

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**  
Министерство образования Оренбургской области  
МКУ «Отдел образования администрации Первомайского района Оренбургской области»  
МБОУ "Рубежинская СОШ"

РАССМОТРЕНО  
на заседании педагогического  
совета  
Протокол № \_\_\_\_\_  
от «\_\_\_» \_\_\_\_\_ 2023г.

СОГЛАСОВАНО  
Заместитель директора  
по УВР  
\_\_\_\_\_  
Уфимова Э.С.  
от «\_\_\_» \_\_\_\_\_ 2023г

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**  
**ОСНОВНОГО ОБЩЕГО ОБРАЗОВАНИЯ**

**Учебного предмета**  
**«Информатика»**

**Базовый уровень**  
(для 5-6 классов образовательных организаций)

Рубежинский, 2023

## **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 для второго 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 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 примерной основной образовательной программы основного общего образования не предусматривает обязательное изучение курса информатики в 5-6 классах. Время на данный курс образовательная организация может выделить 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). Полуужирное и курсивное начертание. Свойства абзацев: границы, абзацный отступ, интервал, выравнивание. Вставка изображений в текстовые документы. Обтекание изображений текстом. Компьютерные презентации. Слайд. Добавление на слайд текста и изображений. Работа с несколькими слайдами.

## **6 класс**

### **Цифровая грамотность**

Типы компьютеров: персональные компьютеры, встроенные компьютеры, суперкомпьютеры. Иерархическая файловая система. Файлы и папки (каталоги). Путь к файлу (папке, каталогу). Полное имя файла (папки, каталога). Работа с файлами и каталогами средствами операционной системы: создание, копирование, перемещение, переименование и удаление файлов и папок (каталогов). Поиск файлов средствами операционной системы. Компьютерные вирусы и другие вредоносные программы. Программы для защиты от вирусов. Встроенные антивирусные средства операционных систем.

### **Теоретические основы информатики**

Информационные процессы. Получение, хранение, обработка и передача информации (данных). Двоичный код. Представление данных в компьютере как текстов в двоичном алфавите. Количество всевозможных слов (кодовых комбинаций) фиксированной длины в двоичном алфавите. Преобразование любого алфавита к двоичному. Информационный объем данных. Бит – минимальная единица количества информации – двоичный разряд. Байт, килобайт, мегабайт, гигабайт. Характерные размеры файлов различных типов (страница текста, электронная книга, фотография, запись песни, видеоклип, полнометражный фильм).

### **Алгоритмизация и основы программирования**

Среда текстового программирования. Управление исполнителем (например, исполнителем Черепаха). Циклические алгоритмы. Переменные. Разбиение задачи на подзадачи, использование вспомогательных алгоритмов (процедур). Процедуры с параметрами.

### **Информационные технологии**

Векторная графика. Создание векторных рисунков встроенными средствами текстового процессора или других программ (приложений). Добавление векторных рисунков в документы. Текстовый процессор. Структурирование информации с помощью списков. Нумерованные, маркированные и многоуровневые списки. Добавление таблиц в текстовые документы. Создание компьютерных презентаций. Интерактивные элементы. Гиперссылки.

## **ПЛАНИРУЕМЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

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

### **ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

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

**Патриотическое воспитание:**

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

**Духовно-нравственное воспитание:**

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

**Гражданское воспитание:**

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

**Ценности научного познания:**

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

- 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**

- 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 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 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)

