

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ «ОСНОВНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА  
П.ИВАНОВСКИЙ МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«ГОРОД САРАТОВ»**

410509, Саратовская область, муниципальное образование «Город Саратов»,  
п. Ивановский, ул. Центральная, 31, тел. (8452) 99-97-85  
эл. почта: [scivanov@rambler.ru](mailto:scivanov@rambler.ru), сайт: <https://shkolaivanovskijsaratov-r64.gosweb.gosuslugi.ru/>

УТВЕРЖДЕНО  
на Педагогическом совете  
протокол №16 от «30» августа  
2023 г.

РАССМОТРЕНО  
на заседании Методического  
совета  
Руководитель МС  
\_\_\_\_\_ Герцог У.Б.  
Протокол № 1  
от «30» августа 2023 г.

УТВЕРЖДАЮ  
Директор МАОУ «ООШ  
п. Ивановский»  
\_\_\_\_\_ Валиева Л.Р.  
Приказ № 112-од  
от « 30 » августа 2023 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА  
ОСНОВНОГО ОБЩЕГО ОБРАЗОВАНИЯ**

**Учебного предмета  
«ИНФОРМАТИКА»**

(для 5-6 классов образовательных организаций)

Составитель: Гаврилина Татьяна Викторовна  
Учитель информатики

Саратов, 2023

## **ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

Рабочая программа даёт представление о целях, общей стратегии обучения, воспитания и развития, обучающихся средствами учебного предмета «Информатика» на базовом уровне; устанавливает обязательное предметное содержание, предусматривает его структурирование по разделам и темам курса; 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»**

- формирование ряда метапредметных понятий, в том числе понятий «объект», «система», «модель», «алгоритм» и др., как необходимого условия для успешного продолжения учебно-познавательной 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.**

Время на данный курс образовательная организация выделяет за счёт части учебного плана, формируемой участниками образовательных отношений.

Учебным планом на изучение информатики в 5-6 класс[на базовом уровне отведено 6 учебных часа — по 1 часу в неделю.

### **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 (рубленные, 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 объем 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;  
любопытность;  
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; б умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач; б самостоятельно выбирать способ решения учебной задачи (сравнивать несколько вариантов решения, выбирать наиболее подходящий с учётом самостоятельно выделенных критериев)

***Базовые исследовательские действия:***

формулировать вопросы, фиксирующие разрыв между реальным и желательным состоянием ситуации, объекта, и самостоятельно устанавливать искомое и данное;

оценивать применимость и достоверность информации, полученной в ходе исследования; прогнозировать возможное дальнейшее развитие процессов, событий и их последствия в аналогичных или сходных ситуациях, а также выдвигать предположения об их развитии в новых условиях и контекстах

#### ***Работа с информацией:***

выявлять дефицит информации, данных, необходимых для решения поставленной задачи; применять основные методы и инструменты при поиске и отборе информации из источников с учётом предложенной учебной задачи и заданных критериев; выбирать, анализировать, систематизировать и интерпретировать информацию различных видов и форм представления;

выбирать оптимальную форму представления информации и иллюстрировать решаемые задачи несложными схемами, диаграммами, иными графическими объектами и их комбинациями; оценивать достоверность информации по критериям, предложенным учителем или сформулированным самостоятельно; запоминать и систематизировать информацию

#### **Универсальные коммуникативные действия**

##### ***Общение:***

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

публично представлять результаты выполненного опыта (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 объемам информации

**ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

Предметные результаты освоения обязательного предметного содержания, установленного данной рабочей программой, отражают сформированность у обучающихся умений:

- 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; б 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 информации

**ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ 5 класс информатика ФГОС**

2. 1.	Информация в жизни человека (3 часа)	3	0	0		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 пр )	Устный опрос;	<a href="https://resh.edu.ru/">https://resh.edu.ru/</a> <a href="https://www.yaklass.ru/best-exam.ru">https://www.yaklass.ru/best-exam.ru</a> <a href="https://skysmart.ru/">https://skysmart.ru/</a> <a href="https://foxford.ru/wiki/informatika">https://foxford.ru/wiki/informatika</a>
Итого по разделу		3						
Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования (7 часов)								
3. 1.	Алгоритмы и исполнители (2 часа)	2	0	0		Раскрывать смысл изучаемых понятий Приводить примеры неформальных и формальных исполнителей в окружающем мире Приводить примеры циклических действий в окружающем мире	Устный опрос; Письменный контроль;	<a href="https://resh.edu.ru/">https://resh.edu.ru/</a> <a href="https://www.yaklass.ru/best-exam.ru">https://www.yaklass.ru/best-exam.ru</a> <a href="https://skysmart.ru/">https://skysmart.ru/</a> <a href="https://foxford.ru/wiki/informatika">https://foxford.ru/wiki/informatika</a>
3. 2.	Работа в среде программирования (5 часов)	8	0	0		Раскрывать смысл изучаемых понятий Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач	Устный опрос; Письменный контроль;	<a href="https://resh.edu.ru/">https://resh.edu.ru/</a> <a href="https://www.yaklass.ru/best-exam.ru">https://www.yaklass.ru/best-exam.ru</a> <a href="https://skysmart.ru/">https://skysmart.ru/</a> <a href="https://foxford.ru/wiki/informatika">https://foxford.ru/wiki/informatika</a>
Итого по разделу		7						
Раздел 4. Информационные технологии (16 часов)								
4. 1.	Графический редактор (3 часа)	3	0	0		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 и редактировании растрового изображения	Устный опрос; Письменный контроль ;	<a href="https://resh.edu.ru/">https://resh.edu.ru/</a> <a href="https://www.yaklass.ru/best-exam.ru">https://www.yaklass.ru/best-exam.ru</a> <a href="https://skysmart.ru/">https://skysmart.ru/</a> <a href="https://foxford.ru/wiki/informatika">https://foxford.ru/wiki/informatika</a>

	Текстовый редактор (10 часов)	7				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	Устный опрос; Письменный контроль ;	<a href="https://resh.edu.ru/">https://resh.edu.ru/</a> <a href="https://www.yaklass.ru/best-exam.ru">https://www.yaklass.ru/best-exam.ru</a> <a href="https://skysmart.ru/">https://skysmart.ru/</a> <a href="https://foxford.ru/wiki/informatika">https://foxford.ru/wiki/informatika</a>
	Компьютерная презентация (3 часа)	3				Раскрывать смысл изучаемых понятий Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач	Устный опрос; Письменный контроль ;	<a href="https://resh.edu.ru/">https://resh.edu.ru/</a> <a href="https://www.yaklass.ru/best-exam.ru">https://www.yaklass.ru/best-exam.ru</a> <a href="https://skysmart.ru/">https://skysmart.ru/</a> <a href="https://foxford.ru/wiki/informatika">https://foxford.ru/wiki/informatika</a>
Итого по разделу:		16						
Резервное время		2						
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34	2	0				

**ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ 6 класс информатика ФГОС**

2. 2	Двоичный код (1 часа)	1				Раскрывать смысл изучаемых понятий Подсчитывать количество всевозможных слов (кодовых комбинаций) фиксированной длины в двоичном алфавите	Устный опрос; Письменный контроль;	<a href="https://resh.edu.ru/">https://resh.edu.ru/</a> <a href="https://www.yaklass.ru/best-exam.ru">https://www.yaklass.ru/best-exam.ru</a> <a href="https://skysmart.ru/">https://skysmart.ru/</a> <a href="https://foxford.ru/wiki/informatika">https://foxford.ru/wiki/informatika</a>
2. 3	Единицы измерения информации (2 часа)	2				Раскрывать смысл изучаемых понятий Применять в учебных и практических задачах соотношения между единицами измерения информации Сравнить размеры текстовых, графических, звуковых файлов и видеофайлов	Устный опрос; Письменный контроль;	<a href="https://resh.edu.ru/">https://resh.edu.ru/</a> <a href="https://www.yaklass.ru/best-exam.ru">https://www.yaklass.ru/best-exam.ru</a> <a href="https://skysmart.ru/">https://skysmart.ru/</a> <a href="https://foxford.ru/wiki/informatika">https://foxford.ru/wiki/informatika</a>
Итого по разделу		6						
<b>Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования (12часов)</b>								
3. 1.	Основные алгоритмические конструкции (8 часов)	8	0	0		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; Письменный контроль;	<a href="https://resh.edu.ru/">https://resh.edu.ru/</a> <a href="https://www.yaklass.ru/best-exam.ru">https://www.yaklass.ru/best-exam.ru</a> <a href="https://skysmart.ru/">https://skysmart.ru/</a> <a href="https://foxford.ru/wiki/informatika">https://foxford.ru/wiki/informatika</a>
3. 2.	Вспомогательные алгоритмы (4 часа)	4	0	0		Раскрывать смысл изучаемых понятий Осуществлять разбиение задачи на подзадачи Анализировать работу готовых вспомогательных алгоритмов (процедур) Самостоятельно создавать вспомогательные алгоритмы (процедуры) для решения поставленных задач	Устный опрос; Письменный контроль;	<a href="https://resh.edu.ru/">https://resh.edu.ru/</a> <a href="https://www.yaklass.ru/best-exam.ru">https://www.yaklass.ru/best-exam.ru</a> <a href="https://skysmart.ru/">https://skysmart.ru/</a> <a href="https://foxford.ru/wiki/informatika">https://foxford.ru/wiki/informatika</a>
Итого по разделу		12						
<b>Раздел 4. Информационные технологии (10 часов)</b>								
4. 1.	Векторная графика	3	0	0		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)	Устный опрос; Письменный контроль	<a href="https://resh.edu.ru/">https://resh.edu.ru/</a> <a href="https://www.yaklass.ru/best-exam.ru">https://www.yaklass.ru/best-exam.ru</a> <a href="https://skysmart.ru/">https://skysmart.ru/</a> <a href="https://foxford.ru/wiki/informatika">https://foxford.ru/wiki/informatika</a>

4. 2	Текстовый процессор	4				Раскрывать смысл изучаемых понятий Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач	Устный опрос; Письменный контроль	<a href="https://resh.edu.ru/">https://resh.edu.ru/</a> <a href="https://www.yaklass.ru/best-exam.ru">https://www.yaklass.ru/best-exam.ru</a> <a href="https://skysmart.ru/">https://skysmart.ru/</a> <a href="https://foxford.ru/wiki/informatika">https://foxford.ru/wiki/informatika</a>
4. 3	Создание интерактивных компьютерных презентаций	3				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	Устный опрос; Письменный контроль	<a href="https://resh.edu.ru/">https://resh.edu.ru/</a> <a href="https://www.yaklass.ru/best-exam.ru">https://www.yaklass.ru/best-exam.ru</a> <a href="https://skysmart.ru/">https://skysmart.ru/</a> <a href="https://foxford.ru/wiki/informatika">https://foxford.ru/wiki/informatika</a>
Итого по разделу:		10						
Резервное время		2						
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34	0	0				

## **УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА**

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

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

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

### **МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧИТЕЛЯ**

Л. Л. Босова, А. Ю. Босова Информатика 5-6 классы Методическое пособие. bosova-5-6-met.pdf

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

<https://resh.edu.ru/>

<https://www.yaklass.ru/>

[best-exam.ru](http://best-exam.ru)

<https://skysmart.ru/>

<https://foxford.ru/wiki/informatika>

## **МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА**

### **УЧЕБНОЕ ОБОРУДОВАНИЕ**

Персональный компьютер:

- монитор
- системный блок
- клавиатура
- мышь

Комплект оборудования для подключения к сети Интернет

## **ОБОРУДОВАНИЕ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРАКТИЧЕСКИХ РАБОТ**

Персональный компьютер:

- монитор
- системный блок
- клавиатура
- мышь

Комплект оборудования для подключения к сети Интернет

Поурочное планирование 5 класс

№ п/п	Тема урока	Количество часов		
		всего	контрольные работы	практические работы
1	Цели изучения курса информатики. Информация вокруг нас. Техника безопасности и организация рабочего места	1		
2	Компьютер - универсальная машина для работы с информацией	1		
3	Ввод информации в память компьютера. Клавиатура. Практическая работа №1 «Вспоминаем клавиатуру»	1		1
4	Управление компьютером. Практическая работа №2 «Вспоминаем приемы управления компьютером.»	1		1
5	Хранение информации. Создаем и сохраняем файлы. Практическая работа № 3 «Создаем и сохраняем файлы»	1		1
6	Передача информации	1		
7	Электронная почта . Практическая работа «Работаем с электронной почтой»	1		1
8	В мире кодов. Способы кодирования информации	1		
9	Метод координат	1		
10	Текст как форма представления информации. Компьютер – основной инструмент подготовки текстов.	1		
11	Основные объекты текстового документа. Ввод текста. Практическая работа 5 «Вводим текст»	1		1
12	Редактирование текста. Практическая работа 6 «Редактируем текст»	1		1
13	Текстовый фрагмент и операции с ним. Практическая работа 7 «Работаем с фрагментами текста»	1		1
14	Форматирование текста. Практическая работа 8 «Форматируем текст»	1		1
15	Представление информации в форме таблиц. Структура таблицы. Практическая работа 9 «Создаем простые таблицы» (задания 1 и 2)	1		1

16	Табличное решение логических задач. Практическая работа 9 «Создаем простые таблицы» (задания 3 и 4)	1		1
17	Разнообразие наглядных форм представления информации. Контрольная работа 1.	1	1	
18	Диаграммы. Практическая работа 10 «Строим диаграммы»	1		1
19	Компьютерная графика. Графический редактор Paint. Практическая работа 11 «Изучаем инструменты графического редактора»	1		1
20	Преобразование графических изображений. Практическая работа 12 «Работаем с графическими фрагментами»	1		1
21	Создание графических изображений. Практическая работа 13 «Планируем работу в графическом редакторе»	1		1
22	Разнообразие задач обработки информации. Систематизация информации	1		
23	Списки – способ упорядочения информации. Практическая работа 14 «Создаем списки»	1		1
24	Поиск информации. Практическая работа 15 «Ищем информацию в сети Интернет»	1		1
25	Кодирование как изменение формы представления информации. Контрольная работа 2	1	1	
26	Преобразование информации по заданным правилам. Практическая работа 16 «Выполняем вычисления с помощью программы Калькулятор»	1		1
27	Преобразование информации путем рассуждений	1		
28	Разработка плана действий. Задача о переправах.	1		
29	Табличная форма записи плана действий. Задача о переливаниях	1		
30	Создание движущихся изображений. Практическая работа 17 «Создаем анимацию» (задание 1)	1		1
31	Создание анимации по собственному замыслу. Практическая работа 17 «Создаем анимацию» (задание 2)	1		1
<b>Итоговое повторение</b>				
32	Выполнение итогового мини-проекта. Практическая работа 18 «Создаем слайд-шоу»	1		1

33	Итоговое тестирование	1	1	
34	Повторение основных вопросов за курс информатики 5 класса	1		

