МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

‌Министерство образования Кировской области‌‌

‌Администрация Малмыжского района‌​

МКОУ ООШ с.Ральники Малмыжского района Кировской области

​

УТВЕРЖДЕНО

Директор школы

Горлов О.Г.

Приказ № 44

от «27» августа 2024 г.

‌

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

‌Занимательная информатика‌‌

для обучающихся ‌5-7‌‌ классов

​с. Ральники‌ 2024

**Пояснительная записка**

Программа внеурочной деятельности «Занимательная информатика» является частью ООП ООО МКОУ ООШ с. Ральники.

Программа составлена для учащихся 5-7 классов. На изучение курса отведено 1 час в неделю, длительность освоения 2 года. Общее количество часов - 68 (5-6 класс- 34 часов, 7 класс - 34 часов).

Программа курса «Занимательная информатика» является продолжением изучения смежных предметных областей (изобразительного искусства, музыки, литературы, истории) в освоении различных видов и техник искусства, состоит из 5 разделов:

1. «Основы компьютерной графики» (5-6 класс, 12 часов).
2. «Создание презентаций в среде РowerPoint» (5-6 класс, 10 часов)
3. «Основы издательской деятельности в Publisher» (5-6 класс, 12 часов; 7 класс 12 часов)
4. «Текстовый процессор Microsoft Word» (7 класс, 12 часов)
5. «Работа в программе Movie Maker» (7 класс, 10 часов)

Новые задачи системы образования заставляют по-новому осмыслить и задачи эстетического воспитания, связав его с практической деятельностью.

Информатика как динамично развивающаяся наука становится одной из тех отраслей знаний, которая призвана готовить современного человека к жизни в новом информационном обществе.

Одним из важных аспектов модернизации современного российского образования является информатизация образования. Сегодня учителям необходимо использовать информационно - компьютерные технологии для повышения интереса обучающихся к предмету.

Настоящая программа создает условия для культурного и профессионального самоопределения, творческой самореализации личности ребёнка, её интеграции в системе мировой и отечественной культур.

В программе учитываются возрастные и психологические особенности школьников, обучающихся на ступени основного общего образования, межпредметные связи.

Большое внимание уделяется творческим заданиям, в ходе выполнения которых у детей формируется творческая и познавательная активность.

## Цели и задачи овладения курса

**Цель:** формирование самостоятельного мышления, развития фантазии и практического воплощения своих творческих идей, используя возможности персонального компьютера. **Задачи курса:**

* способствовать овладению обучающихся приемами работы на компьютере;
* познакомить с основами знаний в области компьютерной графики, текстового редактора;
* прививать детям видение красоты окружающего мира на бумажных и электронных носителях.
* способствовать формированию сознания школьников к системно-информационному восприятию мира, развитие стремления к самообразованию;

способствовать раскрытию творческих способностей, подготовки к художественно- эстетическому восприятию окружающего мира;

* прививать интерес к полиграфическому искусству, дизайну, оформлению;
* способствовать развитию композиционного мышления, художественного вкуса;
* способствовать развитию коммуникативных способностей.
* способствовать формированию нравственных качеств личности и культуры поведения в обществе.

Отличительная особенность данной программы заключается в ее:

*доступности* – при изложении материала учитываются возрастные особенности детей, один и тот же материал по-разному преподается, в зависимости от возраста и субъективного опыта детей. Материал распределяется от простого к сложному. При необходимости допускается повторение части материала через некоторое время;

*наглядности* – человек получает через органы зрения почти в 5 раз больше информации, чем через слух, поэтому на занятиях используются наглядные материалы, обучающие программы, презентации.

Для активизации деятельности обучающихся используются такие ***формы обучения***, как занятия:

* игры,
* конкурсы,
* совместное творчество,
* дни свободно творчества,
* выставки.

*Особенности организации внеурочного занятия*

Формы и методы содержания обучения по данной программе должны реализовываться в компьютерном классе с использованием мультимедийного проектора, экрана. Занятия проводятся один раз в неделю. Преподавание построено в соответствии с принципами здоровьесбережения «не навреди». На каждом занятии обязательно проводится физкультминутка, за компьютером обучающиеся работают 10–15 минут. Сразу после работы за компьютером следует минутка релаксации – обучающиеся выполняют упражнения для глаз и кистей рук. Длительность занятия 40 минут.

*Срок реализации программы – 2 года. Формы организации работы с детьми:*

* коллективная и индивидуальная работа,
* работа в парах,
* практическая работа за компьютером.

