

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Департамент Смоленской области по образованию и науке

Муниципальное образование "Вяземский район" Смоленской области

МБОУ Исаковская СОШ Вяземского района Смоленской области

РАССМОТРЕНО

Председатель ПС

СОГЛАСОВАНО

Председатель МС

УТВЕРЖДЕНО

Директор школы

М.А. Николаева
Протокол №1
от «31» 08 2023 г.

Е.В. Платонова
Протокол №1
от «31» 08 2023 г.

М.А. Николаева
Приказ № 01-01-100
от «31» 08 2023 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

учебного предмета

«Информатика»

(базовый уровень)

для 5-6 классов основного общего образования

Составитель: Трудко Т.А.
учитель информатики

Исаково 2023 год

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

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

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

ЦЕЛИ ИЗУЧЕНИЯ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА «ИНФОРМАТИКА»

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

- формирование ряда метапредметных понятий, в том числе понятий «объект», «система», «модель», «алгоритм» и др., как необходимого условия для успешного продолжения 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 основной образовательной программы основного общего образования не предусматривает обязательное изучение курса информатики в 5–6 классах. Время на данный курс образовательная организация выделяет за счёт части учебного плана, формируемой участниками образовательных отношений.

Программа по информатике для 5–6 классов составлена из расчёта общей учебной нагрузки 102 часа: 2 часа в неделю в 5 классе и 1 час в неделю в 6 классе.

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

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

5 класс

Цифровая грамотность

Правила гигиены и безопасности при работе с компьютерами, мобильными устройствами и другими элементами цифрового окружения.

Компьютер — универсальное вычислительное устройство, работающее по программе. Мобильные устройства. Основные компоненты персональных компьютеров и мобильных устройств. Процессор. Оперативная и долговременная память. Устройства ввода и вывода.

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

Сеть Интернет. Веб-страница, веб-сайт. Браузер. Поиск информации на веб-странице. Поисковые системы. Поиск информации по ключевым словам и по изображению. Достоверность информации, полученной из Интернета.

Правила безопасного поведения в Интернете. Процесс аутентификации. Виды аутентификации (аутентификация по паролям, аутентификация с помощью SMS, биометрическая аутентификация, аутентификация через географическое местоположение, многофакторная аутентификация). Пароли для аккаунтов в социальных сетях. Кибербуллинг.

Теоретические основы информатики

Информация в жизни человека. Способы восприятия информации человеком. Роль зрения в получении человеком информации. Компьютерное зрение.

Действия с информацией. Кодирование информации.

Данные — записанная (зафиксированная) информация, которая может быть обработана автоматизированной системой.

Искусственный интеллект и его роль в жизни человека.

Алгоритмизация и основы программирования

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

Составление программ для управления исполнителем в среде блочного или текстового программирования.

Информационные технологии

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

Текстовый редактор. Правила набора текста.

Текстовый процессор. Редактирование текста. Проверка правописания. Расстановка переносов. Свойства символов. Шрифт. Типы шрифтов (рубленые, с засечками, моноширинные). Полуужирное и курсивное начертание. Свойства абзацев: границы, абзацный отступ, интервал, выравнивание. Вставка изображений в текстовые документы. Обтекание изображений текстом. Компьютерные презентации. Слайд. Добавление на слайд текста и изображений. Работа с несколькими слайдами.

6 класс

Цифровая грамотность

Типы компьютеров: персональные компьютеры, встроенные компьютеры, суперкомпьютеры.

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

средствами операционной системы.

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

Теоретические основы информатики

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

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

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

Алгоритмизация и основы программирования

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

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

Информационные технологии

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

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

Создание компьютерных презентаций Интерактивные элементы Гиперссылки.

ПЛАНИРУЕМЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

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

ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Личностные результаты имеют направленность на решение задач воспитания, развития и социализации обучающихся средствами предмета

Патриотическое воспитание:

ценностное отношение к отечественному культурному, историческому и научному наследию; понимание значения информатики как науки в жизни современного общества; заинтересованность в научных знаниях о цифровой трансформации современного общества.

Духовно-нравственное воспитание:

ориентация на моральные ценности и нормы в ситуациях нравственного выбора; готовность оценивать своё поведение и поступки, а также поведение и поступки других людей с позиции нравственных и правовых норм с учётом осознания последствий поступков; активное неприятие асоциальных поступков, в том числе в сети Интернет.

Гражданское воспитание:

представление о социальных нормах и правилах межличностных отношений в коллективе, в том числе в социальных сообществах; соблюдение правил безопасности, в том числе навыков безопасного поведения в интернет-среде; ориентация на совместную деятельность при выполнении учебных, познавательных задач, создании учебных проектов; стремление к взаимопониманию и взаимопомощи в процессе этой учебной деятельности; стремление оценивать своё поведение и поступки своих товарищей с позиции нравственных и правовых норм с

учётом осознания последствий поступков.

Ценности научного познания:

наличие представлений об информации, информационных процессах и информационных технологиях, соответствующих современному уровню развития науки и общественной практики; интерес к обучению и познанию; любознательность; стремление к самообразованию;

овладение начальными навыками исследовательской деятельности, установка на осмысление опыта, наблюдений, поступков и стремление совершенствовать пути достижения индивидуального и коллективного благополучия;

наличие базовых навыков самостоятельной работы с учебными текстами, справочной литературой, разнообразными средствами информационных технологий, а также умения самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности.

