

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**  
**Министерство образования Кемеровской области - Кузбасса**  
**Управление образования администрации Тяжинского МО**  
**МБОУ «Ступишинская СОШ» Тяжинского МР**

**ПРИНЯТО**

на педагогическом совете  
протокол № 9 от 29.08.2023г

**УТВЕРЖДЕНО**

Директор школы  
\_\_\_\_\_ Е.М.Хейльман  
приказ №59/1 от 29.08.2023г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

**учебного предмета «Информатика»**

(ID 2155349)

для обучающихся 5-6 классов

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа даёт представление о целях, общей стратегии обучения, воспитания и развития обучающихся средствами учебного предмета «Информатика» в 5-6 классах; устанавливает обязательное предметное содержание, предусматривает его структурирование по разделам и темам курса, определяет распределение его по классам (годам изучения); даёт распределение учебных часов по тематическим разделам курса и последовательность их изучения с учётом межпредметных и внутрипредметных связей, логики учебного процесса, возрастных особенностей обучающихся.

Рабочая программа определяет количественные и качественные характеристики учебного материала для каждого года изучения, в том числе для содержательного наполнения разного вида контроля (промежуточной аттестации обучающихся, всероссийских проверочных работ, государственной итоговой аттестации).

### **ЦЕЛИ ИЗУЧЕНИЯ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА «ИНФОРМАТИКА»**

Изучение информатики в 5-6 классах вносит значительный вклад в достижение главных целей основного общего образования, обеспечивая:

- формирование ряда метапредметных понятий, в том числе понятий «объект», «система», «модель», «алгоритм» и др., как необходимого условия для успешного продолжения учебнопознавательной деятельности и основы научного мировоззрения;
- формирование алгоритмического стиля мышления как необходимого условия профессиональной деятельности в современном высокотехнологичном обществе;
- формирование необходимых для успешной жизни в меняющемся мире универсальных учебных действий

(универсальных компетентностей) на основе средств и методов информатики и информационных технологий, в том числе овладение умениями работать с различными видами информации, самостоятельно планировать и осуществлять индивидуальную и коллективную информационную деятельность, представлять и оценивать её результаты;

- формирование цифровых навыков, в том числе ключевых компетенций цифровой экономики, таких, как базовое программирование, основы работы с данными, коммуникация в современных цифровых средах, информационная безопасность; воспитание ответственного и избирательного отношения к информации.

### **ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА «ИНФОРМАТИКА»**

Учебный предмет «Информатика» в основном общем образовании отражает:

- сущность информатики как научной дисциплины, изучающей закономерности протекания и возможности автоматизации информационных процессов в различных системах;
- основные области применения информатики, прежде всего информационные технологии, управление и социальную сферу;
- междисциплинарный характер информатики и информационной деятельности.

Современная школьная информатика оказывает существенное влияние на формирование мировоззрения школьника, его жизненную позицию, закладывает основы понимания принципов функционирования и использования информационных технологий как необходимого инструмента практически любой деятельности и одного из наиболее значимых технологических достижений современной цивилизации. Многие предметные знания и способы деятельности, освоенные обучающимися при изучении информатики, находят применение как в рамках образовательного процесса при изучении других предметных областей, так и в иных жизненных ситуациях, становятся значимыми для формирования качеств личности, т.е. ориентированы на формирование метапредметных и личностных результатов обучения.

Учебный предмет «Информатика» в основном общем образовании интегрирует в себе:

- цифровую грамотность, приоритетно формируемую на ранних этапах обучения, как в рамках отдельного предмета, так и в процессе информационной деятельности при освоении всех без

исключения учебных предметов;

- теоретические основы компьютерных наук, включая основы теоретической информатики и практического программирования, изложение которых осуществляется в соответствии с принципом дидактической спирали: вначале (в младших классах) осуществляется общее знакомство обучающихся с предметом изучения, предполагающее учёт имеющегося у них опыта; затем последующее развитие и обогащение предмета изучения, создающее предпосылки для научного обобщения в старших классах;
- информационные технологии как необходимый инструмент практически любой деятельности и одного из наиболее значимых технологических достижений современной цивилизации.

Цели и задачи изучения информатики на уровне основного общего образования определяют структуру основного содержания учебного предмета в виде следующих четырёх тематических разделов:

1. цифровая грамотность;
2. теоретические основы информатики;
3. алгоритмы и программирование;
4. информационные технологии.

## **МЕСТО УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА «ИНФОРМАТИКА» В УЧЕБНОМ ПЛАНЕ**

Обязательная часть учебного плана основной образовательной программы основного общего образования не предусматривает обязательное изучение курса информатики в 5-6 классах. Время на данный курс образовательная организация выделяет за счёт части учебного плана, формируемой участниками образовательных отношений.

Программа по информатике для 5-6 классов составлена из расчёта общей учебной нагрузки 68 часов за 2 года обучения: 1 час в неделю в 5 классе и 1 час в неделю в 6 классе.

Первое знакомство современных школьников с базовыми понятиями информатики происходит на уровне начального общего образования в рамках логико-алгоритмической линии курса математики; в результате изучения всех без исключения предметов на уровне начального общего образования начинается формирование компетентности учащихся в сфере информационно-коммуникационных технологий (ИКТ), необходимой им для дальнейшего обучения. Курс информатики основной школы опирается на опыт постоянного применения ИКТ, уже имеющийся у учащихся, даёт теоретическое осмысление, интерпретацию и обобщение этого опыта. Изучение информатики в 5-6 классах поддерживает непрерывность подготовки школьников в этой области и обеспечивает необходимую теоретическую и практическую базу для изучения курса информатики основной школы в 7-9 классах.

### **СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА**

#### **5 класс**

##### **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 (рубленые, с засечками, моноширинные). Полуужирное 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.

## **6 класс**

### **Цифровая грамотность**

Типы компьютеров: персональные компьютеры, встроенные компьютеры, суперкомпьютеры.

Иерархическая файловая система. Файлы и папки (каталоги). Путь к файлу (папке, каталогу). Полное имя файла (папки, каталога). Работа с файлами и каталогами средствами операционной системы: создание, копирование, перемещение, переименование и удаление файлов и папок (каталогов). Поиск файлов

средствами операционной системы.

Компьютерные вирусы и другие вредоносные программы. Программы для защиты от вирусов. Встроенные антивирусные средства операционных систем.

### **Теоретические основы информатики**

Информационные процессы. Получение, хранение, обработка и передача информации (данных).

Двоичный код. Представление данных в компьютере как текстов в двоичном алфавите. Количество всевозможных слов (кодовых комбинаций) фиксированной длины в двоичном алфавите. Преобразование любого алфавита к двоичному.

