

Выписка из ООП ООО  
утвержденная приказом  
от 31.08.2023 №141

Выписка верна  
31.08.2023 г.  
Директор МОБУ «Искровская СОШ»

А.Н. Полубояров

## **РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

**Внеурочной деятельности «Информашка»**

для обучающихся 5-6 классов

**п. Искра 2023**

## **ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

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

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

### **ЦЕЛИ ИЗУЧЕНИЯ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА «ИНФОРМАТИКА»**

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

- формирование ряда метапредметных понятий, в том числе понятий «объект», «система», «модель», «алгоритм» и др., как необходимого условия для успешного продолжения учебнопознавательной деятельности и основы научного мировоззрения;
- формирование алгоритмического стиля мышления как необходимого условия профессиональной деятельности в современном высокотехнологичном обществе;
- формирование необходимых для успешной жизни в меняющемся мире универсальных учебных действий (универсальных компетентностей) на основе средств и методов информатики и информационных технологий, в том числе овладение умениями работать с различными видами информации, самостоятельно планировать и осуществлять индивидуальную и коллективную информационную деятельность, представлять и оценивать её результаты;
- формирование цифровых навыков, в том числе ключевых компетенций цифровой экономики, таких, как базовое программирование, основы работы с данными, коммуникация в современных цифровых средах, информационная безопасность; воспитание ответственного и избирательного отношения к информации.

### **ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА «ИНФОРМАТИКА»**

Учебный предмет «Информатика» в основном общем образовании отражает:

- сущность информатики как научной дисциплины, изучающей закономерности протекания и возможности автоматизации информационных процессов в различных системах;
- основные области применения информатики, прежде всего информационные технологии, управление и социальную сферу;
- междисциплинарный характер информатики и информационной деятельности.

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

Учебный предмет «Информатика» в основном общем образовании интегрирует в себе:

- цифровую грамотность, приоритетно формируемую

на ранних этапах обучения, как в рамках отдельного предмета, так и в процессе информационной деятельности при освоении всех без исключения учебных предметов;

- теоретические основы компьютерных наук,

включая основы теоретической информатики и практического программирования, изложение которых осуществляется в соответствии с принципом дидактической спирали: вначале (в младших классах) осуществляется общее знакомство обучающихся с предметом изучения, предполагающее учёт имеющегося у них опыта; затем последующее развитие и обогащение предмета изучения, создающее предпосылки для научного обобщения в старших классах;

- информационные технологии как необходимый

инструмент практически любой деятельности и одного из наиболее значимых технологических достижений современной цивилизации.

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

1. цифровая грамотность;
2. теоретические основы информатики;
3. алгоритмы и программирование;
4. информационные технологии.

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

Обязательная часть учебного плана основной образовательной программы основного общего образования не предусматривает обязательное изучение курса информатики в 5-6 классах. Время на данный курс образовательная организация выделяет за счёт части учебного плана, формируемой участниками образовательных отношений.

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

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

непрерывность подготовки школьников в этой области и обеспечивает необходимую теоретическую и практическую базу для изучения курса информатики основной школы в 7-9 классах.

## **СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА**

---

### **5 класс**

#### **Цифровая грамотность**

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

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

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

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

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

#### **Теоретические основы информатики**

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

Действия с информацией. Кодирование информации.

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

Искусственный интеллект и его роль в жизни человека.

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

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

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

#### **Информационные технологии**

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

Текстовый редактор. Правила набора текста.

Текстовый процессор. Редактирование текста. Проверка правописания. Расстановка переносов. Свойства символов. Шрифт. Типы шрифтов (рубленные, 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 Черепаха). Циклические алгоритмы. Переменные.

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

### **Информационные технологии**

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

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

Создание компьютерных презентаций Интерактивные элементы Гиперссылки.

## **ПЛАНИРУЕМЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

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

### **ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

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

*Патриотическое воспитание:*

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

***Духовно-нравственное воспитание:***

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

***Гражданское воспитание:***

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

***Ценности научного познания:***

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

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

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

***Формирование культуры здоровья:***

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

***Трудовое воспитание:***

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

***Экологическое воспитание:***

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

***Адаптация обучающегося к изменяющимся условиям социальной среды:***

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

## **МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

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

### **Универсальные познавательные действия**

#### ***Базовые логические действия:***

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

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

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

#### ***Базовые исследовательские действия:***

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

оценивать применимость и достоверность информации, полученной в ходе исследования; прогнозировать возможное дальнейшее развитие процессов, событий и их последствия в аналогичных или сходных ситуациях, а также выдвигать предположения об их развитии в новых условиях и контекстах

#### ***Работа с информацией:***

выявлять дефицит информации, данных, необходимых для решения поставленной задачи; применять основные методы и инструменты при поиске и отборе информации из источников с учётом предложенной учебной задачи и заданных критериев;

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

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

оценивать достоверность информации по критериям, предложенным учителем или сформулированным самостоятельно;

запоминать и систематизировать информацию.

### **Универсальные и коммуникативные действия**

#### ***Общение:***

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

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

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

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

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

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

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

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

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

### **Универсальные регулятивные действия**

#### ***Самоорганизация:***

выявлять в жизненных и учебных ситуациях проблемы, требующие решения;

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

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

#### ***Самоконтроль (рефлексия):***

владеть способами самоконтроля, самомотивации и рефлексии;

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

оценивать соответствие результата цели и условиям.

#### ***Эмоциональный интеллект:***

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

#### ***Принятие себя и других:***

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

## **ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

### **5 класс**

- соблюдать правила гигиены и безопасности при работе с компьютером и другими элементами цифрового окружения; иметь представление о правилах безопасного поведения в Интернете;

- называть основные компоненты персональных компьютеров и мобильных устройств, объяснять их назначение;

- понимать содержание понятий «программное обеспечение», «операционная система», «файл»;

- искать информацию в Интернете (в том числе по ключевым словам, по изображению);



критически относиться к найденной информации, осознавая опасность для личности и общества распространения вредоносной информации;

- запускать прикладные программы (приложения) и завершать их работу;
- пояснять на примерах смысл понятий «алгоритм»,

«исполнитель», «программа управления исполнителем», «искусственный интеллект»;

- составлять программы для управления исполнителем в среде блочного или текстового программирования с использованием последовательного выполнения операций и циклов;

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

- создавать и редактировать растровые изображения;

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

- создавать компьютерные презентации, включающие текстовую и графическую информацию.

## **6 класс**

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

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

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

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

- иметь представление об основных единицах измерения информационного 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

1 час в неделю, всего - 34 часа, практических работ - 19, контрольных - 4, 2 часа - резервное время.

Наименование разделов и тем программы	Учебное содержание	Основные виды деятельности учащихся при изучении темы	Виды, формы контроля	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
<b>РАЗДЕЛ 1. Цифровая грамотность (7 часов)</b>				
<p><b>Тема 1.</b> Компьютер - универсальное вычислительное устройство, работающее по программе. <b>(2 часа)</b></p>	<p>Правила гигиены и безопасности при работе с компьютерами, мобильными устройствами и другими элементами цифрового окружения. Компьютер — универсальное вычислительное устройство, работающее по программе. Мобильные устройства. Основные компоненты персональных компьютеров и мобильных устройств. Процессор. Оперативная и долговременная память. Устройства ввода и вывода.</p>	<p>Приводить примеры ситуаций правильного и неправильного поведения в компьютерном классе, соблюдения и несоблюдения гигиенических требований при работе с компьютерами, знать названия основных компонентов персональных компьютеров и мобильных устройств, объяснять их назначение, объяснять работу устройств компьютера с точки зрения организации процедур ввода и вывода информации.</p>	<p>Индивидуальные карточки с вопросами; Фронтальный опрос; Экспресс тест; Самооценка с использованием «Оценочного листа»; Интерактивный тест.</p>	<p><a href="https://bosova.ru/metodi_st/authors/informatika/3/files/eor5/presentations/5-1-3-tehnika-bezopasnosti-i-organizacija-rabochego-mesta.ppt">https://bosova.ru/metodi_st/authors/informatika/3/files/eor5/presentations/5-1-3-tehnika-bezopasnosti-i-organizacija-rabochego-mesta.ppt</a></p> <p><a href="https://bosova.ru/metodi_st/authors/informatika/3/files/eor5/presentations/5-2-1-kompjuter-universalnaja-mashina-dlja-raboty-s-informaciej.ppt">https://bosova.ru/metodi_st/authors/informatika/3/files/eor5/presentations/5-2-1-kompjuter-universalnaja-mashina-dlja-raboty-s-informaciej.ppt</a></p> <p><a href="https://bosova.ru/metodi_st/authors/informatika/3/files/eor5/presentations/5-2-2-kompjuter-na-sluzhbe-u-cheloveka.ppt">https://bosova.ru/metodi_st/authors/informatika/3/files/eor5/presentations/5-2-2-kompjuter-na-sluzhbe-u-cheloveka.ppt</a></p> <p><a href="https://bosova.ru/m">https://bosova.ru/m</a></p>

