

ПРИНЯТА

Педагогическим советом
МБОУ СОШ

с. Кувак-Никольское

29 августа 2025г.

Протокол №1

УТВЕРЖДЕНА

Приказом МБОУ СОШ
с. Кувак-Никольское
от 29.08.2025 №98-ОД

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА учебного предмета «Информатика» (базовый уровень)

для обучающихся 5-6 классов

Муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения средней
общеобразовательной школы с. Кувак-Никольское
(Федеральный государственный образовательный стандарт)

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 внутрипредметных 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 и 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 информационных-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 одного из наиболее значимых технологических достижений современной цивилизации.

Основные задачи учебного предмета «Информатика» — сформировать 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)общегоназначенияиинформационныхсистемдлярешениясихпомощью практических задач; владение базовыми нормами информационной этики и права, основами информационной безопасности;

- умениеграмотноинтерпретироватьрезультатырешенияпрактическихзадачспомощьюиформационныхтехнологий,применятьполученныерезультатывпрактическойдеятельности.

Целиизадачиизученияинформатикинауровнеосновногообщегообразования

определяютструктуруосновного содержанияучебногопредметаввидеследующихчетырёхтематическихразделов:

1. цифровая грамотность;
2. теоретическиеосновыинформатики;
3. алгоритмыипрограммирование;
4. информационныетехнологии.

МЕСТОУЧЕБНОГОПРЕДМЕТА«ИНФОРМАТИКА»ВУЧЕБНОМПЛАНЕ

Обязательная часть учебного плана примерной основной образовательной программыосновногообщегообразованиянепредусматриваетобязательноеизучениекурсаинформатики в 5–6 классах.Времянаданныйкурсобразовательнаяорганизацияможетвыделитьзасчётчастиучебного плана,формируемойучастникамиобразовательныхотношений.Программапоинформатикедля 5–6классовсоставленаизрасчётаобщейучебнойнагрузки 68 часов за 2 года обучения: 1 час в неделю в 5 классе и 1 час в неделю в 6 классе.Первоезнакомствосовременныхшкольниковсбазовымипонятиямиинформатикипроисходит на уровне начального общего образования в рамках логико-алгоритмическойлинии курса математики; в результате изучения всех без исключения предметов на уровненачальногообщегообразованияначинаетсяформированиекомпетентностиучащихсявсфереинформационно-коммуникационных технологий (ИКТ), необходимой им для дальнейшегообучения.

КурсинформатикиосновнойшколыопираетсянаопытпостоянногопримененияИКТ,уже имеющийся у учащихся, даёт теоретическое осмысление, интерпретацию и обобщениеэтого опыта. Изучение информатики в 5–6 классах поддерживает непрерывность подготовкишкольниковвэтойобластииобеспечиваетнеобходимуютеоретическуюипрактическуюбазудляизучениякурса информатикиосновнойшколы в 7–9классах.

СОДЕРЖАНИЕУЧЕБНОГОПРЕДМЕТАЦИФРОВАЯГРАМОТНОСТЬ

5 класс

Цифроваяграмотность

Правила гигиены и безопасности при работе с компьютерами, мобильнымиустройствами и другими элементами цифрового окружения. Компьютер — универсальноевычислительное устройство, работающее по программе. Мобильные устройства. Основныекомпоненты персональных компьютеров и мобильных устройств. Процессор. Оперативная идолговременнаяпамять.Устройствавводаивывода. Программы для компьютеров. Пользователи и программисты. Прикладные программы(приложения),системноепрограммноеобеспечение(операционныесистемы).

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 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.

5 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 в двоичный. 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

Среды 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 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 сознания последствий поступков;
- активно-непринятие 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 сознания 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;
- овладения начальными навыками исследовательской деятельности, установка на осмысление опыта, наблюдений, поступков и стремление совершенствоваться путём 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 из-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 в возрасте, 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 логически 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 его истинное;
- оценивать применимость достоверности 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 простыми 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 исходных 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 любой 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 задачу 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

<u>5 класс (34 часа)</u>	<u>6 класс (34 часа)</u>
<i>1 час в неделю, всего-34 часа, практических работ - 19, контрольных-4, 2 часа—резервное время</i>	<i>1 час в неделю, всего-34 часа, практических работ - 16, контрольных-4, 2 часа—резервное время</i>

