

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**  
**Министерство образования и науки Удмуртской Республики**  
**Управление образования Администрации муниципального образования**  
**"Муниципальный округ**  
**Игринский район Удмуртской Республики"**  
**МБОУ Игринская СОШ №2**

РАССМОТРЕНО


на педагогическом совете

 Л.П.Шудегова

Протокол №12  
от «30» августа 2023 г.

СОГЛАСОВАНО

руководителем ШМО

 Л.Л.Стрелкова

Протокол №1  
от «29» августа 2023 г.

УТВЕРЖДЕНО

и.о. директора

 МБОУ Игринской СОШ №2

О.В.Щепина  
Приказ №213  
от «30» августа 2023 г.



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**  
**учебного предмета «Основы информатики»**  
**для обучающихся 5–6 классов**

п.Игра 2023



## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа по основам информатики на уровне основного общего образования составлена на основе требований к результатам освоения основной образовательной программы основного общего образования, представленных в ФГОС ООО, а также федеральной рабочей программы воспитания.

Программа по основам информатики даёт представление о целях, общей стратегии обучения, воспитания и развития обучающихся средствами информатики на базовом уровне, устанавливает обязательное предметное содержание, предусматривает его структурирование по разделам и темам.

Программа по основам информатики 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).

Программа по основам информатики является основой для составления авторских учебных программ, тематического планирования курса учителем.

Целями изучения основ информатики в 5-6 классах на уровне основного общего образования являются:

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

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

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

формирование и развитие компетенций обучающихся в области использования информационно-коммуникационных технологий, в том числе знаний, умений и навыков работы с информацией, программирования, коммуникации в современных цифровых средах в условиях обеспечения информационной безопасности личности обучающегося;

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

Основы информатики в 5-6 классах 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 «Основы информатики» – сформировать у обучающихся:

знания о цифровой грамотности, приоритетно формируемой на ранних этапах обучения, как в рамках отдельного предмета, так и в процессе информационной деятельности при освоении всех без исключения учебных предметов;

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

базовые знания об информационных технологиях как необходимом инструменте практически любой деятельности и одного из наиболее значимых технологических достижений современной цивилизации.

Цели и задачи изучения основ информатики в 5-6 классах 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.

На изучение основ информатики в 5-6 классах отводится 68 часов: в 5 классе – 34 часа (1 час в неделю), в 6 классе – 34 часа (1 час в неделю).

## **СОДЕРЖАНИЕ ОБУЧЕНИЯ**

### **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) Полуужирное и курсивное начертание Свойства абзацев: границы, абзацный отступ, интервал, выравнивание Вставка изображений в текстовые документы Обтекание изображений текстом Компьютерные презентации Слайд Добавление на слайд текста и изображений Работа с несколькими слайдами

### **6 КЛАСС**

#### **Цифровая грамотность**

Типы компьютеров: персональные компьютеры, встроенные компьютеры, суперкомпьютеры Иерархическая файловая система Файлы и папки (каталоги) Путь к файлу (папке, каталогу) Полное имя файла (папки, каталога) Работа с файлами и каталогами средствами операционной системы: создание, копирование, перемещение, переименование и удаление файлов и папок (каталогов) Поиск файлов средствами операционной системы Компьютерные вирусы и другие вредоносные программы Программы для защиты от вирусов Встроенные антивирусные средства операционных

систем Теоретические основы информатики Информационные процессы Получение, хранение, обработка и передача информации (данных) Двоичный код Представление данных в компьютере как текстов в двоичном алфавите Количество всевозможных слов (кодированных комбинаций) фиксированной длины в двоичном алфавите Преобразование любого алфавита к двоичному Информационный объем данных Бит — минимальная единица количества информации — двоичный разряд Байт, килобайт, мегабайт, гигабайт Характерные размеры файлов раз личных 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 РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ ПО ОСНОВАМ ИНФОРМАТИКИ НА УРОВНЕ ОСНОВНОГО ОБЩЕГО ОБРАЗОВАНИЯ**

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

### **ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

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

#### ***Патриотическое воспитание:***

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

#### ***Духовно-нравственное воспитание:***

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

#### ***Гражданское воспитание:***

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

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

- наличие представлений об информации, информационных процессах и информационных технологиях, соответствующих современному уровню развития науки и общественной практики; интерес к обучению и познанию; любознательность; стремление к самообразованию;
- овладение начальными навыками исследовательской деятельности, установка на осмысление опыта, наблюдений, поступков и стремление совершенствовать пути достижения индивидуального и коллективного благополучия;
- наличие базовых навыков самостоятельной работы с учебными текстами, справочной литературой, разнообразными средствами информационных технологий, а также умения самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности.