Формирование культуры здоровья:

установка на здоровый образ жизни, в том числе и за счёт освоения и соблюдения требований безопасной эксплуатации средств ИКТ.

Трудовое воспитание:

интерес к практическому изучению профессий в сферах профессиональной деятельности, связанных с информатикой, программированием и информационными технологиями, основанных на достижениях науки информатики и научно-технического прогресса.

Экологическое воспитание:

наличие представлений о глобальном характере экологических проблем и путей их решения, в том числе с учётом

возможностей ИКТ.

Адаптация обучающегося к изменяющимся условиям социальной среды:

освоение обучающимися социального опыта, основных социальных ролей, соответствующих ведущей деятельности возраста, норм и правил общественного поведения, форм социальной жизни в группах и сообществах, в том числе в виртуальном пространстве.

МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Метапредметные результаты освоения образовательной программы по информатике отражают овладение универсальными учебными действиями — познавательными, коммуникативными, регулятивными.

Универсальные познавательные действия

Базовые логические действия:

умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логические рассуждения, делать умозаключения (индуктивные, дедуктивные и по аналогии) и выводы;

умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;

самостоятельно выбирать способ решения учебной задачи (сравнивать несколько вариантов решения, выбирать наиболее подходящий с учётом самостоятельно выделенных критериев);

Базовые исследовательские действия:

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

оценивать применимость и достоверность информации, полученной в ходе исследования;

прогнозировать возможное дальнейшее развитие процессов, событий и их последствия в аналогичных или сходных ситуациях, а также выдвигать предположения об их развитии в новых условиях и контекстах

Работа с информацией:

выявлять дефицит информации, данных, необходимых для решения поставленной задачи;

применять основные методы и инструменты при поиске и отборе информации из источников с учётом предложенной учебной задачи и заданных критериев;

выбирать, анализировать, систематизировать и интерпретировать информацию различных видов и форм представления;

выбирать оптимальную форму представления информации и иллюстрировать решаемые задачи несложными схемами, диаграммами, иными графическими объектами и их комбинациями;

оценивать достоверность информации по критериям, предложенным учителем или сформулированным самостоятельно; запоминать и систематизировать информацию.

Универсальные и коммуникативные действия

Общение:

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

публично представлять результаты выполненного опыта (эксперимента, исследования, проекта);

выбирать формат выступления с учётом задач презентации и особенностей аудитории и в соответствии с ним составлять устные и письменные тексты с использованием иллюстративных материалов.

Совместная деятельность (сотрудничество):

понимать и использовать преимущества командной и индивидуальной работы при решении конкретной проблемы, в том числе при создании информационного продукта;

принимать цель совместной информационной деятельности по сбору, обработке, передаче, формализации информации; коллективно строить действия по её достижению: распределять роли, договариваться, обсуждать процесс и результат совместной работы;

выполнять свою часть работы с информацией или информационным продуктом, достигая качественного результата по своему направлению и координируя свои действия с другими членами команды;

оценивать качество своего вклада в общий информационный продукт по критериям, самостоятельно сформулированным участниками взаимодействия;

сравнивать результаты с исходной задачей и вклад каждого члена команды в достижение результатов, разделять сферу ответственности и проявлять готовность к предоставлению отчёта перед группой.

Универсальные регулятивные действия

Самоорганизация:

выявлять в жизненных и учебных ситуациях проблемы, требующие решения;

составлять алгоритм решения задачи (или его часть), выбирать способ решения учебной задачи с учётом имеющихся ресурсов и собственных возможностей, аргументировать выбор варианта решения задачи;

составлять план действий (план реализации намеченного алгоритма решения), корректировать предложенный алгоритм с учётом получения новых знаний об изучаемом объекте

Самоконтроль (рефлексия):

владеть способами самоконтроля, самомотивации и рефлексии;

учитывать контекст и предвидеть трудности, которые могут возникнуть при решении учебной задачи, адаптировать решение к меняющимся обстоятельствам; вносить коррективы в деятельность на основе новых обстоятельств, изменившихся ситуаций, установленных ошибок, возникших трудностей;

оценивать соответствие результата цели и условиям.

Эмоциональный интеллект:

ставить себя на место другого человека, понимать мотивы и намерения другого.

Принятие себя и других:

осознавать невозможность контролировать всё вокруг даже в условиях открытого доступа к любым объёмам информации.

ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

5 класс

- соблюдать правила гигиены и безопасности при работе с компьютером и другими элементами цифрового окружения; иметь представление о правилах безопасного поведения в Интернете;
- называть основные компоненты персональных компьютеров и мобильных устройств, объяснять их назначение;
- понимать содержание понятий «программное обеспечение», «операционная система», «файл»;
- искать информацию в Интернете (в том числе по ключевым словам, по изображению); критически относиться к найденной информации, осознавая опасность для личности и общества распространения вредоносной информации;
- запускать прикладные программы (приложения) и завершать их работу;
- пояснять на примерах смысл понятий «алгоритм», «исполнитель», «программа управления исполнителем», «искусственный интеллект»;
- составлять программы для управления исполнителем в

среде блочного или текстового программирования с использованием последовательного выполнения операций и циклов;

- создавать, редактировать, форматировать и сохранять текстовые документы; знать правила набора текстов; использовать автоматическую проверку правописания; устанавливать свойства отдельных символов, слов и абзацев; иллюстрировать документы с помощью изображений;

- создавать и редактировать растровые изображения;

- использовать инструменты графического редактора для выполнения операций с фрагментами изображения;

- создавать компьютерные презентации, включающие текстовую и графическую информацию.