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

5

класс (34 часа)

Темы, раскрывающие данный раздел программы, и количество часов, отводимое на их изучение	Учебное содержание	Основные виды деятельности учащихся при изучении темы (на основе учебных действий)	Виды, формы контроля (корректируются по мере подготовки и проведения урока)	Электронные образовательные ресурсы (ЭОР), ресурсы Интернет (Ссылки на ЭОР корректируются по мере подготовки и проведения урока), мультимедиа программы, электронные учебники, задачки, библиотеки, виртуальные лаборатории, игровые программы, коллекции ЦОР.
РАЗДЕЛ 1. Цифровая грамотность (7 часов)				
Тема 1. Компьютер – универсальное вычислительное устройство, работающее по программе (2 часа)	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.	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.	Индивидуальные карточки с вопросами; Фронтальный опрос; Экспресс-тест; Самооценка с использованием «Оценочного листа»; Интерактивный тест	http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/3/files/5-2-1-kompjuter-universalnaja-mashina-dlja-raboty-s-informaciej.ppt https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/vWindows5.zip http://www.lbz.ru/files/5814/

Тема2. Программы для компьютеров Файлы и папки (3 часа)	Программы для компьютеров Пользователи и программы Прикладные программы (приложения), системное программное обеспечение (операционные системы) Запуск и завершение работы программы (приложения). Имя файла (папки, каталога) Практически работы	Объяснять содержание понятий «программное обеспечение», «операционная система», «файл» Описывать программные средства, необходимые для осуществления информационных процессов при решении задач	Тестирование; Практическая работа; Самооценка по «Оценочному листу»	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/vWindows5.ziphttp://www.lbz.ru/files/5814/ http://school-collection.edu.ru/catalog/res/f94504de-9f7f-4c2c-8ae2-2155adee914c/?interface
--	---	---	---	--

	<p>1. Создание,сохранениеизагрузкат екстовогоиграфическогофайла</p> <p>2. Выполнениеосновныхоперацийсф айлами и папками (создание,переименование, сохранение) подруководством учителя.</p>			<p>e=catalog</p> <p>http://school-collection.edu.ru/catalog/res/5d9a3e71-9364-4549-9547-6c2606387971/?interface=catalog</p> <p>http://school-collection.edu.ru/catalog/res/1780aaa6-0bd1-465b-a2e4-dda69e458780/?interface=catalog</p>
<p>Тема3.</p> <p>Сеть Интернет.Правила безопасногоповедения в Интернете(2часа)</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. Процессаутентификации .</p> <p>Виды аутентификации (аутентификация по паролям, аутентификация с помощью SMS, биометрическая аутентификация, аутентификация через географическое местоположение, многофакторная аутентификация). Пароль для аккаунтов в социальных сетях. Кибербуллинг.</p> <p>Практическиеработы</p> <p>1.2. Поиск информации по выбранным ключевым словам и по изображению. Сохранение найденной</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;</p> <p>Самооценка с использованием «Оценочного листа» Индивидуальные карточки</p>	<p>https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/v Windows5.zip</p> <p>http://www.lbz.ru/files/5814/</p>

	информации. Контрольная работа №1. <i>Цифровая грамотность</i>			
Раздел 2. Теоретические основы информатики (3 часа)				
Тема 4. Информация в жизни человека (3 часа)	<p>Информация в жизни человека. Способы восприятия информации человеком. Роль зрения в получении информации человеком. 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> <ol style="list-style-type: none"> 1. Интерактивная игра «Морской бой» 2. Электронный практикум «Координатная плоскость» 3. Интерактивное задание «Графические диктанты Танграм» <p>Контрольная работа №2 <i>Теоретические основы информатики</i></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://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/vWindows5.zip</p> <p>http://www.lbz.ru/files/5814/</p> <p>http://school-collection.edu.ru/catalog/res/b98f5114-871b-4cc7-b203-9a29594c3353/?interface=catalog</p> <p>http://school-collection.edu.ru/catalog/res/2bdb864c-7cc3-44ac-9afc-4a6c2f04d864/?interface=catalog</p> <p>http://school-collection.edu.ru/catalog/res/e9e28a73-377f-0000-e01c-9c38718a1a2f/?interface=catalog</p> <p>http://school-collection.edu.ru/catalog/res/174b0b5c-0d07-473c-bb86-6792fdddfb2b/?interface=catalog</p>