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов			Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		всего	контроль ные работы	практич еские работы	
<b>Раздел 1. Цифровая грамотность.</b>					
1.1	Компьютер – универсальное вычислительное устройство, работающее по программе	2	0	0	<a href="https://lbz.ru/metodist/auth_ors/informatika/3/eor5.php">https://lbz.ru/metodist/auth_ors/informatika/3/eor5.php</a> <a href="https://lbz.ru/metodist/auth_ors/informatika/3/files/eor5/posters/5-1-2-tehnika-bezopasnosti.jpg">https://lbz.ru/metodist/auth_ors/informatika/3/files/eor5/posters/5-1-2-tehnika-bezopasnosti.jpg</a> <a href="https://lbz.ru/metodist/auth_ors/informatika/3/files/eor5/posters/5-2-1-kompjuter-i-informacija.jpg">https://lbz.ru/metodist/auth_ors/informatika/3/files/eor5/posters/5-2-1-kompjuter-i-informacija.jpg</a> <a href="https://onlinetestpad.com/hnt4zoi2td3mo">https://onlinetestpad.com/hnt4zoi2td3mo</a> <a href="https://lbz.ru/metodist/auth_ors/informatika/3/files/eor5/posters/5-3-1-znakomstvo-s-klaviaturoj.jpg">https://lbz.ru/metodist/auth_ors/informatika/3/files/eor5/posters/5-3-1-znakomstvo-s-klaviaturoj.jpg</a> <a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/posters/5-3-2-pravila-raboty-na-klaviature.jpg">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/posters/5-3-2-pravila-raboty-na-klaviature.jpg</a>
1.2	Программы для компьютеров. Файлы и папки	3	0	3	<a href="http://school-collection.edu.ru/catalog/res/878f158d-7627-4650-9825-22cc36d3da2b/?interface=catalog">http://school-collection.edu.ru/catalog/res/878f158d-7627-4650-9825-22cc36d3da2b/?interface=catalog</a> <a href="http://school-collection.edu.ru/catalog/res/7aeb76e6-1e41-4826-b0b4-7e9723039d8c/?interface=catalog">http://school-collection.edu.ru/catalog/res/7aeb76e6-1e41-4826-b0b4-7e9723039d8c/?interface=catalog</a> <a href="https://lbz.ru/files/5798/">https://lbz.ru/files/5798/</a>
1.3	Сеть Интернет. Правила безопасного поведения в Интернете	2	0	1	<a href="https://45.мвд.рф/citizens/информационная-безопасность/электронные-ресурсы-по-теме-безопасный-и">https://45.мвд.рф/citizens/информационная-безопасность/электронные-ресурсы-по-теме-безопасный-и</a>
Итого по разделу		7	0	4	
<b>Раздел 2. Теоретические основы информатики.</b>					
2.1	Информация в жизни человека	3	1	0	<a href="https://lbz.ru/metodist/auth_ors/informatika/3/files/eor5/posters/5-1-1-kak-my-vosprinimaem-informaciju.jpg">https://lbz.ru/metodist/auth_ors/informatika/3/files/eor5/posters/5-1-1-kak-my-vosprinimaem-informaciju.jpg</a> <a href="https://onlinetestpad.com/hopwfk6pc73fs">https://onlinetestpad.com/hopwfk6pc73fs</a>
Итого по разделу		3	1	0	

Раздел 3. Алгоритмы и программирование					
3.1	Алгоритмы и исполнители	2	0	0	<a href="https://lbz.ru/metodist/auth_ors/informatika/3/files/eor6/posters/6-14-1-algoritmy-i-ispolniteli.jpg">https://lbz.ru/metodist/auth_ors/informatika/3/files/eor6/posters/6-14-1-algoritmy-i-ispolniteli.jpg</a> <a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor6/texts/6-14-1-o-proishozhdenii-slova-algoritm.pdf">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor6/texts/6-14-1-o-proishozhdenii-slova-algoritm.pdf</a> <a href="https://onlinetestpad.com/h_mdi2wqxygsy4">https://onlinetestpad.com/h_mdi2wqxygsy4</a>
3.2	Работа в среде программирования	8	1	3	<a href="https://lbz.ru/metodist/auth_ors/informatika/3/files/eor6/posters/6-15-1-upravlenie-i-ispolniteli.jpg">https://lbz.ru/metodist/auth_ors/informatika/3/files/eor6/posters/6-15-1-upravlenie-i-ispolniteli.jpg</a> <a href="https://www.niisi.ru/kumir/">https://www.niisi.ru/kumir/</a> <a href="https://www.niisi.ru/kumir/">https://www.niisi.ru/kumir/</a>
Итого по разделу		10	1	3	
Раздел 4. Информационные технологии					
4.1	Графический редактор	3	0	2	<a href="https://lbz.ru/metodist/auth_ors/informatika/3/eor5.php">https://lbz.ru/metodist/auth_ors/informatika/3/eor5.php</a>
4.2	Текстовый редактор	6	0	4	<a href="https://lbz.ru/metodist/auth_ors/informatika/3/eor5.php">https://lbz.ru/metodist/auth_ors/informatika/3/eor5.php</a> <a href="https://lbz.ru/metodist/auth_ors/informatika/3/files/eor5/posters/5-8-1-podgotovka-tekstovyh-dokumentov.jpg">https://lbz.ru/metodist/auth_ors/informatika/3/files/eor5/posters/5-8-1-podgotovka-tekstovyh-dokumentov.jpg</a> <a href="https://lbz.ru/metodist/auth_ors/informatika/3/files/eor5/texts/5-8-1-o-shriftah.pdf">https://lbz.ru/metodist/auth_ors/informatika/3/files/eor5/texts/5-8-1-o-shriftah.pdf</a>
4.3	Компьютерная презентация	3	1	1	<a href="https://lbz.ru/metodist/auth_ors/informatika/3/eor5.php">https://lbz.ru/metodist/auth_ors/informatika/3/eor5.php</a>
Итого по разделу		12	1	7	
Резервное время		2			
Общее количество часов по программе		34	3	14	

## ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

6 класс (34 часа)

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов			Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		всего	контрольные работы	практические работы	
<b>Раздел 1. Цифровая грамотность.</b>					
1.1	Компьютер	1	0	0	<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php</a> <a href="https://resh.edu.ru/subject/19/6/">https://resh.edu.ru/subject/19/6/</a>
1.2	Файловая система. Входная диагностика	2	0,5	1	<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php</a> <a href="https://resh.edu.ru/subject/19/6/">https://resh.edu.ru/subject/19/6/</a>
Итого по разделу		3	0,5	1	
<b>Раздел 2. Теоретические основы информатики.</b>					
2.1	Защита от вредоносных программ	1	0	1	<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php</a> <a href="https://resh.edu.ru/subject/19/6/">https://resh.edu.ru/subject/19/6/</a>
2.2	Информация и информационные процессы	2	0	0	<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php</a> <a href="https://resh.edu.ru/subject/19/6/">https://resh.edu.ru/subject/19/6/</a>
2.3	Двоичный код	2	0	0	<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php</a> <a href="https://resh.edu.ru/subject/19/6/">https://resh.edu.ru/subject/19/6/</a>
2.4	Единицы измерения информации	2			<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php</a>
Итого по разделу		7	0	1	
<b>Раздел 3. Алгоритмы и программирование</b>					

3.1	Основные алгоритмические конструкции	8	0	3	<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php</a> <a href="https://resh.edu.ru/subject/19/6/">https://resh.edu.ru/subject/19/6/</a>
3.2	Вспомогательные алгоритмы	4	1	2	<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php</a> <a href="https://resh.edu.ru/subject/19/6/">https://resh.edu.ru/subject/19/6/</a>
Итого по разделу		12	1	5	
Раздел 4. Информационные технологии					
4.1	Векторная графика	3	0	3	<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php</a> <a href="https://t-1-i.buryatschool.ru/site/pub?id=192">https://t-1-i.buryatschool.ru/site/pub?id=192</a> <a href="https://resh.edu.ru/subject/19/6/">https://resh.edu.ru/subject/19/6/</a>
4.2	Текстовый редактор	4	0	3	<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php</a> <a href="https://resh.edu.ru/subject/19/6/">https://resh.edu.ru/subject/19/6/</a>
4.3	Создание интерактивных компьютерных презентаций	3	1	2	<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php</a> <a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php</a> <a href="https://resh.edu.ru/subject/19/6/">https://resh.edu.ru/subject/19/6/</a>
Итого по разделу		10	1	8	
Резервное время		2			
Общее количество часов по программе		34	3	14	