				<a href="https://bosova.ru/metodi_st/authors/info_rmatika/3/files/eor5/presentations/5-3-1-vvod-informacii-v-pamjat-kompjutera.ppt">https://bosova.ru/metodi_st/authors/info_rmatika/3/files/eor5/presentations/5-3-1-vvod-informacii-v-pamjat-kompjutera.ppt</a>
				<a href="https://bosova.ru/metodi_st/authors/info_rmatika/3/files/eor5/posters/5-3-1-znakomstvo-s-klaviaturoj.jpg">https://bosova.ru/metodi_st/authors/info_rmatika/3/files/eor5/posters/5-3-1-znakomstvo-s-klaviaturoj.jpg</a>
				<a href="https://bosova.ru/metodi_st/authors/info_rmatika/3/files/eor5/posters/5-3-2-pravila-raboty-na-klaviature.jpg">https://bosova.ru/metodi_st/authors/info_rmatika/3/files/eor5/posters/5-3-2-pravila-raboty-na-klaviature.jpg</a>
				<a href="https://bosova.ru/metodi_st/authors/info_rmatika/3/files/vWindows5.zip">https://bosova.ru/metodi_st/authors/info_rmatika/3/files/vWindows5.zip</a>

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

<p><b>Тема 3.</b> Сеть Интернет. Правила безопасного поведения в Интернете. <b>(2 часа)</b></p>	<p>Сеть Интернет Веб-страница, веб- сайт. Браузер. Поиск информации на веб-странице. Поисковые системы. Поиск информации в Интернет, используя ключевые слова, и по изображению. Достоверность информации, полученной из Интернета. Правила безопасного поведения в Интернете. Процесс аутентификации. Виды аутентификации (аутентификация по паролям, аутентификация с помощью SMS, биометрическая аутентификация, аутентификация через географическое местоположение, многофакторная аутентификация). Пароли для аккаунтов в социальных сетях. Кибербуллинг.</p> <p><b>Практические работы</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Поиск информации по выбранным ключевым словам и по изображению.</li> </ul> <p><b>Обобщение и систематизация знаний по темам:</b> «Компьютер - универсальное вычислительное устройство, работающее по программе», «Программы для компьютеров. Файлы и папки», «Сеть Интернет. Правила безопасного поведения в Интернете ».</p>	<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий. Осуществлять поиск информации по выбранным ключевым словам и по изображению. Обсуждать способы проверки достоверности информации, полученной из Интернета. Обсуждать ситуации, связанные с безопасным поведением в Интернете различать виды аутентификации. Различать «слабые» и «сильные» пароли. Анализировать возможные причины кибербуллинга, и предлагать способы, как его избежать.</p>	<p>Устный опрос; Практическая работа; Самооценка с использованием «Оценочного листа» Индивидуальные карточки.</p>	<p><a href="https://digital-likbez.datalesson.ru/">https://digital-likbez.datalesson.ru/</a> <a href="https://digital-likbez.datalesson.ru/">https://digital-likbez.datalesson.ru/</a> »<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/presentations/5-6-1-peredacha-informacii.ppt">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/presentations/5 - 6-1-peredacha-informacii.ppt</a> <a href="https://digital-likbez.datalesson.ru/">https://digital-likbez.datalesson.ru/</a> <a href="https://digital-likbez.datalesson.ru/">https://digital-likbez.datalesson.ru/</a></p>
---	---	--	---	---

