

## **Аннотация к рабочей программе Основы компьютерной грамотности 5 класс**

Настоящая рабочая программа составлена для учащихся 5 класса в соответствии с требованиями федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования, на основе Основной образовательной программы ООО школы на 2016-2017 учебный год и на основе авторской программы Босовой Л.Л. по учебному предмету основы компьютерной грамотности.

### **Цели и задачи учебной дисциплины**

В соответствии с учебным планом Основной образовательной программы основного общего образования школы (5-6 классы) был введен предмет основы компьютерной грамотности, который является пропедевтическим курсом информатики. Основное назначение пропедевтического курса – подготовить учеников к восприятию базового курса информатики, познакомить их с основами работы на компьютере.

Изучение основ компьютерной грамотности на ступени основного общего образования направлено на достижение следующих целей:

- развитие 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;
- целенаправленное формирование таких общеучебных понятий, как «объект», «система», «модель», «алгоритм» и др.;
- воспитание ответственного и избирательного отношения к информации;
- развитие познавательных, интеллектуальных и творческих способностей учащихся.

### **Перечень учебно-методического и программного обеспечения для 5 класса**

1. Босова, Л.Л. Информатика: Учебник для 5 класса. М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.
2. Босова Л.Л. Преподавание курса информатики 5-6 кл: методическое пособие для учителя.
3. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Уроки информатики в 5–6 классах: методическое пособие. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2007.
4. Босова Л.Л., Босова А.Ю., Коломенская Ю.Г. Занимательные задачи по информатике. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2006.
5. Материалы авторской мастерской Босовой Л.Л.  
(<http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/3>)

### **Содержание учебного предмета**

Структура содержания общеобразовательного предмета информатики в 5 классе основной школы может быть определена следующими темами:

1. Информация вокруг нас (4 часа)
2. Объекты и система (6 часов)
3. Создание мультимедийных объектов (4 часа)
4. Информационные модели (10 часов)
5. Алгоритмика (10 часов)

**Итого: 34 часа**

### 3. Предметные результаты (5 -6 класс)

Тема	Ученик научится:	Ученик получит возможность:
<b>Информация вокруг нас</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– <i>использовать термины «информация», «сообщение», «данные», «кодирование», а также понимать разницу между употреблением этих терминов в обыденной речи и в информатике;</i></li> <li>– приводить примеры передачи, хранения и обработки информации в деятельности человека, в живой природе, обществе, технике;</li> <li>– приводить примеры древних и современных информационных носителей;</li> <li>– <i>кодировать и декодировать тексты при известной кодовой таблице;</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– сформировать представление об информации как одном из основных понятий современной науки, об информационных процессах и их роли в современном мире;</li> <li>– сформировать представление о способах кодирования информации;</li> </ul>
<b>Компьютер</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– определять устройства компьютера (основные и подключаемые) и выполняемые ими функции;</li> <li>– <i>базовым навыкам работы с компьютером;</i></li> <li>– различать программное и аппаратное обеспечение компьютера;</li> <li>– запускать на выполнение программу, работать с ней, закрывать программу;</li> <li>– создавать, переименовывать, перемещать, копировать и удалять файлы;</li> <li>– работать с основными элементами пользовательского интерфейса: использовать меню, обращаться за справкой, работать с окнами (изменять размеры и перемещать окна, реагировать на диалоговые окна);</li> <li>– вводить информацию в компьютер с помощью клавиатуры и мыши;</li> <li>– осуществлять поиск информации в сети Интернет с использованием простых запросов (по одному признаку);</li> <li>– ориентироваться на интернет-сайтах (нажать указатель, вернуться, перейти на главную страницу);</li> <li>– соблюдать требования к организации компьютерного рабочего места, требования безопасности и гигиены при работе со средствами ИКТ;</li> <li>– <i>основам соблюдения норм информационной этики и права.</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– овладеть приёмами квалифицированного клавиатурного письма;</li> <li>– научиться систематизировать (упорядочивать) файлы и папки;</li> <li>– сформировать представления об основных возможностях графического интерфейса и правилах организации индивидуального информационного пространства;</li> <li>– расширить знания о назначении и функциях программного обеспечения компьютера; приобрести опыт решения задач из разных сфер человеческой деятельности с применением средств информационных технологий;</li> <li>– научиться работать с электронной почтой (регистрировать почтовый ящик и пересылать сообщения);</li> <li>– научиться сохранять для индивидуального использования найденные в сети Интернет материалы;</li> <li>– расширить представления об этических нормах работы с информационными объектами.</li> </ul>
<b>Подготовка текстов на компьютере</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– применять текстовый редактор для набора, редактирования и форматирования простейших текстов;</li> <li>– выделять, перемещать и удалять фрагменты текста; создавать тексты с повторяющимися фрагментами;</li> <li>– использовать простые способы форматирования (выделение жирным шрифтом, курсивом, изменение величины шрифта) текстов;</li> <li>– создавать и форматировать списки;</li> <li>– создавать, форматировать и заполнять данными таблицы;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– <i>научиться создавать текстовые документы, включающие рисунки и другие иллюстративные материалы;</i></li> <li>– осуществлять орфографический контроль в текстовом документе с помощью средств текстового процессора;</li> <li>– оформлять текст в соответствии с заданными требованиями к шрифту, его начертанию,</li> </ul>

