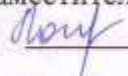


Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа N106»

«СОГЛАСОВАНО»

« 31 » . 08 2018 г.

Заместитель директора по УВР:

 /Лаптева И.В./

«УТВЕРЖДЕНО»

« 31 » . 08 2018 г.

Директор МБОУ СОШ N106:

 /Боровская О.С./
Приказ № 153 от 27.08.18



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
ПО ИНФОРМАТИКЕ
5-6 КЛАСС

Подготовила
Конова Алена
Владимировна
учитель
информатики

Пояснительная записка

Программа внеурочной деятельности по информатике для основной школы составлена в соответствии с: требованиями Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования (ФГОС ООО); требованиями к результатам освоения основной образовательной программы (личностным, метапредметным, предметным); основными подходами к развитию и формированию универсальных учебных действий (УУД) для основного общего образования. В ней соблюдается преемственность с федеральным государственным образовательным стандартом начального общего образования; учитываются возрастные и психологические особенности школьников, обучающихся на ступени основного общего образования, учитываются межпредметные связи.

В программе предложен авторский подход в части структурирования учебного материала, определения последовательности его изучения, путей формирования системы знаний, умений и способов деятельности, развития, воспитания и социализации учащихся. Программа является ключевым компонентом учебно-методического комплекта по информатике для основной школы (авторы Л.Л. Босова, А.Ю. Босова; издательство «БИНОМ. Лаборатория знаний»).

Рабочая программа внеурочной деятельности по информатике и ИКТ составлена на основе примерной программы по дисциплине «Информатика и ИКТ» и авторской программы Босовой Л. Л. для 5-6 классов, количество часов по сравнению с авторской программой уменьшено на 2 часа.

Программа рассчитана по 1 часу в неделю в 5 и 6 классах (34 + 34 часа в год).

Изучение информатики в 5–6 классах вносит значительный вклад в достижение главных целей основного общего образования, способствуя: развитию общеучебных умений и навыков на основе средств и методов информатики и ИКТ, в том числе овладению умениями работать с различными видами информации, самостоятельно планировать и осуществлять индивидуальную и коллективную информационную деятельность, представлять и оценивать ее результаты; целенаправленному формированию таких общеучебных понятий, как «объект», «система», «модель», «алгоритм» и др.; воспитанию ответственного и избирательного отношения к информации; развитию познавательных, интеллектуальных и творческих способностей учащихся.

Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения информатики

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, формируемыми при изучении информатики в основной школе, 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, формируемыми при изучении информатики в основной школе, 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 гипермедиа-сообщений; 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. В соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом общего образования основные предметные результаты изучения информатики в основной школе 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.

Содержание курса

Структура содержания общеобразовательного курса информатики в 5–6 классах основной школы может быть определена следующими укрупнёнными тематическими блоками (разделами):

- информация вокруг нас;
- информационные технологии;
- информационное моделирование;
- алгоритмика.

Раздел 1. Информация вокруг нас

Информация и информатика. Как человек получает информацию. Виды информации по способу получения.

Хранение информации. Память человека и память человечества. Носители информации.

Передача информации. Источник, канал, приёмник. Примеры передачи информации. Электронная почта.

Код, кодирование информации. Способы кодирования информации. Метод координат.

Формы представления информации. Текст как форма представления информации. Табличная форма представления информации. Наглядные формы представления информации.

Обработка информации. Разнообразие задач обработки информации. Изменение формы представления информации. Систематизация информации. Поиск информации. Получение новой информации. Преобразование информации по заданным правилам. Черные ящики. Преобразование информации путем рассуждений. Разработка плана действий и его запись. Задачи на переливания. Задачи на переправы.

Информация и знания. Чувственное познание окружающего мира. Абстрактное мышление. Понятие как форма мышления.

Раздел 2. Информационные технологии

Компьютер – универсальная машина для работы с информацией. Техника безопасности и организация рабочего места.

Основные устройства компьютера, в том числе устройства для ввода информации (текста, звука, изображения) в компьютер.

Компьютерные объекты. Программы и документы. Файлы и папки. Основные правила именования файлов.