**Раздел 2. Теоретические основы информатики (3 часа)**

<p><b>Тема 4.</b> Информация в жизни человека. (3 часа)</p>	<p>Информация в жизни человека. Способы восприятия информации человеком. Роль зрения в получении человеком информации. Компьютерное зрение. Действия с информацией. Кодирование информации. Данные — записанная (зафиксированная) информация, которая может быть обработана автоматизированной системой. Искусственный интеллект и его роль в жизни человека.</p> <p><b>Практические работы</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Интерактивная игра «Морской бой».</li> <li>• Электронный практикум</li> <li>• «Координатная плоскость».</li> <li>• Интерактивное задание</li> <li>• «Графические диктанты и Танграм».</li> </ul> <p><b>Обобщение и систематизация знаний по теме «Информация в жизни человека»</b> (резервное время).</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><a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/presentations/5-1-1-informacija-vokrug-nas.ppt">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/presentations/5-1-1-informacija-vokrug-nas.ppt</a></p> <p><a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/posters/5-1-1-kak-my-vostrinimaem-informaciju.jpg">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/posters/5-1-1-kak-my-vostrinimaem-informaciju.jpg</a></p> <p><a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/presentations/5-7-1-kodirovanie-informacii.ppt">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/presentations/5-7-1-kodirovanie-informacii.ppt</a></p> <p><a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/games/morsk-oi-boj.zip">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/games/morsk-oi-boj.zip</a></p> <p><a href="http://txt.ensayoes.com/docs/index-4128.html">http://txt.ensayoes.com/docs/index-4128.html</a></p> <p><a href="http://school-collection.edu.ru/catalog/res/bd52dc17-c9f6-4948-8a59-">http://school-collection.edu.ru/catalog/res/bd52dc17-c9f6-4948-8a59-</a></p>
---	--	--	--	---

				<a href="https://www.youtube.com/watch?v=dfa9ab96dee1">dfa9ab96dee1/?interface=catalog</a> <a href="https://youtu.be/mIglRBD38">https://youtu.be/mIglRBD38</a> <a href="https://youtu.be/vARPxe77gd0">https://youtu.be/vARPxe77gd0</a>
<b>Раздел 3. Алгоритмы и программирование (10 часов)</b>				
<b>Тема 5.</b> Алгоритмы и исполнители. <b>(2 часа)</b>	Понятие алгоритма. Исполнители алгоритмов. Линейные алгоритмы. Циклические алгоритмы.	Раскрывать смысл изучаемых понятий. Приводить примеры неформальных и формальных исполнителей в окружающем мире. Приводить примеры циклических действий в окружающем мире.	Тестирование; Самооценка с использованием «Оценочного листа»	<a href="https://bosova.ru/methodist/authors/informatika/3/files/or6/presentations/6-14-1-cto-takoe-algoritm.ppt">https://bosova.ru/methodist/authors/informatika/3/files/or6/presentations/6-14-1-cto-takoe-algoritm.ppt</a> <a href="https://bosova.ru/methodist/authors/informatika/3/files/or6/presentations/6-15-1-ispolniteli-vokrug-nas.ppt">https://bosova.ru/methodist/authors/informatika/3/files/or6/presentations/6-15-1-ispolniteli-vokrug-nas.ppt</a> <a href="https://bosova.ru/methodist/authors/informatika/3/files/or6/presentations/6-17-1-tipy-algoritmov.ppt">https://bosova.ru/methodist/authors/informatika/3/files/or6/presentations/6-17-1-tipy-algoritmov.ppt</a>
<b>Тема 6.</b> Работа в среде программирования. <b>(8 часов)</b>	Составление программ для управления исполнителем в среде блочного или текстового программирования <b>Практические работы</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Знакомство со средой программирования «Scratch».</li> <li>• Реализация линейных</li> </ul>	Раскрывать смысл изучаемых понятий. Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства. Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач.	Тестирование; Практическая работа; Самооценка с использованием «Оценочного листа»	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=tY6qXyGvk">https://www.youtube.com/watch?v=tY6qXyGvk</a> <a href="https://bosova.ru/methodist/authors/informatika/3/files/m1t2.pdf">https://bosova.ru/methodist/authors/informatika/3/files/m1t2.pdf</a>

