

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ**
**«МОЗЖУХИНСКАЯ ОСНОВНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА
ИМЕНИ ЛАГУНОВА АЛЕКСАНДРА ВАСИЛЕВИЧА» КЕМЕРОВСКОГО
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОКРУГА**

Рассмотрено на заседании педагогического совета Протокол №__1__ от «__29__» ____08__2022	Согласовано: Зам. директора по УВР Г.А. Орозова «__29__» __08__ 2022	Утверждено Приказ №__139__ от 29.08. 2022
--	--	---

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
по учебному курсу «Удивительная информатика»
5,6 классы
Составитель: Ковалева И.В., высшая категория

Результаты освоения учебного предмета

Личностные результаты

- широкие познавательные интересы, инициатива и любознательность, мотивы познания и творчества; готовность и способность учащихся к саморазвитию и реализации творческого потенциала в духовной и предметно-продуктивной деятельности за счет развития их образного, алгоритмического и логического мышления;
- готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ;
- интерес к информатике и ИКТ, стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;
- основы информационного мировоззрения – научного взгляда на область информационных процессов в живой природе, обществе, технике как одну из важнейших областей современной действительности;
- способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом и личными смыслами, понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества;
- готовность к самостоятельным поступкам и действиям, принятию ответственности за их результаты; готовность к осуществлению индивидуальной и коллективной информационной деятельности;
- способность к избирательному отношению к получаемой информации за счет умений ее анализа и критичного оценивания; ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;
- развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;
- способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

Метапредметные образовательные результаты

Основные *метапредметные образовательные результаты*, достигаемые в процессе пропедевтической подготовки школьников в области информатики и ИКТ:

- уверенная ориентация учащихся в различных предметных областях за счет осознанного использования при изучении школьных дисциплин таких общепредметных понятий как «объект», «система», «модель» и др.;
- владение основными общеучебными умениями информационно-логического характера: анализ объектов и ситуаций; синтез как составление целого из частей и самостоятельное достраивание недостающих

компонентов; выбор оснований и критериев для сравнения, сериации, классификации объектов; обобщение и сравнение данных; подведение под понятие, выведение следствий; установление причинно-следственных связей и т.д.,

- владение умениями организации собственной учебной деятельности, включающими: целеполагание, как постановку учебной задачи на основе соотнесения того, что уже известно, и того, что требуется установить; планирование – определение последовательности промежуточных целей с учетом конечного результата, разбиение задачи на подзадачи, разработка последовательности и структуры действий, необходимых для достижения цели при помощи фиксированного набора средств; прогнозирование – предвосхищение результата; контроль – интерпретация полученного результата, его соотнесение с имеющимися данными с целью установления соответствия или несоответствия (обнаружения ошибки); коррекция – внесение необходимых дополнений и корректив в план действий в случае обнаружения ошибки; оценка – осознание учащимся того, насколько качественно им решена учебно-познавательная задача;
- 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;
- широкий спектр умений и навыков использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации (работа с текстом в среде соответствующих редакторов; создание и редактирование расчетных таблиц для автоматизации расчетов и визуализации числовой информации в среде табличных процессоров), навыки создания личного информационного пространства;
- владение базовыми навыками исследовательской деятельности, проведения виртуальных экспериментов; владение способами и методами освоения новых инструментальных средств;

- владение основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми: умение правильно, четко и однозначно сформулировать мысль в понятной собеседнику форме; умение осуществлять в коллективе совместную информационную деятельность, в частности при выполнении проекта; умение выступать перед аудиторией, представляя ей результаты своей работы с помощью средств ИКТ; использование коммуникационных технологий в учебной деятельности и повседневной жизни.

В ходе изучения курса обучающиеся научатся:

1. Компьютерной грамотности;
2. Компьютерной графике.

Содержание программы

Компьютер для начинающих

Компьютер. Основные устройства компьютера. Рабочий стол. Мышь. Клавиатура. Окно. Панель инструментов. Калькулятор.

