

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Министерство образования Архангельской области

Управление образования Администрации Северодвинска

МБОУ "СОШ №20"

УТВЕРЖДЕНО

Директор МАОУ "СОШ №20"

Протасов А.А.

Приказ №347 от «31» 08 2023 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

учебного предмета «Информатика в играх»

для обучающихся 5-х классов

Северодвинск, 2023

ПЛАНИРУЕМЫЕ ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

Планируемые предметные результаты освоения учебного предмета в 5 классе.

Обучающийся научится:

- 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.

Обучающийся получит возможность научиться:

- научиться 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;
- научиться приводить примеры ситуаций правильного и неправильного поведения в компьютерном классе, соблюдения и несоблюдения гигиенических требований при работе с компьютерами;
- научиться называть основные компоненты персональных компьютеров и мобильных устройств, объяснять их назначение;
- научиться объяснять работу устройств компьютера с точки зрения организации процедур ввода и вывода информации;
- научиться создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;
- научиться самостоятельно выбирать способ решения учебной задачи (сравнивать несколько вариантов решения, выбирать наиболее подходящий с учётом самостоятельно выделенных критериев);

- научиться объяснять содержание понятий «программное обеспечение», «операционная система», «файл»;
- научиться различать «слабые» и «сильные» пароли. Анализировать возможные причины кибербуллинга и предлагать способы, как его избежать;
- научиться различать виды информации по способам её восприятия человеком. Осуществлять кодирование и декодирование информации предложенным способом;
- научиться приводить примеры применения искусственного интеллекта (робототехника, беспилотные автомобили, интеллектуальные игры, голосовые помощники и пр.);
- научиться определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач.

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

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.

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.

Алгоритмизация и основы программирования

Понятие алгоритма Исполнители алгоритмов Линейные алгоритмы Циклические алгоритмы.

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

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 (рубленные, 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.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ урока	Тема раздела, урока	Количество часов
		34
	Тема «Цифровая грамотность»	7
1	Правила гигиены и безопасности при работе с компьютерами, мобильными устройствами и другими элементами цифрового окружения. Техника безопасности	1
2	Компьютер - универсальное вычислительное устройство, работающее по программе. Основные компоненты персональных компьютеров и мобильных устройств. Оперативная и долговременная память. Устройства ввода и вывода	1
3	Программы для компьютеров. Файлы и папки. Выполнение основных операций с файлами и папками (создание, переименование, сохранение)	1
4	Пользователи и программисты. Прикладные программы системное программное обеспечение (операционные системы)	1
5	Запуск и завершение работы программы (приложения). Клавиатурный тренажёр	1
6	Сеть Интернет. Веб-страница, веб-сайт. Браузер. Поисковые системы. Поиск и достоверность информации.	1
7	Правила безопасного поведения в Интернете Процесс аутентификации	1
	Тема «Теоретические основы информатики»	3
8	Информация в жизни человека. Способы восприятия информации человеком	1
9	Действия с информацией. Кодирование информации	1
10	Искусственный интеллект и его роль в жизни человека	1
	Тема «Алгоритмизация и основы программирования»	10
11	Понятие алгоритма. Исполнители алгоритмов	1
12	Линейные алгоритмы. Циклические алгоритмы	1
13	Составление программ для управления исполнителем в среде блочного или текстового программирования.	2
14	Знакомство со средой программирования	2
15	Реализация линейных алгоритмов в среде программирования	2
16	Реализация циклических алгоритмов в среде программирования	2
	Тема «Информационные технологии»	12
17	Графический редактор. Растровые рисунки. Пиксель. Использование графических примитивов.	1
18	Операции с фрагментами изображения: выделение, копирование, поворот, отражение. Создание и редактирование простого изображения с помощью инструментов растрового графического редактора	1
19	Работа с фрагментами изображения с использованием инструментов графического редактора	1
20	Текстовый редактор. Правила набора текста. Текстовый процессор. Редактирование текста. Проверка правописания. Расстановка переносов	1

21	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	1
22	Создание небольших текстовых документов посредством квалифицированного клавиатурного письма с использованием базовых средств текстовых редакторов	1
23	Редактирование текстовых документов (проверка правописания; расстановка переносов)	1
24	Форматирование текстовых документов (форматирование символов и абзацев)	1
25	Вставка в документ изображений	1
26	Компьютерные презентации. Слайд. Добавление на слайд текста и изображений	1
27	Работа с несколькими слайдами	1
28	Создание презентации на основе готовых шаблонов	1
	Итоговое повторение	1
29	ПА Итоговая контрольная работа	1