

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

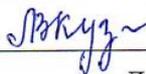
**Департамент образования Ивановской области**

**МУ Отдел образования Фурмановского муниципального района**

**МОУ СШ № 10**

**РАССМОТРЕНО**

на школьном МО



Л.В.Кузнецова

Протокол №1  
от «31» 08.2023 г.

**СОГЛАСОВАНО**

Заместитель директра  
школы по УВР



О.Е.Дворцова

от «31» 08. 2023 г.

**УТВЕРЖДЕНО**

Директор школы



Г.А.Гарунова

Приказ №279-о  
от «01» 09.2023 г.



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

**учебного предмета «Информатика. Базовый уровень»  
для обучающихся 5–6 классов**

город Фурманов 2023 г

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

### ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА "ИНФОРМАТИКА"

Рабочая программа даёт представление о целях, общей стратегии обучения, воспитания и развития обучающихся средствами учебного предмета «Информатика» в 5- 6 классах; устанавливает обязательное предметное содержание, предусматривает его структурирование по разделам и темам курса; 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).

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

### ЦЕЛИ ИЗУЧЕНИЯ УЧЕБНОГО КУРСА

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

- формирование ряда метапредметных понятий, в том числе понятий «объект», «система», «модель», «алгоритм» и др. , как необходимого условия для успешного продолжения 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

Учебный предмет «Информатика» в основном общем образовании отражает:

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

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

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

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

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

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

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

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

## **МЕСТО УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА В УЧЕБНОМ ПЛАНЕ**

Первое знакомство современных школьников с базовыми понятиями информатики происходит на уровне начального общего образования в рамках логико-алгоритмической линии курса математики; в результате изучения всех без исключения предметов на уровне начального общего образования начинается формирование компетентности учащихся в сфере информационно-коммуникационных технологий (ИКТ), необходимой им для дальнейшего обучения. Курс информатики основной школы опирается на опыт постоянного применения ИКТ, уже имеющийся у учащихся, даёт теоретическое осмысление, интерпретацию и обобщение этого опыта. Изучение информатики в 5-6 классах поддерживает непрерывность подготовки школьников в этой области и обеспечивает необходимую теоретическую и практическую базу для изучения курса информатики основной школы в 7-9 классах.

Для 5 класса из вариативной составляющей учебного плана школы выделено 34 учебных часа — 1 час в неделю.

Для 6 класса из вариативной составляющей учебного плана школы выделено 34 учебных часа — 1 час в неделю.

# СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО КУРСА "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 (рубленные, с засечками, моноширинные). Полунаклонное 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 различных типов (страница текста, электронная книга, фотография, запись песни, видеоклип, полнометражный фильм).

### **Алгоритмизация и основы программирования**

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

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

### **Информационные технологии**

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

Текстовый процессор. Структурирование информации с помощью списков. Нумерованные, маркированные и многоуровневые списки Добавление таблиц в текстовые документы Создание компьютерных презентаций. Интерактивные элементы. Гиперссылки

## **ПЛАНИРУЕМЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

**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 (34 часа)**

Примерные темы, раскрывающие данный раздел программы, и количество часов,	Учебное содержание	Основные виды деятельности учащихся при изучении темы (на уровне учебных действий)	Виды, формы контроля	ЭОР
<b>Раздел 1. Цифровая грамотность (7 часов)</b>				
Тема 1. Компьютер — универсальное вычислительное устройство, работающее по программе (2 часа)	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 Входное тестирование (безотметочное)	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; Экспресс тест;	<a href="https://easyen.ru/load/informatika/5_klass/urok_2">https://easyen.ru/load/informatika/5_klass/urok_2</a>  <a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php</a>
Тема 2. Программы для компьютеров. Файлы и папки (3 часа)	Программы для компьютеров. Пользователи и программисты. Прикладные программы (приложения), системное программное обеспечение (операционные системы). Запуск и завершение работы программы (приложения). Имя файла (папки, каталога). Практические работы Запуск, работа и завершение работы клавиатурного тренажёра. Создание, сохранение и загрузка текстового и графического файла. Выполнение основных операций с файлами и папками (создание, переименование, сохранение) под руководством учителя	Объяснять содержание понятий «программное обеспечение», «операционная система», «файл». Определять программные средства, необходимые для осуществления информационных процессов при решении задач	Тестирование; Практическая работа	<a href="https://onlinetestpad.com/ru/testview/116960-informatika-5-klass-vkhodnoj-test">https://onlinetestpad.com/ru/testview/116960-informatika-5-klass-vkhodnoj-test</a>  <a href="http://www.neksosh.ru/index.php/uchenikam/informatika/resursy-informatika/eor-bosova-5-kl">http://www.neksosh.ru/index.php/uchenikam/informatika/resursy-informatika/eor-bosova-5-kl</a>