Информация вокруг нас

Хранение, передача, обработка информации. Кодирование информации. Формы представления информации. Метод координат.

Текстовая информация. Табличная информация. Графическая информация. Преобразование информации по заданным правилам. Разработка плана действий и его запись.

Работа в текстовом редакторе MS Word

Знакомство с MS Word. Стили в документе MS Word. Выравнивание, отступы, колонтитулы, интервалы, нумерованные и маркированные списки, шрифты. Структура, форматирование таблиц. WordArt, надписи, автофигуры, рисунки, клипы. Макетирование документа MS Word.

Работа в табличном редакторе MS Excel

Наглядные формы представления информации. Таблицы. Изменение структур таблиц. Форматирование таблиц. Деловая форма представления информации. Диаграммы и графики. Решение логических задач с помощью таблиц. Решение логических задач с помощью диаграмм.

Работа в графическом редакторе Paint.NET

Компьютерная графика. Графический редактор Paint.NET. Инструменты графического редактора. Графические примитивы. Кисти, заливка. Редактирование графического изображения. Использование слоев в графическом редакторе Paint.NET. Эффекты и фильтры в Paint.NET.

Работа с MS PowerPoint

Компьютерная анимация. Редактор презентаций PowerPoint. Панель инструментов редактора PowerPoint. Вставка слайдов. Дизайн. Создание слайда с диаграммой и таблицей в PowerPoint. Вставка в слайд рисунков и анимация при демонстрации в PowerPoint. Анимация в редакторе PowerPoint.

Повторение

Работа над собственным творческим проектом и его защита

Тематическое планирование 5 класс

№	Название раздела	кол часов
1	Компьютер для начинающих	1
2	Информация вокруг нас	3
3	Работа в текстовом редакторе MS Word	3
4	Работа в табличном редакторе MS Excel	3
5	Работа в графическом редакторе Paint.NET	3
6	Работа с MS PowerPoint	3
7	Повторение	1
Итого		17 ч

Содержание курса «Удивительная информатика» 6 класс

Решение логических задач на представление информации

Решение задач на преобразование текстовой и числовой информации, кодирование информации, решение головоломок графическим способом в среде графического редактора. Анализ и синтез объектов, планирование последовательности действий.

Табличный способ решения логических задач

Объект и класс объектов. Отношение между объектами. Понятие взаимно-однозначного соответствия. Таблицы типа «объекты – объекты – один» (ООО). Логические задачи, требующие составления одной таблицы типа ООО. Логические задачи, требующие составления двух таблиц типа ООО.

Решение алгоритмических задач

Задачи о переправах. Задачи о разездах. Задачи о переливаниях. Задачи о перекладываниях. Задачи о взвешиваниях.

Решение задач в виртуальных лабораториях.

Различные способы представления алгоритмов решения задач: схема, таблица, нумерованный список с описанием на естественном языке и др.

Выявление закономерностей

Выявление «лишнего» элемента множества. Аналогии. Ассоциации. Продолжение числовых и других рядов. Поиск недостающего элемента. Разгадывание «черных ящиков».

Решение логических задач путем рассуждений

Задачи о лжецах. Логические выводы при решении задач.

Решение комбинаторных задач

Решение Комбинаторных задач. Решение задач с помощью кругов Эйлера. Графы, использование графов для решения комбинаторных задач.

Игровые стратегии

Игра в камни, выбор выигрышной стратегии.

Тематическое планирование курса 6 класс

№	Название раздела	кол часов
1	Вводное занятие, техника безопасности	1
2	Решение логических задач на преобразование текстовой информации	2
3	Решение логических задач на преобразование числовой информации.	2
4	Решение логических задач графическим способом.	2
5	Решение логических задач табличным способом.	2
6	Решение алгоритмических задач.	2
7	Упорядочение	1
8	Выявление закономерностей.	1
9	Решение комбинаторных задач	2
10	Игровые стратегии	2
Итого		17 ч