

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа внеурочной деятельности «Компьютерная грамотность» для 5 классов разработана в соответствии с требованиями Федеральным государственным образовательным стандартом основного общего образования, утвержденный приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 31.05.2021 № 287 (для 5-9 классов) (далее – ФГОС ООО); а также Примерной программы воспитания. В ней соблюдается преемственность с федеральным государственным образовательным стандартом начального общего образования; учитываются возрастные и психологические особенности школьников, обучающихся на ступени основного общего образования, учитываются межпредметные связи.

Современная школьная информатика оказывает существенное влияние на формирование мировоззрения школьника, его жизненную позицию, закладывает основы понимания принципов функционирования и использования информационных технологий как необходимого инструмента практически любой деятельности и одного из наиболее значимых технологических достижений современной цивилизации. Многие предметные знания и способы деятельности, освоенные обучающимися при изучении информатики, находят применение как в рамках образовательного процесса при изучении других предметных областей, так и в иных жизненных ситуациях, становятся значимыми для формирования качеств личности, т. е. ориентированы на формирование метапредметных и личностных результатов обучения.

Цель программы:

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.

Задачи программы:

- целенаправленное формирование таких общеучебных понятий, как «объект», «система», «модель», «алгоритм» и др.;
- воспитание ответственного и избирательного отношения к информации; развитию познавательных, интеллектуальных и творческих способностей учащихся.

Курс изучения программы рассчитан на 1 год обучения. Занятия проводятся в рамках внеурочной деятельности 1 раз в неделю, 34 часа в течение года.

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Раздел 1. Цифровая грамотность

Правила гигиены и безопасности при работе с компьютерами, мобильными устройствами и другими элементами цифрового окружения.

Компьютер — универсальное вычислительное устройство, работающее по программе. Мобильные устройства. Основные компоненты персональных компьютеров и мобильных устройств.

Процессор. Оперативная и долговременная память. Устройства ввода и вывода.

Программы для компьютеров. Пользователи и программисты. Прикладные программы (приложения), системное программное обеспечение (операционные системы). Запуск и завершение работы программы (приложения). Имя файла (папки, каталога).

Сеть Интернет. Веб-страница, веб-сайт. Браузер. Поиск информации на веб-странице. Поисковые системы. Поиск информации по ключевым словам и по изображению. Достоверность информации, полученной из Интернета.

Правила безопасного поведения в Интернете. Процесс аутентификации. Виды аутентификации (аутентификация по паролям, аутентификация с помощью SMS, биометрическая аутентификация, аутентификация через географическое местоположение, многофакторная аутентификация). Пароли для аккаунтов в социальных сетях. Кибербуллинг.

Раздел 2. Теоретические основы информатики

Информация в жизни человека. Способы восприятия информации человеком. Роль зрения в получении человеком информации. Компьютерное зрение.

Действия с информацией. Кодирование информации. Данные — записанная (зафиксированная) информация, которая может быть обработана автоматизированной системой.

Искусственный интеллект и его роль в жизни человека.

Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования

Понятие алгоритма. Исполнители алгоритмов. Линейные алгоритмы. Циклические алгоритмы.

Составление программ для управления исполнителем в среде блочного или текстового программирования.

Раздел 4. Информационные технологии

Графический редактор. Растровые рисунки. Пиксель. Использование графических примитивов. Операции с фрагментами изображения: выделение, копирование, поворот, отражение.

Текстовый редактор. Правила набора текста.

Текстовый процессор. Редактирование текста. Проверка правописания. Расстановка переносов. Свойства символов. Шрифт.

Типы шрифтов (рубленые, с засечками, моноширинные). Полужирное и курсивное начертание. Свойства абзацев: границы, абзацный отступ, интервал, выравнивание. Вставка изображений в текстовые документы. Обтекание изображений текстом.

Компьютерные презентации. Слайд. Добавление на слайд текста и изображений. Работа с несколькими слайдами.

ФОРМЫ ПРОВЕДЕНИЯ ЗАНЯТИЙ

- игры;
- секции;
- олимпиада;
- поисковые и научные исследования;
- игра;
- проект;
- практическая работа;
- творческая работа;
- самоанализ и самооценка;
- наблюдение и т.д.

ПЛАНИРУЕМЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Личностные результаты имеют направленность на решение задач воспитания, развития и социализации обучающихся средствами предмета.

