

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Министерство образования и науки Смоленской области

Муниципальное образование «Глинковский район»

Смоленской области

МБОУ "Дубосищенская ОШ"

СОГЛАСОВАНО

Педсовет № 1

от «30» августа 2024 г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор школы

 Е.В.Иванкина

Приказ от «02» сентября 2024 года № 44



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

учебного предмета «Информатика»

для обучающихся 5-6 классов

с. Дубосище 2024

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа даёт представление о целях, общей стратегии обучения, воспитания и развития обучающихся средствами учебного предмета «Информатика» в 5–6 классах 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 внутри предметных связей, логики учебного процесса, возрастных особенностей обучающихся. Программа разработана на основании Приказа Министерства просвещения Российской Федерации от 31.05.2021 № 287 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования».

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

ЦЕЛИ ИЗУЧЕНИЯ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА «ИНФОРМАТИКА»

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

- формирование основ мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки информатики, достижениям научно-технического прогресса и общественной практики, за счёт развития представлений об информации как о важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества;
- формирование понимания роли информационных процессов, информационных ресурсов и ИТ в условиях цифровой трансформации многих сфер жизни современного общества;
- обеспечение условий, способствующих развитию алгоритмического мышления как необходимого условия профессиональной деятельности в современном информационном обществе, предполагающего способность обучающегося разбивать сложные задачи на более простые подзадачи; сравнивать новые задачи с задачами, решёнными ранее; определять шаги для достижения результата и т. д.;
- формирование и развитие компетенций обучающихся в области использования информационно-коммуникационных технологий, в том числе знаний, умений и навыков работы с информацией, программирования, коммуникации в современных цифровых средах в условиях обеспечения информационной безопасности личности обучающегося;

– воспитание ответственного и избирательного отношения к информации с учётом правовых и этических аспектов её распространения, стремления к продолжению образования в области информационных технологий и созидательной деятельности с применением средств информационных технологий.

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.

ИНФОРМАТИКА. 5—6 классы

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.

Основные задачи учебного предмета «Информатика» — сформировать у обучающихся:

– понимание принципов устройства и функционирования объектов цифрового окружения, представления об истории и тенденциях развития информатики периода цифровой трансформации современного общества;

– знания, умения и навыки грамотной постановки задач, возникающих в практической деятельности, для их решения с помощью информационных технологий; умения и навыки формализованного описания поставленных задач;

– базовые знания об информационном моделировании, в том числе о математическом моделировании;

– знание основных алгоритмических структур и умение применять эти знания для построения алгоритмов решения задач по их математическим моделям;

– умения и навыки составления простых программ по построенному алгоритму на одном из языков программирования высокого уровня;

– умения и навыки эффективного использования основных типов прикладных программ (приложений) общего назначения и информационных систем для решения с их помощью практических задач; владение базовыми нормами информационной этики и права, основами информационной безопасности;

– умение грамотно интерпретировать результаты решения практических задач с помощью информационных технологий, применять полученные результаты в практической деятельности.

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 выделяется 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 ЦИФРОВАЯ ГРАМОТНОСТЬ

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 выбранным 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). 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 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;

– соблюдение временных норм работы с компьютером.

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 объемам 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 выбранным 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 (34 часа)

1 час в неделю, всего -34 часа,

практических работ - 19,

контрольных - 4,

2 часа — резервное время

6 класс (34 часа)

1 час в неделю, всего -34 часа,

практических работ - 16,

контрольных - 4,

2 часа — резервное время

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ 5 КЛАСС

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов			Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы	
Раздел 1. Цифровая грамотность					
1	Компьютер – универсальное вычислительное устройство, работающее по программе	2			Библиотека ЦОК https://m.edsoo.ru/7f41646e
2	Программы для компьютеров. Файлы и папки.	3		2	Библиотека ЦОК https://m.edsoo.ru/7f41646e
3	Сеть Интернет. Правила безопасного поведения в Интернете.	2	1	1	Библиотека ЦОК https://m.edsoo.ru/7f41646e
Итого по разделу		7			
Раздел 2. Теоретические основы информатики					
4	Информация в жизни человека	3	1	3	Библиотека ЦОК https://m.edsoo.ru/7f41646e
Итого по разделу		3			
Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования					
5	Алгоритмы и исполнители	2		2	Библиотека ЦОК https://m.edsoo.ru/7f41646e
6	Работа в среде программирования	8	1	3	Библиотека ЦОК https://m.edsoo.ru/7f41646e
Итого по разделу		10			

