмента создания графических объектов» (задания 5–6)	1	1
6.	Разновидности объекта и их классификация.	1	

7.	Классификация компьютерных объектов. Практическая работа №4 «Повторяем возможности текстового процессора–инструмента создания текстовых объектов»	1	1
8.	Системы объектов. Состав и структура системы Практическая работа №5 «Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора (задания 1–3)	1	1
9.	Система и окружающая среда. Система как черный ящик. Практическая работа №5 «Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора» (задания 4–5)	1	1
10.	Персональный компьютер как система. Практическая работа №5 «Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора» (задание 6)	1	1
11.	Способы познания окружающего мира. Практическая работа №6 «Создаем компьютерные документы»	1	1
12.	Понятие как форма мышления. Как образуются понятия. Практическая работа №7 «Конструируем и исследуем графические объекты» (задание 1)	1	1
13.	Определение понятия. Практическая работа №7 «Конструируем и исследуем графические объекты» (задания 2, 3)	1	1
14.	Информационное моделирование как метод познания . Практическая работа №8 «Создаём графические модели»	1	1
15.	Знаковые информационные модели. Словесные (научные, художественные) описания. Практическая работа №9 «Создаём словесные модели»	1	1
16.	Математические модели. Многоуровневые списки. Практическая работа №10 «Создаём многоуровневые списки»	1	1
17.	Табличные информационные модели. Правила оформления таблиц. Практическая работа №11 «Создаем табличные модели»	1	1
18.	Решение логических задач с помощью нескольких таблиц. Вычислительные таблицы. Практическая работа №12 «Создаем вычислительные таблицы в текстовом процессоре»	1	1
19.	Графики и диаграммы. Наглядное представление процессов изменения величин и их соотношений. Практическая работа №12 «Создаём информационные модели – диаграммы и графики» (задания 1–4)	1	1
20.	Создание информационных моделей – диаграмм. Выполнение мини-проекта «Диаграммы вокруг нас»	1	
21.	Многообразие схем и сферы их применения. Практическая работа №14 «Создаём информационные модели – схемы, графы, деревья» (задания 1- 3)	1	1
22.	Информационные модели на графах. Использование графов при решении задач. Практическая работа №14 «Создаём информационные модели-схемы, графы, деревья» (задания 4 и 6)	1	1
23.	Что такое алгоритм. Работа в среде виртуальной лаборатории «Переправы»	1	1
24.	Исполнители вокруг нас. Работа в среде исполнителя Кузнечик	1	1
25.	Формы записи алгоритмов. Работа в среде исполнителя Водолей	1	
26.	Линейные алгоритмы. Практическая работа №15 «Создаем линейную презентацию»	1	1
27.	Алгоритмы с ветвлениями. Практическая работа №16 «Создаем презентацию с гиперссылками»	1	1
28.	Алгоритмы с повторениями. Практическая работа №17 «Создаем циклическую презентацию»	1	1
29.	Исполнитель Чертежник. Пример алгоритма управления Чертежником. Работа в среде исполнителя Чертежник	1	1

30.	Использование вспомогательных алгоритмов. Работа в среде исполнителя Чертёжник	1	1
31.	Алгоритмы с повторениями для исполнителя Чертёжник. Работа в среде исполнителя Чертёжник	1	1
32.	Обобщение и систематизации изученного по теме «Алгоритмика»	1	
33. -35	Выполнение и защита итогового проекта	1	

5 Календарно - тематическое планирование

№	Наименование разделов и тем	Кол-во часов	Дата	
			план	факт
1.	Цели изучения курса. Техника безопасности и организация рабочего места. Объекты окружающего мира	1		
2.	Объекты операционной системы. Практическая работа №1 «Работаем с основными объектами операционной системы»	1		
3.	Файлы и папки. Размер файла. Практическая работа №2 «Работаем с объектами файловой системы»	1		
4.	Разнообразие отношений объектов и их множеств. Отношения между множествами. Практическая работа №3 «Повторяем возможности графического редактора – инструмента создания графических объектов» (задания 1–3)	1		
5.	Отношение «входит в состав». Практическая работа №3 «Повторяем возможности графического редактора– инструмента создания графических объектов» (задания 5–6)	1		
6.	Разновидности объекта и их классификация.	1		
7.	Классификация компьютерных объектов. Практическая работа №4 «Повторяем возможности текстового процессора–инструмента создания текстовых объектов»	1		
8.	Системы объектов. Состав и структура системы Практическая работа №5 «Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора (задания 1–3)	1		
9.	Система и окружающая среда. Система как черный ящик. Практическая работа №5 «Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора» (задания 4–5)	1		
10.	Персональный компьютер как система. Практическая работа №5 «Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора» (задание 6)	1		
11.	Способы познания окружающего мира. Практическая работа №6 «Создаем компьютерные документы»	1		
12.	Понятие как форма мышления. Как образуются понятия. Практическая работа №7 «Конструируем и исследуем графические объекты» (задание 1)	1		
13.	Определение понятия. Практическая работа №7 «Конструируем и исследуем графические объекты» (задания 2, 3)	1		
14.	Информационное моделирование как метод познания . Практическая работа №8 «Создаём графические модели»	1		

15.	Знаковые информационные модели. Словесные (научные, художественные) описания. Практическая работа №9 «Создаём словесные модели»	1		
16.	Математические модели. Многоуровневые списки. Практическая работа №10 «Создаём многоуровневые списки»	1		
17.	Табличные информационные модели. Правила оформления таблиц. Практическая работа №11 «Создаём табличные модели»	1		
18.	Решение логических задач с помощью нескольких таблиц. Вычислительные таблицы. Практическая работа №12 «Создаём вычислительные таблицы в текстовом процессоре»	1		
19.	Графики и диаграммы. Наглядное представление процессов изменения величин и их соотношений. Практическая работа №12 «Создаём информационные модели – диаграммы и графики» (задания 1–4)	1		
20.	Создание информационных моделей – диаграмм. Выполнение мини-проекта «Диаграммы вокруг нас»	1		
21.	Многообразие схем и сферы их применения. Практическая работа №14 «Создаём информационные модели – схемы, графы, деревья» (задания 1- 3)	1		
22.	Информационные модели на графах. Использование графов при решении задач. Практическая работа №14 «Создаём информационные модели-схемы, графы, деревья» (задания 4 и 6)	1		
23.	Что такое алгоритм. Работа в среде виртуальной лаборатории «Переправы»	1		
24.	Исполнители вокруг нас. Работа в среде исполнителя Кузнечик	1		
25.	Формы записи алгоритмов. Работа в среде исполнителя Водолей	1		
26.	Линейные алгоритмы. Практическая работа №15 «Создаём линейную презентацию»	1		
27.	Алгоритмы с ветвлениями. Практическая работа №16 «Создаём презентацию с гиперссылками»	1		
28.	Алгоритмы с повторениями. Практическая работа №17 «Создаём циклическую презентацию»	1		
29.	Исполнитель Чертежник. Пример алгоритма управления Чертежником. Работа в среде исполнителя Чертежник	1		
30.	Использование вспомогательных алгоритмов. Работа в среде исполнителя Чертежник	1		
31.	Алгоритмы с повторениями для исполнителя Чертежник. Работа в среде исполнителя Чертежник	1		
32.	Обобщение и систематизации изученного по теме «Алгоритмика»	1		
33.	Выполнение и защита итогового проекта	1		
-35				

Название раздела, темы	Дата проведения по плану	Причина коррекции	Корректирующие мероприятия	Дата проведения по факт