### Поурочное планирование 6класс

№ п/п	Тема урока	Количество часов		
		всего	контрольные работы	практические работы
1	Цели изучения курса информатики. Техника безопасности и организация рабочего места. Объекты окружающего мира	1		
2	Объекты операционной системы. Практическая работа 1 «Работаем с основными объектами операционной системы»	1		1
3	Файлы и папки. Размер файла. Практическая работа 2 «Работаем с объектами файловой системы»	1		1
4	Разнообразие отношений объектов и их множеств. Отношения между множествами. Практическая работа 3 «Повторяем возможности графического редактора – инструмента создания графических объектов» (задания 1-3)	1		1
5	Отношение «входит в состав». Практическая работа 3 «Повторяем возможности графического редактора – инструмента создания графических объектов» (задания 4-6)	1		1
6	Разновидности объекта и их классификация	1		
7	Классификация компьютерных объектов. Практическая работа 4 «Повторяем возможности текстового процессора – инструмента создания тестовых объектов»	1		1
8	Системы объектов. Состав и структура системы. Практическая работа 5 «Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора» (задания 1-3)	1		1
9	Система и окружающая среда. Система как «черный ящик». Практическая работа 5 «Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора» (задания 4-5)	1		1

10	Персональный компьютер как система. Практическая работа 5 «Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора» (задания 6)	1		1
11	Способы познания окружающего мира. Практическая работа 6 «Создаем компьютерные документы»	1		1
12	Понятие как форма мышления. Как образуются понятия. Практическая работа 7 «Конструируем и исследуем графические объекты» ( задание 1)	1		1
13	Определение понятия. Практическая работа 7 «Конструируем и исследуем графические объекты» ( задание 2-3)	1		1
14	Информационное моделирование как метод познания. Практическая работа 8 «Создаем графические модели»	1		1
15	Знаковые информационные модели. Словесные ( научные, художественные) описания. Практическая работа 9 «Создаем словесные модели»	1		1
16	Математические модели. Многоуровневые списки. Практическая работа 10 «Создаем многоуровневые списки»	1		1
17	Табличные информационные модели. Правила оформления таблиц. Практическая работа 11 «Создаем табличные модели»	1		1
18	Решение логических задач с помощью нескольких таблиц. Вычислительные таблицы. Практическая работа 12 «Создаем вычислительные таблицы в текстовом процессоре».	1		1
19	Графики и диаграммы. Наглядное представление процессов изменения величин и их соотношений. Практическая работа 13 «Создаем информационные модели – диаграммы и графики» (задание 1-4)	1		1
20	Создание информационных моделей – диаграмм. Выполнение мини-проекта «Диаграммы вокруг нас»	1	1	
21	Многообразие схем и сферы их применения. Практическая работа 14 «Создаем информационные модели – схемы, графы, деревья» (задания 1,2,3)	1		1
22	Информационные модели на графах. Использование графов при решении задач. Практическая работа 14 «Создаем информационные модели – схемы, графы, деревья» (задания 4 и 6)	1		1

23	Что такое алгоритм. Работа в среде виртуальной лаборатории «Переправы»	1		1
24	Исполнители вокруг нас. Работа в среде исполнителя Кузнечик	1		1
25	Формы записи алгоритмов. Работа в среде исполнителя Водолей	1		1
26	Линейные алгоритмы. Практическая работа 15 «Создаем линейную презентацию»	1		1
27	Алгоритмы с ветвлениями. Практическая работа 16 «Создаем презентацию с гиперссылками»	1		1
28	Алгоритмы с повторениями . практическая работа 17 «Создаем циклическую презентацию»	1		1
29	Исполнитель Чертежник. Пример алгоритма управления Чертежником. Работа в среде исполнителя Чертежник.	1		1
30	Использование вспомогательных алгоритмов. Работа в среде исполнителя Чертежник.	1		1
31	Алгоритмы с повторениями для исполнителя Чертежник. Работа в среде исполнителя Чертежник.	1		1
32	Обобщение и систематизация изученного по теме «Алгоритмика»	1	1	
<b>Итоговое повторение</b>				
33-34	Выполнение и защита итогового проекта	2		1