

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
Министерство образования Иркутской области  
МО Катангский район  
МКОУ СОШ с. Подволошино

РАССМОТРЕНО

На м/о учителей  
естественно-  
математического цикла

Руководитель МО

  
\_\_\_\_\_ Мартынов Н.Н.  
№ \_\_\_\_\_ от \_\_\_\_\_ г.

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора  
по УВР

  
\_\_\_\_\_ Рязанова Л.А.

УТВЕРЖДЕНО

Директор МКОУ СОШ  
с. Подволошино

  
\_\_\_\_\_ Федорева М.В.  
№ \_\_\_\_\_ от \_\_\_\_\_ г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

учебного предмета  
«Информатика»  
для 5- 6 классов

с. Подволошино, 2024 год

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Изучение учебного предмета осуществляется на основании нормативно-правовых документов:

1. Закон Российской Федерации от 29.12.2012 года №273-ФЗ «Об образовании в РФ» (с последующими изменениями и дополнениями)
2. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 12.08.2022года № 732 «Об утверждении федеральных государственного образовательного стандарта основного общего образования».
3. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 31.05.2021 г. № 287 «Об утверждении федеральных государственного образовательного стандарта основного общего образования».
4. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 22.05.2020 г. N 216 «Об утверждении федеральных перечней учебников, рекомендованных (допущенных) к использованию в образовательном процессе в образовательных учреждениях, реализующих образовательные программы общего образования и имеющих государственную аккредитацию».
5. Постановление главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020г. № 28 « Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20. Санитарно – эпидеиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
6. Учебного плана МКОУ СОШ с. Подволошино на 2024-2025 учебный год.

Рабочая программа даёт представление о целях, общей стратегии обучения, воспитания и развития обучающихся средствами учебного предмета «Информатика» на базовом уровне; устанавливает обязательное предметное содержание, предусматривает его структурирование по разделам и темам курса; даёт распределение учебных часов по тематическим разделам курса и последовательность их изучения с учётом межпредметных и внутрипредметных связей, логики учебного процесса, возрастных особенностей обучающихся. Рабочая программа определяет количественные и качественные характеристики учебного материала для первого 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»**

Целями изучения информатики на уровне 5 – 6 классах являются:

- 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

## **МЕСТО УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА «ИНФОРМАТИКА» В УЧЕБНОМ ПЛАНЕ.**

Программа по информатике для 5–6 классов составлена из расчёта общей учебной нагрузки 68 часов за 2 года обучения: 1 час в неделю в 5 классе и 1 час в неделю в 6 классе.

## **СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА**

### **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.

### **Алгоритмы программирования**

Понятие алгоритма. Исполнители алгоритмов. Линейные алгоритмы.

Циклические алгоритмы.

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

### **Информационные технологии**

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

Текстовый редактор. Правила набора текста.

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

### **6 класс**

#### **Цифровая грамотность**

Типы компьютеров: персональные компьютеры, встроенные компьютеры, суперкомпьютеры.

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

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

#### **Теоретические основы информатики**

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

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

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

#### **Алгоритмизация и основы программирования**

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

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

## **Информационные технологии**

Векторная графика. Создание векторных рисунков встроенными средствами текстовог

## 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 коммуникативные действия**

#### ***Общение:***

- сопоставлять свои суждения с суждениями других участников диалога, обнаруживать различие и сходство позиций;
- публично представлять результаты выполненного опыта (эксперимента, исследования, проекта);
- выбирать формат выступления с учётом задач презентации и особенностей аудитории и в соответствии с ним составлять устные и письменные тексты с использованием иллюстративных материалов.

