

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

Министерство образования и науки Самарской области  
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Школа №70 имени Героя  
Советского Союза А. В. Мельникова» городского округа Самара  
МБОУ Школа № 70 г.о. Самара

**РАССМОТРЕНО**

на методическом  
объединении  
прикладных и  
технических наук

*Сел*

Сетяева В.Э.  
№ 1 от «31» августа 2023 г.

**СОГЛАСОВАНО**

Заместитель директора  
по УВР

*Панихина*

Панихина Т.П.

**УТВЕРЖДЕНО**

к использованию в  
образовательном  
процессе

Директор школы



Косилова Е.В.  
№ 282/01-02 от «31» августа  
2023 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА  
(ID 1906091)**

учебного предмета  
«Информатика»

для 5-6 класса основного общего  
образования  
на 2022-2023 учебный год

Составитель: Сетяева Виктория Эдуардовна  
Учитель информатики

Самара 2022

## **ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

Рабочая программа даёт представление о целях, общей стратегии обучения, воспитания и развития обучающихся средствами учебного предмета «Информатика» на базовом уровне; устанавливает обязательное предметное содержание, предусматривает его структурирование по разделам и темам курса; даёт распределение учебных часов по тематическим разделам курса и последовательность их изучения с учётом межпредметных и внутрипредметных связей, логики учебного процесса, возрастных особенностей обучающихся. Рабочая программа определяет количественные и качественные характеристики учебного материала для первого года изучения, в том числе для содержательного наполнения разного вида контроля (промежуточной аттестации обучающихся, всероссийских проверочных работ, государственной итоговой аттестации).

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

— формирование ряда метапредметных понятий, в том числе понятий «объект», «система», «модель», «алгоритм» и др., как необходимого условия для успешного продолжения учебно-познавательной деятельности и основы научного мировоззрения;

— формирование алгоритмического стиля мышления как необходимого условия профессиональной деятельности в современном высокотехнологичном обществе;

— формирование необходимых для успешной жизни в меняющемся мире универсальных учебных действий (универсальных компетентностей) на основе средств и методов информатики и информационных технологий, в том числе овладение умениями работать с различными видами информации, самостоятельно планировать и осуществлять индивидуальную и коллективную информационную деятельность, представлять и оценивать её результаты;

— формирование цифровых навыков, в том числе ключевых компетенций цифровой экономики, таких, как базовое программирование, основы работы с данными, коммуникация в современных цифровых средах, информационная безопасность; воспитание ответственного и избирательного отношения к информации.

### **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:

- понимание принципов устройства и функционирования объектов цифрового окружения, представления об истории и тенденциях развития информатики периода цифровой трансформации современного общества;
- знания, умения и навыки грамотной постановки задач, возникающих в практической деятельности, для их решения с помощью информационных технологий; умения и навыки формализованного описания поставленных задач;
- базовые знания об информационном моделировании, в том числе о математическом моделировании;
- знание основных алгоритмических структур и умение применять эти знания для построения алгоритмов решения задач по их математическим моделям;
- умения и навыки составления простых программ по построенному алгоритму на одном из языков программирования высокого уровня;
- умения и навыки эффективного использования основных типов прикладных программ (приложений) общего назначения и информационных систем для решения с их помощью практических задач; владение базовыми нормами информационной этики и права, основами информационной безопасности;
- умение грамотно интерпретировать результаты решения практических задач с помощью информационных технологий, применять полученные результаты в практической деятельности.

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

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

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

В системе общего образования «Информатика» признана обязательным учебным предметом, входящим в состав предметной области «Математика и информатика».

Учебным планом на изучение информатики в 5 и в 6 классе на базовом уровне отведено 34 учебных часа — по 1 часу в неделю.

# СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

## **ЦИФРОВАЯ ГРАМОТНОСТЬ.**

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

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

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

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

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

## **ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИНФОРМАТИКИ.**

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

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

Искусственный интеллект и его роль в жизни человека

## **АЛГОРИТМИЗАЦИЯ И ОСНОВЫ ПРОГРАММИРОВАНИЯ.**

Понятие алгоритма Исполнители алгоритмов Линейные алгоритмы Циклические алгоритмы

Составление программ для управления исполнителем в среде блочного или текстового программирования

## **ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ.**

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

Текстовый редактор Правила набора текста

Текстовый процессор Редактирование текста Проверка правописания Расстановка переносов Свойства символов Шрифт Типы шрифтов (рубленые, с засечками, моноширинные) Полуужирное и курсивное начертание Свойства абзацев: границы, абзацный отступ, интервал, выравнивание Вставка изображений в текстовые документы Обтекание изображений текстом

Компьютерные презентации Слайд Добавление на слайд текста и изображений Работа с несколькими слайдами

## **ПЛАНИРУЕМЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

Изучение информатики в 5 классе 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; владение достоверной информацией о передовых мировых и отечественных достижениях в области информатики и информационных технологий; 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; готовность к разнообразной совместной деятельности при выполнении учебных, познавательных задач, создании учебных проектов; стремление к взаимопониманию и взаимопомощи в процессе этой учебной деятельности; готовность оценивать своё поведение и поступки своих товарищей с позиции нравственных и правовых норм с учётом осознания последствий поступков.