<p>Тема 3. Сеть Интернет. Правила безопасного поведения в Интернете (2 часа)</p>	<p>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.</p>	<p>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. Различать «слабые» и «сильные» пароли.</p>	<p>Устный опрос; Практическая работа;</p>	<p><a href="https://youtu.be/gbhyh8jkE7k">https://youtu.be/gbhyh8jkE7k</a> <a href="https://znanio.ru/media/pr-poisk-informatsii-po-klyuchevym-slovam-s-ispolzovaniem-razlichnyh-poiskovyh-sistem-2767509">https://znanio.ru/media/pr-poisk-informatsii-po-klyuchevym-slovam-s-ispolzovaniem-razlichnyh-poiskovyh-sistem-2767509</a></p>
<p><b>Раздел 2. Теоретические основы информатики (3 часа)</b></p>				
<p>Тема 4. Информация в жизни человека (3 часа)</p>	<p>Информация в жизни человека. Способы восприятия информации человеком. Роль зрения в получении человеком информации. Компьютерное зрение. Действия с информацией. Кодирование информации. Данные — записанная (зафиксированная) информация, которая может быть обработана автоматизированной системой. Искусственный интеллект и его роль в жизни человека</p>	<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий. Различать виды информации по способам её восприятия человеком. Осуществлять кодирование и декодирование информации предложенным способом. Приводить примеры применения искусственного интеллекта (робототехника, беспилотные автомобили, интеллектуальные игры, голосовые помощники и пр.)</p>	<p>Устный опрос; тестирование</p>	<p><a href="http://www.lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/presentations/5-7-1-kodirovanie-informacii.ppt">http://www.lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/presentations/5-7-1-kodirovanie-informacii.ppt</a> <a href="http://school-collection.edu.ru/catalog/res/e9e28a73-377f-0000-e01c-9c38718a1a2f/?interface=catalog">http://school-collection.edu.ru/catalog/res/e9e28a73-377f-0000-e01c-9c38718a1a2f/?interface=catalog</a> <a href="http://school-collection.edu.ru/catalog/res/bd52dc17-c9f6-4948-8a59-dfa9ab96dee1/?interface=catalog">http://school-collection.edu.ru/catalog/res/bd52dc17-c9f6-4948-8a59-dfa9ab96dee1/?interface=catalog</a>  <a href="http://www.lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/games/morskoj-boj.zip">http://www.lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/games/morskoj-boj.zip</a></p>
<p><b>Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования (10 часов)</b></p>				
<p>Тема 5. Алгоритмы и исполнители (2 часа)</p>	<p>Понятие алгоритма. Исполнители алгоритмов. Линейные алгоритмы. Циклические алгоритмы</p>	<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий. Приводить примеры неформальных и формальных исполнителей в окружающем мире. Приводить примеры циклических действий в окружающем мире</p>	<p>Тестирование; Практическая работа;</p>	<p><a href="https://nsportal.ru/shkola/informatika-i-ikt/library/2014/03/12/kakimi-byvayut-algoritmy">https://nsportal.ru/shkola/informatika-i-ikt/library/2014/03/12/kakimi-byvayut-algoritmy</a> <a href="https://nsportal.ru/shkola/informatika-i-ikt/library/2018/02/25/prakticheskaya-rabota-sreda-programirovaniya-kumir">https://nsportal.ru/shkola/informatika-i-ikt/library/2018/02/25/prakticheskaya-rabota-sreda-programirovaniya-kumir</a></p>