Информационный объём данных. Бит — минимальная единица количества информации — двоичный разряд. Байт, килобайт, мегабайт, гигабайт. Характерные размеры файлов различных типов (страница текста, электронная книга, фотография, запись песни, видеоклип, полнометражный фильм).

### **Алгоритмизация и основы программирования**

Среда текстового программирования. Управление исполнителем (например, исполнителем Черепаха). Циклические алгоритмы. Переменные.

Разбиение задачи на подзадачи, использование вспомогательных алгоритмов (процедур). Процедуры с параметрами.

## **Информационные технологии**

Векторная графика. Создание векторных рисунков встроенными средствами текстового процессора или других программ (приложений). Добавление векторных рисунков в документы.

Текстовый процессор. Структурирование информации с помощью списков. Нумерованные, маркированные и многоуровневые списки. Добавление таблиц в текстовые документы.

Создание компьютерных презентаций Интерактивные элементы Гиперссылки.

## **ПЛАНИРУЕМЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

Изучение информатики в 5-6 классах направлено на достижение обучающимися следующих личностных, метапредметных и предметных результатов освоения учебного предмета

### **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; 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; ориентация на совместную деятельность при выполнении учебных, познавательных задач, создании учебных проектов; стремление к взаимопониманию и взаимопомощи в процессе этой учебной деятельности; стремление оценивать своё поведение и поступки своих товарищей с позиции нравственных и правовых норм с учётом осознания последствий поступков.

#### ***Ценности 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 профессиональной деятельности, связанных с информатикой, программированием и информационными технологиями, основанных на

достижениях науки информатики и научно технического прогресса.

***Экологическое воспитание:***

наличие представлений о глобальном характере 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 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 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 и коммуникативные действия**

***Общение:***  
сопоставлять свои суждения с суждениями других участников диалога, обнаруживать различие и сходство позиций;

публично представлять результаты выполненного опыта (эксперимента, 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, 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;

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 5 класс**

- 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.

## **6 класс**

- ориентироваться в иерархической структуре файловой системы: записывать полное имя файла или папки (каталога), путь к файлу или папке (каталогу);
- работать с файловой системой персонального компьютера с использованием графического интерфейса: создавать, копировать, перемещать, переименовывать и удалять файлы и папки (каталоги), выполнять поиск файлов;
- защищать информацию, в том числе персональные данные, от вредоносного программного обеспечения с использованием встроенных в операционную систему или распространяемых отдельно средств защиты;
- пояснять на примерах смысл понятий «информационный процесс», «обработка информации», «хранение информации», «передача информации»;
- иметь представление об основных единицах измерения информационного объема данных;
- сравнивать размеры текстовых, графических, звуковых файлов и видеофайлов;
- разбивать задачи на подзадачи;
- составлять программы для управления исполнителем в среде текстового программирования, в том числе с использованием циклов и вспомогательных алгоритмов (процедур) с параметрами;
- объяснять различие между растровой и векторной графикой;
- создавать простые векторные рисунки и использовать их для иллюстрации создаваемых документов;
- создавать и редактировать текстовые документы, содержащие списки, таблицы;
- создавать интерактивные компьютерные презентации, в том числе с элементами анимации.



## ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

### 5 КЛАСС

1 час в неделю, всего - 34 часа, практических работ - 19, контрольных - 4, 2 часа - резервное время.

Наименование разделов и тем программы	Учебное содержание	Основные виды деятельности учащихся при изучении темы	Виды, формы контроля	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
<b>РАЗДЕЛ 1. Цифровая грамотность (7 часов)</b>				
<b>Тема 1.</b> Компьютер - универсальное вычислительное устройство, работающее по программе. (2 часа)	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 компьютеров устройств. Основные компоненты персональных и мобильных устройств. Процессор. Долговременная	Приводить примеры ситуаций правильного и неправильного поведения в компьютерном классе, соблюдения и несоблюдения гигиенических требований при работе с компьютерами, знать названия основных компонентов персональных компьютеров и мобильных устройств, объяснять их назначение, объяснять работу устройств компьютера с точки зрения организации процедур ввода и вывода информации.	Индивидуальные карточки с вопросами; Фронтальный опрос; Экспресс тест; Самооценка с использованием «Оценочного листа»; Интерактивный тест.	<a href="https://bosova.ru/etodist/authors/informatika/3/files/eor5/presentations/5-1-3-tehnika-bezopasnosti-i-organizacija-rabochego-mesta.ppt">https://bosova.ru/etodist/authors/informatika/3/files/eor5/presentations/5-1-3-tehnika-bezopasnosti-i-organizacija-rabochego-mesta.ppt</a> <a href="https://bosova.ru/etodist/authors/informatika/3/files/eor5/presentations/5-2-1-kompjuter-universalnaja-mashina-dlja-raboty-s-informaciej.ppt">https://bosova.ru/etodist/authors/informatika/3/files/eor5/presentations/5-2-1-kompjuter-universalnaja-mashina-dlja-raboty-s-informaciej.ppt</a> <a href="https://bosova.ru/etodist/authors/informatika/3/files/eor5/presentations/5-2-2-kompjuter-na-sluzhbe-u-cheloveka.ppt">https://bosova.ru/etodist/authors/informatika/3/files/eor5/presentations/5-2-2-kompjuter-na-sluzhbe-u-cheloveka.ppt</a> <a href="https://bosova.ru/rn">https://bosova.ru/rn</a>

[etodist/authors/informatika/3/files/eor5/presentations/5-3-1-vvod-informacii-v-pamiat-kompiutera.ppt](https://bosova.ru/inetodist/authors/informatika/3/files/eor5/presentations/5-3-1-vvod-informacii-v-pamiat-kompiutera.ppt)

<https://bosova.ru/inetodist/authors/informatika/3/files/eor5/posters/5-3-1-znakomstvo-s-klaviaturoi.ipg>

<https://bosova.ru/rnetodist/authors/informatika/3/files/eor5/posters/5-3-2-pravila-rabotv-na-klaviature.jpg>

<https://bosova.ru/rnetodist/authors/informatika/3/files/vWindows5.zip> \_\_\_\_\_

**Тема 2.**  
Программы  
компьютеров.  
папки.  
**(3 часа)**

Файлы и

Программы для компьютеров.  
Пользователи и программисты.  
Прикладные программы  
(приложения), системное  
программное обеспечение  
(операционные системы). Запуск  
и завершение работы программы  
(приложения). Имя файла (папки,  
каталога).

#### **Практические работы**

1. Создание, сохранение и  
загрузка текстового и  
графического файла
2. Выполнение основных  
операций с файлами и папками  
(создание, переименование,  
сохранение).

