

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Министерство образования Оренбургской области

Управления образования Сорочинского городского округа

МБОУ "Гамалеевская СОШ №1"

РАССМОТРЕНО
Руководитель ШМО
_____Иванова
Т.Ю.
Протокол №1
от 30.08.2024 г

СОГЛАСОВАНО
Заместитель директора по
УВР
_____Белоклокова М.С.
Протокол №1
от 30.08.2024 г

УТВЕРЖДЕНО
Директор школы
_____Гладкова Е.Н.
Приказ №01-15/81
от 30.08.2024 г

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
(ID 6459759)
учебного предмета «Основы компьютерной грамотности»
для обучающихся 6 классов

п. Гамалеевка- 2024

Пояснительная записка

Программа учебного курса «Основы компьютерной грамотности» рассчитана на обучающихся 11-12 лет. Курс обеспечивает пропедевтическое обучение информатике, цель которого – сформировать представление учащихся об основных понятиях предмета и развить навыки работы на компьютере.

Компьютер – неотъемлемая часть современной жизни, однако не каждый ребенок знает, как с помощью компьютера решить некоторые учебные задачи: написать реферат, подготовить иллюстративный материал, подготовить компьютерную презентацию. Часто говорят, что в современных условиях развитого прикладного программного обеспечения (компьютерных игр) использование компьютера как помощника в обучении потеряло свое значение. С одной стороны, это действительно так, но, с другой стороны, использование компьютера в учебных целях связано с целым рядом умений и навыков (организация деятельности, планирование ее и т.д.), которые по праву носят общеинтеллектуальный характер и формирование которых – одна из приоритетных задач современной школы.

Повышение компьютерной грамотности учащихся, использование в школе современных информационных образовательных технологий даёт принципиально новые возможности для развития образовательного уровня учащихся, обеспечит ученикам подготовку к исполнению ими ключевой роли в будущем обществе. Реализация программы позволяет подготовить уверенного пользователя компьютера, дает детям возможность познакомиться с профессиями, использующими компьютерные технологии, научиться совмещать работу на компьютере с теми требованиями, которые предъявляются к учащимся в рамках школьной программы.

Цели:

Научить учащихся основам работы на персональном компьютере.

Привить навыки сознательного и рационального использования компьютерных технологий в своей учебной деятельности.

Задачи:

Формирование определенных навыков и умений в работе с наиболее распространенными типами прикладных программных средств на уровне пользователя.

Ознакомление учащихся с возможностями использования персональных компьютеров для решения практических задач.

Общая характеристика курса

В процессе изучения учебного курса «Основы компьютерной грамотности» учащиеся знакомятся с основами и возможностями компьютера для решения прикладных задач, навыкам работы с основными пользовательскими программами - Microsoft Word, Paint, PowerPoint.

Занятия проводятся в виде устного объяснения, демонстрации наглядного материала, видео материала, самостоятельных лабораторных работ, творческие индивидуальные задания, комплексные задания для самостоятельной работы (их выполнение позволит приобрести и закрепить навыки практической работы на компьютере), элементы исследовательской деятельности.

Содержание обучения

Тема 1. Объекты и системы

Объекты и их имена. Признаки объектов: свойства, действия, поведение, состояния. Отношения объектов. Разновидности объектов и их классификация. Состав объектов. Системы объектов. Система и окружающая среда. Персональный компьютер как система. Файловая система. Операционная система.

Аналитическая деятельность ученика:

- анализировать объекты окружающей действительности, указывая их признаки — свойства, действия, поведение, состояния;
- выявлять отношения, связывающие данный объект с другими объектами;
- осуществлять деление заданного множества объектов на классы по заданному или самостоятельно выбранному признаку — основанию классификации;
- приводить примеры материальных, нематериальных и смешанных систем.

Практическая деятельность:

- изменять свойства рабочего стола: тему, фоновый рисунок, заставку;
- изменять свойства панели задач;

- узнавать свойства компьютерных объектов (устройств, папок, файлов) и возможных действий с ними;
- упорядочивать информацию в личной папке.