Элементы пользовательского интерфейса: рабочий стол; панель задач. Мышь, указатель мыши, действия с мышью. Управление компьютером с помощью мыши. Компьютерные меню. Главное меню. Запуск программ. Окно программы и его компоненты. Диалоговые окна. Основные элементы управления, имеющиеся в диалоговых окнах.

Ввод информации в память компьютера. Клавиатура. Группы клавиш. Основная позиция пальцев на клавиатуре.

Текстовый редактор. Правила ввода текста. Слово, предложение, абзац. Приёмы редактирования (вставка, удаление и замена символов). Фрагмент. Перемещение и удаление фрагментов. Буфер обмена. Копирование фрагментов. Проверка правописания, расстановка переносов. Форматирование символов (шрифт, размер, начертание, цвет). Форматирование абзацев (выравнивание, отступ первой строки, междустрочный интервал и др.). Создание и форматирование списков. Вставка в документ таблицы, ее форматирование и заполнение данными.

Компьютерная графика. Простейший графический редактор. Инструменты графического редактора. Инструменты создания простейших графических объектов. Исправление ошибок и внесение изменений. Работа с фрагментами: удаление, перемещение, копирование. Преобразование фрагментов. Устройства ввода графической информации.

Мультимедийная презентация. Описание последовательно развивающихся событий (сюжет). Анимация. Возможности настройки анимации в редакторе презентаций. Создание эффекта движения с помощью смены последовательности рисунков.

Раздел 3. Информационное моделирование

Объекты и их имена. Признаки объектов: свойства, действия, поведение, состояния. Отношения объектов. Разновидности объектов и их классификация. Состав объектов. Системы объектов.

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 многогранных данных.

Многообразие схем. Информационные модели на графах. Деревья.

Раздел 4. 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 (нумерованный список, таблица, блок-схема). 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 и др.

Учебно-тематический план

№	Название темы	Количество часов		
		общее	теория	практика
1	Информация вокруг нас	12	10	2
2	Компьютер	7	2	5
3	Подготовка текстов на компьютере	8	2	6
4	Компьютерная графика	6	1	5
5	Создание мультимедийных объектов	7	1	6
6	Объекты и системы	7	3	4
7	Информационные модели	9	1	8
8	Алгоритмика	11	4	7
9	Резерв	1	0	1
	Итого:	68	24	44

Тематическое планирование с определением основных видов учебной деятельности

Примерные темы, раскрывающие основное содержание программы, и	Основное содержание по темам	Характеристика деятельности ученика

число часов, отводимых на каждую тему		
<p>Тема 1. Информация вокруг нас (12 часов)</p>	<p>Информация и информатика. Как человек получает информацию. Виды информации по способу получения.</p> <p>Хранение информации. Память человека и память человечества. Носители информации.</p> <p>Передача информации. Источник, канал, приёмник. Примеры передачи информации. Электронная почта.</p> <p>Код, кодирование информации. Способы кодирования информации. Метод координат.</p> <p>Формы представления информации. Текст как форма представления информации. Табличная форма представления информации. Наглядные формы представления информации.</p> <p>Обработка информации. Разнообразие задач обработки информации. Изменение формы представления информации. Систематизация информации. Поиск информации. Получение новой информации. Преобразование информации по заданным правилам. Черные ящики. Преобразование информации путем рассуждений. Разработка плана действий и его запись. Задачи на переливания. Задачи на переправы.</p> <p>Информация и знания. Чувственное познание окружающего мира. Абстрактное мышление. Понятие как форма мышления.</p>	<p><i>Аналитическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • приводить примеры передачи, хранения и обработки информации в деятельности человека, в живой природе, обществе, технике; • приводить примеры информационных носителей; • классифицировать информацию по способам её восприятия человеком, по формам представления на материальных носителях; • разрабатывать план действий для решения задач на переправы, переливания и пр.; • определять, информативно или нет некоторое сообщение, если известны способности конкретного субъекта к его восприятию. <p><i>Практическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • кодировать и декодировать сообщения, используя простейшие коды; • работать с электронной почтой (регистрировать почтовый ящик и пересылать сообщения); • осуществлять поиск информации в сети Интернет с использованием простых запросов (по одному признаку); • сохранять для индивидуального использования найденные в сети Интернет информационные объекты и ссылки на них; • систематизировать (упорядочивать) файлы и папки; • вычислять значения арифметических выражений с помощью программы Калькулятор; • преобразовывать информацию по заданным правилам и путём рассуждений; • решать задачи на переливания, переправы и пр. в соответствующих программных средах.
<p>Тема 2. Компьютер (7 часов)</p>	<p>Компьютер – универсальная машина для работы с информацией. Техника безопасности и организация рабочего места.</p> <p>Основные устройства компьютера, в том числе устройства для ввода</p>	<p><i>Аналитическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • выделять аппаратное и программное обеспечение компьютера; • анализировать устройства компьютера с точки зрения организации процедур ввода, хранения, обработки, вывода и передачи информации; • определять технические средства,