Объяснять содержание понятий  
«программное обеспечение»,  
«операционная система», «файл»  
Определять программные  
средства, необходимые для  
осуществления информационных  
процессов при решении задач.

Тестирование;  
Практическая  
работа;  
Самооценка по  
«Оценочному  
листу».

[https://bosova.ru/  
metodist/authors/in  
formatika/3/files/e  
or5/presentations/5  
-4-1-upravlenie-  
kompjuterom.ppt](https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/files/or5/presentations/5-4-1-upravlenie-kompjuterom.ppt)

[https://bosova.ru/  
metodist/authors/in  
formatika/3/files/e  
or6/presentations/6  
-2-1-  
kompjuternye-  
objekty.ppt](https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/files/or6/presentations/6-2-1-kompjuternye-objekty.ppt)

[http://school-  
collection.edu.ru/c  
atalog/res/1780aaa  
6-0bd1-465b-a2e4-  
dda69e458780/?](http://school-collection.edu.ru/catalog/res/1780aaa6-0bd1-465b-a2e4-dda69e458780/?)



<p><b>Тема 3.</b> Сеть Интернет. Правила безопасного поведения в Интернете. <b>(2 часа)</b></p>	<p>Сеть Интернет Веб-страница, веб-сайт. Браузер. Поиск информации на веб-странице. Поисковые системы. Поиск информации в Интернет, используя ключевые слова, 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.</p> <p><b>Практические работы</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Поиск информации по выбранным ключевым словам и по изображению.</li> </ul> <p><b>Обобщение и систематизация знаний по темам:</b> «Компьютер – универсальное вычислительное устройство, работающее по программе», «Программы для компьютеров. Файлы и папки», «Сеть Интернет. Правила безопасного поведения в Интернете».</p>	<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий. Осуществлять поиск информации по выбранным ключевым словам и по изображению. Обсуждать способы проверки достоверности информации, полученной из Интернета. Обсуждать ситуации, связанные с безопасным поведением в Интернете различать виды аутентификации. Различать «слабые» и «сильные» пароли. Анализировать возможные причины кибербуллинга, и предлагать способы, как его избежать.</p>	<p>Устный опрос; Практическая работа; Самооценка с использованием «Оценочного листа» Индивидуальные карточки.</p>	<p><a href="https://digital-likbez.datalesson.ru/">https://digital-likbez.datalesson.ru/</a> <a href="https://digital-likbez.datalesson.ru/">https://digital-likbez.datalesson.ru/</a> <a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/files/or5/Dresentations/5-6-1-Deredacha-informacii.DDt">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/files/or5/Dresentations/5-6-1-Deredacha-informacii.DDt</a> <a href="https://digital-likbez.datalesson.ru/">https://digital-likbez.datalesson.ru/</a> <a href="https://digital-likbez.datalesson.ru/">https://digital-likbez.datalesson.ru/</a></p>
---	---	--	---	--

**Раздел 2. Теоретические основы информатики (3 часа)**

**Тема 4.**  
Информация  
человека.  
**(3 часа)**

жизни

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.

**Практические работы**

- Интерактивная игра «Морской бой».
- Электронный практикум «Координатная плоскость».
- Интерактивное задание «Графические диктанты и Танграм».

**Обобщение и систематизация знаний по теме «Информация в жизни человека» (резервное время).**

Раскрывать смысл изучаемых понятий. Различать виды информации по способам её восприятия человеком. Осуществлять кодирование и декодирование информации предложенным способом. Приводить примеры применения искусственного интеллекта (робототехника, беспилотные автомобили, интеллектуальные игры, голосовые помощники и т.п.)

Устный опрос;  
Практическая работа;  
Самооценка с использованием «Оценочного листа»

[https://bosova.ru/metodi\\_st/authors/informatika/3/files/eor5/presentations/5-1-1-informaciia-vokrug-nas.ppt](https://bosova.ru/metodi_st/authors/informatika/3/files/eor5/presentations/5-1-1-informaciia-vokrug-nas.ppt)

[https://bosova.ru/metodi\\_st/authors/informatika/3/files/eor5/posters/5-1-1-kak-my-voSprinimaem-informaciiu.ipg](https://bosova.ru/metodi_st/authors/informatika/3/files/eor5/posters/5-1-1-kak-my-voSprinimaem-informaciiu.ipg)

[https://bosova.ru/metodi\\_st/authors/informatika/3/files/eor5/presentations/5-7-1-kodirovanie-informacii.ppt](https://bosova.ru/metodi_st/authors/informatika/3/files/eor5/presentations/5-7-1-kodirovanie-informacii.ppt)

[https://bosova.ru/metodi\\_st/authors/informatika/3/files/eor5/games/morsk\\_oj-boj.zip](https://bosova.ru/metodi_st/authors/informatika/3/files/eor5/games/morsk_oj-boj.zip)  
<http://txt.ensavoes.com/docs/index-4128.html>  
<http://school-collection.edu.ru/catalog/res/bd52dc17-c9f6-4948-8a59->

### **Раздел 3. Алгоритмы и программирование (10 часов)**

#### **Тема 5.**

Алгоритмы и исполнители  
(2 часа)

Понятие алгоритма.  
Исполнители алгоритмов.  
Линейные алгоритмы.  
Циклические алгоритмы.

Раскрывать смысл изучаемых понятий. Приводить примеры неформальных и формальных исполнителей в окружающем мире.

Приводить примеры циклических действий в окружающем мире.

Тестирование;  
Самооценка с использованием «Оценочного листа»

<https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/files/or6/presentations/6-14-1-cto-takoe-algoritm.ppt>

<https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/files/or6/presentations/6-15-1-ispolniteli-vokrug-nas.ppt>

<https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/files/or6/presentations/6-17-1-tipy-algoritmov.ppt>

#### **Тема 6.**

Работа в среде программирования.  
(8 часов)

Составление программ для управления исполнителем в среде блочного или текстового программирования

#### **Практические работы**

- Знакомство со средой программирования «Scratch».
- Реализация линейных

Раскрывать смысл изучаемых понятий. Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства.

Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач.

Тестирование;  
Практическая работа;  
Самооценка с использованием «Оценочного листа»

<https://www.youtube.com/watch?v=tY6qXyGvk>

<https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/files/m1t2.pdf>



алгоритмов в среде программирования «Scratch».

- Реализация циклических алгоритмов в среде программирования «Scratch».
- Реализация линейных и циклических алгоритмов в среде программирования «Scratch».

