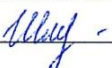


МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Министерство образования и молодежной политики Свердловской области
Муниципальное образование Алапаевское
МОУ "Арамашевская СОШ имени М.Мантурова"

РАССМОТРЕНО
на педагогическом совете
(протокол №1 от 30.08.2023)

СОГЛАСОВАНО
Заместитель директора по УР
 - Н.А. Шмакова



региона
30.08.2023

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

**учебного предмета «Компьютерный практикум»
для обучающихся 5-6 классов**

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

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

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

ЦЕЛИ ИЗУЧЕНИЯ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА «ИНФОРМАТИКА»

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

- формирование основ мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки информатики, достижениям научно-технического прогресса и общественной практики, за счёт развития представлений об информации как о важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества;
- формирование понимания роли информационных процессов, информационных ресурсов и ИТ в условиях цифровой трансформации многих сфер жизни современного общества;
- обеспечение условий, способствующих развитию алгоритмического мышления как необходимого условия профессиональной деятельности в современном информационном обществе, предполагающего способность обучающегося разбивать сложные задачи на более простые подзадачи; сравнивать новые задачи с задачами, решёнными ранее; определять шаги для достижения результата и т.д.;
- формирование и развитие компетенций обучающихся в области использования 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;
- воспитание ответственного и избирательного отношения к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения. Стремления к продолжению образования в области информационных технологий и созидательной деятельности с применением средств информационных технологий.

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА «ИНФОРМАТИКА»

Учебный предмет «Информатика» в основном общем образовании отражает:

- сущность информатики как научной дисциплины, изучающей закономерности протекания и возможности автоматизации информационных процессов в различных системах;
- основные области применения информатики, прежде всего информационные технологии, управление в 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 их наиболее значимых технологических достижений современной цивилизации. Многие предметные знания и способы деятельности, освоенные обучающимися при изучении информатики, находят применение как в рамках образовательного процесса при изучении других предметных областей, так и в иных жизненных ситуациях, становятся значимыми для формирования качеств личности, т.е. ориентированы на формирование метапредметных и личностных результатов обучения.

ИНФОРМАТИКА. 5-6 классы

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

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

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

- информационные технологии как необходимый инструмент практически любой деятельности и одного из наиболее значимых технологических достижений современной цивилизации.

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 четырех 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 примерной основной образовательной программы основного общего образования не предусматривает обязательное изучение курса информатики в 5-6 классах. Время на данный курс образовательная организация может выделить за счет части учебного плана, формируемой участниками образовательных отношений. Программа по информатике для 5-6 классов составлена из расчета 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, дает 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 «ИНФОРМАТИКА»

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 (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.

6 класс

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

Теоретические основы информатики

Информационные процессы. Получение, хранение, обработка и передача информации (данных). Двоичный код. Представление данных в компьютере как текстов в двоичном алфавите. Количество всевозможных слов (кодových комбинаций) фиксированной длины в двоичном алфавите. Преобразование любого алфавита к двоичному. Информационный объем данных. Бит-минимальная единица количества информации – двоичный разряд. Байт, килобайт, мегабайт, гигабайт. Характерные размеры файлов различных типов (страница текста, электронная книга, фотография, запись песни, видеоклип, полнометражный фильм).

Алгоритмизация и основы программирования

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 УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА «ИНФОРМАТИКА» НА УРОВНЕ ОСНОВНОГО ОБЩЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

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 тестами, 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 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 представлению 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 значение;
- 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 объема данных;
- сравнивать размеры текстовых, графических, звуковых файлов и видеофайлов;
- разбивать задачи на подзадачи;
- составлять программы для управления исполнителем в среде текстового программирования, в том числе с использованием циклов и вспомогательных алгоритмов (процедур) с параметрами;
- объяснять различие между растровой и векторной графикой;
- создавать простые векторные рисунки и использовать их для иллюстрации создаваемых документов;
- создавать и редактировать текстовые документы, содержащие списки, таблицы;
- создавать интерактивные компьютерные презентации, в том числе с элементами анимации.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ 5 КЛАСС