#### ***Формирование культуры здоровья:***

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

#### ***Трудовое воспитание:***

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

#### ***Экологическое воспитание:***

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

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

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

#### **МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

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

#### **Универсальные познавательные действия**

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

- умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логические рассуждения, делать умозаключения (индуктивные, дедуктивные и по аналогии) и выводы;
- умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;
- самостоятельно выбирать способ решения учебной задачи (сравнивать несколько вариантов решения, выбирать наиболее подходящий с учётом самостоятельно выделенных критериев).

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

- формулировать вопросы, фиксирующие разрыв между реальным и желательным состоянием ситуации, объекта, и самостоятельно устанавливать искомое и данное;
- оценивать применимость и достоверность информации, полученной в ходе исследования;
- прогнозировать возможное дальнейшее развитие процессов, событий и их последствия в аналогичных или сходных ситуациях, а также выдвигать предположения об их развитии в новых условиях и контекстах.

##### ***Работа с информацией:***

- выявлять дефицит информации, данных, необходимых для решения поставленной задачи;
- применять основные методы и инструменты при поиске и отборе информации из источников с учётом предложенной учебной задачи и заданных критериев;
- выбирать, анализировать, систематизировать и интерпретировать информацию различных видов и форм представления;
- выбирать оптимальную форму представления информации и иллюстрировать решаемые задачи несложными схемами, диаграммами, иными графическими объектами и их комбинациями;
- оценивать достоверность информации по критериям, предложенным учителем или сформулированным самостоятельно;
- запоминать и систематизировать информацию.

#### **Универсальные коммуникативные действия**

##### ***Общение:***

- сопоставлять свои суждения с суждениями других участников диалога, обнаруживать различие и сходство позиций;
- публично представлять результаты выполненного опыта (эксперимента, исследования, проекта);



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

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

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

***Универсальные регулятивные действия***

***Самоорганизация:***

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

***Самоконтроль (рефлексия):***

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

***Эмоциональный интеллект:***

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

***Принятие себя и других:***

- осознавать невозможность контролировать всё вокруг даже в условиях открытого доступа к любым 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**

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов			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	0	<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
1.2	Программы для компьютеров. Файлы и паки	3	0	4	Библиотека ЦОК <a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
1.3	Сеть Интернет. Правила безопасного поведения в Интернете	2	0	2	Библиотека ЦОК <a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
Итого по разделу		7			
<b>Раздел 2. Теоретические основы информатики</b>					
2.1	Информация в жизни человека	3	1	0	Библиотека ЦОК <a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
Итого по разделу		3			
<b>Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования</b>					
3.1	Алгоритмы и исполнители	2	0	0	Библиотека ЦОК <a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
3.2	Работа в среде программирования	8	1	3	Библиотека ЦОК <a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
Итого по разделу		10			
<b>Раздел 4. Информационные технологии</b>					
4.1	Графический редактор	3	0	3	Библиотека ЦОК <a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
4.2	Текстовый редактор	6	1	4	Библиотека ЦОК <a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
4.3	Компьютерная презентация	3		3	Библиотека ЦОК <a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
Итого по разделу		12			
Резервное время		2			
<b>ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ</b>		34	3	19	