## Календарно-тематическое планирование

### 5 класс

№п/п	Тема урока	Количество часов			Виды, формы контроля	Дата изучения	
		Всего	контрольные работы	практические работы		План	Факт
<b>Раздел 1. Цифровая грамотность.</b>		<b>7</b>	<b>0</b>	<b>4</b>			
1.	Правила гигиены и техника безопасности при работе с компьютерами.	1	0	0	Устный опрос		
2.	Компьютер – универсальное вычислительное устройство. Основные компоненты персональных компьютеров. Входная диагностика	1	0,5	0	Индивидуальные карточки, тест		
3.	Программы для компьютеров. Пользователи и программисты. Практическая работа №1. «Запуск, работа и завершение работы клавиатурного тренажёра»	1	0	0,5	Письменный контроль, практическая работа		
4.	Прикладные программы, системное программное обеспечение. Практическая работа №2. «Создание, сохранение и загрузка текстового и графического файла»	1	0	0,5	Устный опрос, практическая работа		
5.	Имя файла. Практическая работа №3. «Выполнение основных операций спайками»	1	0	1	Устный опрос, практическая работа		
6.	Сеть Интернет. Правила безопасного поведения в Интернете. Практическая работа №4. «Поиск информации по выбранным ключевым словам и по изображению»	1	0	1	Устный опрос, практическая работа		
7.	Цифровая грамотность	1	0	0	Устный опрос, тестирование		
<b>Раздел 2. Теоретические основы информатики.</b>		<b>3</b>	<b>1</b>	<b>1</b>			
8.	Информация в жизни человека. Способы восприятия информации человеком. Практическая работа №5. Электронный практикум «Координатная плоскость»	1	0	1	Устный опрос, практическая работа		

9.	Действия с информацией. Кодирование информации.	1	0	0	Онлайн тест, фронтальный опрос		
10.	Искусственный интеллект и его роль в жизни человека. Компьютер. Информация	1	0	0	Контрольная работа		
<b>Раздел 3. Алгоритмы и программирование</b>		<b>10</b>	<b>1</b>	<b>7</b>			
11.	Понятие алгоритма. Исполнители алгоритмов.	1	0	0	Устный опрос		
12.	Линейные алгоритмы. Циклические алгоритмы.	1	0	0	Устный опрос, онлайн тест		
13.	Практическая работа № 6. «Знакомство со средой программирования «ЛогоМиры»»	1	0	1	Устный опрос, практическая работа		
14.	Практическая работа № 7. «Реализация линейных алгоритмов в среде программирования «ЛогоМиры»»	1	0	1	Устный опрос, практическая работа		
15.	Полугодовая контрольная работа	1	1	0	Устный опрос, практическая работа		
16.	Практическая работа №8. «Реализация линейных алгоритмов в среде программирования «ЛогоМиры»»	1	0	1	Устный опрос, практическая работа		
17.	Практическая работа №9. «Реализация циклических алгоритмов в среде программирования «ЛогоМиры»»	1	0	1	Устный опрос, практическая работа		
18.	Практическая работа №10. «Реализация циклических алгоритмов в среде программирования «ЛогоМиры»»	1	0	1	Устный опрос, практическая работа		
19.	Практическая работа №11. «Реализация линейных и циклических алгоритмов в среде программирования «ЛогоМиры»»	1	0	1	Устный опрос, практическая работа		
20.	Контрольная работа №3. «Алгоритмы и программирование»	1	1	0	Контрольная работа		
<b>Раздел 4. Информационные технологии</b>		<b>12</b>	<b>1</b>	<b>7</b>			

21.	Графический редактор. Растровые рисунки. Использование графических примитивов.	1	0	0	Устный опрос		
22.	Практическая работа №12. «Создание и редактирование простого изображения с помощью инструментов графического редактора»	1	0	1	Устный опрос, практическая работа		
23.	Практическая работа №13. «Работа с фрагментами изображения с использованием инструментов графического редактора»	1	0	1	Устный опрос, практическая работа		
24.	Текстовый редактор. Правила набора текста.	1	0	0	Устный опрос		
25.	Практическая работа №14. «Создание небольших текстовых документов с использованием базовых средств текстовых редакторов»	1	0	1	Устный опрос, практическая работа		
26.	Текстовый процессор. Редактирование текста.	1	0	0	Устный опрос		
27.	Практическая работа №15. «Редактирование текстовых документов»	1	0	1	Устный опрос, практическая работа		
28.	Практическая работа №16. «Форматирование текстовых документов»	1	0	1	Устный опрос, практическая работа		
29.	Практическая работа №17. «Вставка в документ изображений»	1	0	1	Устный опрос, практическая работа		
30.	Промежуточная аттестация. Контрольная работа	1	1	0	Контрольная работа		
31.	Компьютерные презентации.	1	0	0	Устный опрос		
32.	Практическая работа №18. «Создание презентации на основе готовых шаблонов»	1	0	1	Устный опрос, практическая работа		
33.	Создание движущихся изображений. «Информационные технологии»	1	0	1	Контрольная работа		
34.	Повторение основных понятий курса	1	0	0			
<b>Всего</b>		<b>34</b>	<b>3</b>	<b>19</b>			