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

#### Раздел 4. Информационные технологии (12 часов)

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



<p><b>Тема 8.</b> Текстовый редактор. <b>(6 часов)</b></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><b>Практические работы</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Создание небольших текстовых документов посредством квалифицированного, клавиатурного письма с использованием базовых средств текстовых редакторов</li> <li>• Редактирование текстовых документов (проверка правописания; расстановка переносов)</li> <li>• Форматирование текстовых документов (форматирование символов и абзацев).</li> <li>• Вставка в документ изображений.</li> </ul>	<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><a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/presentations/5-8-1-tekst-istorija-i-sovremennost.ppt">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/presentations/5-8-1-tekst-istorija-i-sovremennost.ppt</a></p> <p><a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/presentations/5-8-2-tekstovaja-informacija.ppt">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/presentations/5-8-2-tekstovaja-informacija.ppt</a></p>
--	---	---	--	---

<p><b>Тема 9.</b> Компьютерная презентация. <b>(3 часа)</b></p>	<p>Компьютерные презентации. Слайд . Добавление на слайд текста и изображений. Работа с несколькими слайдами.</p> <p><b>Практические работы</b> 1. Создание презентации на основе готовых шаблонов.</p> <p><b>Обобщение и систематизация знаний по темам:</b> «Графический редактор», «Текстовый редактор», «Компьютерная презентация».</p>	<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий, анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства. Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач.</p>	<p>Практическая работа; Самооценка с использованием «Оценочного листа»</p>	<p><a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor7/presentations/7-5-2.ppt">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor7/presentations/7-5-2.ppt</a></p>
<p><b>Резерв - 2 часа</b></p>				

## 6 КЛАСС

1 час в неделю, всего - 34 часа, практических работ - 16, контрольных - 4, 2 часа - резервное время.

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

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

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

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

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

**Раздел 4. Информационные технологии (10 часов)**

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



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

**ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ**

**5 КЛАСС**

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

8.	Информация в жизни человека. Способы восприятия информации человеком. <i>Практическая работа №5.</i> Электронный практикум «Координатная плоскость»	1	0	1	Устный опрос, практическая работа	
9.	Действия с информацией. Кодирование информации.	1	0	0	Онлайн тест, фронтальный опрос	
10.	Искусственный интеллект и его роль в жизни человека.	1	0	0	Устный опрос	
11	<b>Обобщение и систематизация знаний по теме «Информация в жизни человека».</b> Проверочная работа (резервное время).	1	1	0	Контрольная работа (тестовая работа)	
<b>Раздел 3. Алгоритмы и программирование</b>		<b>10</b>	<b>1</b>	<b>7</b>		
12.	Понятие алгоритма. Исполнители алгоритмов.	1	0	0	Устный опрос	
13.	Линейные алгоритмы. Циклические алгоритмы.	1	0	0	Устный опрос, онлайн- тест	
14.	<i>Практическая работа № 6.</i> «Знакомство со средой программирования «Scratch» . Мини-проект «Морские обитатели»».	1	0	1	Устный опрос, практическая работа	
15.	<i>Практическая работа № 7.</i> «Реализация линейных алгоритмов в среде программирования «Scratch». Покадровая анимация. Смена костюмов».	1	0	1	Устный опрос, практическая работа	
16.	<i>Практическая работа №8.</i> «Реализация линейных алгоритмов в среде программирования «Scratch». Управление. Мини-проект «Догонялка»».	1	0	1	Устный опрос, практическая работа	
17.	<i>Практическая работа №9.</i> «Реализация линейных алгоритмов в среде программирования «Scratch». Переменные. Мини-проект «Поймай мяч»».	1	0	1	Устный опрос, практическая работа	
18.	<i>Практическая работа №10.</i> «Реализация циклических алгоритмов в среде программирования «Scratch». Координаты. Мини-проект «Собери урожай»».	1	0	1	Устный опрос, практическая работа	
19.	<i>Практическая работа №11.</i> «Реализация циклических алгоритмов в среде программирования «Scratch». Мини-проект «Геометрический орнамент»».	1	0	1	Устный опрос, практическая работа	