#### ***Ценности научного познания:***

сформированность мировоззренческих представлений об информации, информационных процессах и информационных технологиях, соответствующих современному уровню развития науки и общественной практики и составляющих базовую основу для понимания сущности научной картины мира;

интерес к обучению и познанию; любознательность; готовность и способность к самообразованию, осознанному выбору направленности и уровня обучения в дальнейшем;

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

сформированность информационной культуры, в том числе 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:***

осознание ценности жизни; ответственное отношение к своему здоровью; установка на здоровый образ жизни, в том числе и за счёт освоения и соблюдения требований безопасной эксплуатации средств информационных и коммуникационных технологий (ИКТ).

### ***Трудовое воспитание:***

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

осознанный выбор и построение индивидуальной траектории образования и жизненных планов с учётом личных и общественных интересов и потребностей.

### ***Экологическое воспитание:***

осознание глобального характера 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 существующих 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;  
эффективно 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;

ориентироваться в различных подходах к принятию решений (индивидуальное принятие решений, принятие решений в группе);

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;

делать выбор в условиях противоречивой информации и брать ответственность за решение.

#### ***Самоконтроль (рефлексия):***

владеть способами самоконтроля, самомотивации и рефлексии;

давать адекватную оценку ситуации и предлагать план её изменения;

учитывать контекст и предвидеть трудности, которые могут возникнуть при решении учебной задачи, адаптировать решение к меняющимся обстоятельствам;

объяснять причины достижения (недостижения) результатов информационной деятельности, давать оценку приобретённому опыту, уметь находить позитивное в произошедшей ситуации;

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**

- Предметные результаты освоения обязательного предметного содержания, установленного данной 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»,
- «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**

Предметные результаты освоения обязательного предметного содержания, установленного данной 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 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**

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов			Дата изучения	Виды деятельности	Виды, формы контроля	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		всего	контрольные работы	практические работы				
<b>Раздел 1. Цифровая грамотность.</b>								
1.1.	Компьютер — универсальное вычислительное устройство, работающее по программе	2	0	1		Приводить примеры ситуаций правильного и неправильного поведения в компьютерном классе, соблюдения и несоблюдения гигиенических требований при работе с компьютерами. Называть основные компоненты персональных компьютеров и мобильных устройств, объяснять их назначение. Объяснять работу устройств компьютера с точки зрения организации процедур ввода и вывода информации.	Устный опрос; Практическая работа;	<a href="https://uchi.ru">https://uchi.ru</a>
1.2.	Программы для компьютеров. Файлы и папки	3	1	2		Объяснять содержание понятий «программное обеспечение», «операционная система», «файл». Определять программные средства, необходимые для осуществления информационных процессов при решении задач .	Устный опрос, письменный контроль, практическая работа	<a href="https://uchi.ru">https://uchi.ru</a>
1.3.	Сеть Интернет. Правила безопасного поведения в Интернете	2	0	1		Раскрывать смысл изучаемых понятий. Осуществлять поиск информации, по ключевым словам, и по изображению. Обсуждать способы проверки достоверности информации, полученной из Интернета. Обсуждать ситуации, связанные с безопасным поведением в Интернете. Различать виды аутентификации.	Устный опрос; Практическая работа;	<a href="https://uchi.ru">https://uchi.ru</a>
Итого по разделу		7	0	4				
<b>Раздел 2. Теоретические основы информатики</b>								
2.1.	Информация в жизни человека	3	1	0		Раскрывать смысл изучаемых понятий. Различать виды информации по способам её восприятия человеком. Осуществлять кодирование и декодирование информации предложенным способом. Приводить примеры применения искусственного	Устный опрос; Тестовая работа	<a href="https://uchi.ru">https://uchi.ru</a>

