

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение средняя общеобразовательная школа № 98

Рассмотрена на заседании ШМО  
учителей естественно-научного цикла  
Протокол №1 от 30. 08.2024 г.

Принято Педагогическим советом  
МБОУ СОШ № 98  
От 30.08.2024 г.



«Утверждаю»  
Директор МБОУ СОШ №98  
Г.В. Городецкая  
Приказ № 129-О от 2.09.2024

**Рабочая программа по факультативу «Информационная грамотность»**

**Уровень образования:**

**основное общее образование**

**Срок реализации**

**2 года**

**Класс:**

**5-6 классы**

Екатеринбург, 2024

## **Планируемые результаты изучения факультативного курса «Информационная грамотность»**

### **по информатике в 5 классе**

#### **Личностные результаты:**

Формирование понятия связи различных явлений, процессов, объектов с информационной деятельностью человека;  
Актуализация сведений из личного жизненного опыта информационной деятельности;  
Формирование готовности к продолжению обучения с использованием ИКТ;  
Освоение типичных ситуаций управления персональными средствами ИКТ, включая цифровую бытовую технику.  
Формирование критического отношения к информации и избирательности её восприятия,  
Уважения к информации о частной жизни и информационным результатам деятельности других людей,  
Формирование навыков создания и поддержки индивидуальной информационной среды, навыков обеспечения защиты значимой личной информации, формирование чувства ответственности за качество личной информационной среды;

#### **Метапредметные результаты:**

Умение применять начальные навыки по использованию компьютера для решения простых информационных и коммуникационных учебных задач, в том числе: вычисление, написание писем, сочинений, докладов, рефератов, создание презентаций и др.

Формирование системного мышления – способность к рассмотрению и описанию объектов, явлений, процессов в виде совокупности более простых элементов, составляющих единое целое.

Формирование объектно-ориентированного мышления – способность работать с объектами, объединять отдельные предмеры в группу с общим названием, выделять общие признаки предметов в этой группе или общие функции и действия, выполняемые этими или над этими объектами.

Формирование критического мышления – способность устанавливать противоречие, т.е. несоответствие между желаемым и действительным; осуществить перенос знаний, умений в новую ситуацию для решения проблем, комбинировать известные средства для нового решения проблем; формулировать гипотезу по решению проблем.

#### **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;
- 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

### Содержание тем учебного курса в 5 классе

#### 1. Учимся работать на компьютере.

*Освоение предметных знаний (базовые понятия)*

Иметь представление об информации и информатике.

Знать и соблюдать требования безопасности и гигиены в работе со средствами икт. Знать требования к организации компьютерного рабочего места.

Иметь представление об архитектуре компьютера.

Знать основные элементы компьютера и их назначение.

Иметь представление о способах обработки числовой информации.

Знать основные операции с числами.

Открывать программу калькулятор и использовать ее.

*Универсальные учебные действия (личностные и метапредметные результаты)*

Критическое отношение к информации и избирательность её восприятия.

Поиск информации в индивидуальных информационных архивах учащегося, информационной среде образовательного учреждения, в федеральных хранилищах информационных образовательных ресурсов.

Осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий с жизненными ситуациями.

Анализ объектов с целью выделения признаков (существенных, несущественных); признание возможности существования различных точек зрения и права каждого иметь свою.

Способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом и личными смыслами, понять значимость подготовки в области информатики и икт в условиях развития информационного общества.

Владение основными универсальными умениями информационного характера: постановка и формулирование проблемы.

## **2. Простейшая технология работы с текстом**

*Освоение предметных знаний (базовые понятия)*

Иметь представление о способах введения информации в память компьютера.

Знать группы клавиш на клавиатуре, их назначение.

Иметь представление о способах введения информации в память компьютера.

Иметь представление о способах обработки текстовой информации.

Знать основные операции с текстом.

Уметь осуществлять ввод текстовой информации с клавиатуры в текстовом редакторе.

*Универсальные учебные действия (личностные и метапредметные результаты)*

Начало профессионального самоопределения, ознакомление с миром профессий, связанных с информационными и коммуникационными технологиями.

Формирование умений ставить цель – создание творческой работы, планировать достижение этой цели, создавать вспомогательные эскизы в процессе работы.

Начало профессионального самоопределения, ознакомление с миром профессий, связанных с информационными и коммуникационными технологиями.

Синтез – составление целого из частей, в том числе самостоятельное достраивание с восполнением недостающих компонентов.

## **3. Компьютерная графика**

#### *Освоение предметных знаний (базовые понятия)*

Иметь представление о компьютерной графике; графическом изображении, рисунке.

Знать виды инструментов рисования.