**Обобщение и систематизация знаний по темам:** «Алгоритмы и исполнители», «Работа в среде программирования».

<https://www.youtube.com/watch?v=R35yJLvSJDA>

<https://www.youtube.com/watch?v=OFEsYQPhaxE>

<https://www.youtube.com/watch?v=ObYG o-HQGM>

<https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/files/m2t2.pdf>

#### Раздел 4. Информационные технологии (12 часов)

##### Тема 7.

Графический редактор.  
(3 часа)

Графический редактор. Растровые рисунки. Пиксель. Использование графических примитивов. Операции с фрагментами изображения: выделение, копирование, поворот, отражение.

##### Практические работы

- Создание и редактирование простого изображения с помощью инструментов растрового графического редактора

- Работа с фрагментами изображения с использованием инструментов графического редактора.

Раскрыть смысл изучаемых понятий. Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства.

Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач.

Планировать последовательность действий при создании и редактировании растрового изображения.

Практическая работа; Самооценка использованием «Оценочного листа»

<https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/presentations/5-11-1-kompiuternaia-grafika.ppt>

<https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/presentations/5-11-2-planiruem-rabotu-v-graficheskome-redaktore.ppt>

## Тема 8.

Текстовый редактор.

(6 часов)

Текстовый редактор. Правила набора текста.

Текстовый процессор.

Редактирование текста.

Проверка правописания.

Расстановка переносов.

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.

Обтекание изображений текстом.

Обтекание изображений текстом.

Обтекание изображений текстом.

### Практические работы

- Создание небольших текстовых документов посредством квалифицированного, клавиатурного письма с использованием базовых средств текстовых редакторов
- Редактирование текстовых документов (проверка правописания; расстановка переносов)
- Форматирование текстовых документов (форматирование символов и абзацев).
- Вставка в документ изображений. \_\_\_\_\_



Раскрывать смысл изучаемых понятий. Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства.

Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач.

Анализировать преимущества создания текстовых документов на компьютере по сравнению с рукописным способом.

Практическая работа;  
Самооценка с использованием «Оценочного листа»

[https://bosova.ru/metodi\\_st/authors/informatika/3/files/eor5/presentations/5-8-1-tekst-istoriia-i-sovremennost.ppt](https://bosova.ru/metodi_st/authors/informatika/3/files/eor5/presentations/5-8-1-tekst-istoriia-i-sovremennost.ppt)

[https://bosova.ru/metodi\\_st/authors/informatika/3/files/eor5/presentations/5-8-2-tekstovaia-informaciia.ppt](https://bosova.ru/metodi_st/authors/informatika/3/files/eor5/presentations/5-8-2-tekstovaia-informaciia.ppt)

<b>Тема 9.</b> Компьютерная презентация. <b>(3 часа)</b>	Компьютерные презентации. Слайд. Добавление на слайд текста и изображений. Работа с несколькими слайдами. <b>Практические работы</b> 1. Создание презентации на основе готовых шаблонов. <b>Обобщение и систематизация знаний по темам:</b> «Графический редактор», «Текстовый редактор», «Компьютерная презентация».	Раскрывать смысл изучаемых понятий, анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства. Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач.	Практическая работа; Самооценка с использованием «Оценочного листа»	<a href="http://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor7/nresentations/7-5-2.nnt">httpDs://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor7/nresentations/7-5-2.nnt</a>
<b>Резерв - 2 часа</b>				

## 6 КЛАСС

1 час в неделю, всего - 34 часа, практических работ - 16, контрольных - 4, 2 часа - резервное время.

<b>Наименование разделов и тем программы</b>	<b>Учебное содержание</b>	<b>Основные виды деятельности учащихся при изучении темы (на основе учебных действий)</b>	<b>Виды, формы контроля</b>	<b>Электронные (цифровые) образовательные ресурсы</b>
<b>Раздел 1. Цифровая грамотность (4 часа)</b>				
<b>Тема 1. Компьютер. (1 час)</b>	Типы компьютеров: персональные компьютеры, встроенные компьютеры, суперкомпьютеры. <b>Входной контроль</b> знаний за курс информатики 5 класса.	Раскрывать смысл изучаемых понятий. Характеризовать типы персональных компьютеров.	Тестирование; Индивидуальные задания; Самооценка с использованием «Оценочного листа»	<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.nhn">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.nhn</a>



<p><b>Тема 2.</b> Файловая система. (2 часа)</p>	<p>Иерархическая файловая система. Файлы и папки (каталоги). Путь к файлу (папке, каталогу). Полное имя файла (папки, каталога). Работа с файлами и каталогами средствами операционной системы: создание, копирование, перемещение, переименование и удаление файлов и папок (каталогов). Поиск файлов средствами операционной системы.</p> <p><b>Практические работы</b> Работа с файлами и каталогами средствами операционной системы: создание, копирование, перемещение, переименование и</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• удаление файлов и папок (каталогов).</li> <li>• Поиск файлов средствами операционной системы.</li> </ul> <p><b>Обобщение и систематизация знаний по темам:</b> «Компьютер», «Файловая система».</p> <p>Проверочная работа.</p>	<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий. Выполнять основные операции с файлами и папками. Находить папку с нужным файлом по заданному пути.</p>	<p>Письменный опрос; Самооценка с использованием «Оценочного листа»</p>	<p><a href="https://bosova.ru/metodi_st/authors/informatika/3/eor6.Dho">https://bosova.ru/metodi_st/authors/informatika/3/eor6.Dho</a></p>
<p><b>Раздел 2. Теоретические основы информатики (6 часов)</b></p>				
<p><b>Тема 3.</b> Защита от вредоносных программ. (1 час)</p>	<p>Компьютерные вирусы и другие вредоносные программы. Программы для защиты от вирусов. Встроенные антивирусные средства операционных систем.</p>	<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий. Осуществлять защиту информации от компьютерных вирусов с помощью антивирусных программ.</p>	<p>Устный опрос; Самооценка с использованием «Оценочного листа»</p>	<p><a href="https://bosova.ru/metodi_st/authors/informatika/3/eor6.Dho">https://bosova.ru/metodi_st/authors/informatika/3/eor6.Dho</a></p>