		размеру и цвету, к выравниванию текста.
<b>Компьютерная графика</b>	– применять простейший графический редактор для создания и редактирования простых рисунков.	– видоизменять готовые графические изображения с помощью средств графического редактора;
<b>Создание мультимедийных объектов</b>	– использовать основные приёмы создания презентаций в редакторах презентаций;	– научиться создавать на заданную тему мультимедийную презентацию с гиперссылками, слайды которой содержат тексты, звуки, графические изображения; демонстрировать презентацию на экране компьютера или с помощью проектора.
<b>Информация вокруг нас</b>	– определять, информативно или нет некоторое сообщение, если известны способности конкретного субъекта к его восприятию; – <i>базовым навыкам и знаниям, необходимым для использования интернет - сервисов при решении учебных и внеучебных задач.</i>	– научиться решать логические задачи на установление взаимного соответствия с использованием таблиц; – 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.
<b>Объекты и системы</b>	– 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.	– научиться изменять свойства рабочего стола: тему, фоновый рисунок, заставку; – научиться изменять свойства панели задач; – узнавать свойства компьютерных объектов (устройств, папок, файлов) и возможных действий с ними; – научиться упорядочивать информацию в личной папке.
<b>Создание мультимедийных объектов</b>	– использовать основные приемы создания презентаций в редакторах презентаций;	– научиться создавать на заданную тему мультимедийную презентацию с гиперссылками, слайды которой содержат тексты, звуки, графические изображения; демонстрировать презентацию на экране компьютера или с помощью проектора.
<b>Информационные модели</b>	– понимать сущность понятий «модель», «информационная модель»;	– сформировать начальные представления о

	<ul style="list-style-type: none"> <li>– различать натурные и информационные модели, приводить их примеры;</li> <li>– «читать» информационные модели (простые таблицы, круговые и столбиковые диаграммы, схемы и др.), встречающиеся в повседневной жизни;</li> <li>– перекодировать информацию из одной пространственно-графической или знаково-символической формы в другую, в том числе использовать графическое представление (визуализацию) числовой информации;</li> <li>– строить простые информационные модели объектов из различных предметных областей.</li> </ul>	<p>назначении и области применения моделей; о моделировании как методе научного познания;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– приводить примеры образных, знаковых и смешанных информационных моделей;</li> <li>– познакомиться с правилами построения табличных моделей, схем;</li> <li>– <b>познакомиться с использованием деревьев, графов и с простейшими операциями с этими структурами;</b></li> <li>– выбирать форму представления данных (таблица, схема, график, диаграмма, граф, дерево) в соответствии с поставленной задачей.</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>Алгоритмика</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– <b>понимать термин «алгоритм», знать основные свойства алгоритмов (фиксированная система команд, пошаговое выполнение, детерминированность, возможность возникновения отказа при выполнении команды);</b></li> <li>– <b>понимать термины «исполнитель», «состояние исполнителя», «система команд»; понимать различие между непосредственным и программным управлением исполнителем;</b></li> <li>– осуществлять управление имеющимся формальным исполнителем;</li> <li>– понимать правила записи и выполнения алгоритмов, содержащих алгоритмические конструкции «следование», «ветвление», «цикл»;</li> <li>– подбирать алгоритмическую конструкцию, соответствующую заданной ситуации;</li> <li>– <b>создавать алгоритмы для решения несложных задач, используя конструкции ветвления (условные операторы) и повторители (циклы), вспомогательные алгоритмы и простые величины;</b></li> <li>– исполнять линейный алгоритм для формального исполнителя с заданной системой команд;</li> <li>– разрабатывать план действий для решения задач на переправы, переливания и пр.;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– исполнять алгоритмы, содержащие ветвления и повторения, для формального исполнителя с заданной системой команд;</li> <li>– по данному алгоритму определять, для решения какой задачи он предназначен;</li> <li>– разрабатывать в среде формального исполнителя короткие алгоритмы, содержащие базовые алгоритмические конструкции и вспомогательные алгоритмы.</li> </ul>