## Календарно-тематическое планирование (поурочное планирование)

6 класс

№п/п	Тема урока	Количество часов			Виды, формы контроля	Дата изучения	
		Всего	контрольные работы	практические работы		План	Факт
<b>Раздел 1. Цифровая грамотность</b>		<b>4</b>	<b>0,5</b>	<b>1</b>			
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		
2.	Иерархическая файловая система. Практическая работа №1. «Работа с файлами и каталогами средствами операционной системы». Входная диагностика.	1	0,5	0,5	Устный опрос, практическая работа		
3.	Поиск файлов средствами операционной системы. Практическая работа №2. «Поиск файлов средствами операционной системы»	1	0	0,5	Устный опрос, практическая работа		
4.	Создание файлов. «Цифровая грамотность»	1	0	0	Устный опрос. Контрольная работа		
<b>Раздел 2. Теоретические основы информатики (6 часов)</b>		<b>6</b>	<b>0</b>	<b>0,5</b>			
5.	Компьютерные вирусы и другие вредоносные программы. Программы для защиты от вирусов. Встроенные антивирусные средства операционных систем.	1	0	0	Устный опрос, индивидуальные карточки		
6.	Информационные процессы и информационные процессы. Получение, хранение, обработка и передача информации (данных).	1	0		Устный опрос, практическая работа		
7.	Практическая работа №3. «Преобразование информации, представленной в форме таблиц и диаграмм, в текст» Двоичный код.	1	0	0,5	Устный опрос, решение заданий по карточкам		

8.	Информационный объём данных. Единицы измерения информации.	1	0	0	Устный опрос, решение заданий по карточкам		
9.	Информационный объём данных. Характерные размеры файлов различных типов.	1	0	0	Решение заданий по карточкам Устный опрос		
10.	Вычисление объёма данных. «Теоретические основы информатики»	1	0	0	Устный опрос. Контрольная работа		
<b>Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования</b>		<b>12</b>	<b>1</b>	<b>5</b>			
11.	Основные алгоритмические конструкции.	1	0	0	Устный опрос, индивидуальные карточки		
12.	Среда текстового программирования.	1	0	0	Устный опрос, индивидуальные карточки		
13.	Управление исполнителем (исполнитель Черепаха).	1	0	0	Устный опрос, индивидуальные карточки		
14.	Управление исполнителем (исполнитель Робот). Циклические алгоритмы. Переменные.	1	0	0	Устный опрос, индивидуальные карточки		
15.	Полугодовая контрольная работа	1	1	0	Устный опрос. Контрольная работа		
16.	Практическая работа №4. «Разработка программ в среде текстового программирования, реализующих простые вычислительные алгоритмы»	1	0	1	Устный опрос, практическая работа		
17.	Практическая работа №5. «Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования с использованием циклов»	1	0	1	Устный опрос, практическая работа		