№ п.п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов			Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы	
Раздел 1. Цифровая грамотность (7 часов)					
1.	Компьютер – универсальное вычислительное устройство, работающее по программе	2	0	0	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/posters/5-1-2-tehnika bezopasnosti.jpg https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/posters/5-2-1-kompjuter-i-informacija.jpg https://onlinetestpad.com/hnt4zoi2td3mo https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/posters/5-3-1-znakomstvo-s-klaviaturoj.jpg https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/posters/5-3-2-pravila-raboty-na-klaviature.jpg
2.	Программы для компьютеров. Файлы и папки	3	0	3	http://school-collection.edu.ru/catalog/res/878f158d-7627-4650-9825-22cc36d3da2b/?interface=catalog http://school-collection.edu.ru/catalog/res/7aeb76e6-1e41-4826-b0b4-7e9723039d8c/?interface=catalog https://lbz.ru/files/5798/
3.	Сеть интернет. Правила безопасного поведения в Интернете	2	1	1	https://45.мвд.пф/citizens/
Итого по разделу		7	1	4	
Раздел 2. Теоретические основы информатики (4 часа)					
4.	Информация в жизни человека	3	1	0	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/posters/5-1-1-kak-my-vosprinimaem-informaciju.jpg https://onlinetestpad.com/hopwfk6pc73f
Итого по разделу		3	1	0	
Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования (10 часов)					
5.	Алгоритмы и исполнители	2	0	3	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor6/posters/6-14-1-algoritmy-i-ispolniteli.jpg https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor6/texts/6-14-1-o-proishozhdenii-slova-algoritm.pdf/ https://onlinetestpad.com/hmdi2wqxygsy4

6.	Работа в среде программирования	8	1	3	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor6/posters/6-15-1-upravlenie-i-ispolniteli.jpg https://www.niisi.ru/kumir/
Итого по разделу		10	1	6	
Раздел 4. Информационные технологии (12 часов)					
7.	Графический редактор	3	0	2	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
8.	Текстовый редактор	6	0	3	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/posters/5-8-1-podgotovka-tekstovyh-dokumentov.jpg/ https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/texts/5-8-1-o-shriftah.pdf
9.	Компьютерная презентация	3	0	1	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
Итого по разделу		12	0	6	
10.	Итоговая контрольная работа	1	1	0	
Общее количество часов по программе		34	4	16	

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ 6 КЛАСС

№ п.п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов			Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы	
Раздел 1. Цифровая грамотность (5 часов)					
1.	Компьютер	1	0	0	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
2.	Файловая система	2	0	2	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
3.	Защита от вредоносных программ	2	1	0	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
Итого по разделу		5	1	2	
Раздел 2. Теоретические основы информатики (6 часов)					
4.	Информация и информационные процессы	2	0	1	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
5.	Двоичный код	2	0	0	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor7/presentations/7-1-5.ppt https://resh.edu.ru/subject/lesson/7319/start/250680/
6.	Единицы измерения информации	2	1	0	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor7/presentations/7-1-6.ppt https://resh.edu.ru/subject/lesson/7318/conspect/250749/
Итого по разделу		6	1	1	
Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования (12 часов)					
7.	Основные алгоритмические конструкции	8	0	3	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor6/presentations/6-17-1-tipy-algoritmov.ppt https://www.youtube.com/watch?v=Y1DB35A7bK8 https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor6/presentations/6-18-1-upravlenie-ispolnitelem-chertjozhnik.ppt
8.	Вспомогательные алгоритмы	4	1	2	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor6/presentations/6-18-1-upravlenie-ispolnitelem-chertjozhnik.ppt
Итого по разделу		12	1	5	
Раздел 4. Информационные технологии (10 часов)					
9.	Векторная графика	3	0	3	https://resh.edu.ru/subject/lesson/7329/start/251100/
10.	Текстовый процессор	4	0	3	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor7/

					presentations/7-4-2.ppt
					https://resh.edu.ru/subject/lesson/7331/start/250575/
11.	Создание интерактивных компьютерных презентаций	3	1	2	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor7/presentations/7-5-2.ppt
					https://resh.edu.ru/subject/lesson/7321/start/250890/
Итого по разделу		10	1	8	
12.	Итоговая контрольная работа	1	1	0	
Общее количество часов по программе		34	4	16	

ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ 5 КЛАСС

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов			Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы	
Раздел 1. Цифровая грамотность (7 часов)					
1.1. Компьютер – универсальное вычислительное устройство, работающее по программе (2 часа)					
1	Правила гигиены и техника безопасности при работе с компьютерами	1	0	0	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/posters/5-1-2- tehnika bezopasnosti.jpg
2	Компьютер – универсальное вычислительное устройство, работающее по программе. Основные компоненты персональных компьютеров и мобильных устройств	1	0	0	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/posters/5-2-1- kompjuter-iinformacija.jpg https://onlinetestpad.com/hnt4zoi2td3mo https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/posters/5-3-1-znakomstvo-s-klaviaturoj.jpg https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/posters/5-3-2-pravila-raboty-na-klaviature.jpg
1.2. Программы для компьютеров. Файлы и папки (3 часа)					
3	Программы для компьютеров. Пользователи и программисты. <i>Практическая работа №1. «Запуск, работа и завершение работы клавиатурного тренажера»</i>	1	0	1	http://school-collection.edu.ru/catalog/res/878f158d-7627-4650-9825-22cc36d3da2b/?interface=catalog http://school-collection.edu.ru/catalog/res/7aeb76e6-1e41-4826-b0b4-7e9723039d8c/?interface=catalog
4	Прикладные программы (приложения), системное программное обеспечение (операционные системы). <i>Практическая работа №2. «Создание, сохранение и загрузка текстового и графического файла»</i>	1	0	1	https://lbz.ru/files/5798/
5	Имя файла (папки, каталога). <i>Практическая работа №3. «Выполнение основных операций с папками (создание, переименование, сохранение)»</i>	1	0	1	
1.3. Сеть интернет. Правила безопасного поведения в Интернете (2 часа)					
6	Сеть Интернет. Правила безопасного	1	0	1	https://45.мвд.рф/citizens/

	поведения в Интернете. <i>Практическая работа №4. «Поиск информации по выбранным ключевым словам и по изображению»</i>					
7	Контрольная работа №1 «Цифровая грамотность»	1	1	0		
Раздел 2. Теоретические основы информатики (4 часа)						
2.1. Информация в жизни человека (4 часа)						
8	Информация в жизни человека. Способы восприятия информации человеком. <i>Практическая работа №5. Электронный практикум «Координатная плоскость»</i>	1	0	1	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/posters/5-1-1-kak-my-vosprini-maem-informaciju.jpg https://onlinetestpad.com/hopwfk6pc73f	
9	Действия с информацией. Кодирование информации	1	0	0		
10	Искусственный интеллект и его роль в жизни человека	1	0	0		
11	Контрольная работа №2. «Компьютер. Информация»	1	1	0		
Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования (10 часов)						
3.1. Алгоритмы и исполнители (2 часа)						
12	Понятие алгоритма. Исполнители алгоритмов	1	0	0	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor6/posters/6-14-1-algoritmy-i-ispolniteli.jpg	
13	Линейные алгоритмы. Циклические алгоритмы	1	0	0	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor6/texts/6-14-1-o-proishozhdenii-slova-algoritm.pdf/ https://onlinetestpad.com/hmdi2wqxygsy_4	
3.2. Работа в среде программирования (8 часов)						
14	<i>Практическая работа №6. «Знакомство со средой программирования «ЛогоМиры»</i>	1	0	1	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor6/posters/6-15-1-upravlenie-i-ispolniteli.jpg	
15	<i>Практическая работа №7. «Знакомство со средой программирования «ЛогоМиры»</i>	1	0	1	https://www.niisi.ru/kumir/	
16	<i>Практическая работа №8. «Реализация линейных алгоритмов в среде программирования «ЛогоМиры»</i>	1	0	1		
17	<i>Практическая работа №9. «Реализация линейных алгоритмов в среде</i>	1	0	1		

	<i>программирования «ЛогоМиры»</i>				
18	<i>Практическая работа №10. «Реализация циклических алгоритмов в среде программирования «ЛогоМиры»</i>	1	0	1	
19	<i>Практическая работа №11. «Реализация циклических алгоритмов в среде программирования «ЛогоМиры»</i>	1	0	1	
20	<i>Практическая работа №12. «Реализация линейных и циклических алгоритмов в среде программирования «ЛогоМиры»</i>	1	0	1	
21	Контрольная работа №3. «Алгоритмы и программирование»	1	1	0	

Раздел 4. Информационные технологии (12 часов)

4.1. Графический редактор (3 часа)

22	Графический редактор. Растровые рисунки. Использование графических примитивов	1	0	0	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
23	<i>Практическая работа №13. «Создание и редактирование простого изображения с помощью инструментов графического редактора»</i>	1	0	1	
24	<i>Практическая работа №14. «Работа с фрагментами изображения с использованием инструментов графического редактора»</i>	1	0	1	

4.2. Текстовый редактор (6 часов)

25	Текстовый редактор. Правила набора текста	1	0	0	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
26	<i>Практическая работа №15. «Создание небольших текстовых документов с использованием базовых средств текстовых редакторов»</i>	1	0	1	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/posters/5-8-1-podgotovka-tekstovyyh-dokumentov.jpg/
27	Текстовый процессор. Редактирование текста	1	0	0	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/texts/5-8-1-o-shriftah.pdf
28	<i>Практическая работа №16. «Редактирование текстовых документов»</i>	1	0	1	
29	<i>Практическая работа №17. «Форматирование текстовых документов»</i>	1	0	1	
30	<i>Практическая работа №18. «Вставка в документ изображений»</i>	1	0	1	