Патриотическое воспитание:

ценностное отношение к отечественному культурному, историческому и научному наследию; понимание значения информатики как науки в жизни современного общества; владение достоверной информацией о передовых мировых и отечественных достижениях в области информатики и информационных технологий; заинтересованность в научных знаниях о цифровой трансформации современного общества.

Духовно-нравственное воспитание:

ориентация на моральные ценности и нормы в ситуациях нравственного выбора; готовность оценивать своё поведение и поступки, а также поведение и поступки других людей с позиции нравственных и правовых норм с учётом осознания последствий поступков; активное неприятие асоциальных поступков, в том числе в сети Интернет.

Гражданское воспитание:

представление о социальных нормах и правилах межличностных отношений в коллективе, в том числе в социальных сообществах; соблюдение правил безопасности, в том числе навыков безопасного поведения в интернет-среде; готовность к разнообразной совместной деятельности при выполнении учебных, познавательных задач, создании учебных проектов; стремление к взаимопониманию и взаимопомощи в процессе этой учебной деятельности; готовность оценивать своё поведение и поступки своих товарищей с позиции нравственных и правовых норм с учётом осознания последствий поступков.

Ценности научного познания:

сформированность мировоззренческих представлений об информации, информационных процессах и информационных технологиях, соответствующих современному уровню развития науки и общественной практики и составляющих базовую основу для понимания сущности научной картины мира;

интерес к обучению и познанию; любознательность; готовность и способность к самообразованию, осознанному выбору направленности и уровня обучения в дальнейшем;

овладение основными навыками исследовательской деятельности, установка на осмысление опыта, наблюдений, поступков и стремление совершенствовать пути достижения индивидуального и коллективного благополучия;

сформированность информационной культуры, в том числе навыков самостоятельной работы с учебными текстами, справочной литературой, разнообразными средствами информационных технологий, а также умения самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;

Формирование культуры здоровья:

осознание ценности жизни; ответственное отношение к своему здоровью; установка на здоровый образ жизни, в том числе и за счёт освоения и соблюдения требований безопасной эксплуатации средств информационных и коммуникационных технологий (ИКТ).

Трудовое воспитание:

интерес к практическому изучению профессий и труда в сферах профессиональной деятельности, связанных с информатикой, программированием и информационными технологиями, основанными на достижениях науки информатики и научно-технического прогресса;

осознанный выбор и построение индивидуальной траектории образования и жизненных планов с учётом личных и общественных интересов и потребностей.

Экологическое воспитание:

осознание глобального характера экологических проблем и путей их решения, в том числе с учётом возможностей ИКТ.

Адаптация обучающегося к изменяющимся условиям социальной среды:

освоение обучающимися социального опыта, основных социальных ролей, соответствующих ведущей деятельности возраста, норм и правил общественного поведения, форм социальной жизни в группах и сообществах, в том числе существующих в виртуальном пространстве.

МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Метапредметные результаты освоения образовательной программы по информатике отражают овладение универсальными учебными действиями — познавательными, коммуникативными, регулятивными.

Универсальные познавательные действия

Базовые логические действия:

- умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логические рассуждения, делать умозаключения (индуктивные, дедуктивные и по аналогии) и выводы;

- умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;

- самостоятельно выбирать способ решения учебной задачи (сравнивать несколько вариантов решения, выбирать наиболее подходящий с учётом самостоятельно выделенных критериев).

Базовые исследовательские действия:

- формулировать вопросы, фиксирующие разрыв между реальным и желательным состоянием ситуации, объекта, и самостоятельно устанавливать искомое и данное;
- оценивать на применимость и достоверность информацию, полученную в ходе исследования;
- прогнозировать возможное дальнейшее развитие процессов, событий и их последствия в аналогичных или сходных ситуациях, а также выдвигать предположения об их развитии в новых условиях и контекстах.

Работа с информацией:

- выявлять дефицит информации, данных, необходимых для решения поставленной задачи;
- применять различные методы, инструменты и запросы при поиске и отборе информации или данных из источников с учётом предложенной учебной задачи и заданных критериев;
- выбирать, анализировать, систематизировать и интерпретировать информацию различных видов и форм представления;
- самостоятельно выбирать оптимальную форму представления информации и иллюстрировать решаемые задачи несложными схемами, диаграммами, иной графикой и их комбинациями;
- оценивать надёжность информации по критериям, предложенным учителем или сформулированным самостоятельно;
- эффективно запоминать и систематизировать информацию.