6 класс

- ориентироваться в иерархической структуре файловой системы: записывать полное имя файла или папки (каталога), путь к файлу или папке (каталогу);

- работать с файловой системой персонального компьютера с использованием графического интерфейса: создавать, копировать, перемещать, переименовывать и удалять файлы и папки (каталоги), выполнять поиск файлов;

- защищать информацию, в том числе персональные данные, от вредоносного программного обеспечения с использованием встроенных в операционную систему или распространяемых отдельно средств защиты;

- пояснять на примерах смысл понятий «информационный процесс», «обработка информации», «хранение информации», «передача информации»;

- иметь представление об основных единицах измерения информационного объема данных;

- сравнивать размеры текстовых, графических, звуковых файлов и видеофайлов;

- разбивать задачи на подзадачи;

- составлять программы для управления исполнителем в среде текстового программирования, в том числе с использованием циклов и вспомогательных алгоритмов (процедур) с параметрами;

- объяснять различие между растровой и векторной графикой;

- создавать простые векторные рисунки и использовать их для иллюстрации создаваемых документов;

- создавать и редактировать текстовые документы, содержащие списки, таблицы;

- создавать интерактивные компьютерные презентации, в том числе с элементами анимации.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

5 КЛАСС

2 часа в неделю, всего - 68 часов, практических работ - 34, контрольных – 5.

Наименование разделов и тем программы	Учебное содержание	Основные виды деятельности учащихся при изучении темы	Виды, формы контроля	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
РАЗДЕЛ 1. Цифровая грамотность (21 час)				
<p>Тема 1. Техника безопасности в компьютерном классе. Организация рабочего места. Компьютер – универсальное вычислительное устройство, работающее по программе. (3 часа)</p>	<p>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.</p>	<p>Приводить примеры ситуаций правильного и неправильного поведения в компьютерном классе, соблюдения и несоблюдения гигиенических требований при работе с компьютерами, знать названия основных компонентов персональных компьютеров и мобильных устройств, объяснять их назначение, объяснять работу устройств компьютера с точки зрения организации процедур ввода и вывода информации.</p>	<p>Индивидуальные карточки с вопросами; Фронтальный опрос; Экспресс тест; Самооценка с использованием «Оценочного листа»; Интерактивный тест.</p>	<p>https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/presentations/5-1-3-tehnika-bezopasnosti-i-organizacija-rabochego-mesta.ppt</p> <p>https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/presentations/5-2-1-kompjuter-universalnaja-mashina-dlja-raboty-s-informaciej.ppt</p> <p>https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/presentations/5-2-2-kompjuter-na-sluzhbe-u-cheloveka.ppt</p> <p>https://bosova.ru/m</p>

				<p>etodist/authors/informatika/3/files/eor5/presentations/5-3-1-vvod-informacii-v-pamjat-kompjutera.ppt</p> <p>https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/posters/5-3-1-znakomstvo-s-klaviaturoj.jpg</p> <p>https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/posters/5-3-2-pravila-raboty-na-klaviature.jpg</p> <p>https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/files/vWindows5.zip</p>
--	--	--	--	--

<p>Тема 2. Программы для компьютеров. Файлы и папки. (6 часов)</p>	<p>Программы для компьютеров. Пользователи и программисты. Прикладные программы (приложения), системное программное обеспечение (операционные системы). Запуск и завершение работы программы (приложения). Имя файла (папки, каталога).</p> <p>Практические работы Создание, сохранение и загрузка текстового и графического файла Выполнение основных операций с файлами и папками (создание, переименование, сохранение).</p>	<p>Объяснять содержание понятий «программное обеспечение», «операционная система», «файл» Определять программные средства, необходимые для осуществления информационных процессов при решении задач.</p>	<p>Тестирование; Практическая работа; Самооценка по «Оценочному листу».</p>	<p>https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/files/or5/presentations/5-4-1-upravlenie-kompjuterom.ppt</p> <p>https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/files/or6/presentations/6-2-1-kompjuternye-objekty.ppt</p> <p>http://school-collection.edu.ru/catalog/res/1780aaa6-0bd1-465b-a2e4-dda69e458780/</p>
--	--	--	---	--

<p>Тема 3. Сеть Интернет. Правила безопасного поведения в Интернете. (4 часа)</p>	<p>Сеть Интернет Веб-страница, веб-сайт. Браузер. Поиск информации на веб-странице. Поисковые системы. Поиск информации в Интернет, используя ключевые слова, и по изображению. Достоверность информации, полученной из Интернета. Правила безопасного поведения в Интернете. Процесс аутентификации. Виды аутентификации (аутентификация по паролям, аутентификация с помощью SMS, биометрическая аутентификация, аутентификация через географическое местоположение, многофакторная аутентификация). Пароли для аккаунтов в социальных сетях. Кибербуллинг.</p> <p>Практические работы</p> <ul style="list-style-type: none"> Поиск информации по выбранным ключевым словам и по изображению. <p>Обобщение и систематизация знаний по темам: «Компьютер – универсальное вычислительное устройство, работающее по программе», «Программы для компьютеров. Файлы и папки», «Сеть Интернет. Правила безопасного поведения в Интернете».</p>	<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий. Осуществлять поиск информации по выбранным ключевым словам и по изображению. Обсуждать способы проверки достоверности информации, полученной из Интернета. Обсуждать ситуации, связанные с безопасным поведением в Интернете различать виды аутентификации. Различать «слабые» и «сильные» пароли. Анализировать возможные причины кибербуллинга, и предлагать способы, как его избежать.</p>	<p>Устный опрос; Практическая работа; Самооценка с использованием «Оценочного листа» Индивидуальные карточки.</p>	<p>https://digital-likbez.datalesson.ru/</p> <p>https://digital-likbez.datalesson.ru/</p> <p>https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/presentations/5-6-1-peredacha-informacii.ppt</p> <p>https://digital-likbez.datalesson.ru/</p> <p>https://digital-likbez.datalesson.ru/</p>
---	---	--	---	--

