

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

**Министерство просвещения и науки
Кабардино-Балкарской Республики**

**Муниципальное учреждение "Управление образования местной
администрации г.о.Прохладный КБР"**

МКОУ «СОШ №11»

РАССМОТРЕНО
на заседании МС МКОУ «СОШ №11»
от « 30 » августа 2023г.
Протокол №1
Лавриненко Ю.В. *Лавр*

**УТВЕРЖДЕНО**
Директор МКОУ «СОШ №11»
О.Ф.Мамберггер
Приказ №100
от 31.08.2023г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

(ID 1391457)

учебного предмета «Информатика»

для учащихся 5-6 классов

Составитель:
учитель информатики
Лоренц И.А.

г.о. Прохладный 2023г.

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» с учётом Примерной программы воспитания (про-токол Федерального учебно-методического объединения по общему образованию № 3/22 от 23 .06 .2022) и Примерной основной образовательной программы основного общего образования (протокол Федерального учебно-методического объединения по общему образованию № 1/22 от 18 .03 .2022) .

ЦЕЛИ ИЗУЧЕНИЯ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА «ИНФОРМАТИКА»

Целями изучения информатики на уровне основного общего образования 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 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;
- формирование цифровых навыков, в том числе ключевых компетенций цифровой экономики, таких, как базовое программирование, основы работы с данными, коммуникация в современных цифровых средах, информационная безопасность; воспитание ответственного и избирательного отношения к информации.

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА «ИНФОРМАТИКА»

Учебный предмет «Информатика» в основном общем образовании отражает:

- сущность информатики как научной дисциплины, изучающей закономерности протекания и возможности автоматизации информационных процессов в различных системах;

- основные области применения информатики, прежде всего информационные технологии, управление и социальную сферу;
- междисциплинарный характер информатики и информационной деятельности.

Современная школьная информатика оказывает существенное влияние на формирование мировоззрения школьника, его жизненную позицию, закладывает основы понимания принципов функционирования и использования информационных технологий как необходимого инструмента практически любой деятельности и одного из наиболее значимых технологических достижений современной цивилизации. Многие предметные знания и способы деятельности, освоенные обучающимися при изучении информатики, находят применение как в рамках образовательного процесса при изучении других предметных областей, так и в иных жизненных ситуациях, становятся значимыми для формирования качеств личности, т. е. ориентированы на формирование метапредметных и личностных результатов обучения.

Основные задачи учебного предмета «Информатика»:

сформировать у обучающихся:

- знания о цифровой грамотности, приоритетно формируемой на ранних этапах обучения, как в рамках отдельного предмета, так и в процессе информационной деятельности при освоении всех без исключения учебных предметов;
- знания о теоретических основах 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;
- базовые знания об информационных технологиях как необходимом инструменте практически любой деятельности и одного из наиболее значимых технологических достижений современной цивилизации.

Цели и задачи изучения информатики на уровне основного общего образования определяют структуру основного содержания учебного предмета в виде следующих четырёх тематических разделов:

- цифровая грамотность;
- теоретические основы информатики;
- алгоритмы и программирование;
- 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.. 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

логику-алгоритмической линии курса математики; в результате изучения всех без исключения предметов на уровне начального общего образования начинается формирование компетентности учащихся в сфере информационно-коммуникационных технологий (ИКТ), необходимой им для дальнейшего обучения.

Курс информатики основной школы опирается на опыт постоянного применения ИКТ, уже имеющийся у учащихся, даёт теоретическое осмысление, интерпретацию и обобщение этого опыта. Изучение информатики в 5–6 классах поддерживает непрерывность подготовки школьников в этой области и обеспечивает необходимую теоретическую и практическую базу для изучения курса информатики основной школы в 7–9 классах.

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

5 КЛАСС

ЦИФРОВАЯ ГРАМОТНОСТЬ

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

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

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

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

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

ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИНФОРМАТИКИ

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

Действия с информацией. Кодирование информации. Данные — записанная (зафиксированная) информация, которая может быть обработана автоматизированной системой.

Искусственный интеллект и его роль в жизни человека.

АЛГОРИТМИЗАЦИЯ И ОСНОВЫ ПРОГРАММИРОВАНИЯ

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

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

ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ Графический редактор

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 (рубленные, 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 (кодových комбинаций) фиксированной длины в двоичном алфавите. Преобразование любого алфавита к двоичному.