<p>Тема 6. Работа в среде программирования (8 часов)</p>	<p>Составление программ для управления исполнителем в среде блочного или текстового программирования. <b>Практические работы</b>          Знакомство со средой программирования. Реализация линейных алгоритмов в среде программирования.          Реализация циклических алгоритмов в среде программирования</p> <p><b>Контрольное тестирование</b>          «Алгоритмизация и основы программирования»</p>	<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий. Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства.          Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач</p>	<p>Тестирование;          Практическая работа;</p>	<p><a href="http://www.myshared.ru/slide/379614/">http://www.myshared.ru/slide/379614/</a>  <a href="https://pmdatalesson.1c.ru/">https://pmdatalesson.1c.ru/</a></p> <p><a href="https://codewards.ru/hourofcode">https://codewards.ru/hourofcode</a>  <a href="https://nsportal.ru/shkola/informatika-i-ikt/library/2018/02/25/prakticheskaya-rabota-sreda-programmirovaniya-kumir">https://nsportal.ru/shkola/informatika-i-ikt/library/2018/02/25/prakticheskaya-rabota-sreda-programmirovaniya-kumir</a></p>
<p><b>Раздел 4. Информационные технологии (12 часов)</b></p>				
<p>Тема 7. Графический редактор (3 часа)</p>	<p>Графический редактор. Растровые рисунки. Пиксель. Использование графических примитивов. Операции с фрагментами изображения: выделение, копирование, поворот, отражение.</p> <p><b>Практические работы</b>          Создание и редактирование простого изображения с помощью инструментов растрового графического редактора.          Работа с фрагментами изображения с использованием инструментов графического редактора</p>	<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий. Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства.          Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач.          Планировать последовательность действий при создании и редактировании растрового изображения</p>	<p>Тестирование;          Практическая работа;</p>	<p><a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php</a></p> <p><a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php</a></p>
<p>Тема 8. Текстовый редактор (6 часов)</p>	<p>Текстовый редактор. Правила набора текста. Текстовый процессор. Редактирование текста. Проверка правописания. Расстановка переносов. Свойства символов. Шрифт. Типы шрифтов (рубленые, с засечками, моноширинные). Полуужирное и курсивное начертание. Свойства абзацев: границы, абзацный отступ, интервал, выравнивание. Вставка изображений в текстовые документы. Обтекание изображений текстом.</p> <p><b>Практические работы 1.</b> Создание небольших текстовых документов посредством квалифицированного клавиатурного письма с использованием базовых средств текстовых редакторов.          Редактирование текстовых документов (проверка правописания; расстановка переносов).          Форматирование текстовых документов (форматирование символов и абзацев).          Вставка в документ изображений</p>	<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий. Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства.          Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач.          Анализировать преимущества создания текстовых документов на компьютере по сравнению с рукописным способом</p>	<p>Практическая работа;</p>	<p><a href="https://easyen.ru/load/informatika/5_klass/urok_11_vvod_teksta_tekstovye_dokumenty/114-1-0-8410">https://easyen.ru/load/informatika/5_klass/urok_11_vvod_teksta_tekstovye_dokumenty/114-1-0-8410</a>  <a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php</a></p>

Тема 9. Компьютерная презентация (3 часа)	Компьютерные презентации. Слайд. Добавление на слайд текста и изображений. Работа с несколькими слайдами. <b>Практические работы</b> 1. Создание презентации на основе готовых шаблонов Итоговое контрольное тестирование	Раскрывать смысл изучаемых понятий. Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства. Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач	Практическая работа;	<a href="https://easyn.ru/load/informatika/5_klass/urok_30_sozdanie_dvizhushhikhslajda_izobrazhenij/114-1-0-15492">https://easyn.ru/load/informatika/5_klass/urok_30_sozdanie_dvizhushhikhslajda_izobrazhenij/114-1-0-15492</a>  <a href="https://onlinetestpad.com/ru/test/317457-itogovyj-test-po-informatike-dlya-5-klassa">https://onlinetestpad.com/ru/test/317457-itogovyj-test-po-informatike-dlya-5-klassa</a>
Резервное время – 2 часа				

## ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

6 класс (34 часа)