	<p>информации (текста, звука, изображения) в компьютер.</p> <p>Компьютерные объекты. Программы и документы. Файлы и папки. Основные правила именования файлов.</p> <p>Элементы пользовательского интерфейса: рабочий стол; панель задач. Мышь, указатель мыши, действия с мышью. Управление компьютером с помощью мыши. Компьютерные меню. Главное меню. Запуск программ. Окно программы и его компоненты. Диалоговые окна. Основные элементы управления, имеющиеся в диалоговых окнах.</p> <p>Ввод информации в память компьютера. Клавиатура. Группы клавиш. Основная позиция пальцев на клавиатуре.</p>	<p>с помощью которых может быть реализован ввод информации (текста, звука, изображения) в компьютер.</p> <p><i>Практическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • выбирать и запускать нужную программу; • работать с основными элементами пользовательского интерфейса: использовать меню, обращаться за справкой, работать с окнами (изменять размеры и перемещать окна, реагировать на диалоговые окна); • вводить информацию в компьютер с помощью клавиатуры (приёмы квалифицированного клавиатурного письма), мыши и других технических средств; • создавать, переименовывать, перемещать, копировать и удалять файлы; • соблюдать требования к организации компьютерного рабочего места, требования безопасности и гигиены при работе со средствами ИКТ.
<p>Тема 3. Подготовка текстов на компьютере (8 часов)</p>	<p>Текстовый редактор. Правила ввода текста. Слово, предложение, абзац.</p> <p>Приёмы редактирования (вставка, удаление и замена символов). Фрагмент. Перемещение и удаление фрагментов. Буфер обмена. Копирование фрагментов.</p> <p>Проверка правописания, расстановка переносов. Форматирование символов (шрифт, размер, начертание, цвет). Форматирование абзацев (выравнивание, отступ первой строки, междустрочный интервал и др.).</p> <p>Создание и форматирование списков.</p> <p>Вставка в документ таблицы, ее форматирование и заполнение данными.</p>	<p><i>Аналитическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • соотносить этапы (ввод, редактирование, форматирование) создания текстового документа и возможности тестового процессора по их реализации; • определять инструменты текстового редактора для выполнения базовых операций по созданию текстовых документов. <p><i>Практическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • создавать несложные текстовые документы на родном и иностранном языках; • выделять, перемещать и удалять фрагменты текста; создавать тексты с повторяющимися фрагментами; • осуществлять орфографический контроль в текстовом документе с помощью средств тестового процессора; • оформлять текст в соответствии с заданными требованиями к шрифту, его начертанию, размеру и цвету, к выравниванию текста; • создавать и форматировать списки; • создавать, форматировать и