<p>Тема 4. Информация в жизни человека. (8 часов)</p>	<p>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.</p> <p>Практические работы</p> <ul style="list-style-type: none"> • Интерактивная игра «Морской бой». • Электронный практикум «Координатная плоскость». • Интерактивное задание • «Графические диктанты и Танграм». <p>Обобщение и систематизация знаний по теме «Информация в жизни человека».</p>	<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий. Различать виды информации по способам её восприятия человеком. Осуществлять кодирование и декодирование информации предложенным способом. Приводить примеры применения искусственного интеллекта (робототехника, беспилотные автомобили, интеллектуальные игры, голосовые помощники и т.п.)</p>	<p>Устный опрос; Практическая работа; Самооценка с использованием «Оценочного листа»</p>	<p>https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/presentations/5-1-1-informacija-vokrug-nas.ppt</p> <p>https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/posters/5-1-1-kak-my-vostrinimaem-informaciju.jpg</p> <p>https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/presentations/5-7-1-kodirovanie-informacii.ppt</p> <p>https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/games/morsk-oj-boj.zip</p> <p>http://txt.ensayoes.com/docs/index-4128.html</p> <p>http://school-collection.edu.ru/catalog/res/bd52dc17-c9f6-4948-8a59</p>
---	---	--	--	---

				dfa9ab96dee1/?interface=catalog https://youtu.be/mIglRBD38 https://youtu.be/vARPxe77gd0
Раздел 3. Алгоритмы и программирование (20 часов)				
Тема 5. Алгоритмы и исполнители. (4 часа)	Понятие алгоритма. Исполнители алгоритмов. Линейные алгоритмы. Циклические алгоритмы.	Раскрывать смысл изучаемых понятий. Приводить примеры неформальных и формальных исполнителей в окружающем мире. Приводить примеры циклических действий в окружающем мире.	Тестирование; Самооценка с использованием «Оценочного листа»	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor6/presentations/6-14-1-chto-takoe-algoritm.ppt https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor6/presentations/6-15-1-ispolniteli-vokrug-nas.ppt https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor6/presentations/6-17-1-tipy-algoritmov.ppt
Тема 6. Работа в среде программирования. (16 часов)	Составление программ для управления исполнителем в среде блочного или текстового программирования Практические работы <ul style="list-style-type: none"> • Знакомство со средой программирования «Scratch». • Реализация линейных 	Раскрывать смысл изучаемых понятий. Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства. Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач.	Тестирование; Практическая работа; Самооценка с использованием «Оценочного листа»	https://www.youtube.com/watch?v=tY6q_Xy_Gvk https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/files/m1t2.pdf

	<p>алгоритмов в среде программирования «Scratch».</p> <ul style="list-style-type: none"> • Реализация циклических алгоритмов в среде программирования «Scratch». • Реализация линейных и циклических алгоритмов в среде программирования «Scratch». <p>Обобщение и систематизация знаний по темам: «Алгоритмы и исполнители», «Работа в среде программирования».</p>			<p>https://www.youtube.com/watch?v=R35yJLvSJDA</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=OFEsY0PhaxE</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=ObYG_o-HQGM</p> <p>https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/files/m2t2.pdf</p>
--	---	--	--	---

Раздел 4. Информационные технологии (27 часов)

<p>Тема 7. Графический редактор. (5 часов)</p>	<p>Графический редактор. Растровые рисунки. Пиксель. Использование графических примитивов. Операции с фрагментами изображения: выделение, копирование, поворот, отражение.</p> <p>Практические работы</p> <ul style="list-style-type: none"> • Создание и редактирование простого изображения с помощью инструментов растрового графического редактора • Работа с фрагментами изображения с использованием инструментов графического редактора. 	<p>Раскрыть смысл изучаемых понятий. Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства.</p> <p>Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач.</p> <p>Планировать последовательность действий при создании и редактировании растрового изображения.</p>	<p>Практическая работа; Самооценка с использованием «Оценочного листа»</p>	<p>https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/presentations/5-11-1-kompjurnajagrafika.ppt</p> <p>https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/presentations/5-11-2-planiruemrabotu-v-graficheskom-redaktore.ppt</p>
---	--	--	--	---

<p>Тема 8. Текстовый редактор. (9 часов)</p>	<p>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.</p> <p>Практические работы</p> <ul style="list-style-type: none"> • Создание небольших текстовых документов посредством квалифицированного, клавиатурного письма с использованием базовых средств текстовых редакторов • Редактирование текстовых документов (проверка правописания; расстановка переносов) • Форматирование текстовых документов (форматирование символов и абзацев). • Вставка в документ изображений. 	<p>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.</p>	<p>Практическая работа; Самооценка с использованием «Оценочного листа»</p>	<p>https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/presentations/5-8-1-tekst-istorija-i-sovremennost.ppt</p> <p>https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/presentations/5-8-2-tekstovaja-informacija.ppt</p>
--	--	---	--	---