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

АЛГОРИТМИЗАЦИЯ И ОСНОВЫ ПРОГРАММИРОВАНИЯ

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

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

ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ Векторная графика

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

Текстовый процессор

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 основной школе направлено на достижение обучающимися 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 на применимость и достоверность информацию, полученную 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 различные методы, инструменты и запросы при поиске и отборе информации или

данных из источников с учётом предложенной учебной задачи и заданных критериев;

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

самостоятельно выбирать оптимальную форму представления информации и иллюстрировать решаемые задачи несложными схемами, диаграммами, иной графикой и их комбинациями;

оценивать надёжность 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); самостоятельно 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;

самостоятельно составлять алгоритм решения задачи (или его часть), выбирать способ решения учебной задачи с учётом имеющихся ресурсов и собственных возможностей, аргументировать предлагаемые варианты решений;

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

Предметные результаты освоения обязательного предметного содержания, установленного данной примерной рабочей программой, отражают сформированность у обучающихся умений:

- 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»;
- понимать содержание понятий «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.

6 КЛАСС

Предметные результаты освоения обязательного предметного содержания, установленного данной примерной рабочей программой, отражают сформированность у обучающихся умений:

- 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 информации и 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

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов			Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		всего	контрольные работы	практические работы	
Раздел 1. Цифровая грамотность					
1.1.	Компьютер — универсальное вычислительное устройство, работающее по программе	2	0	1	https://bosova.ru/ https://resh.edu.ru
1.2.	Программы для компьютеров Файлы и папки	3	0	1	https://bosova.ru/ https://resh.edu.ru
1.3.	Сеть Интернет Правила безопасного поведения в Интернете	2	0	1	https://bosova.ru/ https://resh.edu.ru
2.1.	Информация в жизни человека	3	1	1	https://bosova.ru/ https://resh.edu.ru/
Итого по разделу		3			
Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования					
3.1.	Алгоритмы и исполнители	2		2	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/vWindows5.zip http://www.lbz.ru/files/5814/
3.2.	Работа в среде программирования	8		5	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/vWindows5.zip http://www.lbz.ru/files/5814/
Итого по разделу		10			
Раздел 4. Информационные технологии					
4.1.	Графический редактор	3	0	2	https://bosova.ru/ https://resh.edu.ru/
4.2.	Текстовый редактор	6	0	4	https://bosova.ru/
4.3.	Компьютерная презентация	3	1	1	https://resh.edu.ru/
Итого по разделу:		12			
Резервное время		2			
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34	2	18	

6 КЛАСС

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов			Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		всего	контрольные работы	практические работы	
Раздел 1. Цифровая грамотность					
1.1.	Компьютер	1	0	0	https://bosova.ru/ https://resh.edu.ru
1.2.	Файловая система	1	0	2	https://bosova.ru/ https://resh.edu.ru
1.3.	Защита от вредоносных программ	1	0	0	https://bosova.ru/ https://resh.edu.ru
Итого по разделу		4			
Раздел 2. Теоретические основы информатики					
2.1.	Информация и информационные процессы	2	0	1	https://bosova.ru/ https://resh.edu.ru
2.2.	Двоичный код	2	0	0	https://bosova.ru/ https://resh.edu.ru
2.3.	Единицы измерения информации	2	1	0	https://bosova.ru/ https://resh.edu.ru
Итого по разделу		6			
Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования					
3.1.	Основные алгоритмические конструкции	8	0	3	https://bosova.ru/ https://resh.edu.ru
3.2.	Вспомогательные алгоритмы	4	0	2	https://bosova.ru/ https://resh.edu.ru
Итого по разделу		12			
Раздел 4. Информационные технологии					
4.1.	Векторная графика	3	0	3	https://bosova.ru/ https://resh.edu.ru
4.2.	Текстовый процессор	4	0	3	https://bosova.ru/ https://resh.edu.ru
4.3.	Создание интерактивных компьютерных презентаций	3	1	2	https://bosova.ru/ https://resh.edu.ru
Итого по разделу		10			
Резервное время		0			
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34	2	16	

ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

5 класс

№ п/п	Тема урока	Количество часов			Дата изучения	Электронные цифровые образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы		
1	Правила гигиены и техника безопасности при работе с компьютерами.	1			5.09.2023	
2	Компьютер – универсальное вычислительное устройство, работающее по программе. Основные компоненты персональных компьютеров и мобильных устройств.	1			12.09.2023	
3	Программы для компьютеров. Пользователи и программисты. Пр.р. №1 «Запуск, работа и завершение работы клавиатурного тренажёра»	1		1	19.09.2023	
4	Прикладные программы (приложения) системное программное обеспечение (операционные системы). Практическая работа №2. «Создание, сохранение и загрузка текстового и графического файла»	1			26.09.2023	
5	Имя файла (папки, каталога). Пр.р. №2. «Выполнение основных операций с папками (создание, переименование, сохранение). Профориентация	1		1	3.10.2023	

