

Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа № 8
с. Благодатное Петровского района Ставропольского края



«Утверждаю»:
Директор МКОУ СОШ № 8
Е.В. Малавичко/

Приказ № 145 от 30.08. 2024 г.

Согласовано»:
Руководитель Центра
_____/Л.В. Лысенко/
«30» августа 2024г.

«Рассмотрено»
на заседании педагогического
совета
Протокол № 1 от 30.08.2024

Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
технической направленности
по информатике(первый год обучения)
Программирование в Scratch
Работа с текстовым процессором
LibreOffice.org Writer

Центра образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста»

Уровень программы: базовый

(ознакомительный , базовый , углубленный)

Возрастная категория: 10-11 лет, для 5 классов

Количество часов: 1 час в неделю (по 34 часа для каждого класса)

Срок реализации: 1 год (2024-2025 учебный год)

Разработчик:

Левшин Георгий
Викторович,
учитель информатики,
педагог дополнительного
образования
высшая по должности
«учитель»

квалификационная
категория:

с. Благодатное, 2024 год

Оглавление

1. Пояснительная записка
2. Общая характеристика предмета
3. Место курса в учебном плане
4. Личностные, метапредметные и предметные результаты конкретного учебного предмета
5. Содержание курса
6. Поурочное планирование
7. Планируемые результаты

Пояснительная записка

Рабочая программа по предмету «Информатика» с использованием оборудования центра «Точка роста» разработана на основе следующих нормативных документов:

1. Федерального закона от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями и дополнениями).
2. Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования от 17 декабря 2010 г. №1897(в ред. Приказа Минобрнауки РФ от 29.12.2014 № 1644)
3. Федерального перечня учебников, рекомендуемых к использованию при реализации имеющих государственную аккредитацию образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования, утвержденный приказом Минобрнауки России от 31.03.2014 № 253 (в ред. Приказов Минобрнауки от 08.06.2015 №576, от 28.12.2015 № 1529, от 26.01.2016 № 38, от 21.04.2016 № 459, от 29.12.2016 № 1677, от 08.06.2017 № 535, от 20.06.2017 № 581, от 05.07.2017 №629, № 345 от 28.12.2018 (ред. от 22.11.2019)).
4. Приказа Министерства просвещения Российской Федерации от 23.12.2020 № 766 «О внесении изменений в федеральный перечень учебников, допущенных к использованию при реализации имеющих государственную аккредитацию образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования, осуществляющими образовательную деятельность, утвержденный приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 20 мая 2020 г. № 254»
5. Постановления Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 января 2021 года № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания». Указ Президента РФ от 21 июля 2020 г. № 474 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года»
6. Учебного плана МКОУ СОШ «8 с. Благодатное на 2024 – 2025 учебный год.
7. Информатика. Программы для основной школы 5 класс. Босова Л.Л., Босова А.Ю.

При реализации программы используется оборудование Центра «Точка роста». В содержании учебного материала добавлены темы (выделены красным цветом), которые будут изучаться в связи с поступлением нового оборудования в рамках федерального проекта «Современная школа» национального проекта «Образование» в Центры образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста».

Программа данного курса посвящена обучению школьников началам программирования на примере графического языка Scratch, а также умению работать с данными в текстовых документах. Занятия курса направлены на развитие мышления, логики, творческого потенциала учеников. Программа ориентирована на использование получаемых

знаний для разработки реальных проектов. Курс содержит большое количество творческих заданий (именуемых Кейсами).

Цель и задачи обучения

Целью изучения предмета «Информатика» является получение теоретических и практических знаний, умений и навыков в области современной информатики; формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики, учитывающего социальное, культурное, языковое, духовное многообразие современного мира.

Для достижения поставленной цели необходимо решение следующих задач:

- создание условий для развития интеллектуальных и творческих способностей учащихся, необходимых для успешной социализации и самореализации личности;
- формирование информационной и алгоритмической культуры;
- развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе; развитие умений составить и записать алгоритм
- формирование умений формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей;
- овладение важнейшими общеучебными умениями и универсальными учебными действиями (формулировать цели деятельности, планировать ее, находить и обрабатывать необходимую информацию из различных источников, включая Интернет и др.).

2.Общая характеристика учебного предмета

Программа по предмету «Информатика» предназначена для изучения курса информатики учащимися основной школы.

Она включает в себя два блока:

1.Программирование в Scratch

2.Работа с текстовым процессором LibreOffice.org Writer

Важная задача изучения этих содержательных линий в курсе – добиться систематических знаний, необходимых для самостоятельного решения задач, в том числе и тех, которые в самом курсе не рассматривались. На протяжении первой части курса учащиеся изучают базовые основы программирования на примере графического языка Scratch.