Итого по разделу		3	1	0			
<b>Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования</b>							
3.1	Алгоритмы и исполнители	2	0	0		<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий.</p> <p>Приводить примеры неформальных и формальных исполнителей в окружающем мире.</p> <p>Приводить примеры циклических действий в окружающем мире</p>	<p>Устный опрос;</p> <p><a href="https://uchi.ru">https://uchi.ru</a></p>
3.2	Работа в среде программирования	8	1	3		<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий.</p> <p>Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства.</p> <p>Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач</p>	<p>Устный опрос;</p> <p>Письменный контроль;</p> <p>Практическая работа;</p> <p><a href="https://uchi.ru">https://uchi.ru</a></p>
Итого по разделу		10	1	3			
<b>Раздел 4. Информационные технологии</b>							
4.1	Графический редактор	3	0	2		<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий.</p> <p>Анализировать пользовательский</p>	<p>Устный опрос;</p> <p>Практическая работа;</p> <p><a href="https://uchi.ru">https://uchi.ru</a></p>
4.2	Текстовый редактор	6	1	4		<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий.</p> <p>Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства.</p> <p>Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач.</p> <p>Анализировать преимущества создания текстовых документов на компьютере по сравнению с рукописным способом</p>	<p>Устный опрос;</p> <p>Практическая работа;</p> <p><a href="https://uchi.ru">https://uchi.ru</a></p>
4.3	Компьютерная презентация	3	0	1		<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий.</p> <p>Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства.</p> <p>Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач</p>	<p>Практическая работа;</p> <p><a href="https://uchi.ru">https://uchi.ru</a></p>
Резервное время – 2 часа							
Итого по разделу		12	1	7			

ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ	34	3	14	
-------------------------------------	----	---	----	--

## 6 КЛАСС

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов			Дата изучения	Виды деятельности	Виды, формы контроля	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		всего	контрольные работы	практические работы				
Раздел 1. Цифровая грамотность.								
1.1.	Компьютер	1	0	0		Приводить примеры ситуаций правильного и неправильного поведения в компьютерном классе, соблюдения и несоблюдения гигиенических требований при работе с компьютерами. Называть основные компоненты персональных компьютеров и мобильных устройств, объяснять их назначение. Объяснять работу устройств компьютера с точки зрения организации процедур ввода и вывода информации.	Устный опрос; Практическая работа;	<a href="https://uchi.ru">https://uchi.ru</a>
1.2.	Файловая система	2	1	1		Раскрывать смысл изучаемых понятий. Выполнять основные операции с файлами и папками  Находить папку с нужным файлом по заданному пути	Устный опрос, письменный контроль, практическая	<a href="https://uchi.ru">https://uchi.ru</a>
1.3.	Защита от вредоносных программ	1	0	0		Раскрывать смысл изучаемых понятий. Осуществлять защиту информации от компьютерных вирусов с помощью антивирусных программ.	Устный опрос; Практическая работа;	<a href="https://uchi.ru">https://uchi.ru</a>
Итого по разделу		7	1	1				
Раздел 2. Теоретические основы информатики								

2.1.	Информация и информационные процессы	2	0	0		<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий. Приводить примеры информационных процессов в окружающем мире. Выбирать форму представления информации в зависимости от поставленной задачи</p> <p>Осуществлять обработку информации по заданному алгоритму</p> <p>Разрабатывать алгоритм преобразования</p>	<p>Устный опрос;</p> <p>Тестовая работа</p>	<a href="https://uchi.ru">https://uchi.ru</a>
2.2	Двоичный код	2	0	0		<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий.</p> <p>Подсчитывать количество всевозможных слов (кодовых комбинаций) фиксированной длины в двоичном алфавите</p>		
2.3	Единицы измерения информации	2	0	0		<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий.</p> <p>Применять в учебных и практических задачах соотношения между единицами измерения информации</p> <p>Сравнивать размеры текстовых, графических, звуковых файлов и видеофайлов</p>		
Итого по разделу		6	0	0				
Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования								
3.1	Основные алгоритмические конструкции	8	1	4		<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий. Выявлять общие черты и различия</p> <p>в средах блочного и текстового программирования</p> <p>Анализировать готовые алгоритмы управления исполнителем, исправлять в них ошибки</p> <p>Применять алгоритмические конструкции</p>	<p>Устный опрос;</p>	<a href="https://uchi.ru">https://uchi.ru</a>