## 6 КЛАСС

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов			Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы	
<b>Раздел 1. Цифровая грамотность</b>					
1.1	Компьютер	1	1	0	<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
1.2	Файловая система	2	0	2	Библиотека ЦОК <a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
1.3	Защита от вредоносных программ	1	0	0	Библиотека ЦОК <a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
Итого по разделу		4			
<b>Раздел 2. Теоретические основы информатики</b>					
2.1	Информация и информационные процессы	2	1	1	Библиотека ЦОК <a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
2.2	Двоичный код	2	0	0	Библиотека ЦОК <a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
2.3	Единицы измерения информации	2	0	0	Библиотека ЦОК <a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
Итого по разделу		6			
<b>Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования</b>					
3.1	Основные алгоритмические конструкции	8	1	3	Библиотека ЦОК <a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
3.2	Вспомогательные алгоритмы	4	0	2	Библиотека ЦОК <a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
Итого по разделу		12			
<b>Раздел 4. Информационные технологии</b>					
4.1	Векторная графика	3	0	3	Библиотека ЦОК <a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
4.2	Текстовый процессор	4	0	4	Библиотека ЦОК <a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
4.3	Создание интерактивных компьютерных презентаций	3	0	4	Библиотека ЦОК <a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
Итого по разделу		10			

Резервное время	2			
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ	34	3	19	

**ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ  
5 КЛАСС**

№ п/п	Тема урока	Количество часов			Дата изучения	Электронные цифровые образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы		
1	Цели изучения курса информатики. Информация вокруг нас. Техника безопасности и организация рабочего места.	1	0	0		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
2	Компьютер – универсальная машина для работы с информацией	1	0	0		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
3	Ввод информации в память компьютера. Клавиатура. Практическая работа №1 «Вспоминаем клавиатуру»	1	0	1		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
4	Управление компьютером. Практическая работа №2 «Вспоминаем приёмы управления компьютером»	1	0	1		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
5	Хранение информации. Практическая работа №3 «Создаём и сохраняем файлы»	1	0	1		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
6	Передача информации. КР №1 «Устройства компьютера и основы пользовательского интерфейса»	1	1	0		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
7	Электронная почта. Практическая работа №4 «Работаем с электронной почтой»	1	0	1		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
8	В мире кодов. Способы кодирования информации	1	0	0		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
9	Метод координат.	1	0	0		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>

10	Текст как форма представления информации. Компьютер – основной инструмент подготовки текстов	1	0	0		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
11	Основные объекты текстового документа. Ввод текста. Практическая работа №5 «Вводим текст»	1	0	1		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
12	Редактирование текста. Практическая работа №6 «Редактируем текст»	1	0	1		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
13	Текстовый фрагмент и операции с ним. Практическая работа №7 «Работаем с фрагментами текста»	1	0	1		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
14	Форматирование текста. Практическая работа №8 «Форматируем текст»	1	0	1		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
15	Представление информации в форме таблиц. Структура таблицы. Практическая работа №9 «Создаём простые таблицы» (задания 1 и 2)	1	0	1		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
16	Табличное решение логических задач. КР №2 "Создание текстовых документов"	1	1	0		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
17	Разнообразие наглядных форм представления информации	1	0	0		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
18	Диаграммы. Практическая работа №10 «Строим диаграммы»	1	0	1		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
19	Компьютерная графика. Графический редактор Paint. Практическая работа №11 «Изучаем инструменты графического	1	0	1		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>

	редактора»					
20	Преобразование графических изображений Практическая работа №12 «Работаем с графическими фрагментами»	1	0	1		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
21	Создание графических изображений. Практическая работа №13 «Планируем работу в графическом редакторе»	1	0	1		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
22	Разнообразие задач обработки информации. Систематизация информации	1	0	0		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
23	Списки – способ упорядочивания информации. Практическая работа №14 «Создаём списки»	1	0	1		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
24	Поиск информации. Практическая работа №15 «Ищем информацию в сети Интернет»	1	0	1		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
25	Кодирование как изменение формы представления информации	1	0	0		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
26	Преобразование информации по заданным правилам. Практическая работа №16 «Выполняем вычисления с помощью программы Калькулятор»	1	0	1		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
27	Преобразование информации путём рассуждений	1	0	0		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
28	Разработка плана действий. Задачи о переправах.	1	0	0		0 <a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
29	Табличная форма записи плана действий. Задачи о переливаниях	1	0	0		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>