Уметь выбирать инструмент рисования в зависимости от задач по созданию графического объекта.

Иметь представление о видах задач по обработке информации, связанных с изменением формы представления за счет графики.

Знать виды инструментов рисования.

Выбирать инструмент рисования в зависимости от задач по созданию графического объекта (изменение рисунка).

Иметь представление о компьютерной графике.

Инструменты графического редактора.

Строить и раскрашивать простейший рисунок с использованием инструментов графического редактора.

#### *Универсальные учебные действия (личностные и метапредметные результаты)*

Основы информационного мировоззрения – научного взгляда на область информационных процессов в живой природе, обществе, технике как одну из важнейших областей современной действительности.

Разработка последовательности и структуры действий, необходимых для достижения цели при помощи фиксированного набора средств.

Опыт принятия решений и управления объектами (исполнителями) с помощью составленных для них алгоритмов (программ).

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.

Установление причинно-следственных связей.

Построение логической цепи рассуждений.

Оценивание получающегося творческого продукта и соотнесение его с изначальным замыслом, выполнение по необходимости коррекции либо продукта, либо замысла.

### **5. Компьютерные презентации**

#### *Освоение предметных знаний (базовые понятия)*

Иметь представление о плане действий, как результате решения информационной задачи

Иметь представление о движении изображений, о программном средстве для создания движущихся изображений.

Понятия: анимация, настройка анимации.

Уметь в презентации задать анимацию объектов.

*Универсальные учебные действия (личностные и метапредметные результаты)*

Создание сообщений, включающих текст, набираемый на клавиатуре, цифровые данные, неподвижные и движущиеся, записанные и созданные изображения и звуки, ссылки между элементами сообщения.

Оценивание получающегося творческого продукта и соотнесение его с изначальным замыслом, выполнение по необходимости коррекции либо продукта, либо замысла.

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.

**Тематический план (1 час в неделю).**

| <b>№ п/п</b> | <b>Тема занятия</b>                                            | <b>Количество часов</b> |
|--------------|----------------------------------------------------------------|-------------------------|
|              | <b>1. Учимся работать на компьютере</b>                        | <b>9</b>                |
| 1            | Понятие об информации.                                         | <b>1</b>                |
| 2            | Назначение основных устройств компьютера. Человек и компьютер. | <b>1</b>                |
| 3            | Рабочий стол в реальном и виртуальном мире.                    | <b>1</b>                |
| 4            | Компьютерная помощница - мышь.                                 | <b>1</b>                |
| 5            | Представление о графическом интерфейсе системной среды.        | <b>1</b>                |

|    |                                                                                        |          |
|----|----------------------------------------------------------------------------------------|----------|
| 6  | Освоение клавиатуры. ЭОР «Руки солиста»                                                | 1        |
| 7  | Освоение клавиатуры. Назначение служебных клавиш                                       | 1        |
| 8  | Освоение клавиатуры. ЭОР «Руки солиста»                                                | 1        |
| 9  | Технология вычислений в программе «Калькулятор».                                       | 1        |
|    | <b>2. Простейшая технология работы с текстом</b>                                       | <b>5</b> |
| 10 | Назначение текстового редактора. Структура текстового редактора (на примере Блокнота). | 1        |
| 11 | Технология ввода текста.                                                               | 1        |
| 12 | Редактирование текста.                                                                 | 1        |
| 13 | Редактирование текста. Форматирование текста.                                          | 1        |
| 14 | Редактирование текста. Таблицы в текстовом редакторе                                   | 1        |
|    | <b>3. Компьютерная графика</b>                                                         | <b>9</b> |
| 15 | Что такое компьютерная графика.                                                        | 1        |
| 16 | Создание компьютерного рисунка                                                         | 1        |
| 17 | Настройка инструментов                                                                 | 1        |
| 18 | Редактирование компьютерного рисунка                                                   | 1        |
| 19 | Фрагмент рисунка                                                                       | 1        |

|    |                                                                |           |
|----|----------------------------------------------------------------|-----------|
| 20 | Сборка рисунка из деталей                                      | <b>1</b>  |
| 21 | Как сохранить созданный рисунок                                | <b>1</b>  |
| 22 | Построение с помощью клавиши Shift эллипса и окружности        | <b>1</b>  |
| 23 | Что такое пискель. Что такое пиктограмма                       | <b>1</b>  |
|    | <b>4. Компьютерные презентации</b>                             | <b>11</b> |
| 24 | Интерфейс программы Power Point.                               | <b>1</b>  |
| 25 | Алгоритм работы над презентациями. Создание слайд-презентаций. | <b>1</b>  |
| 26 | Форматирование фона, текста.                                   | <b>1</b>  |
| 27 | Форматирование фона, текста.                                   | <b>1</b>  |
| 28 | Вставка изображений и звука.                                   | <b>1</b>  |
| 29 | Вставка изображений и звука.                                   | <b>1</b>  |
| 30 | Анимация.                                                      | <b>1</b>  |
| 31 | Анимация. Переход слайдов                                      | <b>1</b>  |
| 32 | Работа над проектами.                                          | <b>1</b>  |
| 33 | Работа над проектами.                                          | <b>1</b>  |
| 34 | Защита проектов.                                               | <b>1</b>  |