Универсальные коммуникативные действия

Общение:

- сопоставлять свои суждения с суждениями других участников диалога, обнаруживать различие и сходство позиций;
- публично представлять результаты выполненного опыта (эксперимента, исследования, проекта);
- самостоятельно выбирать формат выступления с учётом задач презентации и особенностей аудитории и в соответствии с ним составлять устные и письменные тексты с использованием иллюстративных материалов.

Совместная деятельность (сотрудничество):

- понимать и использовать преимущества командной и индивидуальной работы при решении конкретной проблемы, в том числе при создании информационного продукта;
- принимать цель совместной информационной деятельности по сбору, обработке, передаче, формализации информации; коллективно строить действия по её достижению: распределять роли, договариваться, обсуждать процесс и результат совместной работы;
- выполнять свою часть работы с информацией или информационным продуктом, достигая качественного результата по своему направлению и координируя свои действия с другими членами команды;
- оценивать качество своего вклада в общий информационный продукт по критериям, самостоятельно сформулированным участниками взаимодействия;
- сравнивать результаты с исходной задачей и вклад каждого члена команды в достижение результатов, разделять сферу ответственности и проявлять готовность к предоставлению отчёта перед группой.

Универсальные регулятивные действия

Самоорганизация:

- выявлять в жизненных и учебных ситуациях проблемы, требующие решения;
- ориентироваться в различных подходах к принятию решений (индивидуальное принятие решений, принятие решений в группе);

- самостоятельно составлять алгоритм решения задачи (или его часть), выбирать способ решения учебной задачи с учётом имеющихся ресурсов и собственных возможностей, аргументировать предлагаемые варианты решений;
- составлять план действий (план реализации намеченного алгоритма решения), корректировать предложенный алгоритм с учётом получения новых знаний об изучаемом объекте;
- делать выбор в условиях противоречивой информации и брать ответственность за решение.

Самоконтроль (рефлексия):

- владеть способами самоконтроля, самомотивации и рефлексии;
- давать адекватную оценку ситуации и предлагать план её изменения;
- учитывать контекст и предвидеть трудности, которые могут возникнуть при решении учебной задачи, адаптировать решение к меняющимся обстоятельствам;
- объяснять причины достижения (недостижения) результатов информационной деятельности, давать оценку приобретённому опыту, уметь находить позитивное в произошедшей ситуации;
- вносить коррективы в деятельность на основе новых обстоятельств, изменившихся ситуаций, установленных ошибок, возникших трудностей;
- оценивать соответствие результата цели и условиям.

Эмоциональный интеллект:

- ставить себя на место другого человека, понимать мотивы и намерения другого.

Принятие себя и других:

- осознавать невозможность контролировать всё вокруг даже в условиях открытого доступа к любым объёмам информации.

ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

- соблюдать правила гигиены и безопасности при работе с компьютером и другими элементами цифрового окружения; иметь представление о правилах безопасного поведения в Интернете;
- называть основные компоненты персональных компьютеров и мобильных устройств, объяснять их назначение;
- понимать содержание понятий «программное обеспечение», «операционная система», «файл»;
- искать информацию в Интернете (в том числе по ключевым словам, по изображению); критически относиться к найденной информации, осознавая опасность для личности и общества распространения вредоносной информации;
- запускать прикладные программы (приложения) и завершать их работу;
- пояснять на примерах смысл понятий «алгоритм», «исполнитель», «программа управления исполнителем», «искусственный интеллект»;
- составлять программы для управления исполнителем в среде блочного или текстового программирования с использованием последовательного выполнения операций и циклов;
- создавать, редактировать, форматировать и сохранять текстовые документы; знать правила набора текстов; использовать автоматическую проверку правописания; устанавливать свойства отдельных символов, слов и абзацев; иллюстрировать документы с помощью изображений;
- создавать и редактировать растровые изображения; использовать инструменты графического редактора для выполнения операций с фрагментами изображения;
- создавать компьютерные презентации, включающие текстовую и графическую информацию.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов	Виды деятельности	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
Раздел 1. Цифровая грамотность				
1.1.	Тема 1. Компьютер — универсальное вычислительное устройство, работающее по программе	1	Раскрывать смысл изучаемых понятий; Анализировать устройства компьютера с точки зрения организации процедур ввода, хранения, обработки, вывода и передачи информации; Анализировать информацию (сигналы о готовности и неполадке) при включении компьютера; Получать информацию о характеристиках компьютера;	ЭОР «Домашние задания» ООО «Информатика 5-9 класс, АО Издательство Просвещение»
1.2.	Тема 2. Программы для компьютеров. Файлы и папки		Раскрывать смысл изучаемых понятий; Выполнять основные операции с файлами и папками; Оценивать размеры файлов, подготовленных с использованием различных устройств ввода информации (клавиатуры, сканера, микрофона, фотокамеры, видеокамеры); Планировать и создавать личное информационное пространство;	
	Тема 3. Сеть Интернет. Правила безопасного поведения в Интернете		Раскрывать смысл изучаемых понятий; Осуществлять поиск информации по ключевым словам и по изображению; Проверять достоверность информации, найденной в сети Интернет; Восстанавливать адрес веб-ресурса из имеющихся фрагментов; Осуществлять взаимодействие посредством электронной почты, видеоконференцсвязи;	
Итого по разделу		7		
Раздел 2. Теоретические основы информатики				
2.1.	Тема 4. Информация в жизни человека	5	Раскрывать смысл изучаемых понятий; Оценивать информацию с позиции её свойств (актуальность, достоверность, полнота и др.); Выделять информационную составляющую процессов в биологических, технических и социальных системах; Оценивать числовые параметры информационных процессов (объём памяти, необходимой для хранения информации; скорость передачи информации, пропускную спо-	ЭОР «Домашние задания» ООО «Информатика 5-9 класс, АО Издательство Просвещение»