Практические работы:

- «Работаем с основными объектами операционной системы»;
- «Работаем с объектами файловой системы».

Тема 2. Информационные модели

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.

Аналитическая деятельность ученика:

- различать натурные и информационные модели, изучаемые в школе, встречающиеся в жизни;
- приводить примеры использования таблиц, диаграмм, схем, графов и т.д. при описании объектов окружающего мира.

Практическая деятельность ученика:

- создавать словесные модели (описания);
- создавать многоуровневые списки;
- создавать табличные модели;
- создавать простые вычислительные таблицы, вносить в них информацию и проводить несложные вычисления;
- создавать диаграммы и графики;
- создавать схемы, графы, деревья;
- создавать графические модели.

Практические работы:

- «Создаем графические модели»;
- «Создаем словесные модели»;
- «Создаем табличные модели»;
- «Создаем информационные модели – диаграммы и графики»;
- «Создаем информационные модели – схемы, графы и деревья».

Тема 3. Алгоритмика

Понятие исполнителя. Неформальные и формальные исполнители. Учебные исполнители (Черепашка, 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. 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 Чертежник, Водолей

Аналитическая деятельность ученика:

- приводить примеры формальных и неформальных исполнителей;
- придумывать задачи по управлению учебными исполнителями;
- выделять примеры ситуаций, которые могут быть описаны с помощью линейных алгоритмов, алгоритмов с ветвлениями и циклами.

Практическая деятельность ученика:

- составлять линейные алгоритмы по управлению учебным исполнителем;
- составлять вспомогательные алгоритмы для управления учебным исполнителем;
- составлять циклические алгоритмы по управлению учебным исполнителем.

Планируемые результаты:

Личностные результаты – это сформировавшаяся в образовательном процессе система ценностных отношений учащихся к себе, другим участникам образовательного процесса, самому образовательному процессу, объектам познания, результатам образовательной деятельности. Основными личностными результатами являются:

- наличие представлений об информации как важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества;
- понимание роли информационных процессов в современном мире;
- владение первичными навыками анализа и критичной оценки получаемой информации;
- ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;
- развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;
- способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом, понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества;
- готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ;
- способность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной, общественно-полезной, учебно-исследовательской, творческой деятельности;
- способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

Метапредметные результаты – освоенные обучающимися на базе одного, нескольких или всех учебных предметов способы деятельности, применимые как в рамках образовательного процесса, так и в других жизненных ситуациях. Основными метапредметными результатами являются:

- владение общепредметными понятиями «объект», «система», «модель», «алгоритм», «исполнитель» и др.;
- владение информационно-логическими умениями: 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;
- владение умениями самостоятельно планировать пути достижения целей; соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности, определять способы действий в рамках предложенных условий, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией; оценивать правильность выполнения учебной задачи;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
- 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;

- ИКТ-компетентность – широкий спектр умений и навыков использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации, навыки создания личного информационного пространства (обращение с устройствами ИКТ; фиксация изображений и звуков; создание письменных сообщений; создание графических объектов; создание музыкальных и звуковых сообщений; создание, восприятие и использование гипермедиасообщений; коммуникация и социальное взаимодействие; поиск и организация хранения информации; анализ информации).

Предметные результаты включают в себя: освоенные обучающимися в ходе изучения учебного предмета умения специфические для данной предметной области, виды деятельности по получению нового знания в рамках учебного предмета, его преобразованию и применению в учебных, учебно-проектных и социально-проектных ситуациях, формирование научного типа мышления, научных представлений о ключевых теориях, типах и видах отношений, владение научной терминологией, ключевыми понятиями, методами и приемами. Предметные результаты изучения курса отражают:

- формирование информационной и алгоритмической культуры; формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации;
- развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;
- формирование представления об основных изучаемых понятиях: информация, алгоритм, модель – и их свойствах;
- развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе; развитие умений составить и записать 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.