|  |               |  |
|--|---------------|--|
|  | Итого 34 часа |  |
|--|---------------|--|

## **Планируемые результаты изучения факультативного курса «В мире чисел»**

### **по информатике в 6 классе**

#### **Личностные результаты:**

Формирование готовности к продолжению обучения с использованием ИКТ; освоение типичных ситуаций управления персональными средствами ИКТ, включая цифровую бытовую технику.

Основ правовой культуры в области использования информации.

Формирование понятия связи различных явлений, процессов, объектов с информационной деятельностью человека;

Актуализация сведений из личного жизненного опыта информационной деятельности;

Формирование критического отношения к информации и избирательности её восприятия,

Уважения к информации о частной жизни и информационным результатам деятельности других людей,

Формирование навыков создания и поддержки индивидуальной информационной среды, навыков обеспечения защиты значимой личной информации, формирование чувства ответственности за качество личной информационной среды;

Формирование умения осуществлять совместную информационную деятельность, в частности, при выполнении учебных заданий, в том числе проектов.

#### **Метапредметные результаты:**

Формирование алгоритмического мышления - умение планировать последовательность действий для достижения какой-либо цели (личной, коллективной, учебной, игровой и др.);

Умение решать задачи, ответом для которых является описание последовательности действий на естественных и формальных языках;

Умение вносить необходимые дополнения и изменения в план и способ действия в случае расхождения начального плана (или эталона), реального действия и его результата.

Умение использовать различные средства самоконтроля с учетом специфики изучаемого предмета (дневник, в том числе электронный, портфолио, таблицы достижения результатов, беседа с учителем и т.д.).

Умение создавать информационные модели объектов, явлений, процессов из разных областей знаний на естественном, формализованном и формальном языках (на начальном уровне); преобразовывать одни формы представления в другие, выбирать язык представления информации в модели в зависимости от поставленной задачи.

Формирование системного мышления – способность к рассмотрению и описанию объектов, явлений, процессов в виде совокупности более простых элементов, составляющих единое целое.

Формирование объектно-ориентированного мышления – способность работать с объектами, объединять отдельные предмеры в группу с общим названием, выделять общие признаки предметов в этой группе или общие функции и действия, выполняемые этими или над этими объектами.

Формирование формального мышления – способность применять логику при решении информационных задач, умение выполнять операции над понятиями и простыми суждениями.

Формирование критического мышления – способность устанавливать противоречие, т.е. несоответствие между желаемым и действительным; осуществить перенос знаний, умений в новую ситуацию для решения проблем, комбинировать известные средства для нового решения проблем; формулировать гипотезу по решению проблем.

### **Предметные результаты:**

- ориентироваться в иерархической структуре файловой системы: записывать полное имя файла или папки (каталога), путь к файлу или папке (каталогу);
- работать с файловой системой персонального компьютера с использованием графического интерфейса: создавать, копировать, перемещать, переименовывать и удалять файлы и папки (каталоги), выполнять поиск файлов;
- защищать информацию, в том числе персональные данные, от вредоносного программного обеспечения с использованием встроенных в операционную систему или распространяемых отдельно средств защиты;
- пояснять на примерах смысл понятий «информационный процесс», «обработка информации», «хранение информации», «передача информации»;
- иметь представление об основных единицах измерения информационного объема данных;
- сравнивать размеры текстовых, графических, звуковых файлов и видеофайлов;
- разбивать задачи на подзадачи;
- составлять программы для управления исполнителем в среде текстового программирования, в том числе с использованием циклов и вспомогательных алгоритмов (процедур) с параметрами;
- объяснять различие между растровой и векторной графикой;

- создавать простые векторные рисунки и использовать их для иллюстрации создаваемых документов;
- создавать и редактировать текстовые документы, содержащие списки, таблицы;
- создавать интерактивные компьютерные презентации, в том числе с элементами анимации

## Содержание тем учебного курса в 6 классе

### 1. Представление об алгоритме компьютер как исполнитель алгоритмов

*Освоение предметных знаний (базовые понятия)*

Формирование системного мышления – способность к рассмотрению и описанию объектов, явлений, процессов в виде совокупности более простых элементов, составляющих единое целое.