Раздел 4. Информационные технологии					
7	Графический редактор	3		2	Библиотека ЦОК https://m.edsoo.ru/7f41646e
8	Текстовый редактор	6		4	Библиотека ЦОК https://m.edsoo.ru/7f41646e
9	Компьютерная презентация	3	1	1	Библиотека ЦОК https://m.edsoo.ru/7f41646e
Итого по разделу		12			
Итого по разделу		32			
Резервное время		2	1		
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34	4	18	

6 КЛАСС

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов			Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы	
Раздел 1. Цифровая грамотность					
1	Компьютер	1	1		Библиотека ЦОК https://m.edsoo.ru/7f418516
2	Файловая система	2	1	2	Библиотека ЦОК https://m.edsoo.ru/7f418516
Итого по разделу		4			
Раздел 2. Теоретические основы информатики					
3	Защита от вредоносных программ	1			Библиотека ЦОК https://m.edsoo.ru/7f418516
4	Информация и информационные процессы	2		1	Библиотека ЦОК https://m.edsoo.ru/7f418516
5	Двоичный код	2			Библиотека ЦОК https://m.edsoo.ru/7f418516
6	Единицы измерения информации	2	1		Библиотека ЦОК https://m.edsoo.ru/8a1649e0
Итого по разделу		6			
Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования					
7	Основные алгоритмические конструкции	8		3	Библиотека ЦОК https://m.edsoo.ru/8a1649e0
8	Вспомогательные алгоритмы	4	1	2	Библиотека ЦОК

					https://m.edsoo.ru/8a1649e0
Итого по разделу		12			
9	Векторная графика	3		3	Библиотека ЦОК https://m.edsoo.ru/8a1649e0
10	Текстовый редактор	4		3	Библиотека ЦОК https://m.edsoo.ru/8a1649e0
11	Создание интерактивных компьютерных презентаций	3	1	2	Библиотека ЦОК https://m.edsoo.ru/8a1649e0
Итого по разделу		10			
Резервное время		2			
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34	4	16	

ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

5 КЛАСС

№ п/п	Тема урока	Количество часов			Дата изучения	Электронные цифровые образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы		
Раздел 1. Цифровая грамотность		7	1	4		
1	Правила гигиены и техника безопасности при работе с компьютерами	1				Библиотека ЦОК https://m.edsoo.ru/8a1649e0
2	Компьютер – универсальное вычислительное устройство, работающее по программе. Основные компоненты персональных компьютеров и мобильных устройств.	1	0	0		Библиотека ЦОК https://m.edsoo.ru/8a164ba2
3	Программы для компьютеров. Пользователи и программисты. П/р №1. «Запуск, работа и завершение работы клавиатурного тренажера»	1	0	1		Библиотека ЦОК https://m.edsoo.ru/8a164d96
4	Прикладные программы (приложения), системное программное обеспечение (операционные системы). П/р №2 «Создание, сохранение и загрузка текстового и графического файла»	1	0	1		Библиотека ЦОК https://m.edsoo.ru/8a165296
5	Имя файла (папки, каталога). П/р №3 «Выполнение основных операций с папками (создание, переименование, сохранение)	1	0	1		Библиотека ЦОК https://m.edsoo.ru/8a16549e
6	Сеть Интернет. Правила безопасного	1	0	1		Библиотека ЦОК

	поведения в Интернете П/р №4 «Поиск информации по выбранным ключевым словам и по изображению»					https://m.edsoo.ru/8a16564c
7	К/р №1 «Цифровая грамотность»	1	1	0		Библиотека ЦОК https://m.edsoo.ru/8a1657fa
Раздел 2. Теоретические основы информатики		3	1	1		
8	Информация в жизни человека. Способы восприятия информации человеком. П/р №5 Электронный практикум «Координатная плоскость»	1	0	1		Библиотека ЦОК https://m.edsoo.ru/8a165b56
9	Действия с информацией. Кодирование информации	1	0	1		Библиотека ЦОК https://m.edsoo.ru/8a165cf0
10	Искусственный интеллект и его роль в жизни человека. К/р №2 «Компьютер. Информация»	1	1	0		
Раздел 3. Алгоритмы и программирование		10	1	7		
11	Понятие алгоритма. Исполнители алгоритмов.	1	1	0		Библиотека ЦОК https://m.edsoo.ru/8a165e94
12	Линейные алгоритмы. Циклические алгоритмы.	1	0	0		Библиотека ЦОК https://m.edsoo.ru/8a178c38
13	П/р №6 «Знакомство со средой программирования «ЛогоМиры»	1	0	1		Библиотека ЦОК https://m.edsoo.ru/8a17949e
14	П/Р №7 «Реализация линейных алгоритмов в среде программирования «ЛогоМиры»	1	0	1		Библиотека ЦОК https://m.edsoo.ru/8a179606
15	П/Р №8 «Реализация линейных алгоритмов в среде программирования «ЛогоМиры»	1	0	1		
16	П/Р №9 «Реализация линейных алгоритмов в среде программирования	1	0	1		