			<p>способность выбранного канала и др.); Раскрывать смысл изучаемых понятий; Приводить примеры кодирования с использованием различных алфавитов, встречающихся в жизни; Кодировать и декодировать сообщения по известным правилам кодирования; Определять количество различных символов, которые могут быть закодированы с помощью двоичного кода фиксированной длины (разрядности); Кодировать и декодировать текстовую информацию с использованием кодовых таблиц;</p>	
Итого по разделу		5		
Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования				
3.1.	Тема 5. Алгоритмы и исполнители	5	<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий; Анализировать предлагаемые последовательности команд на предмет наличия у них таких свойств алгоритма, как дискретность, детерминированность, понятность, результативность, массовость; Определять по блок-схеме, для решения какой задачи предназначен данный алгоритм; Анализировать изменение значений величин при пошаговом выполнении алгоритма; Определять по выбранному методу решения задачи, какие алгоритмические конструкции могут войти в алгоритм; Сравнить различные алгоритмы решения одной задачи; Создавать, выполнять вручную и на компьютере несложные алгоритмы с использованием циклов и ветвлений для управления исполнителями, такими как Робот, Черепашка, Чертёжник; Исполнять готовые алгоритмы при конкретных исходных данных; Строить для исполнителя арифметических действий цепочки команд, дающих требуемый результат при конкретных исходных данных;</p>	ЭОР «Домашние задания» ООО «Информатика 5-9 класс, АО Издательство Просвещение»
Итого по разделу		5		
Раздел 4. Информационные технологии				
4.1.	Тема 7. Текстовый редактор	9	<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий; Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства; Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач;</p>	ЭОР «Домашние задания» ООО «Информатика 5-9 класс, АО Изда-

			<p>Выявлять общее и различия в разных программных продуктах, предназначенных для решения одного класса задач;</p> <p>Создавать небольшие текстовые документы посредством квалифицированного клавиатурного письма с использованием базовых средств текстовых редакторов;</p> <p>Форматировать текстовые документы (устанавливать параметры страницы документа; форматировать символы и абзацы; вставлять колонтитулы и номера страниц);</p> <p>Вставлять в документ формулы, таблицы, изображения, оформлять списки;</p> <p>Использовать ссылки и цитирование источников при создании на их основе собственных информационных объектов;</p>	<p>тельство Просвещение»</p>
4.2.	Тема 8. Графический редактор	3	<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий;</p> <p>Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства;</p> <p>Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач;</p> <p>Выявлять общее и различия в разных программных продуктах, предназначенных для решения одного класса задач;</p> <p>Создавать и редактировать изображения с помощью инструментов растрового графического редактора;</p> <p>Создавать и редактировать изображения с помощью инструментов векторного графического редактора;</p>	<p>ЭОР «Домашние задания» ООО «Информатика 5-9 класс, АО Издательство Просвещение»</p>
4.3.	Тема 9. Компьютерная презентация	4	<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий;</p> <p>Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства;</p> <p>Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач;</p> <p>Выявлять общее и различия в разных программных продуктах, предназначенных для решения одного класса задач;</p> <p>Создавать презентации, используя готовые шаблоны;</p>	<p>ЭОР «Домашние задания» ООО «Информатика 5-9 класс, АО Издательство Просвещение»</p>
Итого по разделу		16		
Резервные занятия		1		
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34		