Тема 1. Объекты и системы

Ученик научится:

- понимать и правильно применять на бытовом уровне понятий «информация», «информационный объект»;
- приводить примеры передачи, хранения и обработки информации в деятельности человека, в живой природе, обществе, технике;
- приводить примеры древних и современных информационных носителей;
- классифицировать информацию по способам ее восприятия человеком, по формам представления на материальных носителях;
- соблюдать требования к организации компьютерного рабочего места, требования безопасности и гигиены при работе со средствами ИКТ.

Ученик получит возможность:

- сформировать представление об информации как одном из основных понятий современной науки, об информационных процессах и их роли в современном мире;
- приводить примеры единичных и общих понятий, отношений между понятиями;
- для объектов окружающей действительности указывать их признаки — свойства, действия, поведение, состояния;
- называть отношения, связывающие данный объект с другими объектами;
- осуществлять деление заданного множества объектов на классы по заданному или самостоятельно выбранному признаку — основанию классификации;
- приводить примеры материальных, нематериальных и смешанных систем;
- расширить представления об этических нормах работы с информационными объектами.

Тема 2. Информационное моделирование

Ученик научится:

- понимать сущность понятий «модель», «информационная модель»;
- различать натурные и информационные модели, приводить их примеры;
- «читать» информационные модели (простые таблицы, круговые и столбиковые диаграммы, схемы и др.), встречающиеся в повседневной жизни;
- перекодировать информацию из одной пространственно-графической или знаково-символической формы в другую, в том числе использовать графическое представление (визуализацию) числовой информации;
- строить простые информационные модели объектов из различных предметных областей.

Ученик получит возможность:

- сформировать начальные представления о назначении и области применения моделей; о моделировании как методе научного познания;
- приводить примеры образных, знаковых и смешанных информационных моделей;
- познакомится с правилами построения табличных моделей, схем, графов, деревьев;
- выбирать форму представления данных (таблица, схема, график, диаграмма, граф, дерево) в соответствии с поставленной задачей.

Тема 3. Алгоритмика

Ученик научится:

- понимать смысл понятия «алгоритм», приводить примеры алгоритмов;
- понимать термины «исполнитель», «формальный исполнитель», «среда исполнителя», «система команд исполнителя»; приводить примеры формальных и неформальных исполнителей;
- осуществлять управление имеющимся формальным исполнителем;
- понимать правила записи и выполнения алгоритмов, содержащих алгоритмические конструкции «следование», «ветвление», «цикл»;
- подбирать алгоритмическую конструкцию, соответствующую заданной ситуации;
- исполнять линейный алгоритм для формального исполнителя с заданной системой команд;
- разрабатывать план действий для решения задач на переправы, переливания и пр.;

Выпускник получит возможность:

- исполнять алгоритмы, содержащие ветвления и повторения, для формального исполнителя с заданной системой команд;
- по данному алгоритму определять, для решения какой задачи он предназначен;
- разрабатывать в среде формального исполнителя короткие алгоритмы, содержащие базовые алгоритмические конструкции и вспомогательные алгоритмы.

Тематическое планирование 6 класс "Основы компьютерной грамотности"