6	Сеть Интернет. Правила безопасного поведения в Интернете Пр.р. №3. «Поиск информации по выбранным ключевым словам и по изображению»	1		1	10.10.2023.	
7	Обобщение по теме «Цифровая грамотность»	1			17.10.2023	
8	Информация в жизни человека. Способы восприятия информации человеком. Пр.р. №4 Электронный практикум «Координатная плоскость»	1		1	24.10.2023	
9	Действия с информацией. Кодирование информации.	1			7.11.2023	
10	Искусственный интеллект и его роль в жизни человека. Контрольная работа №1. «Компьютер. Информация»	1	1		14.11.2023	
11	Понятие алгоритма. Исполнители алгоритмов.	1			21.11.2023.	
12	Линейные алгоритмы. Циклические алгоритмы.	1			28.11.2023.	
13	Пр.р. № 5. «Знакомство со средой программирования «ЛогоМиры»»	1		1	5.12.2023.	
14	Пр.р. № 6. «Реализация линейных алгоритмов в среде программирования «ЛогоМиры»»	1		1	12.12.2023.	
15	Пр.р. № 7. «Реализация линейных алгоритмов в среде программирования «ЛогоМиры»»	1		1	19.12.2023	
16	Пр.р. № 8. «Реализация линейных алгоритмов в среде программирования «ЛогоМиры»»	1		1	26.12.2023.	

17	Пр.р. № 9. «Реализация циклических алгоритмов в среде программирования «ЛогоМиры»»	1		1	9.01.2024.	
18	Пр.р. №10. «Реализация циклических алгоритмов в среде программирования «ЛогоМиры»»	1		1	16.01.2024.	
19	Пр.р. №11. «Реализация линейных и циклических алгоритмов в среде программирования «ЛогоМиры»»	1		1	23.01.2024	
20	Обобщение по теме «Алгоритмы и программирование»	1			30.01.2024	
21	Графический редактор. Растровые рисунки. Использование графических примитивов.	1			6.01.2024.	
22	Пр.р. №12. «Создание и редактирование простого изображения с помощью инструментов графического редактора»	1		1	13.02.2024.	
23	Пр.р. №13. «Работа с фрагментами изображения с использованием инструментов графического редактора»	1		1	20.02.2024.	
24	Текстовый редактор. Правила набора текста.	1			27.02.2024.	
25	Пр.р. №14. «Создание небольших текстовых документов с использованием базовых средств текстовых редакторов»	1		1	5.03.2024.	
26	Текстовый процессор. Редактирование текста.	1			12.03.2024.	
27	Пр.р. №15. «Редактирование текстовых документов»	1		1	19.03.2024.	
28	Пр.р. №16. «Форматирование текстовых документов»	1		1	2.04.2024.	
29	Пр.р. №17. «Вставка в документ	1		1	9.04.2024.	

	изображений»					
30	Компьютерные презентации. Профориентация	1			16.04.2024.	
31	Пр.р. №18. «Создание презентации на основе готовых шаблонов»	1		1	23.04.2024.	
32	Контрольная работа №2 «Алгоритмы и программирование»	1	1		7.05.2024.	
33	Резерв	1			14.05.2024	
34	Резерв	1			28.05.2024.	
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34	2	18		

6 класс

№ п/п	Тема урока	Количество часов			Дата изучения	Электронные цифровые образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы		
1	Правила гигиены и техника безопасности при работе с компьютерами. Компьютер. Типы компьютеров: персональные компьютеры, встроенные компьютеры, суперкомпьютеры	1			5.09.2023.	
2	Иерархическая файловая система Файлы и папки (каталоги). Путь К файлу (папке, каталогу). Полное имя файла (папки, каталога) Пр.р. №1. Работа с файлами и каталогами средствами операционной системы: создание, копирование, перемещение, переименование и удаление файлов и папок(каталогов)	1		1	12.09.2023.	
3	Поиск файлов средствами операционной системы Пр.р. №2. Поиск файлов средствами операционной системы	1		1	19.9.2023.	
4	Цифровая грамотность. Профориентация	1			26.09.2023	
5	Компьютерные вирусы и другие вредоносные программы. Программы для защиты от вирусов. Защита от вирусных программ. Встроенные антивирусные средства операционных систем.	1			3.10.2023.	
6	Информационные процессы и информационные процессы. Получение, хранение, обработка и	1		1	10.10.2023.	