4.3. Компьютерная презентация (3 часа)

31	Компьютерная презентация	1	0	0	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
32	<i>Практическая работа №19. «Создание презентации на основе готовых шаблонов»</i>	1	1	0	
33	<i>Контрольная работа №4. «Алгоритмы и программирование»</i>	1	1	0	
34	<i>Итоговая контрольная работа</i>	1	1	0	

ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ 6 КЛАСС

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов			Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы	
Раздел 1. Цифровая грамотность (5 часов)					
1.1. Компьютер (1 час)					
1	Правила гигиены и техника безопасности при работе с компьютерами. Компьютер. Типы компьютеров: персональные компьютеры, встроенные компьютеры, суперкомпьютеры	1	0	0	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
1.2. Файловая система (2 часа)					
2	Иерархическая файловая система. Файлы и папки (каталоги). Путь к файлу (папке, каталогу). Полное имя файла (папки, каталога) <i>Практическая работа №1. «Работа с файлами и каталогами средствами операционной системы: создание, копирование, перемещение, переименование и удаление файлов и папок (каталогов)»</i>	1	0	1	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
3	Поиск файлов средствами операционной системы <i>Практическая работа №2. «Поиск файлов средствами операционной системы»</i>	1	0	1	
1.3. Защита от вредоносных программ (2 часа)					
4	Компьютерные вирусы и другие вредоносные программы. Программы для защиты от вирусов. Защита от вирусных программ. Встроенные антивирусные средства операционных систем	1	0	0	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
5	<i>Контрольная работа №1 «Цифровая грамотность»</i>	1	1	0	
Раздел 2. Теоретические основы информатики (6 часов)					
2.1. Информация и информационные процессы (2 часа)					

6	Информация и информационные процессы. Получение, хранение, обработка и передача информации (данных)	1	0	0	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
7	<i>Практическая работа №3. «Преобразование информации, представленной в форме таблиц и диаграмм, в текст»</i>	1	0	1	
2.2. Двоичный код (2 часа)					
8	Двоичный код. Представление данных в компьютере как текстов в двоичном алфавите	1	0	0	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor7/presentations/7-1-5.ppt
9	Количество всевозможных слов фиксированной длины в двоичном алфавите. Преобразование любого алфавита к двоичному	1	0	0	https://resh.edu.ru/subject/lesson/7319/start/250680/
2.3. Единицы измерения информации (2 часа)					
10	Единицы измерения информации. Бит – минимальная единица количества информации – двоичный разряд. Байт, килобайт, мегабайт, гигабайт	1	0	0	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor7/presentations/7-1-6.ppt https://resh.edu.ru/subject/lesson/7318/conspect/250749/
11	Характерные размеры файлов различных типов (страница текста, электронная книга, фотография, запись песни, видеоклип, полнометражный фильм)	1	0	0	
12	<i>Контрольная работа №2 «Теоретические основы информатики»</i>	1	1	0	
Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования (12 часов)					
3.3. Основные алгоритмические конструкции (8 часов)					
13	Основные алгоритмические конструкции	1	0	0	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor6/presentations/6-17-1-tipy-algoritmov.ppt
14	Среда текстового программирования	1	0	0	
15	Управление исполнителем. Линейные алгоритмы (исполнитель Черепаха)	1	0	0	https://www.youtube.com/watch?v=Y1DB35A7bK8
16	Циклические алгоритмы	1	0	0	
17	Переменные	1	0	0	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor6/presentations/6-18-1-upravlenie-ispolnitelem-chertjozhnik.ppt
18	<i>Практическая работа №4. «Разработка программ в среде текстового программирования, реализующих простые вычислительные алгоритмы»</i>	1	0	1	
19	<i>Практическая работа №5. «Разработка</i>	1	0	1	

