

МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №14»
Ставропольский край, Новоалександровский район, пос. Краснозоринский,
ул. Ветеранов, 3
телефон (8-86544)56-125, e-mail: sosh14-1526@bk.ru

СОГЛАСОВАНО:
Руководитель Центра «Точка Роста»
 Е.А. Дулина

УТВЕРЖДАЮ:
Директор МОУ СОШ №14
 Е.А. Дулина
Приказ №224 от «30» августа 2024 г.



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
КУРСА:
«МИР ИНФОРМАТИКИ»

Направленность программы: техническая
Уровень программы: ознакомительный уровень

Возраст обучающихся: 12-13 лет
Классы: 6-7
Количество детей в группе: 12
Срок реализации: 1 год
Количество часов в год: 68

Составитель:
учитель высшей квалификационной
категории
Сорокина Ирина Юрьевна

пос. Краснозоринский
2024-2025 уч. год

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Цель курса – развитие общеучебных умений и навыков на основе средств и методов информатики и ИКТ, в том числе овладение умениями работать с различными видами информации, самостоятельно планировать и осуществлять индивидуальную и коллективную информационную деятельность, представлять и оценивать ее результаты; целенаправленное формирование таких общеучебных понятий, как «объект», «система», «модель», «алгоритм» и др.; воспитание ответственного и избирательного отношения к информации; развитие познавательных, интеллектуальных и творческих способностей учащихся.

Задачи:

- формирование представления об основных изучаемых понятиях: информация, алгоритм, модель – и их свойствах;
- развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе; развитие умений составлять и записывать 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.

Планируемые результаты

Планируемые результаты, характеризующие систему учебных действий в отношении знаний, умений, навыков, расширяющих и углубляющих опорную систему, размещены в рубрике «Ученик получит возможность научиться ...». Эти результаты достигаются отдельными мотивированными и способными учащимися; они не отрабатываются со всеми группами учащихся в повседневной практике, но могут включаться в материалы итогового контроля.

Сформулированные цели реализуются через достижение образовательных результатов. Эти результаты структурированы по ключевым задачам общего образования, отражающим индивидуальные, общественные и государственные потребности, и включают в себя предметные, метапредметные и личностные результаты. Особенность информатики заключается в том, что многие предметные знания и способы деятельности (включая использование средств ИКТ) имеют значимость для других предметных областей и формируются при их изучении. Образовательные результаты сформулированы в деятельностной форме, это служит основой разработки контрольных измерительных материалов основного общего образования по информатике.

Личностные результаты:

- формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию;
- формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики;

- развитие осознанного и ответственного отношения к собственным поступкам;
- формирование коммуникативной компетентности в процессе образовательной, учебноисследовательской, творческой и других видов деятельности.

Метапредметные результаты:

Регулятивные УУД:

- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;

Познавательные УУД:

- 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; • смысловое чтение;

Коммуникативные УУД:

- умение осознанно использовать речевые средства в соответствии с задачей коммуникации; владение устной и письменной речью;
- формирование и развитие компетентности в области использования информационнокоммуникационных технологий.

Предметные результаты:

- умение использовать термины «кодирование», «алгоритм», «программа»; понимание различий между употреблением этих терминов в обыденной речи и в информатике;
- умение описывать размер двоичных текстов, используя термины «бит», «байт» и производные от них; использовать термины, описывающие скорость передачи данных; записывать в двоичной системе целые числа от 0 до 256;
- умение кодировать и декодировать тексты при известной кодовой таблице;
- умение составлять неветвящиеся (линейные) алгоритмы управления исполнителями и записывать их на выбранном алгоритмическом языке (языке программирования);
- умение использовать логические значения, операции и выражения с ними;
- умение формально выполнять алгоритмы, описанные с использованием конструкций ветвления (условные операторы) и повторения (циклы), вспомогательных алгоритмов, простых и табличных величин;
- умение создавать и выполнять программы для решения несложных алгоритмических задач в выбранной среде программирования;
- умение использовать готовые прикладные компьютерные программы и сервисы в выбранной специализации, умение работать с описаниями программ и сервисами; • навыки выбора способа представления данных в зависимости от поставленной задачи.

Содержание учебного предмета.

Раздел 1. Информация вокруг нас

Информация и знания. Абстрактное мышление. Понятие как форма мышления.

Раздел 2. Информационные технологии

Компьютерные объекты. Программы и документы. Файлы и папки. Основные правила именования файлов.

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.

