

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**  
**Департамент образования и науки**  
**Ханты-Мансийского автономного округа - Югры**  
**Комитет по образованию администрации Белоярского района**  
**Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение Белоярского района**  
**«Средняя общеобразовательная школа №4 г. Белоярский»**

**РАССМОТРЕНО**

руководитель МО

\_\_\_\_\_/ Л.Р. Титеева

Протокол №1  
от «30» августа 2023г.

**СОГЛАСОВАНО**

заместитель директора  
по УВР

\_\_\_\_\_/ Т.Г.  
Лотарева

**УТВЕРЖДЕНО**

директор школы

\_\_\_\_\_/ Т.Б. Киселева

Приказ № 308  
от «30» августа 2023г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

**учебного предмета «Информатика»**

для обучающихся 5-6 классов

**г. Белоярский, 2023**

## **ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

Рабочая программа даёт представление о целях, общей стратегии обучения, воспитания и развития обучающихся средствами учебного предмета «Информатика» в 5-6 классах; устанавливает рекомендуемое предметное содержание, предусматривает его структурирование по разделам и темам курса, определяет распределение его по классам (годам изучения); даёт примерное распределение учебных часов по тематическим разделам курса и рекомендуемую (примерную) 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.**

Обязательная часть учебного плана примерной основной образовательной программы основного общего образования не предусматривает обязательное изучение курса информатики в 5–6 классах. Время на данный курс выделено 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.

## **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). Полужирное 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 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; владение достоверной информацией о передовых мировых и отечественных достижениях в области информатики и информационных технологий; 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; готовность к разнообразной совместной деятельности при выполнении учебных, познавательных задач, создании учебных проектов; стремление к взаимопониманию и взаимопомощи в процессе этой учебной деятельности; готовность 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 информационных и коммуникационных технологий (ИКТ).

#### ***Трудовое воспитание:***

интерес к практическому изучению профессий и труда в сферах профессиональной деятельности, связанных с информатикой, программированием и информационными технологиями, основанными 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 существующих 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 на применимость и достоверность информацию, полученную 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 различные методы, инструменты и запросы при поиске и отборе информации или данных 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 предлагаемые варианты решений;

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 объёма 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

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов			Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		всего	контрольные работы	практические работы	
<b>Раздел 1. Цифровая грамотность (7 часов).</b>					
1.1.	Компьютер - универсальное вычислительное устройство, работающее по программе	2	0	0	<a href="https://easyen.ru/load/informatika/5_klass/114">https://easyen.ru/load/informatika/5_klass/114</a> <a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php</a> Босова Л. Л. (lbz.ru)
1.2.	Программы для компьютеров. Файлы и папки	3	0	3	<a href="https://easyen.ru/load/informatika/5_klass/114">https://easyen.ru/load/informatika/5_klass/114</a> <a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php</a> Босова Л. Л. (lbz.ru)
1.3.	Сеть Интернет. Правила безопасного поведения в Интернете	2	0	1	<a href="https://easyen.ru/load/informatika/5_klass/114">https://easyen.ru/load/informatika/5_klass/114</a> <a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php</a> Босова Л. Л. (lbz.ru)
Итого по разделу		7			
<b>Раздел 2. Теоретические основы информатики (3 часа)</b>					
2.1.	Информация в жизни человека	3	1	0	<a href="https://easyen.ru/load/informatika/5_klass/114">https://easyen.ru/load/informatika/5_klass/114</a> <a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php</a> Босова Л. Л. (lbz.ru)
Итого по разделу		3			
<b>Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования (10 часов)</b>					
3.1.	Алгоритмы и исполнители	2	0	0	<a href="https://easyen.ru/load/informatika/5_klass/114">https://easyen.ru/load/informatika/5_klass/114</a> <a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php</a> Босова Л. Л. (lbz.ru)
3.2.	Работа в среде программирования	8	1	3	<a href="https://easyen.ru/load/informatika/5_klass/114">https://easyen.ru/load/informatika/5_klass/114</a>