3.2	Вспомогательные алгоритмы	4	0	3		<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий. Осуществлять разбиение задачи на под- задачи</p> <p>Анализировать работу готовых вспомогательных алгоритмов (процедур) Самостоятельно создавать вспомогательные алгоритмы (процедуры) для решения поставленных задач</p>	<p>Устный опрос;</p> <p>Письменный контроль;</p> <p>Практическая работа;</p>	<a href="https://uchi.ru">https://uchi.ru</a>
Итого по разделу		10	1	7				
Раздел 4. Информационные технологии								
4.1	Векторная графика	3	0	2		<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программно-средства</p> <p>Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач Планировать последовательность действий при создании векторного изображения</p> <p>Сравнивать растровые и векторные изображения (цветопередача, возможности масштабирования, размер файлов, сфера применения)</p>	<p>Устный опрос;</p> <p>Практическая работа;</p>	<a href="https://uchi.ru">https://uchi.ru</a>
4.2	Текстовый редактор	4	1	2		<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий.</p> <p>Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства.</p> <p>Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач.</p> <p>Анализировать преимущества создания текстовых</p>	<p>Устный опрос;</p> <p>Практическая работа;</p>	<a href="https://uchi.ru">https://uchi.ru</a>
4.3	Создание интерактивных компьютерных презентаций	3	0	1		<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий.</p> <p>Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства.</p> <p>Определять условия и возможности применения</p>	<p>Практическая работа;</p>	<a href="https://uchi.ru">https://uchi.ru</a>
Итого по разделу		12	1	5				
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34	3	13				

# ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

## 5 класс

№ п/п	Тема урока	Количество часов			Дата изучения	Виды, формы контроля
		всего	контрольные работы	практические работы		
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		Онлайн тест
3.	Программы для компьютеров. Пользователи и программисты. Практическая работа «Запуск, работа и завершение работы клавиатурного тренажёра»	1	0	1		Онлайн тест, практическая работа
4.	Прикладные программы (приложения), системное программное обеспечение (операционные системы).	1	0	1		Практическая работа
5.	Имя файла (папки, каталога).	1	0	1		Устный опрос, практическая работа
6.	Сеть Интернет. Правила безопасного проведения в Интернете.	1	0	0		Устный опрос
7.	Практическая работа «Поиск информации, по ключевым словам и изображению»	1	0	1		Устный опрос, практическая работа
8.	Информация в жизни человека. Способы восприятия информации человеком.	1	0	0		Устный опрос
9.	Действия с информацией. Кодирование информации.	1	0	0		Онлайн тест
10.	Искусственный интеллект и его роль в жизни человека.	1	0	0		Тестовая работа

	Тест по теме “Компьютер. Информация.”					
11.	Понятие алгоритма. Исполнители алгоритмов.	1	0	0		Устный опрос
12.	Линейные алгоритмы. Циклические алгоритмы.	1	0	0		Устный опрос, онлайн тест
13.	Практическая работа “Знакомство со средой программирования”	1	0	1		Устный опрос, практическая работа
14.	Практическая работа “Знакомство со средой программирования”	1	0	1		Онлайн тест, практическая работа
15.	Рубежная контрольная работа					
16.	Практическая работа “Реализация линейных алгоритмов в среде программирования”	1	0	1		Устный опрос, практическая работа
17.	Практическая работа “Реализация линейных алгоритмов в среде программирования”	1	0	1		Онлайн тест, практическая работа
18.	Практическая работа “Реализация циклических алгоритмов в среде программирования”	1	0	1		Онлайн тест, практическая работа
19.	Практическая работа “Реализация циклических алгоритмов в среде программирования”	1	0	1		Устный опрос, практическая работа
20.	Практическая работа “Реализация циклических алгоритмов в среде программирования”	1	0	1		Онлайн тест, практическая работа
21.	Тест по теме “Алгоритмы и программирование”	1	1	0		Тестовая работа
22.	Графический редактор. Растровые рисунки. Использование графических примитивов.	1	0	0		Устный опрос
23.	Практическая работа “Создание и редактирование простого изображения с	1	0	1		Устный опрос, практическая работа



	помощью инструментов графического редактора”					
24.	Практическая работа “Работа с фрагментами изображения с использованием инструментов графического редактора”	1	0	1		Онлайн тест, практическая работа
25.	Текстовый редактор. Правила набора текста.	1	0	0		Устный опрос
26.	Практическая работа “Создание небольших текстовых документов с использованием базовых средств текстовых редакторов”	1	0	1		Практическая работа
27.	Промежуточная контрольная работа	1	1	0		Устный опрос
28.	Текстовый процессор. Редактирование текста.	1	0	1		Устный опрос
29.	Практическая работа “Редактирование текстовых документов”	1	0	1		Практическая работа
30.	Практическая работа “Форматирование текстовых документов”	1	0	1		Практическая работа
31.	Практическая работа “Вставка в документ изображений”	1	0	0		Практическая работа
32.	Компьютерные презентации.	1	0	1		Устный опрос
33.	Практическая работа “Создание презентаций на основе готовых шаблонов	1		0		Практическая работа
34.	Обобщение и систематизация знаний и умений по курсу информатики	1				Устный опрос
<b>ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ</b>		<b>34</b>	<b>3</b>			