<p>Тема 9. Компьютерная презентация. (11 часов)</p>	<p>Компьютерные презентации. Слайд. Добавление на слайд текста и изображений. Работа с несколькими слайдами.</p> <p>Практические работы Создание презентации на основе готовых шаблонов. Создание анимации.</p> <p>Обобщение и систематизация знаний по темам: «Графический редактор», «Текстовый редактор», «Компьютерная презентация».</p>	<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий, анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства. Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач.</p>	<p>Практическая работа; Самооценка с использованием «Оценочного листа»</p>	<p>https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor7/presentations/7-5-2.ppt</p>
<p>Обобщение и систематизация знаний и умений по курсу информатики 5 класса. Промежуточная аттестация. (2 часа)</p>				

6 КЛАСС

1 час в неделю, всего - 34 часа, практических работ - 16, контрольных - 4

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

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

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

	измерения информации». Проверочная работа.			
Раздел 3. Алгоритмы и программирование (12 часов)				
Тема 7. Основные алгоритмические конструкции. (8 часов)	Среда текстового программирования. Управление исполнителем. Циклические алгоритмы. Переменные. Практические работы 1. Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования с использованием циклов 2. Разработка программ в среде текстового программирования, реализующих простые вычислительные алгоритмы 3. Разработка диалоговых программ в среде текстового программирования.	Раскрывать смысл изучаемых понятий. Выявлять общие черты и различия в средах блочного и текстового программирования. Анализировать готовые алгоритмы управления исполнителем, исправлять в них ошибки. Применять алгоритмические конструкции «следование» и «цикл».	Устный опрос; Практическая работа; Тестирование; Индивидуальные задания.	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/files/e-or6/presentations/6-17-1-tipy-algoritmov.ppt https://www.youtube.com/watch?v=Y1DB35A7bK8 https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/files/e-or6/presentations/6-18-1-upravlenie-ispolnitelem-chertjozhnik.ppt

<p>Тема 8. Вспомогательные алгоритмы. (4 часа)</p>	<p>Разбиение задачи на подзадачи, использование вспомогательных алгоритмов (процедур). Процедуры с параметрами.</p> <p>Практические работы</p> <ul style="list-style-type: none"> • Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования с использованием вспомогательных алгоритмов (процедур). • Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования, • в том числе с использованием вспомогательных алгоритмов (процедур) с параметрами. <p>Обобщение и систематизация знаний по темам: «Основные алгоритмические конструкции». «Вспомогательные алгоритмы». Проверочная работа.</p>	<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий. Осуществлять разбиение задачи на подзадачи. Анализировать работу готовых вспомогательных алгоритмов (процедур). Самостоятельно создавать вспомогательные алгоритмы (процедуры) для решения поставленных задач.</p>	<p>Тестирование; Практическая работа; Устный опрос; Самооценка с использованием «Оценочного листа»;</p>	<p>https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor6/presentations/6-18-1-upravlenie-ispolnitelem-chertjozhnik.ppt</p>
<p>Раздел 4. Информационные технологии (10 часов)</p>				

<p>Тема 9. Векторная графика. (3 часа)</p>	<p>Векторная графика. Создание векторных рисунков встроенными средствами текстового процессора или других программ (приложений). Добавление векторных рисунков в документы.</p> <p>Практические работы</p> <ul style="list-style-type: none"> • Исследование возможностей векторного графического редактора Масштабирование готовых векторных изображений. • Создание и редактирование изображения базовыми средствами векторного редактора (по описанию). • Разработка простого изображения с помощью инструментов векторного графического редактора (по собственному замыслу). 	<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий. Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства. Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач.</p> <p>Планировать последовательность действий при создании векторного изображения. Сравнить растровые и векторные изображения (цветопередача, возможности масштабирования, размер файлов, сфера применения).</p>	<p>Практическая работа; Устный опрос; Самооценка с использованием «Оценочного листа»;</p>	<p>https://resh.edu.ru/subject/lesson/7329/start/251100/</p>
--	--	--	---	--

<p>Тема 10. Текстовый редактор. (4 часа)</p>	<p>Текстовый процессор. Структурирование информации с помощью списков. Нумерованные, маркированные и многоуровневые списки. Добавление таблиц в текстовые документы.</p> <p>Практические работы</p> <ul style="list-style-type: none"> Создание небольших текстовых документов с нумерованными, маркированными и многоуровневыми списками. Создание небольших текстовых документов с таблицами. Создание одностраничного документа, содержащего списки, таблицы, иллюстрации. 	<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий. Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства.</p> <p>Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач.</p>	<p>Практическая работа; Устный опрос; Самооценка с использованием «Оценочного листа»;</p>	<p>https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor7/presentations/7-4-2.ppt</p> <p>https://resh.edu.ru/subject/lesson/7331/start/250575/</p>
<p>Тема 11. Создание интерактивных компьютерных презентаций. (3 часа)</p>	<p>Создание компьютерных презентаций. Интерактивные элементы. Гиперссылки.</p> <p>Практические работы</p> <ul style="list-style-type: none"> Создание презентации с гиперссылками. Создание презентации с интерактивными элементами. <p>Обобщение и систематизация знаний по темам: «Векторная графика», «Текстовый редактор», «Создание интерактивных компьютерных презентаций». Проверочная работа.</p>	<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий. Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства. Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач.</p> <p>Планировать структуру презентации с гиперссылками. Планировать структуру презентации с интерактивными элементами.</p>	<p>Практическая работа; Самооценка с использованием «Оценочного листа»; Тестирование.</p>	<p>https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor7/presentations/7-5-2.ppt</p> <p>https://resh.edu.ru/subject/lesson/7321/start/250890/</p>
<p>Обобщение и систематизация знаний и умений по курсу информатики 6 класса. Промежуточная аттестация. (2 часа)</p>				

ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

5 КЛАСС

№ уро ка п/п	Тема урока	Количество часов			Виды, формы контроля	Дата изучения
		Всего	контрольные работы	практические работы		
Раздел 1. Цифровая грамотность.		13	1	4		
1.	Правила гигиены и техника безопасности при работе с компьютерами.	1	0	0	Устный опрос	5.09
2-3.	Компьютер – универсальное вычислительное устройство, работающее по программе. Основные компоненты персональных компьютеров и мобильных устройств.	2	0	0	Индивидуальные карточки, онлайн-тест	7.09 12.09
4-5.	Программы для компьютеров. Пользователи и программисты. <i>Практическая работа №1.</i> «Запуск, работа и завершение работы клавиатурного тренажёра»	2	0	1	Письменный контроль, практическая работа	14.09 19.09
6-7.	Прикладные программы (приложения), системное программное обеспечение (операционные системы). <i>Практическая работа №2.</i> «Создание, сохранение и загрузка текстового и графического файла».	2	0	1	Устный опрос, практическая работа	21.09 26.09
8-9.	Имя файла (папки, каталога). <i>Практическая работа №3.</i> «Выполнение основных операций с папками (создание, переименование, сохранение)	2	0	1	Устный опрос, практическая работа	28.09 3.10
10-11.	Сеть Интернет. Правила безопасного поведения в Интернете <i>Практическая работа №4.</i> «Поиск информации по выбранным ключевым словам и по изображению»	2	0	1	Устный опрос, практическая работа	5.10 10.10
12-13.	Обобщение и систематизация знаний по теме: «Компьютер – универсальное вычислительное устройство, работающее по программе», «Программы для компьютеров. Файлы и папки», «Сеть Интернет. Правила безопасного поведения в Интернете.». Проверочная работа.	2	1	0	Онлайн тест	12.10 17.10
Раздел 2. Теоретические основы информатики.		8	2	1		

14-15.	Информация в жизни человека. Способы восприятия информации человеком. <i>Практическая работа №5.</i> Электронный практикум «Координатная плоскость»	2	0	1	Устный опрос, практическая работа	19.10 24.10
16-17.	Действия с информацией. Кодирование информации.	2	1	0	Онлайн тест, фронтальный опрос	26.10 9.11
18-19.	Искусственный интеллект и его роль в жизни человека.	2	0	0	Устный опрос	14.11 16.11
20-21	Обобщение и систематизация знаний по теме «Информация в жизни человека». Проверочная работа.	2	1	0	Контрольная работа (тестовая работа)	21.11 23.11
Раздел 3. Алгоритмы и программирование		20	1	7		
22-23	Понятие алгоритма. Исполнители алгоритмов.	2	0	0	Устный опрос	28.11 30.11
24-25.	Линейные алгоритмы. Циклические алгоритмы.	2	0	0	Устный опрос, онлайн-тест	5.12 7.12
26-27.	<i>Практическая работа № 6.</i> «Знакомство со средой программирования «Scratch». Мини-проект «Морские обитатели»».	2	0	1	Устный опрос, практическая работа	12.12 14.12
28-29.	<i>Практическая работа № 7.</i> «Реализация линейных алгоритмов в среде программирования «Scratch». Покадровая анимация. Смена костюмов».	2	0	1	Устный опрос, практическая работа	19.12 21.12
30-31.	<i>Практическая работа №8.</i> «Реализация линейных алгоритмов в среде программирования «Scratch». Управление. Мини-проект «Догонялка»».	2	0	1	Устный опрос, практическая работа	26.12 28.12
32-33.	<i>Практическая работа №9.</i> «Реализация линейных алгоритмов в среде программирования «Scratch». Переменные. Мини-проект «Поймай мяч»».	2	0	1	Устный опрос, практическая работа	11.01 16.01
34-35.	<i>Практическая работа №10.</i> «Реализация циклических алгоритмов в среде программирования «Scratch». Координаты. Мини-проект «Собери урожай»».	2	0	1	Устный опрос, практическая работа	18.01 23.01
36-37.	<i>Практическая работа №11.</i> «Реализация циклических алгоритмов в среде программирования «Scratch». Мини-проект «Геометрический орнамент»».	2	0	1	Устный опрос, практическая работа	25.01 30.01