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ**«Компьютерная грамотность» 5 «А» класс, учитель – Иванова И.С., 34 часа в год (1 час в неделю).**

№ п/п	Тема урока	Форма проведения занятия	Дата по плану	Дата по факту
1.	Цели изучения курса информатики. Информация вокруг нас. Техника безопасности и организация рабочего места.	Игра	01.09.2022	
2.	Компьютер – универсальная машина для работы с информацией	Игра	08.09.2022	
3.	Ввод информации в память компьютера. Клавиатура. Практическая работа №1 «Вспоминаем клавиатуру»	Практическая работа	15.09.2022	
4.	Управление компьютером. Практическая работа №2 «Вспоминаем приёмы управления компьютером»	Практическая работа	22.09.2022	
5.	Хранение информации. Практическая работа №3 «Создаём и сохраняем файлы»	Практическая работа	29.09.2022	
6.	Передача информации.	Игра	06.10.2022	
7.	Электронная почта. Практическая работа №4 «Работаем с электронной почтой»	Практическая работа	13.10.2022	
8.	В мире кодов. Способы кодирования информации	Игра	20.10.2022	
9.	Метод координат.	Игра	27.10.2022	
10.	Текст как форма представления информации. Компьютер – основной инструмент подготовки текстов	Игра	10.11.2022	
11.	Основные объекты текстового документа. Ввод текста. Практическая работа №5 «Вводим текст»	Практическая работа	17.11.2022	
12.	Редактирование текста. Практическая работа №6 «Редактируем текст»	Игра	24.11.2022	
13.	Текстовый фрагмент и операции с ним. Практическая работа №7 «Работаем с фрагментами текста»	Практическая работа	01.12.2022	
14.	Форматирование текста. Практическая работа №8 «Форматируем текст»	Практическая работа	08.12.2022	
15.	Представление информации в форме таблиц. Структура таблицы. Практическая работа №9 «Создаём простые таблицы» (задания 1 и 2)	Практическая работа	15.12.2022	
16.	Табличное решение логических задач. Практическая работа №9 «Создаём простые таблицы» (задания 3 и 4)	Практическая работа	22.12.2022	
17.	Разнообразие наглядных форм представления информации	Игра	12.01.2023	
18.	Диаграммы. Практическая работа №10 «Строим диаграммы»	Практическая работа	19.01.2023	

19.	Компьютерная графика. Графический редактор Paint Практическая работа №11 «Изучаем инструменты графического редактора»	Практическая работа	26.01.2023	
20.	Преобразование графических изображений Практическая работа №12 «Работаем с графическими фрагментами»	Практическая работа	02.02.2023	
21.	Создание графических изображений. Практическая работа №13 «Планируем работу в графическом редакторе»	Практическая работа	09.02.2023	
22.	Разнообразие задач обработки информации. Систематизация информации	Игра	16.02.2023	
23.	Списки – способ упорядочивания информации. Практическая работа №14 «Создаём списки»	Практическая работа	02.03.2023	
24.	Поиск информации. Практическая работа №15 «Ищем информацию в сети Интернет»	Практическая работа	09.03.2023	
25.	Кодирование как изменение формы представления информации	Игра	16.03.2023	
26.	Преобразование информации по заданным правилам. Практическая работа №16 «Выполняем вычисления с помощью программы Калькулятор»	Практическая работа	23.03.2023	
27.	Преобразование информации путём рассуждений	Игра	06.04.2023	
28.	Разработка плана действий. Задачи о переправах.	Игра	13.04.2023	
29.	Табличная форма записи плана действий. Задачи о переливаниях	Игра	20.04.2023	
30.	Создание движущихся изображений. Практическая работа №17 «Создаём анимацию» (задание 1).	Практическая работа	27.04.2023	
31.	Создание анимации по собственному замыслу. Практическая работа №17 «Создаём анимацию» (задание 2)	Практическая работа	04.05.2023	
32.	Выполнение итогового мини-проекта. Практическая работа №18 «Создаем слайд-шоу»	Практическая работа	11.05.2023	
33.	Итоговое тестирование	Практическая работа	18.05.2023	
34.	Резервное занятие		25.05.2023	