Формирование объектно-ориентированного мышления – способность работать с объектами, объединять отдельные предмеры в группу с общим названием, выделять общие признаки предметов в этой группе или общие функции и действия, выполняемые этими или над этими объектами.

Формирование формального мышления – способность применять логику при решении информационных задач, умение выполнять операции над понятиями и простыми суждениями.

Формирование критического мышления – способность устанавливать противоречие, т.е. несоответствие между желаемым и действительным.

Осуществить перенос знаний, умений в новую ситуацию для решения проблем, комбинировать известные средства для нового решения проблем.

Формулировать гипотезу по решению проблем.

*Универсальные учебные действия (личностные и метапредметные результаты)*

Формирование алгоритмического мышления - умение планировать последовательность действий для достижения какой-либо цели (личной, коллективной, учебной, игровой и др.).

Умение решать задачи, ответом для которых является описание последовательности действий на естественных и формальных языках.

Умение вносить необходимые дополнения и изменения в план и способ действия в случае расхождения начального плана (или эталона), реального действия и его результата.

Умение использовать различные средства самоконтроля с учетом специфики изучаемого предмета (дневник, в том числе электронный, портфолио, таблицы достижения результатов, беседа с учителем и т.д.).

### 3. Технология обработки текстовой информации.

*Освоение предметных знаний (базовые понятия)*

Иметь представление о способах обработки текстовой информации.

Основные элементы окна текстового редактора.

Редактировать текст (удаление символов и фрагментов, исправление ошибок, вставка, копирование и перемещение символов и фрагментов текста).

Уметь редактировать текст (удаление символов и фрагментов текста, исправление ошибок, вставка, копирование и перемещение символов и фрагментов текста).

Иметь представление о поиске информации, запросах для поиска информации

Алгоритм поиска и замены заданного фрагмента на другой.

Иметь представление об обработке информации, изменяющей форму, но не меняющей содержание информации, о систематизации.

Знать формы представления информации; способы систематизации информации.

Уметь систематизировать информацию в виде плана, схемы, таблицы. Иметь представление о форматировании текста.

Этапы форматирования текстового документа.

Форматировать слово, словосочетание, предложение, абзац, весь текст, используя формат абзаца и шрифта.

*Универсальные учебные действия (личностные и метапредметные результаты)*

Начало профессионального самоопределения, ознакомление с миром профессий, связанных с информационными и коммуникационными технологиями.

Выбор оснований и критериев для сравнения, классификации объектов.

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.

| № п/п | Тема занятия                  | Кол-во часов |
|-------|-------------------------------|--------------|
|       | 1. Представление об алгоритме | 9            |

|    |                                                                                                                                                  |           |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| 1  | Понятие алгоритма. Примеры алгоритмов из окружающей жизни.                                                                                       | 1         |
| 2  | Понятие последовательного, (линейного) алгоритма.                                                                                                | 1         |
| 3  | Представление о циклическом алгоритме.                                                                                                           | 1         |
| 4  | Примеры построения графических объектов на основе циклического и линейного алгоритмов.                                                           | 1         |
| 5  | Примеры построения графических объектов на основе циклического и линейного алгоритмов                                                            | 1         |
| 6  | Построение графических объектов методом последовательного укрупнения копируемого фрагмента.                                                      | 1         |
| 7  | Исполнитель. Система команд исполнителя.                                                                                                         | 1         |
| 8  | Способы описания и типы алгоритмов.                                                                                                              | 1         |
| 9  | Способы описания и типы алгоритмов.                                                                                                              | 1         |
|    | <b>2. Компьютер как исполнитель алгоритмов</b>                                                                                                   | <b>14</b> |
| 10 | Знакомство со средой ЛогоМиры. Интерфейс программы ЛогоМиры и его основные объекты: Рабочее поле, Поле команд, Инструментальное меню, Черепашка. | 1         |
| 11 | Понятие команды в среде ЛогоМиры. Команды управления движением Черепашки.                                                                        | 1         |
| 12 | Входные параметры команды. Рисование фигур с помощью Черепашки.                                                                                  | 1         |
| 13 | Организация движения Черепашки. Моделирование траектории движения с повторяющимся фрагментом.                                                    | 1         |
| 14 | Понятие программы. Назначение Листа программ.                                                                                                    | 1         |
| 15 | Работа с Листом программ. Примеры программ                                                                                                       | 1         |