#### ***Совместная деятельность (сотрудничество):***

- понимать и использовать преимущества командной и индивидуальной работы при решении конкретной проблемы, в том числе при создании информационного продукта;
- принимать цель совместной информационной деятельности по сбору, обработке, передаче, формализации информации; коллективно строить действия по её достижению: распределять роли, договариваться, обсуждать процесс и результат совместной работы;
- выполнять свою часть работы с информацией или информационным продуктом, достигая качественного результата по своему направлению и координируя свои действия с другими членами команды;
- оценивать качество своего вклада в общий информационный продукт по критериям, самостоятельно сформулированным участниками взаимодействия;
- сравнивать результаты с исходной задачей и вклад каждого члена команды в достижение результатов, разделять сферу ответственности и проявлять готовность к предоставлению отчёта перед группой.

### **Универсальные регулятивные действия**

#### ***Самоорганизация:***

- выявлять в жизненных и учебных ситуациях проблемы, требующие решения;
- составлять алгоритм решения задачи (или его часть), выбирать способ решения учебной задачи с учётом имеющихся ресурсов и собственных возможностей, аргументировать выбор варианта решения задачи;
- составлять план действий (план реализации намеченного алгоритма решения), корректировать предложенный алгоритм с учётом получения новых знаний об изучаемом объекте.

#### ***Самоконтроль (рефлексия):***

- владеть способами самоконтроля, самомотивации и рефлексии;
- учитывать контекст и предвидеть трудности, которые могут возникнуть при решении учебной задачи, адаптировать решение к меняющимся обстоятельствам;
- вносить коррективы в деятельность на основе новых обстоятельств, изменившихся ситуаций, установленных ошибок, возникших трудностей;
- оценивать соответствие результата цели и условиям.

#### ***Эмоциональный интеллект:***

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

#### ***Принятие себя и других:***

- осознавать невозможность контролировать всё вокруг даже в условиях

открытого доступа к любым объемам информации.

## **ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

### **5 класс**

- соблюдать правила гигиены и безопасности при работе с компьютером и другими элементами цифрового окружения; иметь представление о правилах безопасного поведения в Интернете;
- называть основные компоненты персональных компьютеров и мобильных устройств, объяснять их назначение;
- понимать содержание понятий «программное обеспечение», «операционная система», «файл»;
- искать информацию в Интернете (в том числе по 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

№ ра зд ела	Название раздела	Коли ч е ство часо в	Из них количество			Электронные (цифровые) образовательные
			К.р./с.р	Пр.р./л.р	Проекты	
<b>Раздел 1. Цифровая грамотность</b>						
1	Компьютер — универсальное вычислительное устройство, работающее по программе	2				Коллекция ЦОР
2	Программы для компьютеров. Файлы и папки	3		3		Коллекция ЦОР
3	Сеть Интернет. Правила безопасного поведения в Интернете	2	1	1		Коллекция ЦОР
Итого по разделу		7	1	4		
<b>Раздел 2. Теоретические основы информатики</b>						
4	Информация в жизни человека	3				Коллекция ЦОР
Итого по разделу		3	1	3		Коллекция ЦОР
<b>Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования</b>						
5	Алгоритмы и исполнители	2				Коллекция ЦОР
6	Работа в среде программирования	8	1	3		Коллекция ЦОР
Итого по разделу		10	1	3		
<b>Раздел 4. Информационные технологии</b>						
7.	Графический редактор	3	1	2		Коллекция ЦОР

8	Текстовый редактор	6	1	4		Коллекция ЦОР
9	Компьютерная презентация	3		1		Коллекция ЦОР
Итого по разделу		12	3	7		
Резервное время		2	1			

6 класс

№ ра зд ела	Название раздела	Колич е ство часов	Из них количество			Электронные (цифровые) образовательные
			К.р./с.р	Пр.р./л.р	Проекты	
<b>Раздел 1. Цифровая грамотность</b>						
1	Компьютер	1				Коллекция ЦОР
2	Файловая система	2		2		Коллекция ЦОР
3	Защита от вредоносных программ	1	1	1		Коллекция ЦОР
Итого по разделу		4	1	3		
<b>Раздел 2. Теоретические основы информатики</b>						
4	Информация и информационные процессы	2		1		Коллекция ЦОР
5	Двоичный код	2				
6	Единицы измерения информации	2	1			
Итого по разделу		6	1	1		Коллекция ЦОР

Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования						
7	Основные алгоритмические	8		3		Коллекция ЦОР
8	Вспомогательные алгоритмы	4	1	2		Коллекция ЦОР
Итого по разделу		12	1	5		
Раздел 4. Информационные технологии						
9	Векторная	3	1	1		Коллекция ЦОР
10	Текстовый процессор	4	1	3		Коллекция ЦОР
11	Создание интерактивных компьютерных	3	1	2		Коллекция ЦОР
Итого по разделу		10	3	6		

							<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/posters/5-3-1-znakomstvo-s-klaviaturoj.jpg">t4zoi2td3mo https://lbz.ru/metodist/authors/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		<p>Объяснять содержание понятий «программное обеспечение», «операционная система», «файл».</p> <p>Определять программные средства, необходимые для осуществления информационных процессов при решении задач.</p>	<p>Устный опрос, письменный контроль, практическая работа</p> <p><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-">http://school-collection.edu.ru/catalog/res/7aeb76e6-</a></p>

							<a href="https://lbz.ru/files/5798/">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	<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий. Осуществлять поиск информации по ключевым словам и по изображению. Обсуждать способы проверки достоверности информации, полученной из Интернета.</p> <p>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>	<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		<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 пр.)</p>	Устный опрос, онлайн тест, тестовая работа	<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/posters/5-1-1-kak-my-vosprinimaem-informaciju.jpg">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/posters/5-1-1-kak-my-vosprinimaem-informaciju.jpg</a>  <a href="https://onlinetestpad.com/holdings/6c73fs">https://onlinetestpad.com/holdings/6c73fs</a>
Итого по разделу		3	1	0				
<b>Раздел 3. Алгоритмы и программирование</b>								
3.1	Алгоритмы и исполнители	2	0	0		<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий. Приводить примеры неформальных и формальных исполнителей в окружающем мире. Приводить примеры циклических действий в окружающем мире.</p>	Устный опрос, онлайн тест,	<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor6/posters/6-14-1-algoritmy-i-ispolniteli.jpg">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor6/posters/6-14-1-algoritmy-i-ispolniteli.jpg</a>  <a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor6/posters/6-14-1-algoritmy-i-ispolniteli.jpg">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor6/posters/6-14-1-algoritmy-i-ispolniteli.jpg</a>

								<a href="https://onlinetestpad.com/hmdi2wqxygsy4">ors/informatika/3/files/eor6/extends/6-14-1-o-proishozhdeni-i-slova-algoritm.pdf</a>  <a href="https://onlinetestpad.com/hmdi2wqxygsy4">https://onlinetestpad.com/hmdi2wqxygsy4</a>
3.2	Работа в среде программирования	8	1	3		<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий. Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства. Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач.</p>	Устный опрос, письменный контроль, практическая работа, тестовая работа	<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor6/posters/6-15-1-upravlenie-i-ispolniteli.jpg">https://lbz.ru/metodist/authors/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		Раскрывать смысл	Устный опрос,	<a href="https://lbz.ru/">https://lbz.ru/</a>

					изучаемых понятий. Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программносредства. Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач. Планировать последовательность действий при создании и редактировании растрового изображения.	письменный контроль, практическая работа	<a href="http://metodist/authors/informatika/3/eor5.php">metodist/authors/informatika/3/eor5.php</a>
4.2	Текстовый редактор	6	0	4	Раскрывать смысл изучаемых понятий. Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программносредства. Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач. Анализировать преимущества создания текстовых документов на компьютере по сравнению с рукописным способом.	Устный опрос, письменный контроль, практическая работа	<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php</a>  <a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/posters/5-8-1-podgotovka-tekstovyh-dokumentov.jpg">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/posters/5-8-1-podgotovka-tekstovyh-dokumentov.jpg</a>  <a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika</a>