*Основные методы обучения*

* беседа,
* игра: познавательная, развивающая,
* проектная работа,
* практическая работа,
* наглядный.

*Ожидаемый результат:*

В результате реализации программы воспитанники должны:

* знать состав компьютера и назначение его основных устройств;
* выбирать и загружать нужную программу;
* уметь работать в графических редакторах, с использованием компьютера;
* иметь навыки обработки информации посредством современных компьютерных технологий.

*Способы их проверки:*

* педагогическое наблюдение,
* контрольные задания,
* контрольные срезы знаний, умений и навыков,
* анализ роста умений и навыков.

*Формы подведения итогов:*

* итоговые занятия,
* компьютерное тестирование,
* выставки,
* конкурсы.

В рамках предмета «Информатика» так подробно не рассматривается ни один из разделов данной программы, что позволяет заинтересовать обучающихся для изучении материала курса.

В основе внеурочного курса лежит системно-деятельностный подход, который предполагает:

* воспитание и развитие качеств личности, отвечающих требованиям информационного общества;
* ориентацию на результаты образования как системообразующий компонент курса, где развитие личности обучающегося на основе усвоения универсальных учебных действий, познания и освоения мира составляет цель и результат образования;
* учет индивидуальных возрастных и интеллектуальных особенностей обучающихся;
* обеспечение преемственности начального общего, основного и среднего (полного) общего образования;
* разнообразие видов деятельности и учет индивидуальных особенностей каждого обучающегося, обеспечивающих рост творческого потенциала, познавательных мотивов, обогащение форм взаимодействия со сверстниками и взрослыми в познавательной деятельности;
* гарантированность достижения планируемых результатов освоения внеурочного курса, что и создает основу для самостоятельного успешного усвоения обучающимися новых знаний, умений, компетенций, видов и способов деятельности.

# Общая характеристика учебного курса

Курс внурочных занятий по информатике «Занимательная информатика» занимает важное место в системе общего образования. В условиях информатизации и массовой коммуникации современного общества особую значимость приобретает подготовка подрастающего поколения в области информатики и ИКТ, так как именно в рамках этого предмета созданы условия для формирования видов деятельности, имеющих общедисциплинарный характер: моделирование объектов и процессов; сбор, хранение, преобразование и передача информации.

Кроме того, пропедевтический этап обучения информатике и ИКТ в 5 - 7 классах является наиболее благоприятным этапом для формирования инструментальных (операциональных) личностных ресурсов, благодаря чему он может стать ключевым плацдармом всего школьного образования для формирования метапредметных образовательных результатов – освоенных обучающимися на базе одного, нескольких или всех учебных предметов способов деятельности, применимых как в рамках образовательного процесса, так и в реальных жизненных ситуациях.

В рамках внеурочных занятий по информатике используется коллективная, фронтальная, групповая, парная и индивидуальная (в том числе дифференцированная по трудности) формы работы учащихся.

Занятия проводятся в основном в форме комбинирования теоретической части материала и практической работы на компьютере, которая направлена на отработку отдельных технологических приемов и теоретического материала.

# Место занятий внеурочной деятельности «Занимательная информатика» в школьном учебном плане

Внеурочная деятельность по информатике и ИКТ в 5-7 классах является наиболее благоприятным этапом для формирования инструментальных (операциональных) личностных ресурсов, благодаря чему он может стать ключевым плацдармом всего школьного образования для формирования метапредметных образовательных результатов

– освоенных обучающимися на базе одного, нескольких или всех учебных предметов, способов деятельности, применимых как в рамках образовательного процесса, так и в реальных жизненных ситуациях.

Программа внеурочной деятельности «Занимательная информатика» предназначена для обучающихся 5-7 классов. Именно принадлежность к внеурочной деятельности определяет режим проведения, а именно все занятия по внеурочной деятельности проводятся после всех уроков основного расписания, продолжительность соответствует рекомендациям СанПиН, т. е. 40 минут. Занятия проводятся в кабинете информатики. Данная программа предполагает использование форм и методов обучения, адекватных возрастным возможностям школьников..

Реализация данной рабочей программы внеурочной деятельности ориентирована на 5 - 6 классы – 34 часа в год; 1 час в неделю.

# Содержание курса «Занимательная информатика»

## год обучения (34 часа – 1 час в неделю)

## Основы компьютерной графики (12 ч.)

Введение в компьютерную графику. Графический редактор Paint. Инструменты графического редактора. Создание простейших рисунков. Действия над фрагментами рисунка (повороты и отражения фрагментов рисунка). Создание сложных рисунков. Работа с текстом. Атрибуты текста. Технология создания открыток, коллажей.

## Создание презентаций в среде РowerPoint (10 ч.)

Компьютерные презентации. Описание последовательно развивающихся событий (сюжет). Дизайн презентации и макеты слайдов. Создание эффекта движения с помощью смены последовательности рисунков. Анимация. Возможности настройки анимации.

## Основы издательской деятельности в Publisher (12 ч.)

Основные функции Publisher. Работа с текстом. Включение графики в макет публикации. Вставка фотографий и рисунков. Изменение размеров и положения рисунка на странице. Обтекание графического изображение. Создание открытки, буклета. Сохранение публикации.

## год обучения (34 часа – 1 час в неделю)

## Основы издательской деятельности в Publisher (12 ч.)

Знакомство с публикациями. Структурирование материала в публикациях. Разработка этапов работы. Создание эскиза газеты. Тематический подбор материала. Обработка

текстового и графического материала средствами MS Publisher. Верстка издания. Презентация проекта.

## Текстовый процессор Microsoft Word (12 ч.)

Интерфейс текстовых редакторов. Текстовые документы и их структурные единицы (раздел, абзац, строка, слово, символ). Правила ввода текста. Создание и редактирование текстовых документов на компьютере (вставка, удаление и замена символов, работа с фрагментами текстов, проверка правописания, расстановка переносов). Форматирование символов (шрифт, размер, начертание, цвет). Форматирование абзацев (выравнивание, отступ первой строки). Стилевое форматирование. Включение в текстовый документ списков, таблиц и графических объектов. Работа с встроенными графическими примитивами в текстовом редакторе Коллективная работа над документом. Сохранение документа в различных текстовых форматах.

## Работа в программе Movie Maker (10 ч.)

Основные функции Movie Maker. Импорт изображений. Импорт звука или музыки. Запись с видеоустройства. Монтаж. Создание фильма.

## Учебно-тематическое планирование разделов

**«Основы компьютерной графики», «Создание презентаций в среде РowerPoint»,**

## «Настольная издательская система Publisher» (1 год обучения – 34 часа)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Наименование темы** | **Теория,форма проведения** | **Практические**  **Занятия, форма проведения** |
| 1 | **Введение (1 ч.)** | 1 |  |
| **Основы компьютерной графики (12 ч.)** | | | |
| 2 | Интерфейс графического редактора Paint | 0,5  беседа | 0,5  Компьютерный практикум |
| 3 | Инструменты рисования. Настройка инструментов.  Палитра. | 0,5  беседа | 0,5  Компьютерный практикум |
| 4 | Создание рисунка «Пейзаж» | 0,5  беседа | 0,5  Компьютерный практикум |
| 5 | Фрагмент рисунка. Действия над фрагментом | 0,5  Беседа | 0,5  Компьютерный практикум |
| 6 | Создание рисунка из типовых объектов | 0,5  Беседа | 0,5  Компьютерный практикум |
| 7 | Создание рисунка с элементами декоративно-  прикладного искусства. | 0,5  Беседа | 0,5  Компьютерный практикум |
| 8 | Работа с текстом. Атрибуты текста. | 0,5  Беседа | 0,5  Компьютерный практикум |
| 9 | Создание открытки на выбранную тему | 0,5  Беседа | 0,5  Компьютерный практикум |
| 10 | Создание рисунка из пикселей | 0,5  Беседа | 0,5  Компьютерный практикум |
| 11 | Создание коллажа | 0,5  беседа | 0,5  Компьютерный практикум |
| 12 | Индивидуальный проект |  | 1  проект |
| 13 | Индивидуальный проект |  | 1  выставка |
| **Создание презентаций в среде РowerPoint (10 ч.)** | | | |
| 14 | Знакомство с интерфейсом Power Point | 0,5  Беседа | 0,5  Компьютерный практикум |
| 15 | Создание и дизайн слайдов | 0,5  Беседа | 0,5  Компьютерный практикум |
| 16 | Работа с объектами в презентации | 0,5  Беседа | 0,5  Компьютерный практикум |
| 17 | Создание презентации «Скакалочка» | 0,5  Беседа | 0,5  Компьютерный практикум |
| 18 | Анимация в презентации | 0,5  Беседа | 0,5  Компьютерный практикум |
| 19 | Создание презентации «Времена года» | 0,5  беседа | 0,5  Компьютерный практикум |
| 20 | Сбор материала для презентации |  | 1  Практическая работа |
| 21 | Создание презентации на выбранную тему |  | 1  проект |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 22 | Работа над проектом |  | 1  проект |
| 23 | Представление и защита презентации | 1 | Защита проекта |
| **Основы издательской деятельности в Publisher (12 ч.)** | | | |
| 24 | Знакомство с интерфейсом Publisher | 0,5  Беседа | 0,5  Компьютерный практикум |
| 25 | Ввод и редактирование текста | 0,5  Беседа | 0,5  Компьютерный практикум |
| 26 | Форматирование текста | 0,5  Беседа | 0,5  Компьютерный практикум |
| 27 | Работа с иллюстрациями. Изменение свойств рамки | 0,5  Беседа | 0,5  Компьютерный практикум |
| 28 | Совместное размещение текста и графики | 0,5  Беседа | 0,5  Компьютерный практикум |
| 29 | Создание открытки |  | 1  выставка |
| 30 | Создание визитки | 0,5  беседа | 0,5  Компьютерный практикум |
| 31 | Буклет | 0,5  беседа | 0,5  Компьютерный практикум |
| 32 | Выбор темы буклета. Сбор материала |  | 1  Компьютерный практикум |
| 33 | Создание буклета |  | 1  Компьютерный практикум |
| 34 | Представление и защита буклета | 1 | 1  защита буклетов |
|  |  | 13,5 | 20,5 |
|  | Итого | **34** | |