38-39.	Практическая работа №12. «Реализация линейных и циклических алгоритмов в среде программирования «Scratch». Мини-проект «Дополненная реальность»».	2	0	1	Устный опрос, практическая работа	1.02 6.02
40-41.	Обобщение и систематизация знаний по темам: «Алгоритмы и исполнители». «Работа в среде программирования». Проверочная работа.	2	1	0	Контрольная работа	8.02 13.02
Раздел 4. Информационные технологии		27	2	22		
42.	Графический редактор. Растровые рисунки. Использование графических примитивов.	1	0	0	Устный опрос	15.02
43-44.	Практическая работа №13. «Создание и редактирование простого изображения с помощью инструментов графического редактора»	2	0	2	Устный опрос, практическая работа	20.02 22.02
45-46.	Практическая работа №14. «Работа с фрагментами изображения с использованием инструментов графического редактора»	2	0	2	Устный опрос, практическая работа	27.02 29.02
47.	Текстовый редактор. Правила набора текста.	1	0	0	Устный опрос	5.03
48-49.	Практическая работа №15. «Создание небольших текстовых документов с использованием базовых средств текстовых редакторов».	2	0	2	Устный опрос, практическая работа	7.03 12.03
50-51.	Текстовый процессор. Практическая работа №16. «Редактирование текстовых документов»	2	0	2	Устный опрос	14.03 19.03
52-53.	Практическая работа №17. «Форматирование текстовых документов»	2	0	2	Устный опрос, практическая работа	21.03 4.04
54-55.	Практическая работа №18. «Вставка в документ изображений»	2	0	2	Устный опрос, практическая работа	9.04 11.04
56-58.	Компьютерные презентации. Практическая работа №19. «Создание презентации на основе готовых шаблонов»	3	0	3	Устный опрос, практическая работа	16.04 18.04 23.04
59-60.	Анимация. Практическая работа №20. «Создание движущихся изображений»	2	0	2	Практическая работа	25.04 30.04
61-64.	Практическая работа №21-22. «Создаем слайд-шоу из своих рисунков», «Создаем анимацию на свободную тему»	4	0	4	Практическая работа	7.05 14.05 16.05
65-66.	Обобщение и систематизация знаний по темам: «Графический редактор», «Текстовый редактор», «Компьютерная презентация». Проверочная практическая работа.	2	1	1	Онлайн тест практическая работа	21.05

67- 68	Обобщение и систематизация знаний и умений по курсу информатики 5 класса. Промежуточная аттестация.	2	1	0	Итоговое тестирование	23.05
Всего		68	5	34		

6 КЛАСС

№ урока п/п	Тема урока	Количество часов			Виды, формы контроля	Дата изучения
		Всего	контрольные работы	практические работы		
Раздел 1. Цифровая грамотность		4	1	2		
1.	Правила гигиены и техника безопасности при работе с компьютерами. Компьютер. Типы компьютеров: персональные компьютеры, встроенные компьютеры, суперкомпьютеры.	1	0	0	Устный опрос, интерактивное задание	7.09
2.	Иерархическая файловая система Файлы и папки (каталоги). Путь К файлу (папке, каталогу). Полное имя файла (папки, каталога). <i>Практическая работа №1.</i> Работа с файлами и каталогами, средствами операционной системы: создание, копирование, перемещение, переименование и удаление файлов и папок (каталогов).	1	0	1	Устный опрос, практическая работа	14.09
3.	Поиск файлов средствами операционной системы. <i>Практическая работа №2.</i> Поиск файлов средствами операционной системы.	1	0	1	Устный опрос, практическая работа	21.09
4.	Обобщение и систематизация знаний по темам: «Компьютер», «Файловая система». Проверочная работа.	1	1	0	Тестовая работа	28.09
Раздел 2. Теоретические основы информатики (6 часов)		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	Устный опрос, индивидуальные карточки	5.10

6.	Информационные процессы и информационные процессы. Получение, хранение, обработка и передача информации (данных).	1	0	1	Устный опрос, практическая работа	12.10
7.	<i>Практическая работа №3.</i> Преобразование информации, представленной в форме таблиц и диаграмм, в текст.				Устный опрос, практическая работа	19.10
8.	Двоичный код. Представление данных в компьютере как текстов в двоичном алфавите. Количество всевозможных слов (кодových комбинаций) фиксированной длины в двоичном алфавите. Преобразование любого алфавита к двоичному.	1	0	0	Устный опрос, решение заданий по карточкам	26.10
9.	Информационный объём данных. Единицы измерения информации. Бит – минимальная единица количества информации – двоичный разряд. Байт, килобайт, мегабайт, гигабайт.	1	0	0	Устный опрос, решение заданий по карточкам	9.11
10.	Информационный объём данных. Характерные размеры файлов различных типов (страница текста, электронная книга, фотография, запись песни, видеоклип, полнометражный фильм).	1	0	0	Решение заданий по карточкам. Устный опрос	16.11
11.	Обобщение и систематизация знаний по темам: «Защита от вредоносных программ», «Информация и информационные процессы», «Двоичный код», «Единицы измерения информации».	1	1	0	Контрольная работа	23.11
Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования		12	1	5		
12.	Основные алгоритмические конструкции.	1	0	0	Устный опрос, индивидуальные карточки	30.11
13.	Среда текстового программирования.	1	0	0	Устный опрос, индивидуальные карточки	7.12
14.	Управление исполнителем (исполнитель Чертежник).	1	0	0	Устный опрос, индивидуальные карточки	14.12
15.	Управление исполнителем (исполнитель Чертежник).	1	0	0	Устный опрос, индивидуальные карточки	21.12
16.	Циклические алгоритмы. Переменные.	1	0	0	Устный опрос, индивидуальные карточки	28.12
17.	<i>Практическая работа №4.</i> Разработка программ в среде текстового программирования, реализующих простые вычислительные алгоритмы.	1	0	1	Устный опрос, практическая работа	11.01