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ**«Компьютерная грамотность» 5 «Б» класс, учитель – Иванова И.С., 34 часа в год (1 час в неделю).**

№ п/п	Тема урока	Форма проведения занятия	Дата по плану	Дата по факту
35.	Цели изучения курса информатики. Информация вокруг нас. Техника безопасности и организация рабочего места.	Игра	02.09.2022	
36.	Компьютер – универсальная машина для работы с информацией	Игра	09.09.2022	
37.	Ввод информации в память компьютера. Клавиатура. Практическая работа №1 «Вспоминаем клавиатуру»	Практическая работа	16.09.2022	
38.	Управление компьютером. Практическая работа №2 «Вспоминаем приёмы управления компьютером»	Практическая работа	23.09.2022	
39.	Хранение информации. Практическая работа №3 «Создаём и сохраняем файлы»	Практическая работа	30.09.2022	
40.	Передача информации.	Игра	07.10.2022	
41.	Электронная почта. Практическая работа №4 «Работаем с электронной почтой»	Практическая работа	14.10.2022	
42.	В мире кодов. Способы кодирования информации	Игра	21.10.2022	
43.	Метод координат.	Игра	11.11.2022	
44.	Текст как форма представления информации. Компьютер – основной инструмент подготовки текстов	Игра	18.11.2022	
45.	Основные объекты текстового документа. Ввод текста. Практическая работа №5 «Вводим текст»	Практическая работа	25.11.2022	
46.	Редактирование текста. Практическая работа №6 «Редактируем текст»	Игра	02.12.2022	
47.	Текстовый фрагмент и операции с ним. Практическая работа №7 «Работаем с фрагментами текста»	Практическая работа	09.12.2022	
48.	Форматирование текста. Практическая работа №8 «Форматируем текст»	Практическая работа	16.12.2022	
49.	Представление информации в форме таблиц. Структура таблицы. Практическая работа №9 «Создаём простые таблицы» (задания 1 и 2)	Практическая работа	23.12.2022	
50.	Табличное решение логических задач. Практическая работа №9 «Создаём простые таблицы» (задания 3 и 4)	Практическая работа	13.01.2023	
51.	Разнообразие наглядных форм представления информации	Игра	20.01.2023	
52.	Диаграммы. Практическая работа №10 «Строим диаграммы»	Практическая работа	27.01.2023	

53.	Компьютерная графика. Графический редактор Paint Практическая работа №11 «Изучаем инструменты графического редактора»	Практическая работа	03.02.2023	
54.	Преобразование графических изображений Практическая работа №12 «Работаем с графическими фрагментами»	Практическая работа	10.02.2023	
55.	Создание графических изображений. Практическая работа №13 «Планируем работу в графическом редакторе»	Практическая работа	17.02.2023	
56.	Разнообразие задач обработки информации. Систематизация информации	Игра	03.03.2023	
57.	Списки – способ упорядочивания информации. Практическая работа №14 «Создаём списки»	Практическая работа	10.03.2023	
58.	Поиск информации. Практическая работа №15 «Ищем информацию в сети Интернет»	Практическая работа	17.03.2023	
59.	Кодирование как изменение формы представления информации	Игра	07.04.2023	
60.	Преобразование информации по заданным правилам. Практическая работа №16 «Выполняем вычисления с помощью программы Калькулятор»	Практическая работа	14.04.2023	
61.	Преобразование информации путём рассуждений	Игра	21.04.2023	
62.	Разработка плана действий. Задачи о переправах.	Игра	28.04.2023	
63.	Табличная форма записи плана действий. Задачи о переливаниях	Игра	05.05.2023	
64.	Создание движущихся изображений. Практическая работа №17 «Создаём анимацию» (задание 1).	Практическая работа	12.05.2023	
65.	Создание анимации по собственному замыслу. Практическая работа №17 «Создаём анимацию» (задание 2)	Практическая работа	19.05.2023	
66.	Выполнение итогового мини-проекта. Практическая работа №18 «Создаем слайд-шоу»	Практическая работа	26.05.2023	
67.	Итоговое тестирование	Практическая работа		
68.	Резервное занятие			