				http://school-collection.edu.ru/catalog/res/bd52dc17-c9f6-4948-8a59-dfa9ab96dee1/?interface=catalog
Раздел 3. Алгоритмизация основы программирования (10 часов)				
Тема 5. Алгоритмы и исполнители (2 часа)	<p>Понятие алгоритма Исполнители алгоритмов Линейные алгоритмы Циклические алгоритмы</p> <p>Практически работы 1. Среда программирования «Кумир». Исполнитель «Робот» 2. Среда программирования «Кумир». Исполнитель «Робот»</p>	<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий. Приводить примеры неформальных и формальных исполнителей окружающем мире.</p> <p>Приводить примеры циклических действий окружающем мире.</p>	<p>Тестирование; Практическая работа; Самооценка с использованием «Оценочного листа»</p>	<p>https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/vWindows5.zip</p> <p>http://www.lbz.ru/files/5814/</p>
Тема 6. Работа в среде программирования (8 часов)	<p>Составление программ для управления исполнителем в среде блочного или текстового программирования</p> <p>Практически работы 1. Знакомство со средой программирования «ЛогоМиры» 2. Реализация линейных алгоритмов в среде программирования «ЛогоМиры» 3. Реализация циклических алгоритмов в среде программирования «ЛогоМиры»</p> <p>Контрольная работа №3 «Алгоритмизация основы программирования»</p>	<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий. Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства.</p> <p>Определять условия возможности применения программного средства для решения типовых задач.</p>		<p>https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/vWindows5.zip</p> <p>http://www.lbz.ru/files/5814/</p>

<p>Тема7. Графический редактор (3 часа)</p>	<p>Графический редактор. Растровые рисунки. Пиксель. Использование графических примитивов. Операции с фрагментами изображения: выделение, копирование, поворот, отражение</p> <p>Практические работы</p> <p>1. Создание и редактирование простого изображения с помощью инструментов растрового графического редактора</p> <p>2. Работа с фрагментами изображения с использованием инструментов графического редактора</p>	<p>Раскрыть смысл изучаемых понятий. Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства</p> <p>Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач. Планировать последовательность действий при создании и редактировании растрового изображения.</p>	<p>Практическая работа; Самооценка с использованием «Оценочного листа»</p>	<p>https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/vWindows5.zip</p> <p>http://www.lbz.ru/files/5814/</p>
<p>Тема8. Текстовый редактор (6 часа)</p>	<p>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.</p> <p>Практические работы</p> <p>1. Создание небольших текстовых документов посредством квалифицированного, клавиатурного письма с использованием базовых средств текстовых редакторов</p> <p>2. Редактирование</p>	<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://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/vWindows5.zip</p> <p>http://school-collection.edu.ru/catalog/res/ef01b828-5322-45cf-9f15-0c62e4852cae/?interface=catalog</p> <p>http://school-collection.edu.ru/catalog/res/225c4a0a-6945-4882-92b2-fdf0cbb391b5/?interface=catalog</p> <p>http://school-collection.edu.ru/catalog/res/c0f5ea31-be57-4453-985b-fa3049ce04bb/?interface=catalog</p>

	текстовых документов (проверка прав описания;			
--	---	--	--	--

	<p>расстановка переносов)</p> <p>3. Форматирование текстовых документов (форматирование символов и базисов)</p> <p>4. Вставка документов и изображений.</p>			<p>http://school-collection.edu.ru/catalog/res/4e50f252-df73-4bfb-8de7-9e948f803707/?interface=catalog</p> <p>http://school-collection.edu.ru/catalog/res/d1d68068-4ea9-4886-aea7-69c01b05f7fb/?interface=catalog</p> <p>http://school-collection.edu.ru/catalog/res/bad5b13f-e002-464d-816a-193a1851b197/?interface=catalog</p> <p>http://school-collection.edu.ru/catalog/res/9af50ad7-d6a7-4782-a92d-6bd4de9be3a7/?interface=cataloghttp://www.lbz.ru/files/5814/</p>
<p>Тема 9.</p> <p>Компьютерная презентация (3 часа)</p>	<p>Компьютерные презентации Слайд-шоу</p> <p>Облавление на слайд текста и изображений</p> <p>Работа с несколькими слайдами</p> <p>Практические работы</p> <p>1.2. Создание презентации на основе готовых шаблонов</p> <p>Контрольная работа №4</p> <p><i>Информационные технологии</i></p>	<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; Самооценка с использованием «Оценочного листа»</p>	<p>https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/vWindows5.zip</p> <p>http://www.lbz.ru/files/5814/</p>
Резерв – 2 часа				