18.	Практическая работа №5. Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования с использованием циклов	1	0	1	Устный опрос, практическая работа	18.01
19.	Практическая работа №6. Разработка диалоговых программ в средетекстового программирования.	1	0	1	Устный опрос, практическая работа	25.01
20.	Вспомогательные алгоритмы. Разбиение задачи на подзадачи, использование вспомогательных алгоритмов (процедур). Процедуры с параметрами.	1	0	0	Устный опрос, индивидуальные задания	1.02
21.	Практическая работа №7. Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования с использованием вспомогательных алгоритмов (процедур).	1	0	1	Устный опрос, практическая работа	8.02
22.	Практическая работа №8. Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования, в том числе с использованием вспомогательных алгоритмов (процедур) с параметрами.	1	0	1	Устный опрос, практическая работа	15.02
23.	Обобщение и систематизация знаний по темам: «Основные алгоритмические конструкции». «Вспомогательные алгоритмы». Проверочная работа.	1	1	0	Контрольная работа	22.02
Раздел 4. Информационные технологии		10		8		
24.	Векторная графика. Создание векторных рисунков встроенными средствами текстового процессора или других программ (приложений). Практическая работа №9. Исследование возможностей векторного графического редактора. Масштабирование готовых векторных изображений.	1	0	1	Устный опрос, практическая работа	29.02
25.	Практическая работа №10. Создание и редактирование изображения базовыми средствами векторного редактора (по описанию).	1	0	1	Устный опрос, практическая работа	7.03
26.	Добавление векторных рисунков в документы. Практическая работа №11. Разработка простого изображения с помощью инструментов векторного графического редактора (по собственному замыслу).	1	0	1	Устный опрос, практическая работа	14.03
27.	Текстовый процессор Структурирование информации с помощью списков Нумерованные, маркированные и многоуровневые списки.	1	0	0	Устный опрос, индивидуальные задания	21.03

28.	<i>Практическая работа №12.</i> Создание небольших текстовых документов с нумерованными, маркированными и многоуровневыми списками.	1	0	1	Устный опрос, практическая работа	4.04
29.	Добавление таблиц в текстовые документы. <i>Практическая работа №13.</i> Создание небольших текстовых документов с таблицами.	1	0	1	Устный опрос, практическая работа	11.04
30.	<i>Практическая работа №14.</i> Создание одностраничного документа, содержащего списки, таблицы, иллюстрации.	1	0	1	Устный опрос, практическая работа	18.04
31.	Создание интерактивных компьютерных презентаций. Интерактивные элементы. Гиперссылки. <i>Практическая работа №15.</i> Создание презентации с гиперссылками.	1	0	1	Устный опрос, практическая работа	25.04
32.	<i>Практическая работа №16.</i> Создание презентации с интерактивными элементами.	1	0	1	Устный опрос, практическая работа	2.05
33.	Обобщение и систематизация знаний по темам: «Векторная графика», «Текстовый редактор», «Создание интерактивных компьютерных презентаций».	1	1	0	Онлайн тестирование	16.05
34.	Обобщение и систематизация знаний и умений по курсу информатики 6 класса. Промежуточная аттестация.	1	0	0	Итоговое тестирование	23.05
Всего часов:		34	3	16		

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ УЧЕБНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧЕНИКА

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

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧИТЕЛЯ

1. Всероссийский образовательный проект в сфере информационных технологий «Урок цифры»
<https://урокцифры.рф/>
2. Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов.
<http://school-collection.edu.ru/>
3. Журнал «Информатика и образование».
<https://infojournal.ru/info/>
4. Методическое обеспечение 5-6 классы, Босова Л.Л.
<https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/mo.php>
5. УМК «Информатика» 5-6 классы. Босова Л.Л.
<https://bosova.ru/books/1072/>
6. Цифровая образовательная платформа «Моя школа»
<https://myschool.edu.ru/>

7. Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования (Приказ Министерства просвещения РФ №287 от 31 мая 2021 г.).
<http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001202107050027?index=2&rangeSize=1>

ЦИФРОВЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ И РЕСУРСЫ СЕТИ ИНТЕРНЕТ

1. Интерактивные модули к УМК Л.Л. Босовой.
<https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/im.php>
2. Инфоурок. Видеоуроки для учеников 5-6 классов по информатике.
https://iu.ru/video-lessons?utm_source=infourok&utm_medium=videouroki&utm_campaign=redirect&predmet=informatika&klass=5_klass
https://iu.ru/video-lessons?utm_source=infourok&utm_medium=videouroki&utm_campaign=redirect&predmet=informatika&klass=6_klass
3. Российская электронная школа
<https://resh.edu.ru/>
4. Система виртуальных лабораторий по информатике. Задачник 2-6. <http://school-collection.edu.ru/catalog/rubr/473cf27f-18e7-469d-a53e-08d72f0ec961/>
5. Электронное приложение к учебнику «Информатика» для 5 класса (УМК Босова Л.Л. и др. 5-9 кл.).
<https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php>
6. Электронное приложение к учебнику «Информатика» для 6 класса (УМК Босова Л.Л. и др. 5-9 кл.).
7. <https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php>
8. Цифровая образовательная платформа «Моя школа»
<https://myschool.edu.ru/>

МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

УЧЕБНОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

Компьютер (рабочее место) для учителя, проектор, принтер лазерный ч/б, обучающие стенды.

ОБОРУДОВАНИЕ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРАКТИЧЕСКИХ РАБОТ

1. Компьютеры (рабочее место) для учащихся в кол-ве 10 шт. с операционной системой L i n u x