Примерные темы, раскрывающие данный раздел программы, и количество часов, отводимое на их изучение	Учебное содержание	Основные виды деятельности учащихся при изучении темы (на уровне учебных действий)	Виды, формы контроля	ЭОР
<b>Раздел 1. Цифровая грамотность (4 часа)</b>				
Тема 1. Компьютер (1 час)	Типы компьютеров: персональные компьютеры, встроенные компьютеры, суперкомпьютеры <b>Входной контроль</b> знаний за курс 5 класса	Раскрывать смысл изучаемых понятий. Характеризовать типы персональных компьютеров	Тестирование; Самооценка с использованием	<a href="https://youtu.be/qQJXPnIZiGE">https://youtu.be/qQJXPnIZiGE</a> <a href="https://infourok.ru/material.html?mid=17879">https://infourok.ru/material.html?mid=17879</a> <a href="https://testedu.ru/test/informatika/6-klass/vxodnoj-test-po-informatike.html">https://testedu.ru/test/informatika/6-klass/vxodnoj-test-po-informatike.html</a>
Тема 2. Файловая система (2 часа)	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. <b>Практические работы</b> 1. Работа с файлами и каталогами средствами операционной системы: создание, копирование, перемещение, переименование и удаление файлов и папок (каталогов).	Раскрывать смысл изучаемых понятий. Выполнять основные операции с файлами и папками. Находить папку с нужным файлом по заданному пути	Тестирование; Самооценка с использованием	<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php</a> <a href="http://school-collection.edu.ru/catalog/res/1780aaa6-0bd1-465b-a2e4-dda69e458780/?">http://school-collection.edu.ru/catalog/res/1780aaa6-0bd1-465b-a2e4-dda69e458780/?</a> <a href="https://easyn.ru/load/informatika/6_klass/urok_3_razmer_fajla/115-1-0-19243">https://easyn.ru/load/informatika/6_klass/urok_3_razmer_fajla/115-1-0-19243</a>  <a href="https://www.sites.google.com/a/i-dist.ru/informacionnye-tehnologii-ucebnoe-posobie/operacionnye-sistemy-personalnogo-komputera/prakticeskaa-rabota-no3">https://www.sites.google.com/a/i-dist.ru/informacionnye-tehnologii-ucebnoe-posobie/operacionnye-sistemy-personalnogo-komputera/prakticeskaa-rabota-no3</a> <a href="http://school14.neftekamsk.ru/teacher/dok/dok2/r2.html">http://school14.neftekamsk.ru/teacher/dok/dok2/r2.html</a>

Тема 3. Защита от вредоносных программ (1 час)	Компьютерные вирусы и другие вредоносные программы. Программы для защиты от вирусов. Встроенные антивирусные средства операционных систем	Раскрывать смысл изучаемых понятий. Осуществлять защиту информации от компьютерных вирусов с помощью антивирусных программ	Устный опрос; Самооценка с использованием	<a href="https://nsportal.ru/shkola/informatika-i-ikt/library/2014/09/03/kompyuternye-virusy-i-anti-virusnye-programmy">https://nsportal.ru/shkola/informatika-i-ikt/library/2014/09/03/kompyuternye-virusy-i-anti-virusnye-programmy</a> <a href="https://youtu.be/Jjxu_6ES5FU">https://youtu.be/Jjxu_6ES5FU</a>
<b>Раздел 2. Теоретические основы информатики (6 часов)</b>				
Тема 4. Информация и информационные процессы (2 часа)	Информационные процессы. Получение, хранение, обработка и передача информации (данных). <b>Практические работы</b> 1. Преобразование информации, представленной в форме таблиц и диаграмм, в текст	Раскрывать смысл изучаемых понятий. Приводить примеры информационных процессов в окружающем мире. Выбирать форму представления информации в зависимости от поставленной задачи. Осуществлять обработку информации по заданному алгоритму. Разрабатывать алгоритм преобразования информации	Практическая Самооценка с использованием	<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor7.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor7.php</a> <a href="https://znanio.ru/media/prakticheskaya-rabota-po-teme-preobrazovanie-v-tablitsus-schestvuyuschego-teksta-2570725">https://znanio.ru/media/prakticheskaya-rabota-po-teme-preobrazovanie-v-tablitsus-schestvuyuschego-teksta-2570725</a> <a href="http://school-collection.edu.ru/catalog/res/8f1f639b-c4e7-4507-be83-4a8357812ba1/?interface=catalog">http://school-collection.edu.ru/catalog/res/8f1f639b-c4e7-4507-be83-4a8357812ba1/?interface=catalog</a>
Тема 5. Двоичный код (2 часа)	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	Раскрывать смысл изучаемых понятий. Подсчитывать количество всевозможных слов (кодových комбинаций) фиксированной длины в двоичном алфавите	Практическая Самооценка с использованием	<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor7.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor7.php</a> <a href="https://youtu.be/JfQFjId4-oo">https://youtu.be/JfQFjId4-oo</a>
Тема 6. Единицы измерения информации (2 часа)	Информационный объём данных. Бит — минимальная единица количества информации — двоичный разряд. Байт, килобайт, мегабайт, гигабайт. Характерные размеры файлов различных типов (страница текста, электронная книга, фотография, запись песни, видеоклип, полнометражный фильм) <b>Контрольное тестирование</b> «Теоретические основы информатики»	Раскрывать смысл изучаемых понятий. Применять в учебных и практических задачах соотношения между единицами измерения информации. Сравнить размеры текстовых, графических, звуковых файлов и видеофайлов	Практическая Самооценка с использованием	<a href="https://resh.edu.ru/subject/lesson/7318/start/250750/">https://resh.edu.ru/subject/lesson/7318/start/250750/</a> <a href="https://youtu.be/_r5OZULRVHM">https://youtu.be/_r5OZULRVHM</a> <a href="https://testedu.ru/test/informatika/7-klasse/ediniczyi-izmereniya-informaczii-i-obem-informaczii.html">https://testedu.ru/test/informatika/7-klasse/ediniczyi-izmereniya-informaczii-i-obem-informaczii.html</a>
<b>Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования (12 часов)</b>				