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ
6 класс (34 часа)

Темы, раскрывающие данный раздел программы, и количество часов, отводимое на их изучение	Учебное содержание	Основные виды деятельности учащихся при изучении темы (на основе учебных действий)	Виды, формы контроля (корректируются по мере подготовки и проведения урока)	Электронные образовательные ресурсы (ЭОР), ресурсы Интернет (Ссылка на ЭОР указываются по мере подготовки и проведения урока), мультимедиа программы, электронные учебники, задания, ачники, библиотеки, виртуальные лаборатории, игровые программы, коллекции ЦОР.
РАЗДЕЛ 1. Цифровая грамотность (4 часа)				
Тема 1. Компьютер (1 час)	Типы компьютеров: персональные компьютеры, встроенные компьютеры, суперкомпьютеры Входной контроль знаний за курс информатики 5 класса	Раскрывать смысл изучаемых понятий. Характеризовать типы персональных компьютеров.	Тестирование; Индивидуальные задания. Самооценка с использованием «Оценочного листа»	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php https://resh.edu.ru/subject/19/6/
Тема 2. Файловая система (2 часа)	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	Раскрывать смысл изучаемых понятий. Выполнять основные операции с файлами и папками. Находить папку с нужным файлом по заданному пути	Письменный опрос; Самооценка с использованием «Оценочного листа»	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php https://resh.edu.ru/subject/19/6/

	Практическиеработы 1. Работа с файлами и каталогами средствами операционной системы: создание, копирование, перемещение, переименование и			
--	---	--	--	--

	удаление файлов и папок (каталогов) 2. Поиск файлов средствами операционной системы Контрольная работа №1. <i>Цифровая грамотность</i>			
Раздел 2. Теоретические основы информатики (6 часов)				
Тема 3. Защита от вредоносных программ (1 час)	Компьютерные вирусы и другие вредоносные программы. Программы для защиты от вирусов. Встроенные антивирусные средства операционных систем.	Раскрывать смысл изучаемых понятий. Осуществлять защиту информации от компьютерных вирусов с помощью антивирусных программ.	Устный опрос; Самооценка с использованием «Оценочного листа»	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php https://resh.edu.ru/subject/19/6/
Тема 4. Информация и информационные процессы (2 часа)	Информационные процессы. Получение, хранение, обработка и передача информации (данных). Практические работы 1. Преобразование информации, представленной в форме таблицы, диаграмм, в текст.	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.	Практическая работа; индивидуальные задания. Самооценка с использованием «Оценочного листа»	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php https://resh.edu.ru/subject/19/6/
Тема 5. Двоичный код (2 часа)	Двоичный код. Представление данных в компьютерной текстовой двоичной алфавите. Количество всех возможных слов (кодовых комбинаций) фиксированной длины в двоичной алфавите. Преобразование любого алфавита в двоичный.	Раскрывать смысл изучаемых понятий. Подсчитывать количество всех возможных слов (кодовых комбинаций) фиксированной длины в двоичной алфавите.	Письменный опрос; индивидуальные задания. Самооценка с использованием «Оценочного листа»	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php https://resh.edu.ru/subject/19/6/

Тема6. Единицы измерения информации (2 часа)	Информационный объём данных. Бит – минимальная единица количества информации – двоичный разряд. Байт, килобайт, мегабайт, гигабайт. Характерные размеры	Раскрывать смысл изучаемых понятий. Применять в учебных и практических задачах соотношения между единицами измерения информации.	Письменный опрос; Самооценка с использованием «Оценочного листа»	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
--	---	---	--	---