## 6 КЛАСС

№ п/п	Тема урока	Количество часов			Дата изучения	Виды, формы контроля
		всего	контрольные работы	практические работы		
1.	Техника безопасности и правила при работе на компьютере	1	0	0		Устный опрос
2.	Компьютер. Типы компьютеров.	1	0	0		Онлайн тест
3.	Иерархическая файловая система. Файлы и папки (каталоги)	1	0	0		Онлайн тест, практическая работа
4.	Поиск файлов средствами операционной системы.	1	0	1		Практическая работа
5.	Входная контрольная работа	1	1	0		Устный опрос, практическая работа
6.	Компьютерные вирусы и другие вредоносные программы.	1	0	0		Устный опрос
7.	Информация и информационные процессы.	1	0	0		Устный опрос, практическая работа
8.	Двоичный код. Представление данных в компьютере как текстов в двоичном алфавите.	1	0	0		Устный опрос
9.	Информационный объём данных. Единицы измерения информации.	1	0	0		Онлайн тест
10.	Информационный объём данных. Характерные размеры файлов различных типов	1	0	0		Тестовая работа
11.	Основные алгоритмические конструкции.	1	0	0		Устный опрос
12.	Среда текстового программирования.	1	0	0		Устный опрос, онлайн тест

13.	Управление исполнителем (Исполнитель Черепаха)	1	0	1		Устный опрос, практическая работа
14.	Управление исполнителем (Исполнитель Черепаха)	1	0	1		Онлайн тест, практическая работа
15.	Рубежная контрольная работа	1	1	0		
16.	Циклические алгоритмы. Переменные.	1	0	1		Устный опрос, практическая работа
17.	Практическая работа №4. Разработка программ в среде текстового программирования, реализующих простые вычислительные алгоритмы	1	0	1		Онлайн тест, практическая работа
18.	Практическая работа №5. Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования с использованием циклов	1	0	1		Онлайн тест, практическая работа
19.	Практическая работа №6. Разработка диалоговых программ в среде текстового программирования	1	0	1		Устный опрос, практическая работа
20.	Вспомогательные алгоритмы. Разбиение задачи на подзадачи, использование вспомогательных алгоритмов (процедур). Процедуры с параметрами.	1	0	1		Онлайн тест, практическая работа
21.	Практическая работа №7. Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования с использованием вспомогательных алгоритмов (процедур).	1	0	0		Гестовая работа
22.	Практическая работа №8. Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования, в том	1	0	0		Устный опрос

	числе с использованием вспомогательных алгоритмов (процедур) с параметрами.					
23.	Векторная графика. Практическая работа №9. Исследование возможностей векторного графического редактора	1	0	1		Устный опрос, практическая работа
24.	Практическая работа №10. Создание и редактирование изображения базовыми средствами векторного редактора (по описанию).	1	0	1		Онлайн тест, практическая работа
25.	Добавление векторных рисунков в документы. Практическая работа №11. Разработка простого изображения с помощью инструментов векторного графического редактора (по собственному замыслу).	1	0	0		Устный опрос
26.	Текстовый процессор. Структурирование информации с помощью списков.	1	0	1		Практическая работа
27.	Практическая работа №12. Создание небольших текстовых документов с нумерованными, маркированными и многоуровневыми списками	1	0	0		Устный опрос
28.	Добавление таблиц в текстовые документы. Практическая работа №13. Создание небольших текстовых документов с таблицами	1	0	1		Устный опрос
29.	Практическая работа №14. Создание одностраничного документа, содержащего списки, таблицы, иллюстрации	1	0	1		Практическая работа
30.	Промежуточная контрольная работа	1	1	1		Практическая работа
31.	Создание интерактивных компьютерных презентаций.	1	0	0		Практическая работа

	Интерактивные элементы. Гиперссылки					
32.	Практическая работа №15. Создание презентации с гиперссылками.	1	0	1		Устный опрос
33.	Практическая работа №16. Создание презентации с интерактивными элементами.	1	0	0		Практическая работа
34.	Повторение пройденного материала.	1	0	0		Устный опрос
<b>ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ</b>		<b>34</b>	<b>3</b>	<b>14</b>		



## **УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА**

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

Введите свой вариант:

### **МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧИТЕЛЯ**

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

**МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА**  
**УЧЕБНОЕ ОБОРУДОВАНИЕ**  
**ОБОРУДОВАНИЕ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРАКТИЧЕСКИХ РАБОТ**