

Министерство образования и науки Самарской области
государственное бюджетное образовательное учреждение Самарской области средняя
общеобразовательная школа №1 «Образовательный центр» имени Героя Советского Союза
М.Р. Попова ж.-д. ст. Шентала муниципального района Шенталинский Самарской области

«Рассмотрена»
на заседании МО классных
руководителей
протокол № 1 от 31.08.2023г.

«Проверена»
Зам. директора по ВР
Галимова Р.Н.

«Утверждена»
Директор ГБОУ СОШ №1
«ОЦ» ж.-д. ст. Шентала
И. М. Латыпов
Приказ от 115/9 – од от
31.08.2023г.

Рабочая программа по внеурочной деятельности

«В МИРЕ ИНФОРМАЦИИ»

6 классы
срок реализации 1 год

Составитель: Павлова Елена Владимировна
учитель информатики

Шентала 2023г.

Пояснительная записка

Рабочая программа по внеурочной деятельности «В мире информации» составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом. Программа курса составлена из расчёта 34 учебных часа — по 1 ч в неделю в 6 классах.

1. Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности.

ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Патриотическое воспитание:

- ценностное отношение к отечественному культурному, историческому и научному наследию;
- понимание значения информатики как науки в жизни 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 Интернете.

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;
- ориентация на совместную деятельность при выполнении учебных и познавательных задач, создании учебных проектов;
- стремление оценивать своё поведение и поступки своих товарищей с позиции нравственных и правовых норм, с учётом осознания последствий поступков.

Ценность научного познания:

- наличие представлений об информации, информационных процессах и информационных технологиях, соответствующих современному уровню развития науки и общественной практики;
- интерес к обучению и познанию;
- любознательность;
- стремление к самообразованию;
- овладение начальными навыками исследовательской деятельности, установка на осмысление опыта, наблюдений, поступков и стремление совершенствовать пути достижения индивидуального и коллективного благополучия;
- наличие базовых 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:

- установка на здоровый образ жизни, в том числе и за счёт освоения и соблюдения требований безопасной эксплуатации средств ИКТ.

Трудовое воспитание:

- интерес к практическому изучению профессий в сферах деятельности, связанных с информатикой, программированием и информационными технологиями,

основанными на достижениях науки информатики и научно-технического прогресса.

МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

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 применимость и достоверность информации, полученной 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 основные методы и инструменты при поиске и отборе информации из источников с учётом предложенной учебной задачи и заданных критериев;
- выбирать, анализировать, систематизировать и интерпретировать информацию различных видов и форм представления;
- выбирать оптимальную форму представления информации и иллюстрировать решаемые задачи несложными схемами, диаграммами, иными графическими объектами и их комбинациями;
- оценивать достоверность информации по критериям, предложенным учителем или сформулированным самостоятельно;
- 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 (исследования, проекта);
- 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 и 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.

Универсальные регулятивные действия

Самоорганизация:

- выявлять в жизненных и учебных ситуациях проблемы, требующие решения;
- составлять алгоритм решения задачи (или его часть), выбирать способ решения учебной задачи с учётом имеющихся
- ресурсов и собственных возможностей, аргументировать выбор варианта решения задачи; составлять план действий (план реализации намеченного алгоритма решения), корректировать предложенный алгоритм с учётом получения новых знаний об изучаемом объекте.

Самоконтроль (рефлексия):

- владеть способами самоконтроля, самомотивации и рефлексии;
- учитывать контекст и предвидеть трудности, которые могут возникнуть при решении учебной задачи, адаптировать решение к меняющимся обстоятельствам;
- 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.

ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

- знать, что такое модель и моделирование;
- знать этапы моделирования;
- строить словесную модель;
- знать виды моделей;
- иметь представление об информационном моделировании;
- строить информационную модель;
- иметь представление о формальном описании моделей; 6 иметь представление о компьютерном моделировании; 6 знать, что такое компьютерная игра;
- перемещать спрайты с помощью команд;
- создавать игры с помощью среды визуального программирования Scratch;
- иметь представление об информационных процессах;
- знать способы получения и кодирования информации;

- иметь представление о двоичном коде;
- осуществлять процессы двоичного кодирования и декодирования информации на компьютере;
- кодировать различную информацию двоичным кодом;
- иметь представление о равномерном двоичном коде;
- знать правила создания кодовых таблиц;
- определять информационный объём данных;
- знать единицы измерения информации;
- знать основные расширения файлов;
- иметь представление о табличных моделях и их особенностях;
- знать интерфейс табличного процессора;
- знать понятие «ячейка»;
- определять адреса ячеек в табличном процессоре;
- знать, что такое диапазон данных;
- определять адрес диапазона данных;
- работать с различными типами данных в ячейках;
- составлять формулы в табличном процессоре;
- пользоваться функцией автозаполнения ячеек.