<p>Тема 7. Основные алгоритмические конструкции (8 часов)</p>	<p>Среда текстового программирования. Управление исполнителем (например, исполнителем Черепаха). Циклические алгоритмы. Переменные. <b>Практические работы</b> Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования с использованием циклов. Разработка программ в среде текстового программирования, реализующих простые вычислительные алгоритмы. Разработка диалоговых программ в среде текстового программирования</p>	<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий. Выявлять общие черты и различия в средах блочного и текстового программирования. Анализировать готовые алгоритмы управления исполнителем, исправлять в них ошибки. Применять алгоритмические конструкции «следование» и «цикл»</p>	<p>Устный опрос; Практическая работа; Тестирование</p>	<p><a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php</a> <a href="https://easyen.ru/load/metodika/kompleksy/katalog_ssylok_na_kompleks_rabotok_informatika_6_klass">https://easyen.ru/load/metodika/kompleksy/katalog_ssylok_na_kompleks_rabotok_informatika_6_klass</a> <a href="https://nsportal.ru/shkola/informatika-i-ikt/library/2018/02/25/prakticheskaya-rabota-sreda-programmirovaniya-kumir">https://nsportal.ru/shkola/informatika-i-ikt/library/2018/02/25/prakticheskaya-rabota-sreda-programmirovaniya-kumir</a></p>
<p>Тема 8. Вспомогательные алгоритмы (4 часа)</p>	<p>Разбиение задачи на подзадачи, использование вспомогательных алгоритмов (процедур). Процедуры с параметрами. <b>Практические работы</b> 1. Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования с использованием вспомогательных алгоритмов (процедур). 2. Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования, в том числе с использованием вспомогательных алгоритмов (процедур) с параметрами</p>	<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий. Осуществлять разбиение задачи на подзадачи. Анализировать работу готовых вспомогательных алгоритмов (процедур). Самостоятельно создавать вспомогательные алгоритмы (процедуры) для решения поставленных задач</p>	<p>Практическая работа; Устный опрос;</p>	<p><a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php</a> <a href="http://informaks.narod.ru/algo_baz.htm">http://informaks.narod.ru/algo_baz.htm</a> <a href="https://nsportal.ru/shkola/informatika-i-ikt/library/2015/02/23/kontrolnaya-rabota-po-teme-algoritmizatsiya-i-osnovy">https://nsportal.ru/shkola/informatika-i-ikt/library/2015/02/23/kontrolnaya-rabota-po-teme-algoritmizatsiya-i-osnovy</a> <a href="https://easyen.ru/load/metodika/kompleksy/katalog_ssylok_na_kompleks_rabotok_informatika_6_klass">https://easyen.ru/load/metodika/kompleksy/katalog_ssylok_na_kompleks_rabotok_informatika_6_klass</a> <a href="https://nsportal.ru/shkola/informatika-i-ikt/library/2018/02/25/prakticheskaya-rabota-sreda-programmirovaniya-kumir">https://nsportal.ru/shkola/informatika-i-ikt/library/2018/02/25/prakticheskaya-rabota-sreda-programmirovaniya-kumir</a></p>
<p><b>Раздел 4. Информационные технологии (10 часов)</b></p>				
<p>Тема 9. Векторная графика (3 часа)</p>	<p>Векторная графика. Создание векторных рисунков встроенными средствами текстового процессора или других программ (приложений). Добавление векторных рисунков в документы. <b>Практическая работы</b> 1. Исследование возможностей векторного графического редактора. Масштабирование готовых векторных изображений. 2. Создание и редактирование изображения базовыми средствами векторного редактора (по описанию). 3. Разработка простого изображения с помощью инструментов векторного графического редактора (по собственному замыслу)</p>	<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий. Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства. Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач. Планировать последовательность действий при создании векторного изображения. Сравнить растровые и векторные изображения (цветопередача, возможности масштабирования, размер файлов, сфера применения)</p>	<p>Практическая работа; Устный опрос;</p>	<p><a href="https://resh.edu.ru/subject/lesson/7329/start/251100/">https://resh.edu.ru/subject/lesson/7329/start/251100/</a> <a href="https://znanio.ru/media/prakticheskaya-rabota-po-informatike-sozдание-vektornyh-izobrazhenij-2699452">https://znanio.ru/media/prakticheskaya-rabota-po-informatike-sozдание-vektornyh-izobrazhenij-2699452</a></p>