30	Создание движущихся изображений. Практическая работа №17 «Создаём анимацию» (задание 1).	1	0	1		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
31	Создание анимации по собственному замыслу. Практическая работа №17 «Создаём анимацию» (задание 2).	1	0	1		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
32	Выполнение итогового мини-проекта ПР №19 «Создаем слайд-шоу»	1	0	1		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
33	Итоговое тестирование	1	1	0		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
34	Итоговое обобщение за курс 5 класса	1	0	0		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34	3	19		

## 6 КЛАСС

№ п/п	Тема урока	Количество часов			Дата изучения	Электронные цифровые образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы		
1	Цели изучения курса информатики. Техника безопасности и организация рабочего места. Объекты окружающего мира	1	0	0		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
2	Объекты операционной системы. Практическая работа №1 «Работаем с основными объектами операционной системы»	1	0	1		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
3	Файлы и папки. Размер файла. Практическая работа №2 «Работаем с объектами файловой системы»	1	0	1		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
4	Разнообразие отношений объектов и их множеств. Отношения между множествами. Практическая работа №3 «Повторяем возможности графического редактора – инструмента создания графических объектов»	1	0	1		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
5	Отношение «входит в состав».	1	0	0		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
6	Разновидности объекта и их классификация.	1	0	0		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
7	Классификация компьютерных объектов. Практическая работа №4 «Повторяем возможности текстового процессора – инструмента создания текстовых объектов»	1	0	1		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
8	Системы объектов. Состав и структура	1	0	1		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>

	системы Практическая работа №5 «Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора»					
9	Система и окружающая среда. Система как черный ящик.	1	0	0		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
10	Персональный компьютер как система. Практическая работа №5 «Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора» (задание 6)	1	0	1		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
11	Способы познания окружающего мира. Практическая работа №6 «Создаем компьютерные документы»	1	0	1		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
12	Понятие как форма мышления. Как образуются понятия. Практическая работа №7 «Конструируем и исследуем графические объекты»	1	0	1		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
13	Определение понятия.	1	0	0		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
14	Информационное моделирование как метод познания. Практическая работа №8 «Создаём графические модели»	1	0	1		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
15	Знаковые информационные модели. Словесные (научные, художественные) описания. Практическая работа №9 «Создаём словесные модели»	1	0	1		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
16	Математические модели. Многоуровневые списки. Практическая работа №10 «Создаём многоуровневые списки»	1	0	1		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
17	Табличные информационные модели. Правила оформления таблиц.	1	0	1		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>

	Практическая работа №11 «Создаем табличные модели»					
18	Решение логических задач с помощью нескольких таблиц. Вычислительные таблицы. Практическая работа №12 «Создаем вычислительные таблицы в текстовом процессоре»	1	0	1		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
19	Графики и диаграммы. Наглядное представление процессов изменения величин и их соотношений. Практическая работа №13 «Создаём информационные модели – диаграммы и графики»	1	0	1		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
20	Создание информационных моделей – диаграмм. Выполнение мини-проекта «Диаграммы вокруг нас»	1	1	0		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
21	Многообразие схем и сферы их применения. Практическая работа №14 «Создаём информационные модели – схемы, графы, деревья»	1	0	1		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
22	Информационные модели на графах. Использование графов при решении задач.	1	0	0		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
23	Что такое алгоритм. Работа в среде виртуальной лаборатории «Переправы»	1	0	0		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
24	Исполнители вокруг нас. Работа в среде исполнителя Кузнечик	1	0	0		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
25	Формы записи алгоритмов. Работа в среде исполнителя Водолей	1	0	0		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
26	Линейные алгоритмы.	1	0	1		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>

	Практическая работа №15 «Создаем линейную презентацию»					
27	Алгоритмы с ветвлениями. Практическая работа №16 «Создаем презентацию с гиперссылками»	1	0	1		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
28	Алгоритмы с повторениями. Практическая работа №16 «Создаем циклическую презентацию»	1	0	1		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
29	Исполнитель Чертежник. Пример алгоритма управления Чертежником. Работа в среде исполнителя Чертежник	1	0	0		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
30	Использование вспомогательных алгоритмов. Работа в среде исполнителя Чертежник	1	0	0		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
31	Алгоритмы с повторениями для исполнителя Чертежник. Работа в среде исполнителя Чертежник	1	0	0		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
32	Обобщение и систематизации изученного по теме «Алгоритмика»	1	1	0		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
33	Подготовка итогового проекта. Практическая работа «Выполняем итоговый проект»	1	0	1		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
34	Выполнение и защита итогового проекта	1	1	0		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34	3	19		