2. Содержание программы

1. Информационные модели (раздел «Теоретические основы информатики»)
 Моделирование как метод познания мира. Этапы моделирования. Использование моделей в повседневной жизни. Виды моделей. Информационное моделирование. Формальное описание моделей. Построение информационной модели. Компьютерное моделирование.

2. Создание игр в Scratch (раздел «Алгоритмы и программирование»)
 Компьютерная игра. Команды для перемещения спрайта с помощью команд. Создание уровней в игре. Игра-платформер. Программирование гравитации, прыжка и перемещения вправо и влево. Создание костюмов спрайта. Создание сюжета игры. Тестирование игры.

Информационные процессы (раздел «Теоретические основы информатики»)
 3. Информационные процессы. Информация и способы получения информации. Хранение, передача и обработка информации. Двоичный код. Процесс кодирования на компьютере. Кодирование различной информации. Равномерный двоичный код. Правила создания кодовых таблиц. Информационный объём данных. Единицы измерения информации. Работа с различными файлами. Основные расширения файлов. Информационный размер файлов различного типа.

4. Электронные таблицы (раздел «Информационные технологии»)
 Табличные модели и их особенности. Интерфейс табличного процессора. Ячейки. Адреса ячеек. Диапазон данных. Типы данных в ячейках. Составление формул. Автозаполнение ячеек.

3. Тематическое планирование

№ п/п	Тема	Основное содержание	Кол-во часов	Дата
1.Теоретические основы информатики (8ч)				
1	Моделирование как метод познания мира.	<p>Раскрывает смысл изучаемых понятий («модель», «моделирование», «формальное описание», «информационное моделирование», «компьютерное моделирование»).</p> <p>Получает информацию о моделировании.</p> <p>Строит различные информационные модели для решения поставленной задачи</p>	1	07.09.23
2	Этапы моделирования.		1	14.09.23
3	Использование моделей в повседневной жизни.		1	21.09.23
4	Виды моделей.		1	28.09.23
5	Информационное моделирование.		1	05.09.23
6	Формальное описание моделей.		1	12.09.23
7	Построение информационной модели.		1	19.09.23
8	Компьютерное моделирование.		1	26.09.23
2.Алгоритмы и программирование (7ч)				
9	Компьютерная игра.	<p>Определяет по программе, для решения какой задачи она предназначена.</p> <p>Программирует предложенные игры. Составляет и программирует линейные, циклические и разветвляющиеся алгоритмы.</p> <p>Создаёт скрипты</p>	1	09.11.23
10	Команды для перемещения спрайта с помощью команд.		1	16.11.23
11	Создание уровней в игре.		1	23.11.23
12	Игра-платформер.	<p>Определяет по программе, для решения какой задачи она предназначена.</p> <p>Программирует предложенные игры. Составляет и программирует линейные, циклические и разветвляющиеся алгоритмы.</p>	1	30.11.23
13	Программирование гравитации, прыжка и перемещения вправо и влево.		1	07.12.23

14	Создание сюжета игры.	Создаёт скрипты	1	14.12.23
15	Тестирование игры.		1	21.12.23
3. Информационные процессы (11ч)				
16	Информация и способы получения информации.	<p>Раскрывает смысл изучаемых понятий. Умеет осуществлять различные действия с информацией: хранение, передачу, обработку Кодирует и декодирует информацию. Кодирует и декодирует информацию двоичным кодом. Использует принципы равномерного двоичного кодирования при использовании и составлении кодовых таблиц Оперировать различными единицами измерения информации. Осуществляет перевод данных в различные единицы измерения информации. Определяет полное имя файла. Дифференцирует файлы по объёму в</p>	1	28.12.23
17	Хранение, передача и обработка информации.		1	10.01.24
18	Двоичный код.		1	17.01.24
19	Процесс кодирования на компьютере.		1	24.01.24
20	Кодирование различной информации.		1	31.01.24
21	Равномерный двоичный код.		1	07.02.24
22	Информационный объём данных.		1	14.02.24
23	Единицы измерения информации.		1	21.02.24
24	Работа с различными файлами.		1	28.02.24
25	Основные расширения файлов.		1	06.03.24
26	Информационный размер файлов различного типа.	1	13.03.24	
4. Информационные технологии (8ч)				

27	Табличные модели и их особенности.	<p>Раскрывает смысл изучаемых понятий («электронная таблица», «ячейка», «адрес ячейки», «диапазон данных», «адрес диапазона данных»). Анализирует пользовательский интерфейс применяемого программно- го средства. Работает с различными видами информации при помощи электронных таблиц. Осуществляет простое численное моделирование</p>	1	20.03.24
28	Интерфейс табличного процессора.		1	03.04.24
29	Ячейки.		1	10.04.24
30	Адреса ячеек.		1	17.04.24
31	Диапазон данных.		1	24.04.24
32	Типы данных в ячейках.		1	08.05.24
33	Составление формул..		1	15.05.24
34	Автозаполнение		1	22.05.24