	<p>файлов различных типов (страниц текста, электронная книга, фотография, запись песни, видеоклип, полнометражный фильм).</p> <p>Контрольная работа №2 Теоретические основы информатики</p>	Сравнивать размеры текстовых, графических, звуковых файлов и видеofайлов.		
Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования (12 часов)				
<p>Тема 7. Основные алгоритмические конструкции (8 часов)</p>	<p>Среда текстового программирования. Управление исполнителем (например, исполнителем Черепаша). Циклические алгоритмы. Переменные.</p> <p>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.</p>	<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий. Выявлять общие черты и различия в средах блочного и текстового программирования. Анализировать готовые алгоритмы управления исполнителем, исправлять в них ошибки.</p> <p>Применять алгоритмические конструкции «следование» и «цикл».</p>	<p>Устный опрос; Практическая работа; Тестирование; индивидуальные задания</p>	<p>https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php https://resh.edu.ru/subject/19/6/</p>

<p>Тема8. Вспомогательные алгоритмы (4 часа)</p>	<p>Разбиение задачи на подзадачи, использование вспомогательных алгоритмов (процедур). Процедуры с параметрами.</p> <p>Практические работы 1. Разработка программы для управления исполнителем в среде текстового программирования</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; Самооценки с использованием «Оценочного листа»;</p>	<p>https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php</p> <p>https://resh.edu.ru/subject/19/6/</p>
---	---	---	---	---

	<p>с использованием вспомогательных алгоритмов (процедур).</p> <p>2. Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования, в том числе с использованием вспомогательных алгоритмов (процедур) с параметрами.</p> <p>Контрольная работа №3 Алгоритмизация и основы программирования</p>			
Раздел 4. Информационные технологии (10 часов)				
<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> <p>1. Исследование возможностей векторного графического редактора Масштабирование готовых векторных изображений.</p> <p>2. Создание и редактирование изображений базовыми средствами векторного редактора (по описанию).</p> <p>3. Разработка простого изображения с помощью инструментов векторного графического редактора (по собственному замыслу).</p>	<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий. Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства. Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач. 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://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php</p> <p>https://t-1-i.buryatschool.ru/site/pub?id=192</p> <p>https://resh.edu.ru/subject/19/6/</p>

Тема10. Текстовый редактор (4 часа)	Текстовый процессор Структурирование информации с помощью списков Нумерованные, маркированные и многоуровневые списки Добавление таблиц в текстовые документы	Раскрывать смысл изучаемых понятий. Анализировать пользовательский инт ерфейс применяемого программного сре дства. Определять условия и возможности применения	Практическая работа; Устный опрос; Самооце нка использования «Оценочного листа»;	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php https://resh.edu.ru/subject/19/6/
---	--	--	--	--

	<p>Практическиеработы</p> <p>1. Созданиенебольшихтекстовых документовснумерованными, маркированными и многоуровневымисписками</p> <p>2. Созданиенебольшихтекстовых документовс таблицами</p> <p>3. Создание одностраничного документа, содержащего списки,таблицы,иллюстрации</p>	<p>программного средства длярешения типовыхзадач.</p>		
<p>Тема11.</p> <p>Создание интерактивныхкомпьютерныхпрезентаций(3часа)</p>	<p>Созданиекомпьютерныхпрезентаций. Интерактивныеэлементы. Гиперссылки</p> <p>Практическиеработы</p> <p>1. Созданиепрезентациисгиперссылками.</p> <p>2. Создание презентации синтерактивнымиэлементами</p> <p>.</p> <p>Контрольнаяработа.№4</p> <p><i>Информационныетехнологии</i></p>	<p>Раскрывать смысл изучаемыхпонятий. Анализироватьпользовательскийинтерфейсприменяемогопрограммного средства.Определять условия и возможностиприменения программного средствадля решения типовыхзадач. Планировать структуру презентациис гиперссылками. Планироватьструктуру презентации синтерактивнымиэлементами</p>	<p>Практическая работа;Самооценкис использованием «Оценочного листа»;Тестирование .</p>	<p>https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php</p> <p>https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php</p> <p>https://resh.edu.ru/subject/19/6/</p>
Резерв – 2 часа				

**Календарно-тематическое планирование (поурочно планирование) 5
класс**

№ п/п	Темаурока	Количествочасов			Виды, формыкон троля	Дата изучения	Домашнее задание
		Всего	контрольные работы	практические работы			
Раздел1.Цифроваяграмотность.		7	0	4			
1.	Правилагигиеныитехникабезопасностиприработескомпьютерами.	1	0	0	Устныйопрос	06.09	
2.	Компьютер–универсальноевычислительноеустройство, работающее по программе. Основные компоненты персональныхкомпьютеровимобильныхустройств.	1	0	0	Индивидуальные карточки, Онлайнтест	13.09	
3.	Программыдлякомпьютеров.Пользователиипрограммисты. <i>Практиче скаяработа №1.</i> «Запуск,работа изавершениеработыклавиатурноготренажёра»	1	0	1	Письменный контроль,пра ктическая работа	20.09	
4.	Прикладные программы (приложения), системное программноеобеспечение (операционныесистемы). <i>Практическаяработа№2.</i> «Создание,сохранениеизагрузкатек стовогоиграфическогофайла»	1	0	1	Устный опрос,практич ескаяработа	27.09	
5.	Имяфайла(папки, каталога). <i>Практическаяработа№3.</i> «Выполнениеосновныхоперацийспапками(создание,переименование,сохранение)	1	0	1	Устный опрос,практич ескаяработа	04.10	
6.	СетьИнтернет.Правилабезопасногоповеденияв Интернете <i>Практическая работа №4.</i> «Поиск информации по выбраннымключевымсловамипоизображению»	1	0	1	Устный опрос,практи ческаяработа	11.10	
7.	<i>Контрольнаяработа№1.</i> «Цифроваяграмотность»	1	1	0	Контрольная работа	18.10	
Раздел2.Теоретическиеосновыинформатики.		3	1	1			

8.	Информация в жизни человека. Способы восприятия информации человеком. Практическая работа №5. Электронный практикум «Координатная плоскость»	1	0	1	Устный опрос, практическая работа	25.10	
9.	Действия с информацией. Кодирование информации.	1	0	0	Онлайн тест, фронтальный опрос		
10.	Искусственный интеллект и его роль в жизни человека. Контрольная работа №2. «Компьютер. Информация»	1	1	0	Контрольная работа (тестовая работа)		
Раздел 3. Алгоритмы и программирование		10	1	7			
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.	Практическая работа №8. «Реализация линейных алгоритмов в среде программирования «ЛогоМиры»»	1	0	1	Устный опрос, практическая работа		
16.	Практическая работа №9. «Реализация линейных алгоритмов в среде программирования «ЛогоМиры»»	1	0	1	Устный опрос, практическая работа		
17.	Практическая работа №10. «Реализация циклических алгоритмов в среде программирования «ЛогоМиры»»	1	0	1	Устный опрос, практическая работа		
18.	Практическая работа №11. «Реализация циклических алгоритмов в среде программирования «ЛогоМиры»»	1	0	1	Устный опрос, практическая работа		

19.	Практическая работа №12. «Реализация линейных и циклических алгоритмов в среде программирования «ЛогоМир»»	1	0	1	Устный опрос, практическая работа		
-----	---	---	---	---	-----------------------------------	--	--

20.	Контрольная работа №3. «Алгоритмы и программирование»	1	1	0	Контрольная работа		
Раздел 4. Информационные технологии		12	1	7			
21.	Графический редактор. Растровые рисунки. Использование графических примитивов.	1	0	0	Устный опрос		
22.	Практическая работа №13. «Создание и редактирование простого изображения с помощью инструментов графического редактора»	1	0	1	Устный опрос, практическая работа		
23.	Практическая работа №14. «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 №15. «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 №16. «Редактирование текстовых документов»	1	0	1	Устный опрос, практическая работа		
28.	Практическая работа №17. «Форматирование текстовых документов»	1	0	1	Устный опрос, практическая работа		
29.	Практическая работа №18. «Вставка документов и изображений»	1	0	1	Устный опрос, практическая работа		
30.	Компьютерные презентации.	1	0	0	Устный опрос		
31.	Практическая работа №19. «Создание презентации на основе готовых шаблонов»	1	0	1	Устный опрос, практическая работа		
32	Контрольная работа №4. «Алгоритмы и программирование»	1	1	0	Контрольная работа (тестовая работа)		
33, 34	Резерв	2	0	0			