<p><b>Тема 4.</b> Информация и информационные процессы. (2 часа)</p>	<p>Информационные процессы. Получение, хранение, обработка и передача информации (данных).</p>	<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий. Приводить примеры информационных процессов в окружающем мире. Выбирать форму представления информации в зависимости от поставленной задачи. Осуществлять обработку информации по заданному алгоритму. Разрабатывать алгоритм преобразования информации.</p>	<p>Практическая работа; Индивидуальные задания. Самооценка с использованием «Оценочного листа»</p>	<p><a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php</a></p>
<p><b>Тема 5.</b> Двоичный код. (2 часа)</p>	<p>Двоичный код. Представление данных в компьютере как текстов в двоичном алфавите. Количество всевозможных слов (кодовых комбинаций) фиксированной длины в двоичном алфавите. Преобразование любого алфавита к двоичному.</p>	<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий. Подсчитывать количество всевозможных слов (кодовых комбинаций) фиксированной длины в двоичном алфавите.</p>	<p>Письменный опрос; Индивидуальные задания; Самооценка с использованием «Оценочного листа»</p>	<p><a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor7/presentations/7-1-5.ppt">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor7/presentations/7-1-5.ppt</a></p>
<p><b>Тема 6.</b> Единицы измерения информации. (2 часа)</p>	<p>Информационный объём данных. Бит - минимальная единица количества информации - двоичный разряд. Байт, килобайт, мегабайт, гигабайт. Характерные размеры файлов различных типов (страница текста, электронная книга, фотография, запись песни, видеоклип, полнометражный фильм).</p>	<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий. Применять в учебных и практических задачах соотношения между единицами измерения информации. Сравнить размеры текстовых, графических, звуковых файлов и видеофайлов.</p>	<p>Устный опрос; Индивидуальные задания; Самооценка с использованием «Оценочного листа»</p>	<p><a href="https://resh.edu.ru/subject/lesson/7319/start/250680/">https://resh.edu.ru/subject/lesson/7319/start/250680/</a> <a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor7/presentations/7-1-6.ppt">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor7/presentations/7-1-6.ppt</a> <a href="https://resh.edu.ru/subject/lesson/7318/conspect/250749/">https://resh.edu.ru/subject/lesson/7318/conspect/250749/</a></p>
<p><b>Обобщение и систематизация знаний по темам:</b> «Защита от вредоносных программ», «Информация и информационные процессы», «Двоичный код», «Единицы</p>				





	измерения информации». Проверочная работа.			
<b>Раздел 3. Алгоритмы и программирование (12 часов)</b>				
<b>Тема 7.</b> Основные алгоритмические конструкции. <b>(8 часов)</b>	Среда текстового программирования. Управление исполнителем. Циклические алгоритмы. Переменные. <b>Практические работы</b> 1. Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования с использованием циклов 2. Разработка программ в среде текстового программирования, реализующих простые вычислительные алгоритмы 3. Разработка диалоговых программ в среде текстового программирования.	Раскрывать смысл изучаемых понятий. Выявлять общие черты и различия в средах блочного и текстового программирования. Анализировать готовые алгоритмы управления исполнителем, исправлять в них ошибки. Применять алгоритмические конструкции «следование» и «цикл».	Устный опрос; Практическая работа; Тестирование; Индивидуальные задания.	<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor6/presentations/6-17-1-tipy-algoritmov.DDt">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor6/presentations/6-17-1-tipy-algoritmov.DDt</a>  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Y1DB35A7bK8">https://www.youtube.com/watch?v=Y1DB35A7bK8</a>  <a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor6/presentations/6">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor6/presentations/6</a>

<p><b>Тема 8.</b> Вспомогательные алгоритмы. <b>(4 часа)</b></p>	<p>Разбиение задачи на подзадачи, использование вспомогательных алгоритмов (процедур). Процедуры с параметрами. <b>Практические работы</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования с использованием вспомогательных алгоритмов (процедур).</li> <li>• Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования,</li> <li>• в том числе с использованием вспомогательных алгоритмов (процедур) с параметрами.</li> </ul> <p><b>Обобщение и систематизация знаний по темам:</b> «Основные алгоритмические конструкции». «Вспомогательные алгоритмы». Проверочная работа.</p>	<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий. Осуществлять разбиение задачи на подзадачи. Анализировать работу готовых вспомогательных алгоритмов (процедур). Самостоятельно создавать вспомогательные алгоритмы (процедуры) для решения поставленных задач.</p>	<p>Тестирование; Практическая работа; Устный опрос; Самооценка с использованием «Оценочного листа»;</p>	<p><a href="http://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor6/presentations/6-18-1-uravlenie-ispolnitelem-chertjozhnik.DDt">httpDs://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor6/presentations/6-18-1-uravlenie-ispolnitelem-chertjozhnik.DDt</a></p>
--	--	---	---	--

**Раздел 4. Информационные технологии (10 часов)**

<p><b>Тема 9.</b> Векторная графика. (3 часа)</p>	<p>Векторная графика. Создание векторных рисунков встроенными средствами текстового процессора или других программ (приложений). Добавление векторных рисунков в документы.</p> <p><b>Практические работы</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Исследование возможностей векторного графического редактора</li> <li>Масштабирование готовых векторных изображений.</li> <li>Создание и редактирование изображения базовыми средствами векторного редактора (по описанию).</li> <li>Разработка простого изображения с помощью инструментов векторного графического редактора (по собственному замыслу).</li> </ul>	<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий. Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства. Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач. Планировать последовательность действий при создании векторного изображения. Сравнить растровые и векторные изображения (цветопередача, возможности масштабирования, размер файлов, сфера применения).</p>	<p>Практическая работа; Устный опрос; Самооценка с использованием «Оценочного листа»;</p>	<p><a href="http://resh.edu.ru/subject/lesson/7329/start/25110/">httpDs://resh.edu.ru/subject/lesson/7329/start/25110/</a></p>
---	---	---	---	--



<p><b>Тема 10.</b> Текстовый редактор. (4 часа)</p>	<p>Текстовый процессор. Структурирование информации с помощью списков. Нумерованные, маркированные и многоуровневые списки. Добавление таблиц в текстовые документы. <b>Практические работы</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Создание небольших текстовых документов с нумерованными, маркированными и многоуровневыми списками.</li> <li>Создание небольших текстовых документов с таблицами.</li> <li>Создание одностраничного документа, содержащего списки, таблицы, иллюстрации.</li> </ul>	<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий. Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства. Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач.</p>	<p>Практическая работа; Устный опрос; Самооценка с использованием «Оценочного листа»;</p>	<p><a href="http://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor7/presentations/7-4-2.ppt">http://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor7/presentations/7-4-2.ppt</a>  <a href="https://resh.edu.ru/subject/lesson/7331/start/250575/">https://resh.edu.ru/subject/lesson/7331/start/250575/</a></p>
<p><b>Тема 11.</b> Создание интерактивных компьютерных презентаций. (3 часа)</p>	<p>Создание компьютерных презентаций. Интерактивные элементы. Гиперссылки. <b>Практические работы</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Создание презентации с гиперссылками.</li> <li>Создание презентации с интерактивными элементами.</li> </ul> <p><b>Обобщение и систематизация знаний по темам:</b> «Векторная графика», «Текстовый редактор», «Создание интерактивных компьютерных презентаций». Проверочная работа.</p>	<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий. Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства. Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач. Планировать структуру презентации с гиперссылками. Планировать структуру презентации с интерактивными элементами.</p>	<p>Практическая работа; Самооценка с использованием «Оценочного листа»; Тестирование.</p>	<p><a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor7/presentations/7-5-2.DDt">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor7/presentations/7-5-2.DDt</a>  <a href="https://resh.edu.ru/subject/lesson/7321/start/250890/">https://resh.edu.ru/subject/lesson/7321/start/250890/</a></p>
<p><b>Резерв - 2 часа</b></p>				

ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

5 КЛАСС

№ п/п	Тема урока	Количество часов			Виды, формы контроля	Дата изучения
		Всего	контрольные работы	практические работы		
<b>Раздел 1. Цифровая грамотность.</b>		<b>7</b>	<b>0</b>	<b>4</b>		
1.	Правила гигиены и техника безопасности при работе с компьютерами.	1	0	0	Устный опрос	07.9 (1) 01.9 (2)
2.	Компьютер - универсальное вычислительное устройство, работающее по программе. Основные компоненты персональных компьютеров и мобильных устройств.	1	0	0	Индивидуальные карточки, онлайн-тест	14.9 (1) 08.9 (2)
3.	Программы для компьютеров. Пользователи и программисты. <i>Практическая работа №1.</i> «Запуск, работа и завершение работы клавиатурного тренажёра»	1	0	1	Письменный контроль, практическая работа	21.9 (1) 15.9 (2)
4.	Прикладные программы (приложения), системное программное обеспечение (операционные системы). <i>Практическая работа №2.</i> «Создание, сохранение и загрузка текстового и графического файла».	1	0	1	Устный опрос, практическая работа	28.9 (1) 22.9 (2)
5.	Имя файла (папки, каталога). <i>Практическая работа №3.</i> «Выполнение основных операций с папками (создание, переименование, сохранение)	1	0	1	Устный опрос, практическая работа	05.10 (1) 29.09 (2)
6.	Сеть Интернет. Правила безопасного поведения в Интернете <i>Практическая работа №4.</i> «Поиск информации по выбранным ключевым словам и по изображению»	1	0	1	Устный опрос, практическая работа	12.10 (1) 06.10 (2)
7.	<b>Обобщение и систематизация знаний по темам:</b> «Компьютер - универсальное вычислительное устройство, работающее по программе», «Программы для компьютеров. Файлы и папки», «Сеть Интернет. Правила безопасного поведения в Интернете ». Проверочная работа.	1	1	0	Контрольная работа	19.10 (1) 13.10 (2)
<b>Раздел 2. Теоретические основы информатики.</b>		<b>4</b>	<b>1</b>	<b>1</b>		





8.	Информация в жизни человека. Способы восприятия информации человеком. <b>Практическая работа №5.</b> Электронный практикум «Координатная плоскость»	1	0	1	Устный опрос, практическая работа	26.10 (1) 20.10 (2)
9.	Действия с информацией. Кодирование информации.	1	0	0	Онлайн тест, фронтальный опрос	09.11 (1) 27.10 (2)
10.	Искусственный интеллект и его роль в жизни человека.	1	0	0	Устный опрос	16.11 (1) 10.11 (2)
11	<b>Обобщение и систематизация знаний по теме «Информация в жизни человека».</b> Проверочная работа (резервное время).	1	1	0	Контрольная работа (тестовая работа)	23.11 (1) 17.11 (2)
<b>Раздел 3. Алгоритмы и программирование</b>		<b>10</b>	<b>1</b>	<b>7</b>		
12.	Понятие алгоритма. Исполнители алгоритмов.	1	0	0	Устный опрос	30.11 (1) 24.11 (2)
13.	Линейные алгоритмы. Циклические алгоритмы.	1	0	0	Устный опрос, онлайн- тест	07.12 (1) 01.12 (2)
14.	<b>Практическая работа № 6.</b> «Знакомство со средой программирования «Scratch» . Мини-проект «Морские обитатели»».	1	0	1	Устный опрос, практическая работа	14.12 (1) 08.12 (2)
15.	<b>Практическая работа № 7.</b> «Реализация линейных алгоритмов в среде программирования «Scratch». Покадровая анимация. Смена костюмов».	1	0	1	Устный опрос, практическая работа	21.12 (1) 15.12 (2)
16.	<b>Практическая работа №8.</b> «Реализация линейных алгоритмов в среде программирования «Scratch». Управление. Мини-проект «Догонялка»».	1	0	1	Устный опрос, практическая работа	28.12 (1) 22.12 (2)
17.	<b>Практическая работа №9.</b> «Реализация линейных алгоритмов в среде программирования «Scratch». Переменные. Мини-проект «Поймай мяч»».	1	0	1	Устный опрос, практическая работа	11.01(1) 12.01 (2)
18.	<b>Практическая работа №10.</b> «Реализация циклических алгоритмов в среде программирования «Scratch». Координаты. Мини-проект «Собери урожай»».	1	0	1	Устный опрос, практическая работа	18.01(1) 19.01 (2)
19.	<b>Практическая работа №11.</b> «Реализация циклических алгоритмов в среде программирования «Scratch». Мини-проект «Геометрический орнамент»».	1	0	1	Устный опрос, практическая работа	25.01(1) 26.01 (2)