	передача информации (данных). Пр.р. №3. Преобразование информации, представленной в форме таблиц и диаграмм, в текст.					
7	Двоичный код. Представление данных в компьютере как текстов в двоичном алфавите. Количество всевозможных слов (кодовых комбинаций) фиксированной длины в двоичном алфавите. Преобразование любого алфавита к двоичному.	1			17.10.2023.	
8	Информационный объём данных. Единицы измерения информации. Бит – минимальная единица количества информации – двоичный разряд. Байт, килобайт, мегабайт, гигабайт.	1			24.10.2023.	
9	Информационный объём данных. Характерные размеры файлов различных типов (страница текста, электронная книга, фотография, запись песни, видеоклип, полнометражный фильм).	1			7.11.2023	
10	Контрольная работа №1 Теоретические основы информатики	1	1		14.11.2023.	
11	Основные алгоритмические конструкции.	1			21.11.2023.	
12	Среда текстового программирования.	1			28.11.2023.	
13	Управление исполнителем (исполнитель Черепаха).	1			5.12.2023.	
14	Управление исполнителем (исполнитель Черепаха).	1			12.12.2023.	
15	Циклические алгоритмы. Переменные.	1			19.12.2023.	
16	Пр.р. №4. Разработка программ в среде текстового программирования, реализующих простые вычислительные	1		1	26.12.2023.	

	алгоритмы					
17	Пр.р. №5. Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования с использованием циклов	1		1	9.01.2024.	
18	Пр.р. №6. Разработка диалоговых программ в среде текстового программирования.	1		1	16.01.2024.	
19	Вспомогательные алгоритмы. Разбиение задачи на подзадачи, использование вспомогательных алгоритмов (процедур).Процедуры с параметрами.	1			23.01.2024.	
20	Пр.р. №7. Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования с использованием вспомогательных алгоритмов (процедур).	1		1	30.01.2024.	
21	Пр.р. №8. Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования, в том числе с использованием вспомогательных алгоритмов (процедур) с параметрами.	1		1	6.02.2024	
22	Обобщение по теме «Алгоритмизация и основы программирования»	1			13.02.2024.	
23	Векторная графика. Создание векторных рисунков встроенными средствами текстового процессора или других программ (приложений). Пр.р. №9. Исследование возможностей векторного графического редактора Масштабирование готовых векторныхизображений	1		1	20.02.2024.	
24	Пр.р. №10. Создание и редактирование изображения базовыми средствами векторного редактора (поописанию).	1		1	27.02.2024	

25	Добавление векторных рисунков в документы. Пр.р. №11. Разработка простого изображения с помощью инструментов векторного графического редактора (по собственному замыслу).	1		1	5.03.2024.	
26	Текстовый процессор Структурирование информации с помощью списков Нумерованные, маркированные и многоуровневые списки. Профориентация	1			12.03.2024.	
27	Пр.р. №12. Создание небольших текстовых документов с нумерованными, маркированными и многоуровневыми списками	1		1	19.03.2024.	
28	Добавление таблиц в текстовые документы. Пр.р. №13. Создание небольших текстовых документов с таблицами	1		1	2.04.2024.	
29	Пр.р. №14. Создание одностраничного документа, содержащего списки, таблицы, иллюстрации	1		1	9.04.2024.	
30	Создание интерактивных компьютерных презентаций. Интерактивные элементы. Гиперссылки Пр.р. №15. Создание презентации с гиперссылками.	1		1	16.04.2024.	
31	Пр.р. №16. Создание презентации с интерактивными элементами.	1		1	23.04.2024.	
32	Контрольная работа № 2 Информационные технологии	1	1		7.05.2024.	
33	Резерв	1			14.05.2024.	
34	Резерв	1			28.05.2024.	
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34	2	16		

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ УЧЕБНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧЕНИКА

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧИТЕЛЯ

- 5 КЛАСС** Электронное приложение к учебнику «Информатика» для 5 класса (УМК Босова Л.Л. и др. 5-9 кл
- 6 КЛАСС** Электронное приложение к учебнику «Информатика» для 6 класса (УМК Босова Л.Л. и др. 5-9 кл.)

ЦИФРОВЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ И РЕСУРСЫ СЕТИ ИНТЕРНЕТ

5.КЛАСС

Авторская мастерская Л.Л.Босовой <https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/> Единая коллекция ЦОП (school-collection.edu.ru) Коллекция на сайте ФЦИОР (<http://fcior.edu.ru>)

https://education.yandex.ru/lab/classes/739481/library/informatics/collection/1info7_2022-23_2hours_FGOS/?module_id=85
<https://videouroki.net/>
<https://content.edsoo.ru/case/subject/3/>
<https://www.computer-museum.ru/>

6.КЛАСС

Авторская мастерская Л.Л.Босовой <https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/> Единая коллекция ЦОП (school-collection.edu.ru) Коллекция на сайте ФЦИОР (<http://fcior.edu.ru>)

https://education.yandex.ru/lab/classes/739481/library/informatics/collection/1info7_2022-23_2hours_FGOS/?module_id=85
<https://videouroki.net/>
<https://content.edsoo.ru/case/subject/3/>
<https://www.computer-museum.ru/>