<p>Тема 4. Компьютерная графика (6 часов)</p>	<p>Компьютерная графика. Простейший графический редактор. Инструменты графического редактора. Инструменты создания простейших графических объектов. Исправление ошибок и внесение изменений. Работа с фрагментами: удаление, перемещение, копирование. Преобразование фрагментов. Устройства ввода графической информации.</p>	<p>заполнять данными таблицы.</p> <p><i>Аналитическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • выделять в сложных графических объектах простые (графические примитивы); • планировать работу по конструированию сложных графических объектов из простых; • определять инструменты графического редактора для выполнения базовых операций по созданию изображений; <p><i>Практическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • использовать простейший (растровый и/или векторный) графический редактор для создания и редактирования изображений; • создавать сложные графические объекты с повторяющимися и /или преобразованными фрагментами.
<p>Тема 5. Создание мультимедийных объектов (7 часов)</p>	<p>Мультимедийная презентация. Описание последовательно развивающихся событий (сюжет). Анимация. Возможности настройки анимации в редакторе презентаций. Создание эффекта движения с помощью смены последовательности рисунков.</p>	<p><i>Аналитическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • планировать последовательность событий на заданную тему; • подбирать иллюстративный материал, соответствующий замыслу создаваемого мультимедийного объекта. <p><i>Практическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • использовать редактор презентаций или иное программное средство для создания анимации по имеющемуся сюжету; • создавать на заданную тему мультимедийную презентацию с гиперссылками, слайды которой содержат тексты, звуки, графические изображения.
<p>Тема 6. Объекты и системы (7 часов)</p>	<p>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.</p>	<p><i>Аналитическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • 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.

		<p><i>Практическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • 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.
<p>Тема 7. Информационные модели (9 часов)</p>	<p>Модели объектов и их назначение. Информационные модели. Словесные информационные модели. Простейшие математические модели.</p> <p>Табличные информационные модели. Структура и правила оформления таблицы. Простые таблицы. Табличное решение логических задач.</p> <p>Вычислительные таблицы. Графики и диаграммы. Наглядное представление о соотношении величин. Визуализация многорядных данных.</p> <p>Многообразие схем. Информационные модели на графах. Деревья.</p>	<p><i>Аналитическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. <p><i>Практическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • 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.
<p>Тема 8. Алгоритмика (11 часов)</p>	<p>Понятие исполнителя. Неформальные и формальные исполнители. Учебные исполнители (Черепаха, Кузнечик, Водолей и др.) как примеры формальных исполнителей. Их назначение, среда, режим работы, система команд. Управление исполнителями с помощью команд и их последовательностей.</p> <p>Что такое алгоритм. Различные формы записи алгоритмов (нумерованный список, таблица, блок-схема). Примеры линейных алгоритмов, алгоритмов с ветвлениями и повторениями (в повседневной жизни, в литературных произведениях, на уроках математики и т.д.).</p> <p>Составление алгоритмов</p>	<p><i>Аналитическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. <p><i>Практическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • составлять линейные алгоритмы по управлению учебным исполнителем; • составлять вспомогательные алгоритмы для управления учебными исполнителем; • составлять циклические алгоритмы по управлению учебным исполнителем.

	(линейных, с ветвлениями и циклами) для управления исполнителями Чертёжник, Водолей и др.	
--	---	--

Резерв учебного времени в 5–6 классах: 1 час

Поурочное планирование по информатике 5 класс

№		Дата	Тема	Пр.р.	Д/задание
1	5а	1.09	Цели изучения курса информатики и ИКТ. Техника безопасности и организация рабочего места		Введение. ТБ по тетр. Стр. 13-15
	5б	7.09			
2	5а	8.09	Информация вокруг нас		§1, стр.9, №1-7
	5б	14.09			
3	5а	15.09	Компьютер — универсальная машина для работы с информацией		§2, стр.16 №1-12, рис. «Компьютер мечты»
	5б	21.09			
4	5а	22.09	Ввод информации в память компьютера		§3, стр. 24 №1-6, №7 в тетр.
	5б	28.09			
5	5а	29.09	Работа №1 «Вспоминаем клавиатуру»	Работа №1	§3
	5б	5.10			
6	5а	6.10	Управление компьютером		§4, стр. 33-34 №1-20, №21 в тетр.
	5б	12.10			
7	5а	13.10	Работа №2 «Вспоминаем приемы управления компьютером»	Работа №2	§4
	5б	19.10			
8	5а	20.10	Хранение информации		§5, стр. 39-40 №1-11
	5б	26.10			
9	5а	27.10	Работа №3 «Создаем и сохраняем файлы»	Работа №3	§5
	5б	9.11			
10	5а	10.11	Передача информации		§6, стр. 44-45 №1-8, завести <i>E-mail</i>
	5б	16.11			
11	5а	17.11	Работа №4 «Работаем с электронной почтой»	Работа №4	§6
	5б	23.11			
12	5а	24.11	Кодирование информации		§7, стр.53-54 №1-6, №7-12 в тетр.
	5б	30.11			
13	5а	1.12	Текстовая информация		§8, стр.62-63 №1-15
	5б	7.12			
14	5а	8.12	Работа №5 «Вводим текст»	Работа №5	§8
	5б	14.12			
15	5а	15.12	Работа №6 «Редактируем текст»	Работа №6	§8
	5б	21.12			
16	5а	22.12	Работа №7 «Работаем с фрагментами текста»	Работа №7	§8
	5б	28.12			
17	5а	29.12	Работа №8 «Форматируем текст»	Работа №8	§8
	5б	11.01			
18	5а	12.01	Представление информации в форме таблиц		§9, стр. 68 №1-3, №4 в тетр.
	5б	18.01			
19	5а	19.01	Работа №9 «Создаем простые	Работа №9	§9