20.	<i>Практическая работа №12.</i> «Реализация линейных и циклических алгоритмов в среде программирования «Scratch». Мини-проект «Дополненная реальность»».	1	0	1	Устный опрос, практическая работа	01.02(1) 02.01 (2)
21.	<b>Обобщение и систематизация знаний по темам:</b> «Алгоритмы и исполнители». «Работа в среде программирования». Проверочная работа.	1	1	0	Контрольная работа	08.02(1) 09.02 (2)
<b>Раздел 4. Информационные технологии</b>		<b>12</b>	<b>1</b>	<b>7</b>		
22.	Графический редактор. Растровые рисунки. Использование графических примитивов.	1	0	0	Устный опрос	15.02(1) 16.02 (2)
23.	<i>Практическая работа №13.</i> «Создание и редактирование простого изображения с помощью инструментов графического редактора»	1	0	1	Устный опрос, практическая работа	22.02(1) 02.03 (2)
24.	<i>Практическая работа №14.</i> «Работа с фрагментами изображения с использованием инструментов графического редактора»	1	0	1	Устный опрос, практическая работа	01.03(1) 09.03 (2)
25.	Текстовый редактор. Правила набора текста.	1	0	0	Устный опрос	15.03(1) 16.03 (2)
26.	<i>Практическая работа №15.</i> «Создание небольших текстовых документов с использованием базовых средств текстовых редакторов».	1	0	1	Устный опрос, практическая работа	22.03(1) 23.03 (2)
27.	Текстовый процессор. Редактирование текста.	1	0	0	Устный опрос	05.04(1) 06.04(2)
28.	<i>Практическая работа №16.</i> «Редактирование текстовых документов»	1	0	1	Устный опрос, практическая работа	12.04(1) 13.04(2)
29.	<i>Практическая работа №17.</i> «Форматирование текстовых документов»	1	0	1	Устный опрос, практическая работа	19.04(1) 20.04(2)
30.	<i>Практическая работа №18.</i> «Вставка в документ изображений»	1	0	1	Устный опрос, практическая работа	26.04(1) 27.04(2)
31.	Компьютерные презентации.	1	0	0	Устный опрос	03.05(1) 04.05(2)
32.	<i>Практическая работа №19.</i> «Создание презентации на основе готовых шаблонов»	1	0	1	Устный опрос, практическая работа	10.05(1) 11.05(2)
33	<b>Обобщение и систематизация знаний по темам:</b> «Графический редактор», «Текстовый редактор», «Компьютерная презентация». Проверочная работа.	1	1	0	Контрольная работа (тестовая работа)	17.05(1) 18.05(2)

<b>34</b>	Обобщение и систематизация знаний и умений по курсу информатики 5 класса (резервное время). Контрольная работа.	2	0	0	Контрольная работа	24.05(1) 25.05(2)
<b>Всего</b>		<b>34</b>	<b>4</b>	<b>19</b>		

## 6 КЛАСС

№ п/п	Тема урока	Количество часов			Виды, формы контроля	Дата изучения
		Всего	контрольные работы	практические работы		
<b>Раздел 1. Цифровая грамотность</b>		<b>4</b>	<b>1</b>	<b>2</b>		
<b>1.</b>	Правила гигиены и техника безопасности при работе с компьютерами. Компьютер. Типы компьютеров: персональные компьютеры, встроенные компьютеры, суперкомпьютеры.	1	0	0	Устный опрос, интерактивное задание	
<b>2.</b>	Иерархическая файловая система Файлы и папки (каталоги). Путь К файлу (папке, каталогу). Полное имя файла (папки, каталога). <i>Практическая работа №1.</i> Работа с файлами и каталогами, средствами операционной системы: создание, копирование, перемещение, переименование и удаление файлов и папок (каталогов).	1	0	1	Устный опрос, практическая работа	
<b>3.</b>	Поиск файлов средствами операционной системы. <i>Практическая работа №2.</i> Поиск файлов средствами операционной системы.	1	0	1	Устный опрос, практическая работа	
<b>4.</b>	<b>Обобщение и систематизация знаний по темам:</b> «Компьютер», «Файловая система». Проверочная работа.	1	1	0	Контрольная работа	
<b>Раздел 2. Теоретические основы информатики (6 часов)</b>		<b>6</b>	<b>1</b>	<b>1</b>		
<b>5.</b>	Компьютерные вирусы и другие вредоносные программы. Программы для защиты от вирусов. Защита от вирусных программ. Встроенные антивирусные средства операционных систем.	1	0	0	Устный опрос, индивидуальные карточки	



6.	Информационные процессы и информационные процессы. Получение, хранение, обработка и передача информации (данных).	1	0	1	Устный опрос, практическая работа	
7.	<b>Практическая работа №3.</b> Преобразование информации, представленной в форме таблиц и диаграмм, в текст.				Устный опрос, практическая работа	
8.	Двоичный код. Представление данных в компьютере как текстов в двоичном алфавите. Количество всевозможных слов (кодовых комбинаций) фиксированной длины в двоичном алфавите. Преобразование любого алфавита к двоичному.	1	0	0	Устный опрос, решение заданий по карточкам	
9.	Информационный объём данных. Единицы измерения информации. Бит - минимальная единица количества информации - двоичный разряд. Байт, килобайт, мегабайт, гигабайт.	1	0	0	Устный опрос, решение заданий по карточкам	
10.	Информационный объём данных. Характерные размеры файлов различных типов (страница текста, электронная книга, фотография, запись песни, видеоклип, полнометражный фильм).	1	0	0	Решение заданий по карточкам. Устный опрос	
11.	<b>Обобщение и систематизация знаний по темам:</b> «Защита от вредоносных программ», «Информация и информационные процессы», «Двоичный код», «Единицы измерения информации».	1	1	0	Контрольная работа	
<b>Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования</b>		<b>12</b>	<b>1</b>	<b>5</b>		
12.	Основные алгоритмические конструкции.	1	0	0	Устный опрос, индивидуальные карточки	
13.	Среда текстового программирования.	1	0	0	Устный опрос, индивидуальные карточки	
14.	Управление исполнителем (исполнитель Чертежник).	1	0	0	Устный опрос, индивидуальные карточки	
15.	Управление исполнителем (исполнитель Чертежник).	1	0	0	Устный опрос, индивидуальные карточки	
16.	Циклические алгоритмы. Переменные.	1	0	0	Устный опрос, индивидуальные карточки	
17.	<b>Практическая работа №4.</b> Разработка программ в среде текстового программирования, реализующих простые вычислительные алгоритмы.	1	0	1	Устный опрос, практическая работа	



18.	<i>Практическая работа №5.</i> Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования с использованием циклов	1	0	1	Устный опрос, практическая работа	
19.	<i>Практическая работа №6.</i> Разработка диалоговых программ в средетекстового программирования.	1	0	1	Устный опрос, практическая работа	
20.	Вспомогательные алгоритмы. Разбиение задачи на подзадачи, использование вспомогательных алгоритмов (процедур). Процедуры с параметрами.	1	0	0	Устный опрос, индивидуальные задания	
21.	<i>Практическая работа №7.</i> Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования с использованием вспомогательных алгоритмов (процедур).	1	0	1	Устный опрос, практическая работа	
22.	<i>Практическая работа №8.</i> Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования, в том числе с использованием вспомогательных алгоритмов (процедур) с параметрами.	1	0	1	Устный опрос, практическая работа	
23.	<b>Обобщение и систематизация знаний по темам:</b> «Основные алгоритмические конструкции». «Вспомогательные алгоритмы». Проверочная работа.	1	1	0	Контрольная работа	
<b>Раздел 4. Информационные технологии</b>		<b>10</b>	<b>1</b>	<b>8</b>		
24.	Векторная графика. Создание векторных рисунков встроенными средствами текстового процессора или других программ (приложений). <i>Практическая работа №9.</i> Исследование возможностей векторного графического редактора. Масштабирование готовых векторных изображений.	1	0	1	Устный опрос, практическая работа	
25.	<i>Практическая работа №10.</i> Создание и редактирование изображения базовыми средствами векторного редактора (по описанию).	1	0	1	Устный опрос, практическая работа	
26.	Добавление векторных рисунков в документы. <i>Практическая работа №11.</i> Разработка простого изображения с помощью инструментов векторного графического редактора (по собственному замыслу).	1	0	1	Устный опрос, практическая работа	
27.	Текстовый процессор Структурирование информации с помощью списков Нумерованные, маркированные и многоуровневые списки.	1	0	0	Устный опрос, индивидуальные задания	