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов			Дата изучения	Виды деятельности	Виды, формы контроля	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		все го	ко нт ро ль ны е ра бот ы	пр ак ти чес ки е ра бот ы				
Раздел 1. Объекты, разновидности, отношения объектов, системы объектов								
1.1	Объекты окружающего мира	1	0	0		Понимать и осознавать место и роль курса информатики в жизни человека и общества. Научиться анализировать объекты окружающей действительности, указывая их признаки – свойства, действия, поведение, состояния; выявлять отношения, связывающие данный объект с другими объектами;	Устный опрос, письменный контроль	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=18fjacfakv916891518
1.2	Компьютерные объекты	2	0	1		Определять основные понятия: операционная система, прикладные программы, файл, основные операции с файлами. Изменять свойства рабочего стола, изменять свойства панели задач, упорядочивать объекты на рабочем столе.	Практическая работа;	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=18fjacfakv916891518
1.3	Отношения объектов и их множеств	4	0	1		Осуществлять деление заданного множества объектов на классы по заданному или самостоятельно выбранному признаку – основанию классификации. Выявлять отношения, связывающие данный объект с другими объектами.	Практическая работа;	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=18fjacfakv916891518
1.4	Системы объектов	2	0	0,5		Оперировать понятиями – система, ее состав и структура. Работать в текстовом редакторе, уверенно оперирование понятием системы; анализировать окружающие объекты с точки зрения системного подхода	Практическая работа;	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=18fjacfakv916891518
Итого по разделу		9	0	2,5				
Раздел 2. Познание окружающего мира (5 ч)								
2.1	Как мы познаем окружающий мир	5	0	1		Оперировать понятиями: интерфейс, пользовательский интерфейс. Иметь представление о компьютере как системе. Представление о чувственном познании окружающего мира, о способах познания человеком мира через органы чувств, о видах мышления. Создавать компьютерные документы, работать в текстовом редакторе.	Практическая работа;	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=18fjacfakv916891518
Итого по разделу		5	0	1				
Раздел 3. Информационное моделирование (10 ч)								
3.1	Знаковые информационные модели	3	0	1,5		Оперировать понятиями – модель, объект-оригинал. Иметь представление о видах моделей, о целях моделирования. Иметь представление о видах моделей, уметь приводить примеры знаковых информационных моделей. Научиться работать в графическом редакторе, создавать словесные модели	Практическая работа;	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=18fjacfakv916891518

3.2	Смешанные модели	7	0	2,5		Различать основные элементы таблицы (ячейка, строка, столбец); создавать, форматировать и заполнять данными таблицы Создавать нумерованные, маркированные списки. Создавать круговые и столбчатые диаграммы, понимать назначение диаграмм как наглядного способа представления информации Оперировать правилами построения схем, графов, деревьев.	Практическая работа; письменный контроль	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=18fjacfakv916891518	
Итого по разделу		10	0	4					
Раздел 4. Алгоритмы (10 ч)									
4.1	Алгоритмы и исполнители	3	0	0		Понимать смысл понятия «алгоритм», приводить примеры алгоритмов. Знать способы описания алгоритмов, понятие блок-схемы.	Практическая работа;	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=18fjacfakv916891518	
4.2	Типы алгоритмов	3	0	1,5		Управлять исполнителем, оценить эффективность линейного алгоритма, уметь выделять повторяющиеся действия в алгоритме, уметь составлять алгоритм с повторениями, уметь определять начальное и конечное значения, шаг цикла и составлять алгоритм, используя эти значения	Практическая работа;	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=18fjacfakv916891518	
4.3	Исполнитель Чертежник	4	1	1		Управлять исполнителем, оценить эффективность линейного алгоритма, уметь выделять повторяющиеся действия в алгоритме, уметь составлять алгоритм с повторениями, уметь определять начальное и конечное значения, шаг цикла и составлять алгоритм, используя эти значения	Практическая работа; письменный контроль	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=18fjacfakv916891518	
Итого по разделу		10	1	2,5					
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34	1	10					

ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ 6 КЛАСС "ОСНОВЫ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАМОТНОСТИ"