	5б	25.01	таблицы»		
20	5а	26.01	Наглядные формы представления информации		§10, стр.73 №1-3, №4-6 в тетр.
	5б	1.02			
21	5а	2.02	Работа №10 «Строим диаграммы»	Работа №10	§10
	5б	8.02			
22	5а	9.02	Компьютерная графика		§11, стр.82 №1-4
	5б	15.02			
23	5а	16.02	Работа №11 «Изучаем инструменты графического редактора»	Работа №11	§11
	5б	22.02			
24	5а	2.03	Работа №12 «Работаем с графическими объектами»	Работа №12	§11
	5б	1.03			
25	5а	9.03	Работа №13 «Планируем работу в графическом редакторе»	Работа №13	§11
	5б	15.03			
26	5а	16.03	Обработка информации		§12, стр.96-97 №15-17 в тетр.
	5б	29.03			
27	5а	30.03	Работа №14 «Создаем списки»	Работа №14	§12
	5б	5.04			
28	5а	6.04	Работа №15 «Ищем информацию в сети Интернет»	Работа №15	§12, стр.96-97 №18, №20 в тетр.
	5б	12.04			
29	5а	13.04	Работа №16 «Выполняем вычисления с помощью программы Калькулятор»	Работа №16	§12
	5б	19.04			
30	5а	20.04	Работа №17 «Создаем анимацию»	Работа №17	§12
	5б	26.04			
31	5а	27.04	Работа №18 «Создаем слайд-шоу»	Работа №18	§12
	5б	3.05			
32	5а	4.05	Работа №18 «Создаем слайд-шоу»	Работа №18	
	5б	10.05			
33	5а	11.05	Итоговая практическая работа		
	5б	17.05			
34	5а	18.05	Повторение изученного в 5 классе		
	5б	24.05			

Поурочное планирование по информатике 6 класс

№	Дата		Тема	Пр.р.	Д/задание
1	6а	7.09	Техника безопасности и правила поведения в кабинете информатики. Объекты окружающего мира		ТБ. §1, стр.10-11 №1-12
	6б	7.09			
2	6а	14.09	Компьютерные объекты		§2, стр.18 №1-12, №11,12 в тетр.
	6б	14.09			
3	6а	21.09	Работа №1 «Работаем с основными объектами операционной системы» Работа №2 «Работаем с объектами файловой системы»	Работа №1 Работа №2	§2
	6б	21.09			
4	6а	28.09	Отношения объектов и их множеств		§3, стр.25-27 №1-9, №6,9 в тетр.
	6б	28.09			
5	6а	5.10	Работа №3 «Повторяем возможности графического редактора – инструмента создания графических объектов»	Работа №3	§3
	6б	5.10			
6	6а	12.10	Разновидности объектов и их классификация		§4, стр.31-32 №1-7
	6б	12.10			
7	6а	19.10	Работа №4 «Повторяем возможности текстового процессора – инструмента создания текстовых объектов»	Работа №4	§4
	6б	19.10			
8	6а	26.10	Системы объектов		§5, стр.38 №1-10, №9 в тетр.
	6б	26.10			
9	6а	9.11	Работа №5 «Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора»	Работа №5	§5
	6б	9.11			
10	6а	16.11	Персональный компьютер как система	Работа №5	§6, стр.41 №1-6
	6б	16.11			
11	6а	23.11	Как мы познаем окружающий мир		§7, стр.45-46 №1-11, №9-11 в тетр.
	6б	23.11			
12	6а	30.11	Работа №6 «Создаем компьютерные документы»	Работа №6	§7
	6б	30.11			
13	6а	7.12	Понятие как форма мышления		§8, стр. 50-51 №1-11, №6-10 в тетр.
	6б	7.12			
14	6а	14.12	Работа №7 «Конструируем и следуем графические объекты»	Работа №7	§8
	6б	14.12			
15	6а	21.12	Информационное моделирование Работа №8 «Создаем графические объекты»	Работа №8	§9, стр.57-58 №1-8
	6б	21.12			
16	6а	28.12	Знаковые информационные модели Работа №9 «Создаем словесные модели»	Работа №9	§10, стр. 64-65 №1-5, № 4,5 в тетр.
	6б	28.12			