					<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php</a> Босова Л. Л. (lbz.ru)
Итого по разделу		10			
<b>Раздел 4. Информационные технологии (12 часов)</b>					
4.1.	Графический редактор	3	0	2	<a href="https://easyen.ru/load/informatika/5_klass/114">https://easyen.ru/load/informatika/5_klass/114</a> <a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php</a> Босова Л. Л. (lbz.ru)
4.2.	Текстовый редактор	6	0	4	<a href="https://easyen.ru/load/informatika/5_klass/114">https://easyen.ru/load/informatika/5_klass/114</a> <a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php</a> Босова Л. Л. (lbz.ru)
4.3.	Компьютерная презентация	3	1	1	<a href="https://easyen.ru/load/informatika/5_klass/114">https://easyen.ru/load/informatika/5_klass/114</a> <a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php</a> Босова Л. Л. (lbz.ru)
Итого по разделу:		12			
Резервное время		2			
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34	3	14	

## 6 КЛАСС

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов			Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		всего	контрольные работы	практические работы	
<b>Раздел 1. Цифровая грамотность (4 часа).</b>					
1.1.	Компьютер	1	0	0	<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php</a>

1.2.	Файловая система	2	0	2	<a href="https://bosova.ru/met_odist/authors/informatika/3/eor6.php">https://bosova.ru/met_odist/authors/informatika/3/eor6.php</a>
1.3.	Защита от вредоносных программ	1	0	0	<a href="https://bosova.ru/met_odist/authors/informatika/3/eor6.php">https://bosova.ru/met_odist/authors/informatika/3/eor6.php</a>
Итого по разделу		4	0	2	
<b>Раздел 2. Теоретические основы информатики (6 часов)</b>					
2.1.	Информация и информационные процессы	2	0	1	<a href="https://bosova.ru/met_odist/authors/informatika/3/eor6.php">https://bosova.ru/met_odist/authors/informatika/3/eor6.php</a>
2.2	Двоичный код	2	0	0	<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> <a href="https://resh.edu.ru/subject/lesson/7319/start/250680/">https://resh.edu.ru/subject/lesson/7319/start/250680/</a>
2.3	Единицы измерения информации	2	1		<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>
Итого по разделу		6	1	1	
<b>Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования (12 часов)</b>					
3.1.	Основные алгоритмические конструкции	8	0	3	<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor6/presentations/6-17-1-tipy-algoritmov.ppt">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor6/presentations/6-17-1-tipy-algoritmov.ppt</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/6-18-1-upravlenie-ispolnitelem-chertjozhnik.ppt">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor6/presentations/6-18-1-upravlenie-ispolnitelem-chertjozhnik.ppt</a>

3.2.	Вспомогательные алгоритмы	4	1	2	<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor6/presentations/6-18-1-upravlenie-ispolnitelem-chertjozhnik.ppt">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor6/presentations/6-18-1-upravlenie-ispolnitelem-chertjozhnik.ppt</a>
Итого по разделу		12	1	5	
<b>Раздел 4. Информационные технологии (10 часов)</b>					
4.1.	Векторная графика	3	0	3	<a href="https://resh.edu.ru/subject/lesson/7329/start/251100/">https://resh.edu.ru/subject/lesson/7329/start/251100/</a>
4.2.	Текстовый процессор	4	0	3	<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor7/presentations/7-4-2.ppt">https://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>
4.3.	Создание интерактивных компьютерных презентация	3	0	2	<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor7/presentations/7-5-2.ppt">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor7/presentations/7-5-2.ppt</a> <a href="https://resh.edu.ru/subject/lesson/7321/start/250890/">https://resh.edu.ru/subject/lesson/7321/start/250890/</a>
Итого по разделу:		10	0	8	
Резервное время		2	1	0	
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34	3	16	

## ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

### 5 КЛАСС

№ п/п	Тема урока	Количество часов			Дата изучения	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		всего	контрольные работы	практические работы		
1.	Правила гигиены и техника безопасности при работе с компьютерами.	1	0	0		
2.	Компьютер – универсальное вычислительное устройство, работающее по программе. Основные компоненты персональных компьютеров и мобильных устройств.	1	0	0		
3	Программы для компьютеров. Пользователи и программисты. <u>Практическая работа №1</u> «Запуск, работа и завершение работы клавиатурного тренажёра»	1	0	1		
4	Прикладные программы (приложения), системное программное обеспечение (операционные системы). <u>Практическая работа №2</u> «Создание, сохранение и загрузка текстового и графического файла»	1	0	1		
5	Имя файла (папки, каталога). <u>Практическая работа №3</u> «Выполнение основных операций с папками (создание, переименование, сохранение)	1	0	1		
6	Сеть Интернет. Правила безопасного поведения в Интернете	1	0	0		

7.	Поисковые системы. <u>Практическая работа №4</u> «Поиск информации по ключевым словам, и по изображению. Сохранение найденной информации»	1	0	1		
8	Информация в жизни человека. Способы восприятия информации человеком.	1	0	0		
9	Действия с информацией. Кодирование информации.	1	0	0		
10	Искусственный интеллект и его роль в жизни человека. <b>Контрольная работа № 1 по теме «Компьютер. Информация»</b>	1	1	0		
11	Понятие алгоритма.	1	0	0		
12	Исполнители алгоритмов.	1	0	0		
13	Знакомство со средой программирования	1	0	0		
14	<u>Практическая работа №5</u> «Знакомство со средой программирования»	1	0	1		
15	Линейные алгоритмы.	1	0	0		
16	Линейные алгоритмы. <u>Практическая работа №6</u> «Реализация линейных алгоритмов в среде программирования»	1	0	1		
17	Циклические алгоритмы.	1	0	0		

18	Циклические алгоритмы.	1	0	0		
19	Циклические алгоритмы. <u>Практическая работа №7</u> «Реализация циклических алгоритмов в среде программирования»	1	0	1		
20	<b>Контрольная работа № 2 по теме «Алгоритмы и программирование»</b>	1	1	0		
21	Графический редактор. Растровые рисунки. Использование графических примитивов.	1	0	0		
22	<u>Практическая работа №8</u> «Создание и редактирование простого изображения с помощью инструментов графического редактора»	1	0	1		
23	Операции с фрагментами изображения. <u>Практическая работа №9</u> «Работа с фрагментами изображения с использованием инструментов графического редактора»	1	0	1		
24	Текстовый редактор.	1	0	0		
25	Правила набора текста. <u>Практическая работа №10</u> «Создание небольших текстовых документов с использованием базовых средств текстовых редакторов»	1	0	1		
26	Текстовый процессор.	1	0	0		

27	Редактирование текста. <u>Практическая работа №11</u> «Редактирование текстовых документов»	1	0	1		
28	Форматирование текста. <u>Практическая работа №12</u> «Форматирование текстовых документов»	1	0	1		
29	Вставка изображений в текстовые документы. <u>Практическая работа №13</u> «Вставка в документ изображений»	1	0	1		
30	Компьютерные презентации.	1	0	0		
31	Слайд. Добавление на слайд текста и изображений. <u>Практическая работа №14</u> «Создание презентации на основе готовых шаблонов»	1	0	1		
32	<b>Итоговая контрольная работа (промежуточная аттестация)</b>	1	1	0		
33	Резервное время	1	0	0		
34	Резервное время	1	0	0		
<b>ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ</b>		<b>34</b>	<b>3</b>	<b>14</b>		



## 6 КЛАСС

№ п/п	Тема урока	Количество часов			Дата изучения	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		всего	контрольные работы	практические работы		
1.	Правила гигиены и техника безопасности при работе с компьютерами. Компьютер. Типы компьютеров.	1	0	0		
2.	Иерархическая файловая система. Файлы и папки (каталоги). <u>Практическая работа № 1.</u> Работа с файлами и каталогами, средствами операционной системы: создание, копирование, перемещение, переименование и удаление файлов и папок (каталогов).	1	0	1		
3	Поиск файлов средствами операционной системы. <u>Практическая работа № 2.</u> Поиск файлов средствами операционной системы.	1	0	1		
4	Обобщение и систематизация знаний по темам: «Компьютер», «Файловая система».	1	0	0		
5	Компьютерные вирусы и другие вредоносные программы. Программы для защиты от вирусов. Защита от вирусных программ. Встроенные антивирусные средства операционных систем.	1	0	0		
6	Информационные процессы и информационные процессы. Получение, хранение, обработка и передача информации (данных).	1	0	0		