**Учебно-тематическое планирование разделов**

## «Основы издательской деятельности в Publisher», «Текстовый процессор Microsoft Word», «Работа в программе Movie Maker»

**(2 год обучения – 34 часа)**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Наименование темы** | **Теория** | **Практические**  **занятия** |
| 1 | **Введение (1 ч.)** Роль и функции СМИ в  современном мире. Роль школьной газеты | 1 |  |
| **Основы издательской деятельности в Publisher (12 ч.)** | | | |
| 2 | Знакомство с примерами школьных газет | 0,5  беседа | 0,5  Компьютерный практикум |
| 3 | Структурирование материала | 0,5  Беседа | 0,5  Компьютерный практикум |
| 4 | Редактирование публикации | 0,5  Беседа | 0,5  Компьютерный практикум |
| 5 | Создание информационного бюллетеня о  правильном питании | 0,5  Беседа | 0,5  Компьютерный практикум |
| 6 | Создание информационного бюллетеня «Нет!» -  вредным привычкам!» | 0,5  Беседа | 0,5  Компьютерный практикум |
| 7 | Этапы создания газеты | 0,5  Беседа | 0,5  Компьютерный практикум |
| 8 | Эскиз газеты | 0,5  Беседа | 0,5 Компьютерный практикум |
| 9 | Тематический подбор материала |  | 1  Практическая работа |
| 10 | Обработка текстового и графического материала  средствами MS Publisher | 0,5  беседа | 0,5  Компьютерный практикум |
| 11 | Верстка издания |  | 1  Компьютерный практикум |
| 12 | Работа над проектом |  | 1  Практическая работа |
| 13 | Презентация выпуска | 1 | выставка |
| **Текстовый процессор Microsoft Word (12 ч.)** | | | |
| 14 | Интерфейс текстового процессора Word. Правила  набора текста. | 0,5  беседа | 0,5  Компьютерный практикум |
| 15 | Редактирование текста | 0,5  Беседа | 0,5  Компьютерный практикум |
| 16 | Форматирование символов | 0,5  Беседа | 0,5  Компьютерный практикум |
| 17 | Форматирование абзацев | 0,5  Беседа | 0,5 Компьютерный практикум |
| 18 | Стилевое форматирование | 0,5  Беседа | 0,5  Компьютерный практикум |
| 19 | Списки, таблицы, специальные символы | 0,5  беседа | 0,5  Компьютерный практикум |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 20 | Графические объекты в тексте | 0,5  беседа | 0,5  Компьютерный практикум |
| 21 | Поиск и замена по тексту | 0,5  Беседа | 0,5  Компьютерный практикум |
| 22 | Работа с колонками: оформление газетных колонок | 0,5  Беседа | 0,5  Компьютерный практикум |
| 23 | Создаем векторные изображения | 0,5  беседа | 0,5  Компьютерный практикум |
| 24 | Индивидуальный проект на свободную тему |  | 1  Пркатическая работа |
| 25 | Индивидуальный проект на свободную тему |  | 1  Презентация проекта |
| **Работа в программе Movie Maker (10 ч.)** | | | |
| 26 | Назначение, сущность и возможности программы  Movie Maker | 0,5  Беседа | 0,5  Компьютерный практикум |
| 27 | Состав окна программы Movie Maker. Запуск  программы, сохранение файла видеофрагмента | 0,5  Беседа | 0,5  Компьютерный практикум |
| 28 | Этапы монтажа фильма. Режимы разрезания и  склеивания кадров видеоролика | 0,5  Беседа | 0,5  Компьютерный практикум |
| 29 | Монтаж простого фильма из статических  изображений | 0,5  Беседа | 0,5  Компьютерный практикум |
| 30 | Использование плавных переходов между кадрами | 0,5  беседа | 0,5  Компьютерный практикум |
| 31 | Добавление комментариев. Наложение фоновой  музыки | 0,5  Беседа | 0,5  Компьютерный практикум |
| 32 | Создание титров, используя статичные  изображения. | 0,5  беседа | 0,5  Компьютерный практикум |
| 33 | Создание видеоролика из фото и картинок |  | 1  Практическая работа |
| 34 | Презентация видеоролика | 1 | 1 |
|  | Итого | 11 | 23 |
| **34** | |

# Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности на уровне основного общего образования

Изучение информатики в основной школе направлено на достижение обучающимися следующих личностных, метапредметных и предметных результатов освоения курса внеурочной деятельности.

## 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; готов- ность 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 составляю щих 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 ком- муникационных 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 ин- форматики 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.

# Используемый учебно-методический комплекс

1. **Босова Л.Л.** Информатика. Программа для основной школы : 5-6 классы. 7-9 классы / Л.Л. Босова, А.Ю. Босова. – 3-е изд. – М. : Просвещение/Бином, 2016. – 88 с. : ил. – ( Программы и планирование).
2. **Босова Л.Л.** Информатика : учебник для 5 класса / Л.Л. Босова, А.Ю. Босова. – 6-е изд. – М. : БИНОМ. Лаборатория знаний, 2016. – 184 с. : ил.
3. **Босова Л.Л.** Информатика : учебник для 6 класса / Л.Л. Босова, А.Ю. Босова. – М. : Бином. Лаборатория знаний, 2020. – 224 с. : ил.
4. **Босова Л.Л.** Информатика. 5–6 классы : методическое пособие / Л. Л. Босова, А. Ю. Босова. — 2-е изд., перераб. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2017. — 384 с.: ил.
5. **Босова Л.Л.** Информатика: рабочая тетрадь для 5 класса: в 2 ч. Ч.1 / Л.Л. Босова, А.Ю. Босова. – 6-е изд., стереотип. – М.: Просвещение, 2021. – 88 c.: ил.
6. **Босова Л.Л.** Информатика : рабочая тетрадь в 2-х частях для 6 класса / Л.Л. Босова, А.Ю. Босова. – 4-е изд. – М . : Бином. Лаборатория знаний, 2019. – 104 с. : ил.
7. **Мирончик Е.А.** Информатика. Изучаем алгоритмику. Мой КуМир. 5 – 6 классы / Е.А. Мирончик, И.Д. куклина, Л.Л. Босова. – М. : Бином. Лаборатория знаний, 2018. – 128 с. : ил.
8. Материалы авторской мастерской Босовой Л.Л. (metodist.lbz.ru/)

## Перечень средств ИКТ, необходимых для реализации программы Аппаратные средства

* + Персональный компьютер – универсальное устройство обработки информации; основная конфигурация современного компьютера обеспечивает учащемуся мультимедиа-возможности.
  + Проектор, подсоединяемый к компьютеру (видеомагнитофону); технологический элемент новой грамотности – радикально повышает: уровень наглядности в работе учителя, возможность для учащихся представлять результаты своей работы всему классу, эффективность организационных и административных выступлений.
  + Интерактивная доска – повышает уровень наглядности в работе учителя и ученика; качественно изменяет методику ведения отдельных уроков.
  + Принтер – позволяет фиксировать информацию на бумаге.
  + Телекоммуникационный блок, устройства, обеспечивающие подключение к сети – обеспечивает работу локальной сети, даёт доступ к российским и мировым информационным ресурсам, позволяет вести электронную переписку.
  + Устройства вывода звуковой информации – аудиоколонки и наушники для индивидуальной работы со звуковой информацией, громкоговорители для озвучивания всего класса.
  + Устройства для ручного ввода текстовой информации и манипулирования экранными объектами – клавиатура и мышь.
  + Доска.

## Программные средства

* + Операционная система.
  + Файловый менеджер.
  + Антивирусная программа.
  + Программа-архиватор.
  + Текстовый редактор, растровый и векторный графические редакторы.
  + Программа разработки презентаций.