17	6а	11.01	Работа №10 «Создаем многоуровневые списки»	Работа №10	§10
	6б	11.01			
18	6а	18.01	Табличные информационные модели Работа №11 «Создаем табличные модели»	Работа №11	§11, стр.77-78 №1-14, №13,14 в тетр.
	6б	18.01			
19	6а	25.01	Работа №11 «Создаем табличные модели»	Работа №11	§11
	6б	25.01			
20	6а	1.02	Работа №12 «Создаем вычислительные таблицы в текстовом процессоре»	Работа №12	§11
	6б	1.02			
21	6а	8.02	Графики и диаграммы Работа №13 «Создаем информационные модели – диаграммы и графики»	Работа №13	§12, стр.85-88 №1-5, №1,2 в тетр.
	6б	8.02			
22	6а	15.02	Схемы		§13, стр.99 №1-6, №5,6 в тетр.
	6б	15.02			
23	6а	22.02	Работа №14 «Создаем информационные модели – схемы, графы и деревья»	Работа №14	§13
	6б	22.02			
24	6а	1.03	Что такое алгоритм		§14, стр.102 №1-5, №3 в тетр.
	6б	1.03			
25	6а	15.03	Исполнители вокруг нас		§15, стр.107 №1-6
	6б	15.03			
26	6а	29.03	Формы записи алгоритмов. Типы алгоритмов		§§16-17, стр.110 №1-5, №2 в тетр.
	6б	29.03			
27	6а	5.04	Работа №15 «Создаем линейную презентацию»	Работа №15	§§16-17
	6б	5.04			
28	6а	12.04	Работа №16 «Создаем презентацию с гиперссылками»	Работа №16	§§16-17, стр.115-117 №1-11, №2,5,6,11
	6б	12.04			
29	6а	19.04	Работа №17 «Создаем Циклическую презентацию»	Работа №17	§§16-17, Работа №18
	6б	19.04			
30	6а	26.04	Управление исполнителем Чертежник	Алгоритмы в §§	§18, стр.127 №2-3 в тетр.
	6б	26.04			
31	6а	3.05	Управление исполнителем Чертежник, №№5-6	Алгоритмы в §§	
	6б	3.05			
32	6а	10.05	Управление исполнителем Чертежник, №№7-8	Алгоритмы в §§	
	6б	10.05			
33	6а	17.05	Управление исполнителем Чертежник, №№9	Алгоритмы в §§	
	6б	17.05			
34	6а	24.05	Управление исполнителем Чертежник, №№9	Алгоритмы в §§	
	6б	24.05			

**Перечень учебно-методического обеспечения
внеурочной деятельности по информатике для 5–6 классов**

1. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика. Программа для основной школы : 5–6 классы. 7–9 классы. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.
2. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика: Учебник для 5 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.
3. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика: Учебник для 6 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.
4. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика. 5–6 классы: методическое пособие. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 20013.
5. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Электронное приложение к учебнику «Информатика. 5 класс»
6. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Электронное приложение к учебнику «Информатика. 6 класс»
7. Материалы авторской мастерской Босовой Л.Л. (metodist.lbz.ru/)
8. Электронная тетрадь 5 класс
9. Электронная тетрадь 6 класс