№ п/п	Тема урока	Количество часов			Дата изучения		ЭЦОР
		всего	конт роль ные рабо ты	прак тиче ские рабо ты	п	ф	
Раздел 1. Объекты, разновидности, отношения объектов, системы объектов (9 ч)							
1/1	ТБ и организация рабочего места. Объекты окружающего мира	1	0	0			Урок 1
2/2	Компьютерные объекты. П/р №1 «Работаем с основными объектами операционной системы»	1	0	0,5			Урок 2
3/3	Файлы и папки. Размер файла. П/р №2 «Работаем с объектами файловой системы»	1	0	0,5			Урок 3
4/4	Разнообразие отношений и их множеств. Отношения между множествами. П/р №3 «Повторяем возможности графического редактора – инструмента создания графических объектов»	1	0	0,5			Урок 4
5/5	Отношение входит в состав.	1	0	0			Урок 5
6/6	Отношение является разновидностью. Классификация объектов.	1	0	0			Урок 6
7/7	Классификация компьютерных объектов. П/р №4 «Повторяем возможности текстового редактора – инструмента создания текстовых объектов»	1	0	0,5			Урок 7
8/8	Системы объектов. Состав и структура системы	1	0	0			Урок 8
9/9	Система и окружающая среда. Система как черный ящик. П/р №5 «Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора»	1	0	0,5			Урок 9
Раздел 2. Познание окружающего мира(5 ч)							
10/1	Персональный компьютер как система. П/р №6 «Создаем компьютерные документы»	1	0	0,5			Урок 10
11/2	Как мы познаем окружающий мир.	1	0	0			Урок 11
12/3	Понятие как форма мышления. П/р №7 «Конструируем и исследуем графические объекты»	1	0	0,5			Урок 12
13/4	Определение понятия	1	0	0			Урок 13
14/5	Обобщение и систематизация знаний по темам «Объекты и системы», «Информация вокруг нас»	1	0	0			Урок 14
Раздел 3. Информационное моделирование (10 ч)							
15/1	Моделирование как метод познания. П/р №8 «Создаем графические модели»	1	0	0,5			Урок 15
16/2	Знаковые информационные модели. Словесные описания П/р №9 «Создаем словесные модели»	1	0	0,5			Урок 16

17/3	Знаковые информационные модели. Математические модели. П/р №10 «Создаем многоуровневые списки»	1	0	0.5			Урок 17
18/4	Табличные информационные модели. Правила оформления таблиц. П/р №11 «Создаем табличные модели»	1	0	0,5			Урок 18
19/5	Решение логических задач с помощью нескольких таблиц. Вычислительные модели. П/р №12 «Создаем вычислительные таблицы в текстовом процессоре»	1	0	0,5			Урок 19
20/6	Графики и диаграммы. Наглядное представление процессов изменения величин. П/р №13 «Создаем модели – диаграммы и графики».	1	0	0			Урок 20
21/7	П/р №13 «Создаем информационные модели – диаграммы и графики»	1	0	1			Урок 21
22/8	Многообразие схем. П/р №14 «Создаем информационные модели – схемы, графы и деревья»	1	0	0,5			Урок 22
23/9	Информационные модели на графах. Использование графов при решении задач.	1	0	0			Урок 23
24/10	Обобщение и систематизация знаний по темам «Информационное моделирование»	1	0	0			Урок 24
Раздел 4. Алгоритмы(10 ч)							
25/1	Что такое алгоритм?	1	0	0			Урок 25
26/2	Исполнители вокруг нас.	1	0	0			Урок 26
27/3	Формы записи алгоритмов.	1	0	0			Урок 27
28/4	Типы алгоритмов: линейные алгоритмы П/р №15 «Создаем линейную презентацию».	1	0	0,5			Урок 28
29/5	Типы алгоритмов: алгоритмы с ветвлениями П/р №16 «Создаем презентацию с гиперссылками»	1	0	0,5			Урок 29
30/6	Типы алгоритмов: алгоритмы с повторениями П/р №17 «Создаем циклическую презентацию»	1	0	0,5			Урок 30
31/7	Управление исполнителем Чертежник	1	0	0			Урок 31
32/8	Управление исполнителем Чертежник. П/р №18 «Выполняем итоговый проект»	1	0	1			Урок 32
33/9	Обобщение и систематизация знаний за курс	1	0	0			Урок 33
34/10	Аттестационная работа	1	1	0			
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34	1	10			