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

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

1. Информатика, 5 класс/ Босова Л.Л., Босова А.Ю., Акционерное общество «Издательство «Просвещение»
2. Информатика, 6 класс/ Босова Л.Л., Босова А.Ю., Акционерное общество «Издательство «Просвещение»

### **МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧИТЕЛЯ**

1. Информатика. 5-6 классы: Методическое пособие/Л.Л. Босова, А.Ю. Босова, А.В. Анатольев, Н.А. Аквилянов. - 4-е издание, исправленное. - Москва: ООО "Бином". Лаборатория знаний".
2. Информатика. 5 класс: самостоятельные и контрольные работы/Л.Л. Босова, А.Ю. Босова, Н.А. Аквилянов. ООО БИНОМ. Лаборатория знаний"; АО "Издательство Просвещение";
3. Информатика. 6 класс: самостоятельные и контрольные работы/Л.Л. Босова, А.Ю. Босова, Н.А. Аквилянов. ООО БИНОМ. Лаборатория знаний"; АО "Издательство Просвещение"

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

<https://bosova.ru/>

## Оценочные материалы

### 5 класс

**Материалы для проведения самостоятельных и контрольных работ по информатике взяты:**

Информатика. 5 класс: самостоятельные и контрольные работы/Л.Л. Босова, А.Ю. Босова, Н.А. Аквилянов. ООО БИНОМ. Лаборатория знаний"; АО "Издательство Просвещение".

### 6 класс

**Материалы для проведения самостоятельных и контрольных работ по информатике взяты:**

Информатика. 6 класс: самостоятельные и контрольные работы/Л.Л. Босова, А.Ю. Босова, Н.А. Аквилянов. ООО БИНОМ. Лаборатория знаний"; АО "Издательство Просвещение"

### **Модуль «Школьный урок»**

Реализация школьными педагогами воспитательного потенциала урока предполагает следующее:

- установление доверительных отношений между учителем и его учениками, способствующих позитивному восприятию учащимися требований и просьб учителя, привлечению их внимания к обсуждаемой на уроке информации, активизации их познавательной деятельности;
- побуждение школьников соблюдать на уроке общепринятые нормы поведения, правила общения со старшими (учителями) и сверстниками (школьниками), принципы учебной дисциплины и самоорганизации;
- привлечение внимания школьников к ценностному аспекту изучаемых на уроках явлений, организация их работы с получаемой на уроке социально значимой информацией – инициирование ее обсуждения, высказывания учащимися своего мнения по ее поводу, выработки своего к ней отношения;
- использование воспитательных возможностей содержания учебного предмета через демонстрацию детям примеров ответственного, гражданского поведения, проявления человеколюбия и добросердечности, через подбор соответствующих текстов для чтения, задач для решения, проблемных ситуаций для обсуждения в классе;
- применение на уроке интерактивных форм работы учащихся: интеллектуальных игр, стимулирующих познавательную мотивацию школьников; дидактического театра, где полученные на уроке знания обыгрываются в театральных постановках; дискуссий, которые дают учащимся возможность приобрести опыт ведения конструктивного диалога; групповой работы или работы в парах, которые учат школьников командной работе и взаимодействию с другими детьми;
- включение в урок игровых процедур, которые помогают поддержать мотивацию детей к получению знаний, налаживанию позитивных межличностных отношений в классе, помогают установлению доброжелательной атмосферы во время урока;
- организация шефства мотивированных и эрудированных учащихся над их неуспевающими одноклассниками, дающего школьникам социально значимый опыт сотрудничества и взаимной помощи;

иницирование и поддержка исследовательской деятельности школьников в рамках реализации ими индивидуальных и групповых исследовательских проектов, что даст школьникам возможность приобрести навык самостоятельного решения теоретической проблемы, навык генерирования и оформления собственных идей, навык уважительного отношения к чужим идеям, оформленным в работах других исследователей, навык публичного выступления перед аудиторией, аргументирования и отстаивания своей точки зрения.