Технологии, используемые в образовательном процессе:

Технологии традиционного обучения для освоения минимума содержания образования в соответствии с требованиями стандартов; технологии, построенные на основе объяснительно-иллюстративного способа обучения. В основе – информирование, просвещение обучающихся и организация их репродуктивных действий с целью выработки у школьников общеучебных умений и навыков.

- Технологии компьютерных практикумов.

- Игровые технологии.
- Тестовые технологии.
- Технологии реализации межпредметных связей в образовательном процессе.
- Технологии дифференцированного обучения для освоения учебного материала обучающимися, различающимися по уровню обучаемости, повышения познавательного интереса.
- Технология проблемного обучения с целью развития творческих способностей обучающихся, их интеллектуального потенциала, познавательных возможностей. Обучение ориентировано на самостоятельный поиск результата, самостоятельное добывание знаний, творческое, интеллектуально- познавательное усвоение учениками заданного предметного материала.
- Личностно- ориентированные технологии обучения, способ организации обучения, в процессе которого обеспечивается всемерный учет возможностей и способностей обучаемых и создаются необходимые условия для развития их индивидуальных способностей.
- Информационно- коммуникационные технологии.
- Технология коллективных методов обучения (работа в парах постоянного и сменного состава)

Формы организации образовательного процесса:

фронтальные, групповые, индивидуальные, индивидуально-групповые, практикумы; урок-консультация, урок- практическая работа, уроки с групповыми формами работы, уроки-конкурсы.

3.Место курса в учебном плане.

Данная программа предусматривает на реализацию программы по информатике в 5 классе 34 часов. Рабочая программа рассчитана на 34 учебные недели, 1 час в неделю, общее количество часов — 34. Рабочая программа может реализовываться с использованием электронного обучения (ЭО) и дистанционных образовательных технологий (ДОТ).

Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения учебного предмета.

Личностными результатами, формируемыми при изучении предмета информатика, являются:

- формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию, осознанному выбору и построению дальнейшей индивидуальной траектории образования на базе ориентировки в мире профессий и профессиональных предпочтений, с учётом устойчивых познавательных интересов;
- формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики, учитывающего социальное, культурное, языковое, духовное многообразие современного мира;
- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста, взрослыми в процессе образовательной, общественно полезной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности.

4.Метапредметные результаты изучения предмета «Информатика»:

- умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности ;
- умение самостоятельно планировать пути достижения целей, в том числе альтернативные, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;
- умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;
- умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности её решения;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
- умение 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;
- умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;
- умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками; работать индивидуально и в группе: находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учёта интересов; формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение;
- формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий.

5.Предметные результаты изучения предмета «Информатика»:

- формирование представления об основных изучаемых понятиях курса;
- формирование информационной и алгоритмической культуры; формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации; развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;
- развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе; развитие умений составить и записать алгоритм для решения конкретной задачи;
- формирование умений формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей, с использованием соответствующих программных средств обработки данных;

- формирование представления о том, что значит “программировать” на примере языка Scratch, формирование умения составлять сценарии проектов среды Scratch;
- знакомство с основными алгоритмическими структурами- линейной, условной и циклической;
- формирование умения тестировать и оптимизировать алгоритмы исполнителей;
- формирование умения создавать и редактировать документы в текстовом процессоре;
- формирование умения размещать документы в облачном хранилище. организовывать коллективную работу с документами, настраивать права доступа к документам;
- формирование умения формализации и структурирования информации,
- использование готовых прикладных компьютерных программ по выбранной специализации;
- развитие умений применять изученные понятия, результаты, методы для решения задач практического характера и задач из смежных дисциплин с использованием при необходимости справочных материалов, компьютера;
- формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права.

6.Содержание курса

Программирование в Scratch (24 часа)

Знакомство со средой программирования Scratch. Создание и сохранение документа. Понятия спрайта, сцены, скрипта. Библиотека персонажей. Исполнитель Scratch. Основные инструменты встроенного графического редактора программной среды SCRATCH. Линейный алгоритм. Создание блок- схемы. Рисование линий исполнителем Scratch. Конечный и бесконечный циклы. Цикл в цикле. Анимация исполнителя Scratch на основе готовых костюмов. Дублирование исполнителей. Алгоритмы с ветвлением. Цикл с условием . Перемещение исполнителей между слоями. Программирование клавиш. Управление событиями. Координатная плоскость. Создание списков. Использование подпрограмм. Отладка программ с ошибками.

.Работа с текстовым процессором LibreOffice.org Writer (10 часов)

Ввод и форматирование текста. Вставка специальных символов, Применение форматирования при вводе текста. Выделение, изменение, вращение текста. Определение границ для страниц и абзацев.

Обучающийся научится:

- создавать и редактировать документы в текстовом процессоре;
- Работать с панелями инструментов текстового процессора;
- Работать с блоками текста:
- Выделять, копировать, удалять;

- Использовать необходимые шрифты;
- Форматировать документ;
- Вставлять в документ таблицы, схемы, рисунки;
- Создавать и редактировать документы в Google – docs;
- Работать с инструментами Google – docs;
- Размещать документы в облачном хранилище;
- Организовывать коллективную работу с документами;
- Настраивать права доступа к документам

Цифровые ресурсы:

1. Курс «Введение в Scratch»
2. http://window.edu.ru/resource/056/78056/files/scratch_lessons.pdf
3. <https://scratch.mit.edu/>
4. <https://ru.libreoffice.org/>
5. Полное руководство по Google Docs: все, о чем вы не знали, но боялись спросить
<https://texterra.ru/blog/polnoe-rukovodstvo-po-google-docs.html>

7 Планируемые результаты обучения

Важнейшими умениями/знаниями являются следующие:

- Умение пользоваться персональным компьютером и его периферийным оборудованием;
- Умение следовать требованиям техники безопасности, гигиены, эргономики и ресурсосбережения при работе со средствами информационных и коммуникационных технологий;
- умение осуществлять взаимодействие посредством электронной почты, чата, форума;
- умение искать информацию с применением правил поиска (построения запросов), в компьютерных сетях, некомпьютерных источниках информации (справочниках и словарях, каталогах, библиотеках) при выполнении заданий и проектов по различным учебным дисциплинам;
- умение составлять сценарии проектов среды Scratch;
- умение составлять алгоритмы, определять последовательность выполнения команд; использовать обширную библиотеку готовых сцен и исполнителей;
- умение создавать линейные алгоритмы для исполнителя;
- умение создавать циклические и ветвящиеся алгоритмы;
- умение управлять одновременной работой нескольких исполнителей;
- умение передавать сообщения между исполнителями;

- умение тестировать и оптимизировать алгоритмы исполнителей;
- умение создавать и редактировать документы в текстовом процессоре;
- умение работать с блоками текста:
- выделять, копировать, удалять; использовать необходимые шрифты; форматировать документ;
- умение создавать и редактировать документы в Google – docs;
- работать с инструментами Google – docs;
- умение размещать документы в облачном хранилище;
- организовывать коллективную работу с документами; настраивать права доступа к документам;
- Ввод и форматирование текста.
- Вставка специальных символов.
- Применение форматирования при вводе текста.
- Выделение, изменение, вращение текста.
- Определение границ для страниц и абзацев.
- Перемещение и копирования текста в документах
- Вставка и редактирование разделов
- Выделение, изменение, вращение текста.

Календарно- учебный план 5 класс.

№	месяц	числ о	Вре мя пров еден ия	Количе ство часов	Тема занятия
1	сентябр ь			1	Знакомство со средой программировани я Scratch
2	сентябр ь			1	Исполнитель Scratch, цвет и размер пера
3	сентябр ь			1	Алгоритм. Линейный алгоритм. Создание блок- схемы.
4	сентябр ь			1	Свободное рисование
5	октябрь			1	Линейный алгоритм. Рисование линий исполнителем Scratch
6	октябрь			1	Линейный алгоритм. Исполнитель Scratch рисует геометрические

					фигуры
7	октябрь			1	Конечный цикл. Исполнитель Scratch рисует геометрические фигуры
8	октябрь			1	Конечный цикл. Исполнитель Scratch рисует параллельные линии. Копирование фрагментов программы.
9	ноябрь			1	Циклический алгоритм. Цикл в цикле.
10	ноябрь			1	Цикл в цикле. Повторение с поворотом. Блок- схема цикла..
11	ноябрь			1	Бесконечный цикл. Анимация на основе готовых костюмов
12	ноябрь			1	Сцена как исполнитель. Создаём модель

					таймера
13	декабрь			1	Одинаковые программы для нескольких исполнителей
14	декабрь			1	Разбиение программы на части для параллельного выполнения исполнителями
15	декабрь			1	Разбиение программы на части для параллельного выполнения исполнителями
16	декабрь			1	Два исполнителя со своими программами
17	декабрь			1	Алгоритмы с ветвлением. Условие - ЕСЛИ.
18	январь			1	Цикл с условием. Исполнитель определяет цвет.
19	январь			1	Цикл с условием. Исполнитель

					определяет цвет.
20	январь			1	Оператор случайных чисел.
21	февраль			1	Перемещение исполнителей между слоями.
22	февраль			1	Действия исполнителей в разных слоях.
23	февраль			1	Взаимодействие исполнителей
24	февраль			1	Последовательное выполнение команд исполнителями.
25	март			1	Ввод и форматирование текста
26	март			1	Вставка специальных символов,
27	март			1	Применение форматирования при вводе текста.
28	март			1	Вставка специальных

					символов,
29	апрель			1	Перемещение и копирования текста в документах
30	апрель			1	Вставка и редактирование разделов
31	апрель			1	Выделение, изменение, вращение текста.
32	апрель			1	Определение границ для страниц и абзацев
33	май			1	Итоговый проект
34	май			1	Итоговое занятие