Государственное казенное общеобразовательное учреждение

Республики Дагестан

«Средняя общеобразовательная школа Ботлихского района»

Центр цифрового и гуманитарного профилей

Точка Роста

СОГЛАСОВАНО.

Руководитель методического объединения

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Сагитов Х.С

«\_\_\_\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_2023г.

РАССМОТРЕНО

на Методическом совете

Руководитель методсовета школы

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Саадулаева И.С.

«\_\_\_\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_2023г.

УТВЕРЖДАЮ.

Директор ГКОУ РД

«СОШ Ботлихского района»

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Сагитов З.З.

«\_\_\_\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_2023г.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

по информатике

5 класс

Срок реализации 1 год (2 час в неделю – 68 ак.часа)

Составитель

Мансурова Г.М.

учитель информатики

**1. Пояснительная записка**

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:

• Программирование в Scratch

• 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 68 часов. Рабочая программа рассчитана на 34 учебные недели, 2 часа в неделю, общее количество часов — 68. Рабочая программа может реализовываться с использованием электронного обучения (ЭО) и дистанционных образовательных технологий (ДОТ).

**4. 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.

*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.

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.

**5. Содержание курса**

*Программирование в Scratch (34 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 (34 часа)*

Загрузка и установка LibreOffice. Интерфейс редактора. Стандартные действия. Форматирование документа: шрифты, стили, размер шрифта. Работа с цветом. Сложное форматирование. Использование списков. Колонтитулы. Изображения в текстовых документах. Графика в текстовых документах. Таблицы в документах. Работа с Google-docs.

**6. Поурочное планирование**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Тема урока** | | | **Дата** |
| **Программирование в Scratch** | 1 | Знакомство со средой программирования Scratch | 4.09 |
| 2 | Исполнитель Scratch, цвет и размер пера. | 5.09 |
| 3 | Основные инструменты встроенного графического редактора программной среды SCRATCH. | 11.09 |
| 4 | Алгоритм. Линейный алгоритм. Создание блок-схемы. Основные графические примитивы векторного редактора LibreOffice.Draw. | 12.09 |
| 5 | Линейный алгоритм. Рисование линий исполнителем Scratch. | 18.09 |
| 6 | Конечный цикл. Scratch рисует квадраты, линии. | 19.09 |
| 7 | Конечный цикл. Scratch рисует несколько линий и фигур. Копирование фрагментов программы. | 25.09 |
| 8 | Конечный цикл. Scratch рисует несколько линий и фигур. Копирование фрагментов программы. | 26.09 |
| 9 | Циклический алгоритм. Цикл в цикле. | 2.10 |
| 10 | Цикл в цикле. Повторение пунктирной линии с поворотом. Блок-схема цикла. | 3.10 |
| 11 | Бесконечный цикл. Анимация исполнителя Scratch на основе готовых костюмов. | 9.10 |
| 12 | Сцена как исполнитель. Создаем модель таймера. | 10.10 |
| 13 | Одинаковые программы для нескольких исполнителей. | 16.10 |
| 14 | Параллельное выполнение действий несколькими исполнителями | 17.10 |
| 15 | Разбиение программы на части для параллельного выполнения исполнителями. Таймер. | 23.10 |
| 16 | Два исполнителя со своими программами. Мини-проект «Часы с кукушкой». | 24.10 |
| 17 | Алгоритмы с ветвлением. Условие ЕСЛИ. | 30.10 |
| 18 | Цикл с условием. Мини-проект «Шарики в лабиринте» | 31.10 |
| 19 | Цикл с условием. Исполнитель определяет цвет. Сенсор «касается цвета» | 13.11 |
| 20 | Оператор случайных чисел. | 14.11 |
| 21 | Перемещение исполнителей между слоями. | 20.11 |
| 22 | Действия исполнителей в разных слоях. | 21.11 |
| 23 | Взаимодействие исполнителей. | 27.11 |
| 24 | Последовательное выполнение команд исполнителями. | 28.11 |
| 25 | Программирование клавиш. Мини-проект «Лабиринт» | 4.12 |
| 26 | Управление событиями. | 5.12 |
| 27 | Координатная плоскость. Геометрические фигуры. | 11.12 |
| 28 | Координатная плоскость. Переменные. | 12.12 |
| 29 | Создание списков. | 18.12 |
| 30 | Использование подпрограмм. | 19.12 |
| 31 | Сообщество Scratch. | 25.12 |
| 32 | Отладка программ с ошибками. | 26.12 |
| 33 | Итоговый проект. | 15.01 |
| 34 | 16.01 |
| **Работа с текстовым процессором LibreOffice.org**  **Writer.** | 35 | Знакомство с офисным пакетом LibreOffice. | 22.01 |
| 36 | Сложное форматирование. | 23.01 |
| 37 | Использование списков. | 29.01 |
| 38 | Колонтитулы. | 30.01 |
| 39 | Изображения в текстовых документах. | 5.02 |
| 40 | Графика в текстовых документах. | 6.02 |
| 41 | Практическая работа «Создание буклета программы школьного вечера.» | 12.02 |
| 42 | Практическая работа «Создание пригласительных билетов на школьный вечер.» | 13.02 |
| 43 | Создание таблиц. | 19.02 |
| 44 | Работа с таблицами. | 20.02 |
| 45 | Печать документа. | 26.02 |
| 46 | Практическая работа. Создание сложных таблиц. | 27.02 |
| 47 | 5.03 |
| 48 | Знакомство с Google-docs. | 6.03 |
| 49 | Начало работы с Google-docs. | 12.03 |
| 50 | Работа с текстом в Google-docs. Ввод и редактирование текста. | 13.03 |
| 51 | Работа с текстом в Google-docs. Форматирование текста. | 19.03 |
| 52 | Работа с изображениями. | 20.03 |
| 53 | Работа со списками. | 2.04 |
| 54 | Работа с таблицами. | 3.04 |
| 55 | Работа с таблицами. | 9.04 |
| 56 | Работа с диаграммами. | 10.04 |
| 57 | Работа с рисунками. | 16.04 |
| 58 | Работа с формулами. | 17.04 |
|  | 59 | Настройка стилей в Google – docs. | 23.04 |
| 60 | История изменений в Google – docs. | 24.04 |
| 61 | Полезные сервисы в Google – docs. | 7.05 |
| 62 | Настройки доступа в Google – docs. | 8.05 |
| 63 | Совместная работа над документом. | 14.05 |
| 64 | Горячие клавиши. | 15.05 |
| 65 | Плагины для Google – docs. | 21.05 |
| 66 | Галерея шаблонов в Google – Docs. | 22.05 |
| 67 | Практическая работа «Рецепт» | 28.05 |
|  | 68 | Публикация документов. | 29.05 |