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ**«Компьютерная грамотность» 5 «В» класс, учитель – Иванова И.С., 34 часа в год (1 час в неделю).**

№ п/п	Тема урока	Форма проведения занятия	Дата по плану	Дата по факту
1.	Цели изучения курса информатики. Информация вокруг нас. Техника безопасности и организация рабочего места.	Игра	07.09.2022	
2.	Компьютер – универсальная машина для работы с информацией	Игра	14.09.2022	
3.	Ввод информации в память компьютера. Клавиатура. Практическая работа №1 «Вспоминаем клавиатуру»	Практическая работа	21.09.2022	
4.	Управление компьютером. Практическая работа №2 «Вспоминаем приёмы управления компьютером»	Практическая работа	28.09.2022	
5.	Хранение информации. Практическая работа №3 «Создаём и сохраняем файлы»	Практическая работа	05.10.2022	
6.	Передача информации.	Игра	12.10.2022	
7.	Электронная почта. Практическая работа №4 «Работаем с электронной почтой»	Практическая работа	19.10.2022	
8.	В мире кодов. Способы кодирования информации	Игра	26.10.2022	
9.	Метод координат.	Игра	09.11.2022	
10.	Текст как форма представления информации. Компьютер – основной инструмент подготовки текстов	Игра	16.11.2022	
11.	Основные объекты текстового документа. Ввод текста. Практическая работа №5 «Вводим текст»	Практическая работа	23.11.2022	
12.	Редактирование текста. Практическая работа №6 «Редактируем текст»	Игра	30.11.2022	
13.	Текстовый фрагмент и операции с ним. Практическая работа №7 «Работаем с фрагментами текста»	Практическая работа	07.12.2022	
14.	Форматирование текста. Практическая работа №8 «Форматируем текст»	Практическая работа	14.12.2022	
15.	Представление информации в форме таблиц. Структура таблицы. Практическая работа №9 «Создаём простые таблицы» (задания 1 и 2)	Практическая работа	21.12.2022	
16.	Табличное решение логических задач. Практическая работа №9 «Создаём простые таблицы» (задания 3 и 4)	Практическая работа	11.01.2023	
17.	Разнообразие наглядных форм представления информации	Игра	18.01.2023	
18.	Диаграммы. Практическая работа №10 «Строим диаграммы»	Практическая работа	25.01.2023	

19.	Компьютерная графика. Графический редактор Paint Практическая работа №11 «Изучаем инструменты графического редактора»	Практическая работа	01.02.2023	
20.	Преобразование графических изображений Практическая работа №12 «Работаем с графическими фрагментами»	Практическая работа	08.02.2023	
21.	Создание графических изображений. Практическая работа №13 «Планируем работу в графическом редакторе»	Практическая работа	15.02.2023	
22.	Разнообразие задач обработки информации. Систематизация информации	Игра	22.02.2023	
23.	Списки – способ упорядочивания информации. Практическая работа №14 «Создаём списки»	Практическая работа	01.03.2023	
24.	Поиск информации. Практическая работа №15 «Ищем информацию в сети Интернет»	Практическая работа	15.03.2023	
25.	Кодирование как изменение формы представления информации	Игра	22.03.2023	
26.	Преобразование информации по заданным правилам. Практическая работа №16 «Выполняем вычисления с помощью программы Калькулятор»	Практическая работа	05.04.2023	
27.	Преобразование информации путём рассуждений	Игра	12.04.2023	
28.	Разработка плана действий. Задачи о переправах.	Игра	19.04.2023	
29.	Табличная форма записи плана действий. Задачи о переливаниях	Игра	26.04.2023	
30.	Создание движущихся изображений. Практическая работа №17 «Создаём анимацию» (задание 1).	Практическая работа	03.05.2023	
31.	Создание анимации по собственному замыслу. Практическая работа №17 «Создаём анимацию» (задание 2)	Практическая работа	10.05.2023	
32.	Выполнение итогового мини-проекта. Практическая работа №18 «Создаем слайд-шоу»	Практическая работа	17.05.2023	
33.	Итоговое тестирование	Практическая работа	24.05.2023	
34.	Резервное занятие			

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ**«Компьютерная грамотность» 5 «Г» класс, учитель – Иванова И.С., 34 часа в год (1 час в неделю).**