	«ЛогоМиры»					
17	П/р №10 «Реализация циклических алгоритмов в среде программирования «ЛогоМиры»	1	0	1		Библиотека ЦОК https://m.edsoo.ru/8a17998a
18	П/р №11 «Реализация циклических алгоритмов в среде программирования «ЛогоМиры»	1	0	1		Библиотека ЦОК https://m.edsoo.ru/8a179aac
19	П/р №12 «Реализация линейных и циклических алгоритмов в среде программирования «ЛогоМиры»	1	0	1		Библиотека ЦОК https://m.edsoo.ru/8a179e1c
20	К/р №3 «Алгоритмы и программирование»	1	1	0		Библиотека ЦОК https://m.edsoo.ru/8a179e1c
Раздел 4. Информационные технологии		12	1	7		
21	Графический редактор. Растровые рисунки. Использование графических примитивов.	1	0	0		Библиотека ЦОК https://m.edsoo.ru/8a17a06a
22	П/р №13 «Создание и редактирование простого изображения с помощью инструментов графического редактора»	1	0	1		Библиотека ЦОК https://m.edsoo.ru/8a17a18c
23	П/р №14 «Работа с фрагментами изображения с использованием инструментов графического редактора»	1	0	1		
24	Текстовый редактор. Правила набора текста.	1	0	0		
25	П/р №15 «Создание небольших текстовых документов с использованием базовых средств текстовых редакторов»	1	0	1		
26	Текстовый процессор. Редактирование текста	1	0	0		
27	П/р №16 «Редактирование текстовых	1	0	1		

	документов»					
28	П/р №17 «Форматирование текстовых документов»	1	0	1		
29	П/р №18 «Вставка в документ изображений»	1	0	1		Библиотека ЦОК https://m.edsoo.ru/8a17ac4a
30	Компьютерные презентации	1	0	0		Библиотека ЦОК https://m.edsoo.ru/8a17ad6c
31	П/р №19 «Создание презентаций на основе готовых шаблонов»	1	0	1		Библиотека ЦОК https://m.edsoo.ru/8a17ae8e
32	К/р №4 «Алгоритмы и программирование»	1	1	0		Библиотека ЦОК https://m.edsoo.ru/8a17afa6
33, 34	Резерв	2	0	0		
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34	4	19		

6 КЛАСС

№ п/п	Тема урока	Количество часов			Дата изуче ния	Электронные цифровые образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы		
Раздел 1. Цифровая грамотность		4	1	2		
1	Правила гигиены и ТБ при работе с компьютерами. Компьютер. Типы компьютеров: персональные компьютеры, встроенные компьютеры, суперкомпьютеры	1	0	0		Библиотека ЦОК https://m.edsoo.ru/8a17b578
2	Иерархическая файловая система. Файлы и папки (каталоги). Путь к файлу (папке, каталогу). Полное имя файла (папки, каталога). П/р №1. Работа с файлами и каталогами средствами операционной системы: создание, копирование, перемещение, переименование и удаление файлов и папок (каталогов).	1	0	1		Библиотека ЦОК https://m.edsoo.ru/8a17b690
3	Поиск файлов средствами операционной системы. П/р №2. Поиск файлов средствами операционной системы.	1	0	1		Библиотека ЦОК https://m.edsoo.ru/8a17b7bc
4	К/р №1. Цифровая грамотность.	1	1	0		Библиотека ЦОК https://m.edsoo.ru/8a17b8e8
Раздел 2. Теоретические основы информатики		6	1	1		
5	Компьютерные вирусы и другие вредоносные программы. Программы для защиты от вирусов. Защита от вирусных программ. Встроенные антивирусные средства операционных систем.	1	0	0		Библиотека ЦОК https://m.edsoo.ru/8a17ba1e

6	Информационные процессы. Получение, хранение, обработка и передача информации (данных). П/р №3. Преобразование информации, представленной в форме таблиц и диаграмм, в текст.	1	0	1		Библиотека ЦОК https://m.edsoo.ru/8a17bb36
7	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		Библиотека ЦОК https://m.edsoo.ru/8a17be06
8	Информационный объем данных. Единицы измерения информации. Бит – минимальная единица количества информации – двоичный разряд. Байт, килобайт, мегабайт, гигабайт.	1	0	0		Библиотека ЦОК https://m.edsoo.ru/8a17c04a
9	Информационный объем данных. Характерные размеры файлов различных типов (страница текста, электронная книга, фотография, запись песни, видеоклип, полнометражный фильм).	1	0	0		
10	К/р №2. Теоретические основы информатики.	1	1	0		
Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования.		12	1	5		
11	Основные алгоритмические конструкции.	1	0	0		
12	Среда текстового программирования.	1	0	0		Библиотека ЦОК https://m.edsoo.ru/8a17c392
13	Управление исполнителем (исполнитель Черепаша).	1	0	0		Библиотека ЦОК https://m.edsoo.ru/8a17c4aa
14	Управление исполнителем (исполнитель Черепаша).	1	0	0		Библиотека ЦОК https://m.edsoo.ru/8a17c9c8
15	Циклические алгоритмы. Переменные.	1	0	0		Библиотека ЦОК https://m.edsoo.ru/8a17cb12

16	П/р №4. Разработка программ в среде текстового программирования, реализующих простые вычислительные алгоритмы.	1	0	1		Библиотека ЦОК https://m.edsoo.ru/8a17cc3e
17	П/р №5. Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования с использованием циклов.	1	0	1		Библиотека ЦОК https://m.edsoo.ru/8a17cd60
18	П/р №6. Разработка диалоговых программ в среде текстового программирования.	1	0	1		
19	Вспомогательные алгоритмы. Разбиение задачи на подзадачи. Использование вспомогательных алгоритмов (процедур). Процедуры с параметрами.	1	0	0		Библиотека ЦОК https://m.edsoo.ru/8a17d01c
20	П/р №7. Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования с использованием вспомогательных алгоритмов (процедур).	1	0	1		Библиотека ЦОК https://m.edsoo.ru/8a17d1ca
21	П/р №8. Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования, в том числе с использованием вспомогательных алгоритмов (процедур) с параметрами.	1	0	1		Библиотека ЦОК https://m.edsoo.ru/8a17d4d6
22	К/р №3. Алгоритмизация и основы программирования.	1	1	0		Библиотека ЦОК https://m.edsoo.ru/8a17d602
Раздел 4. Информационные технологии		10	1	8		
23	Векторная графика. Создание векторных рисунков встроенными средствами текстового процессора или других программ (приложений). П/р №9. Исследование возможностей векторного графического редактора. Масштабирование готовых векторных изображений.	1	0	1		Библиотека ЦОК https://m.edsoo.ru/8a17d710

24	П/р №10. Создание и редактирование изображения базовыми средствами векторного редактора (по описанию).	1	0	1		Библиотека ЦОК https://m.edsoo.ru/8a17d832
25	Добавление векторных рисунков в документы. П/р №11. Разработка простого изображения с помощью инструментов векторного графического редактора (по собственному замыслу).	1	0	1		Библиотека ЦОК https://m.edsoo.ru/8a17d990
26	Текстовый процессор. Структурирование информации с помощью списков. Нумерованные, маркированные и многоуровневые списки.	1	0	0		Библиотека ЦОК https://m.edsoo.ru/8a17db70
27	П/р №12. Создание небольших текстовых документов с нумерованными, маркированными и многоуровневыми списками.	1	0	1		Библиотека ЦОК https://m.edsoo.ru/8a17e08e
28	Добавление таблиц в текстовые документы. П/р №13. Создание небольших текстовых документов с таблицами.	1	0	1		Библиотека ЦОК https://m.edsoo.ru/8a17e2b4
29	П/р №14. Создание одностраничного документа, содержащего списки, таблицы, иллюстрации.	1	0	1		Библиотека ЦОК https://m.edsoo.ru/8a17e6ba
30	Создание интерактивных компьютерных презентаций. Интерактивные элементы. Гиперссылки. П/р №15. Создание презентации с гиперссылками.	1	0	1		Библиотека ЦОК https://m.edsoo.ru/8a17e87c
31	П/р №16. Создание презентации с интерактивными элементами.	1	0	1		Библиотека ЦОК https://m.edsoo.ru/8a17eaca
32	К/Р №4. Информационные технологии.	1	1	0		Библиотека ЦОК https://m.edsoo.ru/8a17ec3c
33,34	Резерв.	2				Библиотека ЦОК

					https://m.edsoo.ru/8a17ed54
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ	34	4	16		

**УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА
ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ УЧЕБНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧЕНИКА**

- Информатика, 5 класс/ Л.Л. Босова, Л.Ю. Босова Шестакова Л.В.,

БИНОМ Лаборатория знаний

- Информатика, 6 класс/ Л.Л. Босова, Л.Ю. Босова Шестакова Л.В.,

БИНОМ Лаборатория знаний

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧИТЕЛЯ

**ЦИФРОВЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ И РЕСУРСЫ СЕТИ
ИНТЕРНЕТ**

Библиотека ЦОК