Раздел 3. Информационное моделирование

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. Раздел 4. Алгоритмика

Понятие исполнителя. Неформальные и формальные исполнители. Учебные исполнители (Черепаха, Кузнечик, Водолей и др.) 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 (нумерованный список, таблица, блок-схема). Примеры линейных алгоритмов, алгоритмов с ветвлениями и повторениями (в повседневной жизни, в литературных произведениях, на уроках математики и т.д.).

Составление алгоритмов (линейных, с ветвлениями и циклами) для управления исполнителями Чертёжник, Водолей и др.

	Тема урока	Кол-во часов	Дата	
			План	Факт
1	Техника безопасности. Объекты окружающего мира.	1	05.09	
2	Техника безопасности. Объекты окружающего мира.	1	07.09	
3	Компьютерные объекты.	1	12.09	

4	Компьютерные объекты.	1	14.09	
5	Файлы и папки.	1	19.09	
6	Файлы и папки.	1	21.09	
7	Отношения между множествами.	1	26.09	
8	Отношения между множествами.	1	28.09	
9	Отношение входит в состав.	1	03.10	
10	Отношение входит в состав.	1	05.10	
11	Классификация объектов.	1	10.10	
12	Классификация объектов.	1	12.10	
13	Классификация компьютерных объектов.	1	17.10	
14	Классификация компьютерных объектов.	1	19.10	
15	Системы объектов. Разнообразие систем.	1	24.10	
16	Системы объектов. Разнообразие систем.	1	26.10	
17	Система и окружающая среда.	1	07.11	
18	Система и окружающая среда.	1	09.11	
19	Персональный компьютер как система.	1	14.11	
20	Персональный компьютер как система.	1	16.11	
21	Как мы познаем окружающий мир.	1	21.11	
22	Как мы познаем окружающий мир.	1	23.11	
23	Понятие как форма мышления.	1	28.11	
24	Понятие как форма мышления.	1	30.11	

25	Определение понятия.	1	05.12	
26	Определение понятия.	1	07.12	
27	Знаковые информационные модели.	1	12.12	
28	Знаковые информационные модели.	1	14.12	
29	Математические модели.	1	19.12	
30	Математические модели.	1	21.12	
31	Табличные информационные модели.	1	26.12	
32	Табличные информационные модели.	1	28.12	
33	Решение логических задач с помощью нескольких таблиц.	1	09.01	
34	Решение логических задач с помощью нескольких таблиц.	1	11.01	
35	Зачем нужны графики и диаграммы.	1	16.01	
36	Зачем нужны графики и диаграммы.	1	18.01	
37	Создание информационных моделей – диаграмм.	1	23.01	
38	Создание информационных моделей – диаграмм.	1	25.01	
39	Многообразие схем.	1	30.01	
40	Многообразие схем.	1	01.02	
41	Информационные модели на графах.	1	06.02	
42	Информационные модели на графах.	1	08.02	
43	Использование графов при решении задач.	1	13.02	
44	Использование графов при решении задач.	1	15.02	
45	Что такое алгоритм.	1	20.02	
46	Что такое алгоритм.	1	22.02	
47	Исполнители вокруг нас.	1	27.02	
48	Формы записей алгоритмов.	1	29.02	
49	Формы записей алгоритмов.	1	05.03	

50	Линейные алгоритмы. Алгоритмы с ветвлением.	1	07.03	
51	Линейные алгоритмы. Алгоритмы с ветвлением.	1	12.03	
52	Алгоритм с повторением.	1	14.03	
53	Алгоритм с повторением.	1	19.03	
54	Знакомство с исполнителем Чертежник.	1	21.03	
55	Знакомство с исполнителем Чертежник.	1	02.04	
56	Пример алгоритма управления Чертежником	1	04.04	
57	Пример алгоритма управления Чертежником	1	09.04	
58	Использование вспомогательных алгоритмов.	1	11.04	
59	Использование вспомогательных алгоритмов.	1	16.04	
60	Конструкция повторения для исполнителя .Чертёжник.	1	18.04	
61	Конструкция повторения для исполнителя. Чертёжник.	1	23.04	
62	Создаем многоуровневые списки.	1	25.04	
63	Создаем многоуровневые списки.	1	02.05	
64	Создаем многоуровневые списки.	1	02.05	
65	Создаем информационные модели – схемы, графы и деревья.	1	07.05	
66	Создаем информационные модели – схемы, графы и деревья.	1	16.05	
67	Создаем информационные модели – схемы, графы и деревья.	1	21.05	
68	Итоговое повторение	1	23.05	