№ п/п	Тема урока	Форма проведения занятия	Дата по плану	Дата по факту
1.	Цели изучения курса информатики. Информация вокруг нас. Техника безопасности и организация рабочего места.	Игра	07.09.2022	
2.	Компьютер – универсальная машина для работы с информацией	Игра	14.09.2022	
3.	Ввод информации в память компьютера. Клавиатура. Практическая работа №1 «Вспоминаем клавиатуру»	Практическая работа	21.09.2022	
4.	Управление компьютером. Практическая работа №2 «Вспоминаем приёмы управления компьютером»	Практическая работа	28.09.2022	
5.	Хранение информации. Практическая работа №3 «Создаём и сохраняем файлы»	Практическая работа	05.10.2022	
6.	Передача информации.	Игра	12.10.2022	
7.	Электронная почта. Практическая работа №4 «Работаем с электронной почтой»	Практическая работа	19.10.2022	
8.	В мире кодов. Способы кодирования информации	Игра	26.10.2022	
9.	Метод координат.	Игра	09.11.2022	
10.	Текст как форма представления информации. Компьютер – основной инструмент подготовки текстов	Игра	16.11.2022	
11.	Основные объекты текстового документа. Ввод текста. Практическая работа №5 «Вводим текст»	Практическая работа	23.11.2022	
12.	Редактирование текста. Практическая работа №6 «Редактируем текст»	Игра	30.11.2022	
13.	Текстовый фрагмент и операции с ним. Практическая работа №7 «Работаем с фрагментами текста»	Практическая работа	07.12.2022	
14.	Форматирование текста. Практическая работа №8 «Форматируем текст»	Практическая работа	14.12.2022	
15.	Представление информации в форме таблиц. Структура таблицы. Практическая работа №9 «Создаём простые таблицы» (задания 1 и 2)	Практическая работа	21.12.2022	
16.	Табличное решение логических задач. Практическая работа №9 «Создаём простые таблицы» (задания 3 и 4)	Практическая работа	11.01.2023	
17.	Разнообразие наглядных форм представления информации	Игра	18.01.2023	
18.	Диаграммы. Практическая работа №10 «Строим диаграммы»	Практическая работа	25.01.2023	

19.	Компьютерная графика. Графический редактор Paint Практическая работа №11 «Изучаем инструменты графического редактора»	Практическая работа	01.02.2023	
20.	Преобразование графических изображений Практическая работа №12 «Работаем с графическими фрагментами»	Практическая работа	08.02.2023	
21.	Создание графических изображений. Практическая работа №13 «Планируем работу в графическом редакторе»	Практическая работа	15.02.2023	
22.	Разнообразие задач обработки информации. Систематизация информации	Игра	22.02.2023	
23.	Списки – способ упорядочивания информации. Практическая работа №14 «Создаём списки»	Практическая работа	01.03.2023	
24.	Поиск информации. Практическая работа №15 «Ищем информацию в сети Интернет»	Практическая работа	15.03.2023	
25.	Кодирование как изменение формы представления информации	Игра	22.03.2023	
26.	Преобразование информации по заданным правилам. Практическая работа №16 «Выполняем вычисления с помощью программы Калькулятор»	Практическая работа	05.04.2023	
27.	Преобразование информации путём рассуждений	Игра	12.04.2023	
28.	Разработка плана действий. Задачи о переправах.	Игра	19.04.2023	
29.	Табличная форма записи плана действий. Задачи о переливаниях	Игра	26.04.2023	
30.	Создание движущихся изображений. Практическая работа №17 «Создаём анимацию» (задание 1).	Практическая работа	03.05.2023	
31.	Создание анимации по собственному замыслу. Практическая работа №17 «Создаём анимацию» (задание 2)	Практическая работа	10.05.2023	
32.	Выполнение итогового мини-проекта. Практическая работа №18 «Создаем слайд-шоу»	Практическая работа	17.05.2023	
33.	Итоговое тестирование	Практическая работа	24.05.2023	
34.	Резервное занятие			

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧИТЕЛЯ

Босова Л.Л. Информатика: учебник для 5 класс/ Л.Л. Босова, А.Ю. Босова. – 3-е изд. – М.: ВИНОМ Лаборатория знаний, 2015 – 184 с.

ЦИФРОВЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ И РЕСУРСЫ СЕТИ ИНТЕРНЕТ

ЭОР «Домашние задания» ООО «Информатика 5-9 класс, АО Издательство Просвещение»

МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

УЧЕБНОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

Компьютеры, проектор