							<a href="a/3/files/eor5/txts/5-8-1-o-shriftah.pdf">a/3/files/eor5/txts/5-8-1-o-shriftah.pdf</a>
4.3	Компьютерная презентация	3	1	1		<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий. Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программно-средства. Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач.</p>	<p>Устный опрос, письменный контроль, практическая работа, контрольная работа</p> <p><a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php</a></p>
Итого по разделу		12	1	7			
Резервное время		2					
Общее количество часов по программе		34	3	14			

# ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

5 класс

№	Тема	Количество Часов	Дата проведения	
			По плану	фактич
	<b>Раздел 1. Цифровая грамотность</b>	7		
1.1	Компьютер — универсальное вычислительное устройство, работающее по программе	1		
2.2	Процессор. Оперативная и долговременная память. Устройства ввода и вывода	1		
3.3	<i>Практическая работа 1.</i> Запуск, работа и завершение работы клавиатурного тренажёра.	1		
4.4	Прикладные программы системноепрограммное обеспечение	1		
5.5	Имя файла (папки, каталога). <i>Практическая работа 2.</i> Создание, сохранение и загрузка текстового и графического	1		
6.6	Сеть Интернет. Правила безопасного поведения в Интернете	1		
7.7	<i>Практическая работа 4</i> Поиск информации по ключевым словам и по изображению.	1		
	<b>Раздел 2. Теоретические основы информатики (3 часа)</b>	3		
8.1	Способы восприятия информации человеком.	1		
9.2	Действия с информацией. Кодирование информации.	1		
10.3	Искусственный интеллект и его роль в жизни человека	1		
	<b>Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования (10 часов)</b>	10		
11.1	Понятие алгоритма. Работа в среде виртуальной лаборатории «Переправы».	1		
12.2	Исполнители вокруг нас. Работа в среде исполнителя Кузнечик	1		
13.3	Формы записи алгоритмов	1		
14.4	Линейные алгоритмы. Практическая работа №15 «Создаем линейную презентацию»	1		
15.5	Алгоритмы с ветвлениями. Практическая работа №16 «Создаем презентацию с гиперссылками»	1		
16.6	Алгоритмы с повторениями. Практическая работа №16 «Создаем циклическую презентацию»	1		
17.7	Исполнитель Чертежник. Пример алгоритма управления Чертежником.1	1		
18.8	Использование вспомогательных алгоритмов. Работа в среде исполнителя Чертёжник	1		
19.9	Алгоритмы с повторениями для исполнителя Чертёжник. Работа в среде исполнителя Чертёжник	1		
20.10	Обобщение и систематизации изученного по теме «Алгоритмика»	1		
	<b>Раздел 4. Информационные технологии (12 часов)</b>			
21.1	Графический редактор. Растровые рисунки. Пиксель.	1		
22.2	<i>Практическая работа.</i> Создание и редактирование простого изображения с помощью инструментов растрового графического редактора.	1		

23.3	Операции с фрагментами изображения: выделение, копирование, поворот, отражение	1		
24.1	Текстовый редактор. Правила набора текста. <i>Практическая работа.</i> Создание небольших текстовых документов посредством квалифицированного клавиатурного письма	1		
25.2	Текстовый процессор. Редактирование текста. Проверка правописания. Расстановка переносов.	1		
26.3	Свойства символов. Шрифт. Типы шрифтов	1		
27.4	<i>Практическая работа.</i> Форматирование текстовых документов (форматирование символов и абзацев).	1		
28.5	Вставка изображений в текстовые документы. Обтекание изображений текстом.	1		
29.6	<i>Практическая работа.</i> Вставка в документ изображений	1		
30.1	Компьютерная презентация	1		
31.2	<i>Практическая работа.</i> Создание презентации на основе готовых шаблонов	1		
32.3	<b>Обобщение и систематизация знаний и умений по теме Информационные технологии</b>	1		
33	Повторение	1		
34	<b>Обобщение и систематизация знаний</b>	1		