|    |                                                                                           |           |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| 16 | Назначение обязательных частей программы: заголовка, тела программы, признака завершения. | 1         |
| 17 | Правила оформления программ. Составление программ рисования графических объектов.         | 1         |
| 18 | Составление программ рисования графических объектов.                                      | 1         |
| 19 | Команда организации конечного цикла. Тело цикла в программе.                              | 1         |
| 20 | Этапы создания анимационного сюжета.                                                      | 1         |
| 21 | Этапы создания анимационного сюжета. Проект.                                              | 1         |
| 22 | Датчики, определяющие состояние Черепашки: цвет, курс, размер, форму и т. д.              | 1         |
| 23 | Датчик случайных чисел. Использование в программах датчика случайных чисел.               | 1         |
|    | <b>3. Технология обработки текстовой информации</b>                                       | <b>11</b> |
| 24 | Текстовый редактор Microsoft Word. Назначение и возможности.                              | 1         |
| 25 | Работа с фрагментами текста.                                                              | 1         |
| 26 | Форматирование текстов                                                                    | 1         |
| 27 | Самостоятельная работа по теме «Работа с фрагментами текста»                              | 1         |
| 28 | Вставка объектов в документ.                                                              | 1         |
| 29 | Форматирование документа.                                                                 | 1         |
| 30 | Создание и форматирование таблицы.                                                        | 1         |

|    |                                                                       |          |
|----|-----------------------------------------------------------------------|----------|
| 31 | Самостоятельная работа по теме «Вставка объектов и таблиц в документ» | <b>1</b> |
| 32 | Графические возможности Word.                                         | <b>1</b> |
| 33 | Резерв                                                                | <b>1</b> |
| 34 | Повторение                                                            | <b>1</b> |
|    | Итого 34 часа                                                         |          |

## Аннотация

Рабочая программа факультативного курса по информатике «Информационная грамотность» составлена на уровень основного общего образования для обучающихся 5-6 х классов МБОУ СОШ № 98.

Программа разработана в соответствии:

- С Федеральным законом «Об образовании в Российской Федерации» № 273 с дополнениями и изменениями;
- Требованиями ФГОС ООО (утвержден Приказом Министерства образования и науки РФ от 17.12.2010 г. № 1897 г. (с изменениями), примерной основной образовательной программой основного общего образования (одобрена решением федерального учебно-методического объединения по общему образованию протокол №1/15 от 08.04.2015 г);
- Основной образовательной программой ООО МБОУ СОШ № 98;
- Учебным планом МБОУ СОШ № 98 на 2021-2022 учебный год.

Программа построена с учетом принципов систематичности, научности, доступности, преемственности, а так же логикой внутрипредметных связей, с учётом возрастных особенностей школьников.

При реализации рабочей программы используются литературные источники:

1. М.Н. Бородин. Программы для общеобразовательных учреждений: Информатика: 2-11 классы - изд. Бином. Лаборатория знаний, 2011 г.
2. Н.В. Макарова. Программа по информатике и ИКТ (системно-информационная концепция). - Спб.: Питер, 2011.
3. Босова Л.Л. Информатика. Методическое пособие 5-7. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2011.
4. Ресурсы Единой коллекции цифровых образовательных ресурсов <http://school-collection.edu.ru/>
5. Материалы авторской мастерской Босовой Л.Л. <http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/3/>

На изучение факультативного курса отведено 34 часов в год (из расчета 1 час в неделю, 34 учебных недель).

Основной формой проведения занятий является урок. Занятия проводятся в основном в игровой форме.

Эффективная учебная деятельность обучающихся построена на занятиях с использованием заданий, направленных на формирование математических навыков, на развитие универсальных учебных действий, способов интеллектуальной деятельности. Изучение предметного материала предполагает использование традиционных и современных продуктивных образовательных технологий:

- ✓ Личностно-ориентированных;
- ✓ Здоровьесберегающих;
- ✓ Дифференцированных;
- ✓ Интерактивных;
- ✓ Проблемного обучения;
- ✓ Проектного обучения.

Для активизации познавательной деятельности обучающихся на занятиях используются разнообразные **методы и формы обучения: фронтальные, групповые, парные, индивидуальные.**

Мониторинг качества освоения учебного материала и информационно-коммуникативных технологий предусматривает формы промежуточного контроля:

- практические задания;
- метод проектов.

В результате реализации рабочей программы уровень подготовки обучающихся будет соответствовать требованиям к планируемым результатам, заявленным в ФГОС ООО по информатике для учащихся 5-6 классов.

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН  
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

**СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП**

Сертификат 312785006653143968851816314299382482766709872301

Владелец Овчинникова Анастасия Александровна

Действителен с 07.08.2026 по 07.08.2027