28.	<b>Практическая работа №12.</b> Создание небольших текстовых документов с нумерованными, маркированными и многоуровневыми списками.	1	0	1	Устный опрос, практическая работа	
29.	Добавление таблиц в текстовые документы. <b>Практическая работа №13.</b> Создание небольших текстовых документов с таблицами.	1	0	1	Устный опрос, практическая работа	
30.	<b>Практическая работа №14.</b> Создание одностраничного документа, содержащего списки, таблицы, иллюстрации.	1	0	1	Устный опрос, практическая работа	
31.	Создание интерактивных компьютерных презентаций. Интерактивные элементы. Гиперссылки. <b>Практическая работа №15.</b> Создание презентации с гиперссылками.	1	0	1	Устный опрос, практическая работа	
32.	<b>Практическая работа №16.</b> Создание презентации с интерактивными элементами.	1	0	1	Устный опрос, практическая работа	
33.	<b>Обобщение и систематизация знаний по темам:</b> «Векторная графика», «Текстовый редактор», «Создание интерактивных компьютерных презентаций» (резервное время).	1	1	0	Контрольная работа	
34.	Обобщение и систематизация знаний и умений по курсу информатики 6 класса. Контрольная работа (резервное время).	1	0	0	Устный опрос	
<b>Всего часов:</b>		<b>34</b>	<b>4</b>	<b>16</b>		





## **УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА**

## **ОБЕСПЕЧЕНИЕ**

### **ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ УЧЕБНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧЕНИКА**

1. Информатика, 5 класс /Босова Л.Л., Босова А.Ю., ООО «БИНОМ. Лаборатория знаний»; АО «Издательство Просвещение».
2. Информатика, 6 класс /Босова Л.Л., Босова А.Ю., ООО «БИНОМ. Лаборатория знаний»; АО «Издательство Просвещение».

### **МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧИТЕЛЯ**

1. Всероссийский образовательный проект в сфере информационных технологий «Урок цифры»  
<https://vprokцифры.рф/>
2. Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов.  
<http://school-collection.edu.ru/>
3. Журнал «Информатика и образование».  
<https://infojournal.ru/info/>
4. Методическое обеспечение 5-6 классы, Босова Л.Л.  
<https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/mo.php>
5. Примерная рабочая программа основного общего образования «Информатика» (для 5-6 классов образовательных организаций).  
[https://edsoo.ru/Primernaya\\_rabochaya\\_programma\\_osnovnogo\\_obsc\\_hego\\_obrazovaniya\\_predmeta\\_Informatika\\_bazovii\\_uroven\\_Proekt\\_.htm](https://edsoo.ru/Primernaya_rabochaya_programma_osnovnogo_obsc_hego_obrazovaniya_predmeta_Informatika_bazovii_uroven_Proekt_.htm)
6. УМК «Информатика» 5-6 классы. Босова Л.Л.  
<https://bosova.ru/books/1072/>
7. Федеральный базисный учебный план для образовательных

учреждений РФ.

8. Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования (Приказ Министерства просвещения РФ №287 от 31 мая 2021 г.).

<http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/00012021070500277?index=2&rangeSize=1>

## **ЦИФРОВЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ И РЕСУРСЫ СЕТИ ИНТЕРНЕТ**

1. Интерактивные модули к УМК Л.Л. Босовой.

<https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/im.php>

2. Инфоурок. Бесплатные видеоуроки для учеников 5-6 классов по информатике.

[https://iu.ru/video-](https://iu.ru/video-lessons?utm_source=infourok&utm_medium=videouroki&utm_campaign=redirect&predmet=informatika&klass=5_klass)

[lessons?utm\\_source=infourok&utm\\_medium=videouroki&utm\\_campaign=redirect&predmet=informatika&klass=5\\_klass](https://iu.ru/video-lessons?utm_source=infourok&utm_medium=videouroki&utm_campaign=redirect&predmet=informatika&klass=5_klass)

[https://iu.ru/video-](https://iu.ru/video-lessons?utm_source=infourok&utm_medium=videouroki&utm_campaign=redirect&predmet=informatika&klass=6_klass)

[lessons?utm\\_source=infourok&utm\\_medium=videouroki&utm\\_campaign=redirect&predmet=informatika&klass=6\\_klass](https://iu.ru/video-lessons?utm_source=infourok&utm_medium=videouroki&utm_campaign=redirect&predmet=informatika&klass=6_klass)

3. Российская электронная школа <https://resh.edu.ru/>

4. Система виртуальных лабораторий по информатике. Задачник 2-6. <http://school-collection.edu.ru/catalog/rubr/473cf27f-18e7-469d-a53e-08d72f0ec961/>

5. Электронное приложение к учебнику «Информатика» для 5 класса (УМК Босова Л.Л. и др. 5-9 кл.).

<https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php>

6. Электронное приложение к учебнику «Информатика» для 6 класса (УМК Босова Л.Л. и др. 5-9 кл.).

7. <https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php>

# **МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА**

## **УЧЕБНОЕ ОБОРУДОВАНИЕ**

Компьютер (рабочее место) для учителя, интерактивная доска, проектор, лазерное МФУ цветное, принтер лазерный ч/б, обучающие стенды.

## **ОБОРУДОВАНИЕ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРАКТИЧЕСКИХ РАБОТ**

1. Компьютеры (рабочее место) для учащихся,
2. Локальная сеть с возможностью выхода в Интернет.
3. Операционная система Windows 7.
4. Программное обеспечение:
  - а. офисный пакет Open Office;
  - б. текстовый редактор WordPad,
  - в. графические редакторы: Paint, Gimp;
  - г. среды программирования: Кумир, Scratch, ЛогоМиры;
  - д. электронный практикум «Координатная плоскость»;
  - е. клавиатурный тренажер «Руки солиста».