20.	<b>Практическая работа №12.</b> «Реализация линейных и циклических алгоритмов в среде программирования «Scratch». Мини-проект «Дополненная реальность»».	1	0	1	Устный опрос, практическая работа	
21.	<b>Обобщение и систематизация знаний по темам:</b> «Алгоритмы и исполнители». «Работа в среде программирования». Проверочная работа.	1	1	0	Контрольная работа	
<b>Раздел 4. Информационные технологии</b>		<b>12</b>	<b>1</b>	<b>7</b>		
22.	Графический редактор. Растровые рисунки. Использование графических примитивов.	1	0	0	Устный опрос	
23.	<b>Практическая работа №13.</b> «Создание и редактирование простого изображения с помощью инструментов графического редактора»	1	0	1	Устный опрос, практическая работа	
24.	<b>Практическая работа №14.</b> «Работа с фрагментами изображения с использованием инструментов графического редактора»	1	0	1	Устный опрос, практическая работа	
25.	Текстовый редактор. Правила набора текста.	1	0	0	Устный опрос	
26.	<b>Практическая работа №15.</b> «Создание небольших текстовых документов с использованием базовых средств текстовых редакторов».	1	0	1	Устный опрос, практическая работа	
27.	Текстовый процессор. Редактирование текста.	1	0	0	Устный опрос	
28.	<b>Практическая работа №16.</b> «Редактирование текстовых документов»	1	0	1	Устный опрос, практическая работа	
29.	<b>Практическая работа №17.</b> «Форматирование текстовых документов»	1	0	1	Устный опрос, практическая работа	
30.	<b>Практическая работа №18.</b> «Вставка в документ изображений»	1	0	1	Устный опрос, практическая работа	
31.	Компьютерные презентации.	1	0	0	Устный опрос	
32.	<b>Практическая работа №19.</b> «Создание презентации на основе готовых шаблонов»	1	0	1	Устный опрос, практическая работа	
33.	<b>Обобщение и систематизация знаний по темам:</b> «Графический редактор», «Текстовый редактор», «Компьютерная презентация». Проверочная работа.	1	1	0	Контрольная работа (тестовая работа)	

<b>34</b>	Обобщение и систематизация знаний и умений по курсу информатики 5 класса (резервное время). Контрольная работа (Промежуточная аттестация)	2	0	0	Контрольная работа	
<b>Всего</b>		<b>34</b>	<b>4</b>	<b>19</b>		

6 КЛАСС

№ п/п	Тема урока	Количество часов			Виды, формы контроля	Дата изучения
		Всего	контрольные работы	практические работы		
<b>Раздел 1. Цифровая грамотность</b>		<b>4</b>	<b>1</b>	<b>2</b>		
1.	Правила гигиены и техника безопасности при работе с компьютерами. Компьютер. Типы компьютеров: персональные компьютеры, встроенные компьютеры, суперкомпьютеры.	1	0	0	Устный опрос, интерактивное задание	
2.	Иерархическая файловая система Файлы и папки (каталоги). Путь К файлу (папке, каталогу). Полное имя файла (папки, каталога). <b>Практическая работа №1.</b> Работа с файлами и каталогами, средствами операционной системы: создание, копирование, перемещение, переименование и удаление файлов и папок (каталогов).	1	0	1	Устный опрос, практическая работа	
3.	Поиск файлов средствами операционной системы. <b>Практическая работа №2.</b> Поиск файлов средствами операционной системы.	1	0	1	Устный опрос, практическая работа	
4.	<b>Обобщение и систематизация знаний по темам:</b> «Компьютер», «Файловая система». Проверочная работа.	1	1	0	Контрольная работа	
<b>Раздел 2. Теоретические основы информатики (6 часов)</b>		<b>6</b>	<b>1</b>	<b>1</b>		
5.	Компьютерные вирусы и другие вредоносные программы. Программы для защиты от вирусов. Защита от вирусных программ. Встроенные антивирусные средства операционных систем.	1	0	0	Устный опрос, индивидуальные карточки	