Bcero	34	4	19			
-------	----	---	----	--	--	--

Календарно-тематическое планирование (поурочное планирование)

6 класс

№ п/п	Темаурока	Количествочасов			Виды, формыкон троля	Дата изучения	Домашнее задание
		Всего	контрольные работы	практические работы			
Раздел1.Цифроваяграмотность		4	1	2			
1.	Правилагигиеныитехникабезопасностиприработескомпьютерами. Компьютер. Типыкомпьютеров:персональныекомпьютеры,встроенныекомпьютеры,суперкомпьютеры	1	0	0	Устный опрос,интерак тивноезадание	05.09	
2.	ИерархическаяфайловаясистемаФайлыипапки(каталоги).ПутьКфайлу(папке,каталогу).Полноеимяфайла(папки,каталога) Практическаяработа№1. Работас файламиикаталогами средствамиоперационнойсистемы: создание,копирование,перемещение,переименованиеиудалениефайловипапок(каталогов)	1	0	1	Устный опрос,практич ескаяработа	12.09	
3.	Поискфайловсредствамиоперационнойсистемы Практическаяработа№2. Поискфайловсредствами операционнойсистемы	1	0	1	Устный опрос,практич ескаяработа	19.09	
4.	Контрольнаяработа№1. <i>Цифроваяграмотность</i>	1	1	0	Контрольная работа	26.09	
Раздел2.Теоретическиеосновыинформатики(6часов)		6	1	1			
5.	Компьютерныевирусыидругиевредоносныепрограммы.Программыдля защиты от вирусов. Защита от вирусных программ. Встроенныеантивирусные средстваоперационныхсистем.	1	0	0	Устный опрос,индивиду альныекарточки	03.10	
6.	Информационные процессы и информационные процессы.Получение,хранение,обработкаипередачаинформации(дан ных).	1	0	1	Устный опрос,практич ескаяработа	10.10	

	Практическая работа №3. Преобразование информации, представленной в форме таблицы, диаграмм, в текст.					17.10	
7.	Двоичный код. Представление данных в компьютере как текстов в двоичном алфавите. Количество всевозможных слов (комбинаций) фиксированной длины в двоичном алфавите. Преобразование любого алфавита к двоичному.	1	0	0	Устный опрос, решение заданий по карточкам	24.10	
8.	Информационный объем 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.	Информационный объем 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		
10.	Контрольная работа №2 <i>Теоретические основы информатики</i>	1	1	0	Контрольная работа		
Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования		12	1	5			
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 Черепашка).	1	0	0	Устный опрос, индивидуальные карточки		
14.	Управление исполнителем (исполнитель Черепашка).	1	0	0	Устный опрос, индивидуальные карточки		
15.	Циклические алгоритмы. Переменные.	1	0	0	Устный опрос, индивидуальные карточки		

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 (процедур). 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 (процедур).	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 (процедур) с параметрами.	1	0	1	Устный опрос, практическая работа		
22.	Контрольная работа №3 <i>Алгоритмизация и основы программирования</i>	1	1	0	Контрольная работа		
Раздел 4. Информационные технологии		10	1	8			
23.	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		
24.	Практическая работа №10. Создание и редактирование изображений базовыми средствами векторного редактора (по описанию).	1	0	1	Устный опрос, практическая работа		
25.	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		

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 в таблицах	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.	Создание интерактивных компьютерных презентаций. Интерактивные элементы. Гиперссылки Практическая работа №15. Создание презентации с гиперссылками.	1	0	1	Устный опрос, практическая работа		
31.	Практическая работа №16. Создание презентации с интерактивными элементами.	1	0	1	Устный опрос, практическая работа		
32.	Контрольная работа №4 <i>Информационные технологии</i>	1	1	0	Контрольная работа		
33, 34.	Резерв – 2 часа						
Всего часов:		34	4	16			

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://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/mhtt>

<p://www.uchportal.ru/>

ЦИФРОВЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ И РЕСУРСЫ СЕТИ ИНТЕРНЕТ

<https://lbz.ru/metodist/iumk/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_riesursy_sieti_intierniet

<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.nethttps://>

</externat.foxford.ru>