7.	<u>Практическая работа №3.</u> Преобразование информации, представленной в форме таблиц и диаграмм, в текст.	1	0	1		
8	Двоичный код. Представление данных в компьютере как текстов в двоичном алфавите.	1	0	0		
9	Информационный объём данных. Единицы измерения информации.	1	0	0		
10	Информационный объём данных. Характерные размеры файлов различных типов.	1	1	0		
11	<b>Контрольная работа № 1:</b> «Теоретические основы информатики».	1	1	0		
12	Основные алгоритмические конструкции.	1	0	0		
13	Среда текстового программирования.	1	0	0		
14	Управление исполнителем (исполнитель Чертежник).	1	0	0		
15	Управление исполнителем (исполнитель Чертежник).	1	0	0		
16	Циклические алгоритмы. Переменные.	1	0	0		
17	<u>Практическая работа №4.</u> Разработка программ в среде текстового программирования, реализующих простые вычислительные алгоритмы.	1	0	1		
18	<u>Практическая работа №5.</u> Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования с использованием циклов	1	0	1		

19	<u>Практическая работа №6.</u> Разработка диалоговых программ в среде текстового программирования.	1	0	1		
20	Вспомогательные алгоритмы. Разбиение задачи на подзадачи, использование вспомогательных алгоритмов (процедур). Процедуры с параметрами.	1	1	0		
21	<u>Практическая работа №7.</u> Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования с использованием вспомогательных алгоритмов (процедур).	1	0	1		
22	<u>Практическая работа №8.</u> Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования, в том числе с использованием вспомогательных алгоритмов (процедур) с параметрами.	1	0	1		
23	<b>Контрольная работа № 2</b> «Алгоритмизация».	1	0	0		
24	Векторная графика. Создание векторных рисунков встроенными средствами текстового процессора или других программ (приложений). <u>Практическая работа №9.</u> Исследование возможностей векторного графического редактора. Масштабирование готовых векторных изображений.	1	0	1		
25	<u>Практическая работа №10.</u> Создание и редактирование изображения базовыми средствами векторного редактора (по описанию).	1	0	1		
26	Добавление векторных рисунков в документы. <u>Практическая работа №11.</u> Разработка простого изображения с помощью инструментов векторного графического редактора (по собственному	1	0	1		

	замыслу).					
27	Текстовый процессор Структурирование информации с помощью списков. Нумерованные, маркированные и многоуровневые списки.	1	0	0		
28	<u>Практическая работа №12.</u> Создание небольших текстовых документов с нумерованными, маркированными и многоуровневыми списками.	1	0	1		
29	Добавление таблиц в текстовые документы. <u>Практическая работа №13.</u> Создание небольших текстовых документов с таблицами.	1	0	1		
30	<u>Практическая работа №14.</u> Создание одностраничного документа, содержащего списки, таблицы, иллюстрации.	1	0	1		
31	Создание интерактивных компьютерных презентаций. Интерактивные элементы. Гиперссылки. <u>Практическая работа №15.</u> Создание презентации с гиперссылками.	1	0	1		
32	<u>Практическая работа №16.</u> Создание презентации с интерактивными элементами.	1	0	1		
33	<b>Итоговая контрольная работа (промежуточная аттестация)</b>	1	1	0		
34	Резервное время	1	0	0		
<b>ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ</b>		<b>34</b>	<b>3</b>	<b>14</b>		

## **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**

- Информатика. 5–6 классы : методическое пособие / Л. Л. Босова, А. Ю. Босова. — М. : БИНОМ. Лаборатория знаний

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

- <https://bosova.ru/books/1072/7396/>
- <https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php>