18.	Практическая работа №6. «Разработка диалоговых программ в среде текстового программирования»	1	0	1	Устный опрос, практическая работа		
19.	Вспомогательные алгоритмы. Разбиение задачи на подзадачи, использование вспомогательных алгоритмов. Процедуры с параметрами.	1	0	0	Устный опрос, индивидуальные задания		
20.	Практическая работа №7. «Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования с использованием вспомогательных алгоритмов».	1	0	1	Устный опрос, практическая работа		
21.	Практическая работа №8. «Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования, в том числе с использованием вспомогательных алгоритмов с параметрами».	1	0	1	Устный опрос, практическая работа		
22.	Алгоритмизация и основы программирования»	1	0	0	Устный опрос. Тестирование		
<b>Раздел 4. Информационные технологии</b>		<b>12</b>	<b>1</b>	<b>8</b>			
23.	Векторная графика. Создание векторных рисунков встроенными средствами текстового процессора или других программ. Практическая работа №9. «Исследование возможностей векторного графического редактора Масштабирование готовых векторных изображений»	1	0	0,5	Устный опрос, практическая работа		
24.	Практическая работа №10. «Создание и редактирование изображения базовыми средствами векторного редактора».	1	0	1	Устный опрос, практическая работа		
25.	Добавление векторных рисунков в документы. Практическая работа №11. «Разработка простого изображения спомощью инструментов векторного графического редактора (по собственному замыслу)»	1	0	1	Устный опрос, практическая работа		
26.	Текстовый процессор Структурирование информации с помощью списков.Нумерованные, маркированные и многоуровневые списки	1	0	0	Устный опрос, индивидуальные задания		
27.	Практическая работа №12. «Создание небольших текстовых документов с нумерованными, маркированными и многоуровневыми списками»	1	0	1	Устный опрос, практическая работа		
28.	Добавление таблиц в текстовые документы. Практическая работа №13. «Создание небольших текстовых документов с таблицами»	1	0	1	Устный опрос, практическая работа		

29.	Практическая работа №14. «Создание одностраничного документа, содержащего списки, таблицы, иллюстрации»	1	0	1	Устный опрос, практическая работа		
30.	Промежуточная аттестация. Контрольная работа.	1	1	0	Контрольная работа		
31.	Создание интерактивных компьютерных презентаций. Интерактивные элементы. Гиперссылки. Практическая работа №15. «Создание презентации с гиперссылками»	1	0	1	Устный опрос, практическая работа		
32.	Практическая работа №16. «Создание презентации синтерактивными элементами»	1		1	Устный опрос, практическая работа		
33	Информационные технологии»	1	0	0	Контрольная работа		
34	Повторение основных понятий курса	1	0	0			
<b>Всего часов:</b>		<b>34</b>	<b>3</b>	<b>16</b>			

## УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

### ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ УЧЕБНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧЕНИКА

Информатика 5 класс/Информатика. 5, 6. класс. Авторский коллектив: Босова Л. Л./Босова А. Ю., 2021 г.

### МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧИТЕЛЯ

<https://resh.edu.ru/subject/19/6/>

<https://bosova.ru/metodist/communication/forum/forum16/>

<https://bosova.ru/books/1072/7396/>

<https://schoolgreen.ru/6-klass/elektronnoe-prilozhenie-6-klass-bosova-6.html>

<https://inf.1sept.ru/>

<http://www.infoschool.narod.ru/>

<https://rabochaya-tetrad-i-uchebnik.com/j-1254x/tet1254.html>

<https://it59mgn.ru/inf6pr/>

[http://eknigi.org/nauka\\_i\\_ucheba/33542-obshhaya-metodika-prepodavaniya-informatiki.html](http://eknigi.org/nauka_i_ucheba/33542-obshhaya-metodika-prepodavaniya-informatiki.html)

<http://webpractice.cm.ru>

<http://www.rusedu.info/>

<https://www.chopl.ru/ct-home/elektronnye-obrazovatelnye-resursy/item/85-eor.html>

<http://eorhelp.ru/>

<https://interneturok.ru/article/informatika-6-klass>

<http://pedsovet.org/m> <http://www.uchportal.ru/>

### ЦИФРОВЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ И РЕСУРСЫ СЕТИ ИНТЕРНЕТ

<https://lbz.ru/metodist/iunk/informatics/er.php>

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

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

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

[https://kopilkaurokov.ru/informatika/prochee/obrazovatelnye\\_resursy\\_seti\\_internet](https://kopilkaurokov.ru/informatika/prochee/obrazovatelnye_resursy_seti_internet)

<http://school-collection.edu.ru/>

<https://it59mgn.ru/inf6pr/>

<https://it59mgn.ru/infcontrol6/>

<https://it59mgn.ru/infcontrol5/>

<https://onlinetestpad.com/ru/tests/informatics/6class>

<https://onlinetestpad.com/ru/tests/informatics/5class>

<http://school-collection.edu.ru/catalog/rubr/473cf27f-18e7-469d-a53e-08d72f0ec961/?>

<http://www.klyaksa.net/htm/kopilka/index.htm>

<http://tests.academy.ru>

<http://imfourok.net> <https://externat.foxford.ru>