## 6 класс

№	Тема	Количество Часов	Дата проведения	
			По плану	фактич
	<b>Раздел 1. Цифровая грамотность</b>	4		
1.1	Компьютер	1		
2.2	Файловая система	1		
3.3	<b>Практические работы</b> 1.2. Поиск файлов средствами операционной системы	1		
4.4	Защита от вредоносных программ	1		
	<b>Раздел 2. Теоретические основы информатики (6 часов)</b>			
5.1	Информационные процессы. Получение, хранение, обработка и передача информации (данных).	1		
6.2	<i>Практическая работа</i> 1. Преобразование информации, представленной в форматах таблиц и диаграмм, в текст	1		
7.3	Двоичный код. Представление данных в компьютере как текстов в двоичном алфавите	1		
8.4	Количество всевозможных слов (кодированных комбинаций) фиксированной длины в двоичном алфавите. Преобразование любого алфавита к двоичному	1		
9.5	Информационный объем данных. Бит — минимальная единица количества информации — двоичный разряд. Байт, килобайт, мегабайт, гигабайт.	1		
10.6	Характерные размеры файлов различных типов (страница текста, электронная книга, фотография, запись песни, видеоклип, полнометражный фильм)	1		
	<b>Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования (12 часов)</b>			
11.1	Среда текстового программирования. Управление исполнителем (например, исполнителем Черепаха).	1		
12.2	Циклические алгоритмы. Переменные.	1		
13.3 14.4	<i>Практическая работа</i> Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования с использованием циклов.	2		
15.5 16.6	<i>Практическая работа</i> Разработка программ в среде текстового программирования, реализующих простые вычислительные алгоритмы.	2		
17.7 18.8 19.9	<i>Практическая работа</i> . Разработка диалоговых программ в среде текстового программирования Вспомогательные алгоритмы. Разбиение задачи на подзадачи, использование вспомогательных алгоритмов (процедур). Процедуры с параметрами	2		
20.10	<i>Практическая работа</i> Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования с использованием вспомогательных алгоритмов (процедур).	1		
21.11	<i>Практическая работа</i> Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования, в том числе с использованием вспомогательных алгоритмов (процедур) с параметрами	1		

22.12	<i>Систематизация и обобщение знаний по теме Алгоритмизация и основы программирования</i>	1		
	<b>Раздел 4. Информационные технологии</b>			
23.1	Векторная графика <i>Практическая работа</i> Исследование возможностей векторного графического редактора. Масштабирование готовых векторных изображений.	1		
24.2	Создание векторных рисунков встроенными средствами текстового процессора или других программ (приложений). <i>Практическая работа</i> Создание и редактирование изображения базовыми средствами векторного редактора (по описанию).	1		
25.3	Добавление векторных рисунков в документы <i>Практическая работа</i> Разработка простого изображения с помощью инструментов векторного графического редактора (по собственному замыслу)	1		
26.4	Текстовый процессор. Структурирование информации с помощью списков. Нумерованные, маркированные и многоуровневые списки	1		
27.5	<i>Практическая работа</i> Создание небольших текстовых документов с нумерованными списками.	1		
27.6	Добавление таблиц в текстовые документы. <i>Практическая работа</i> Создание небольших текстовых документов с таблицами	1		
28.7	<i>Практическая работа</i> Создание одностраничного документа, содержащего списки, таблицы, иллюстрации	1		
29.8	Создание компьютерных презентаций. Интерактивные элементы. Гиперссылки.	1		
30.9	<i>Практическая работа</i> Создание презентации с гиперссылками.	1		
31.10	<i>Практическая работа</i> Создание презентации с интерактивными элементами	1		
32	Повторение	1		
33	Повторение	1		
34	<b><i>Обобщение и систематизация</i></b>	1		