	<i>программ для управления исполнителем в среде текстового программирования с использованием циклов»</i>				
20	<i>Практическая работа №6. «Разработка диалоговых программ в среде текстового программирования»</i>	1	0	1	
3.4. Вспомогательные алгоритмы (4 часа)					
21	Вспомогательные алгоритмы. Разбиение задачи на подзадачи, использование вспомогательных алгоритмов (процедур). Процедуры с параметрами	1	0	0	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor6/presentations/6-18-1-upravlenie-ispolnitelem-chertjozhnik.ppt
22	<i>Практическая работа №7. «Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования с использованием вспомогательных алгоритмов (процедур)</i>	1	0	1	
23	<i>Практическая работа №8. «Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования, в том числе с использованием вспомогательных алгоритмов (процедур) с параметрами»</i>	1	0	1	
24	Контрольная работа №3 «Алгоритмизация и основы программирования»	1	1	0	
Раздел 4. Информационные технологии (10 часов)					
4.1. Векторная графика (3 часа)					
25	Векторная графика. Создание векторных рисунков встроенными средствами текстового процессора или других программ (приложений) <i>Практическая работа №9. «Исследование возможностей векторного графического редактора. Масштабирование готовых векторных изображений»</i>	1	0	1	https://resh.edu.ru/subject/lesson/7329/start/251100/
26	<i>Практическая работа №10. «Создание и редактирование изображения базовыми средствами векторного редактора (по описанию)»</i>	1	0	1	
27	Добавление векторных рисунков в	1	0	1	

	документы. <i>Практическая работа №11. «Разработка простого изображения с помощью инструментов векторного графического редактора (по собственному замыслу)»</i>				
4.2. Текстовый процессор (4 часа)					
28	Текстовый процессор. Структурирование информации с помощью списков. Нумерованные, маркированные и многоуровневые списки	1	0	0	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor7/presentations/7-4-2.ppt https://resh.edu.ru/subject/lesson/7331/start/250575/
29	Нумерованные, маркированные и многоуровневые списки. <i>Практическая работа №12. «Создание небольших текстов документов с нумерованными, маркированными и многоуровневыми списками»</i>	1	0	1	
30	Добавление таблиц в текстовые документы <i>Практическая работа №13. «Создание небольших текстов документов с таблицами»</i>	1	0	1	
31	<i>Практическая работа №14. «Создание одностраничного документа, содержащего списки, таблицы, иллюстрации»</i>	1	0	1	
4.3. Создание интерактивных компьютерных презентаций (3 часа)					
32	Создание интерактивных компьютерных презентаций. Гиперссылки <i>Практическая работа №15. «Создание презентации с гиперссылками»</i>	1	0	1	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor7/presentations/7-5-2.ppt https://resh.edu.ru/subject/lesson/7321/start/250890/
33	<i>Практическая работа №16. «Создание презентации с интерактивными элементами»</i>	1	0	1	
34	Итоговая контрольная работа	1	1	0	

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ УЧЕБНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧЕНИКА

Информатика: учебник для 5 класса/Л.Л. Босова, А.Ю. Босова.-М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013

Информатика: учебник для 6 класса/Л.Л. Босова, А.Ю. Босова.-М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧИТЕЛЯ

<https://resh.edu.ru/subject/19/6/>

<https://bosova.ru/metodist/communication/forum/forum16/>

<https://bosova.ru/books/1072/7396/>

<https://schoolgreen.ru/6-klass/elektronnoe-prilozhenie-6-klass-bosova-6.html>

<https://inf.1sept.ru/>

<http://www.infoschool.narod.ru/>

<https://rabochaya-tetrad-i-uchebnik.com/j-1254x/tet1254.html>

<https://it59mgn.ru/inf6pr/>

http://eknigi.org/nauka_i_ucheba/33542-obshhaya-metodika-prepodavaniya-informatiki.html

<http://webpractice.cm.ru/>

<http://www.rusedu.info/>

<https://www.chopl.ru/ct-home/elektronnye-obrazovatelnye-resursy/item/85-eor.html>

<http://eorhelp.ru/>

<https://interneturok.ru/article/informatika-6-klass>

<http://pedsovet.org/m>

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

ЦИФРОВЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ И РЕСУРСЫ СЕТИ ИНТЕРНЕТ

<https://lbz.ru/metodist/iunk/informatics/er.php>

<https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php>

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

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

https://kopilkaurokov.ru/informatika/prochee/obrazovatelnye_resursy_sieti_internet

<http://school-collection.edu.ru/>

<https://it59mgn.ru/inf6pr/>

<https://it59mgn.ru/infcontrol6/>

<https://it59mgn.ru/infcontrol5/>

<https://onlinetestpad.com/ru/tests/informatics/6class>

<https://onlinetestpad.com/ru/tests/informatics/5class>

<http://school-collection.edu.ru/catalog/rubr/473cf27f-18e7-469d-a53e-08d72f0ec961/?>

<http://www.klyaksa.net/htm/kopilka/index.htm>

<http://tests.academy.ru/>

<http://imfourok.net/>

<https://externat.foxford.ru/>