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

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



28.	<b>Практическая работа №12.</b> Создание небольших текстовых документов с нумерованными, маркированными и многоуровневыми списками.	1	0	1	Устный опрос, практическая работа	
29.	Добавление таблиц в текстовые документы. <b>Практическая работа №13.</b> Создание небольших текстовых документов с таблицами.	1	0	1	Устный опрос, практическая работа	
30.	<b>Практическая работа №14.</b> Создание одностраничного документа, содержащего списки, таблицы, иллюстрации.	1	0	1	Устный опрос, практическая работа	
31.	Создание интерактивных компьютерных презентаций. Интерактивные элементы. Гиперссылки. <b>Практическая работа №15.</b> Создание презентации с гиперссылками.	1	0	1	Устный опрос, практическая работа	
32.	<b>Практическая работа №16.</b> Создание презентации с интерактивными элементами.	1	0	1	Устный опрос, практическая работа	
33.	<b>Обобщение и систематизация знаний по темам:</b> «Векторная графика», «Текстовый редактор», «Создание интерактивных компьютерных презентаций» (резервное время).	1	1	0	Контрольная работа	
34.	Обобщение и систематизация знаний и умений по курсу информатики 6 класса. Контрольная работа (резервное время).	1	0	0	Устный опрос	
<b>Всего часов:</b>		<b>34</b>	<b>4</b>	<b>16</b>		

### **ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ УЧЕБНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧЕНИКА**

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

### **МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧИТЕЛЯ**

1. Всероссийский образовательный проект в сфере информационных технологий «Урок цифры»  
[БйрТ/урокцифрырф/](#)
2. Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов.  
<http://school-collection.edu.ru/>
3. Журнал «Информатика и образование».  
<https://infojournal.ru/info/>
4. Методическое обеспечение 5-6 классы, Босова Л.Л.  
<https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/mo.php>
5. Примерная рабочая программа основного общего образования «Информатика» (для 5-6 классов образовательных организаций).  
[https://edsoo.ru/Primernaya\\_rabochaya\\_programma\\_osnovnogo\\_obsc\\_hego\\_obrazovaniya\\_predmeta\\_Informatika\\_bazovij\\_uroven\\_Proekt\\_.htm](https://edsoo.ru/Primernaya_rabochaya_programma_osnovnogo_obsc_hego_obrazovaniya_predmeta_Informatika_bazovij_uroven_Proekt_.htm)
6. УМК «Информатика» 5-6 классы. Босова Л.Л. <https://bosova.ru/books/1072/>
7. Федеральный базисный учебный план для образовательных учреждений РФ.
8. Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования (Приказ Министерства просвещения РФ №287 от 31 мая 2021 г.).  
<http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001202107050027?index=2&rangeSize=1>

### **ЦИФРОВЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ И РЕСУРСЫ СЕТИ ИНТЕРНЕТ**

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

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

## **МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА**

---

### **УЧЕБНОЕ ОБОРУДОВАНИЕ**

Компьютер (рабочее место) для учителя, интерактивная доска, проектор, лазерное МФУ цветное, принтер лазерный ч/б, обучающие стенды.

### **ОБОРУДОВАНИЕ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРАКТИЧЕСКИХ РАБОТ**

1. Компьютеры (рабочее место) для учащихся,
2. Локальная сеть с возможностью выхода в Интернет.
3. Операционная система Windows 7.
4. Программное обеспечение:
  - а. офисный пакет Open Office;
  - б. текстовый редактор WordPad,
  - в. графические редакторы: Paint, Gimp;
  - г. среды программирования: Кумир, Scratch, ЛогоМиры;
  - д. электронный практикум «Координатная плоскость»;
  - е. клавиатурный тренажер «Руки солиста».