<p>Тема 10. Текстовый процессор (4 часа)</p>	<p>Текстовый процессор. Структурирование информации с помощью списков. Нумерованные, маркированные и многоуровневые списки. Добавление таблиц в текстовые документы. <b>Практические работы 1.</b> Создание небольших текстовых документов с нумерованными, маркированными и многоуровневыми списками. <b>2.</b> Создание небольших текстовых документов с таблицами. Создание одностраничного документа, содержащего списки, таблицы, иллюстрации</p>	<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий. Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства. Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач</p>	<p>Практическая работа; Устный опрос;</p>	<p><a href="https://resh.edu.ru/subject/lesson/7330/start/250610/">https://resh.edu.ru/subject/lesson/7330/start/250610/</a> <a href="https://infourok.ru/prakticheskaya-rabota-po-informatike-na-temu-sozdanie-i-oformlenie-markirovannyh-numerovannyh-i-mnogourovnevyh-spiskov-2-kurs-sp-5536124.html">https://infourok.ru/prakticheskaya-rabota-po-informatike-na-temu-sozdanie-i-oformlenie-markirovannyh-numerovannyh-i-mnogourovnevyh-spiskov-2-kurs-sp-5536124.html</a></p>
<p>Тема 11. Создание интерактивных компьютерных презентаций (3 часа)</p>	<p>Создание компьютерных презентаций. Интерактивные элементы. Гиперссылки. <b>Практические работы</b> 1. Создание презентации с гиперссылками. 2. Создание презентации с интерактивными элементами <b>Итоговое контрольное тестирование за курс 6 класса</b></p>	<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий. Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства. Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач.</p>	<p>Практическая работа; Тестирование</p>	<p><a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php</a> <a href="https://testedu.ru/test/informatika/6-klasse/itogovyyj-test-po-informatike-6-klasse.html">https://testedu.ru/test/informatika/6-klasse/itogovyyj-test-po-informatike-6-klasse.html</a></p>
<p><i>Резервное время — 2 часа</i></p>				

**Календарно - тематическое планирование 5 класс (34 недели)**

№ п/п	Тема урока	Количество часов			Дата изучения	Виды, формы контроля
		всего	контр. работы	пр. работы		
1.	Правила гигиены и безопасности при работе с компьютерами, мобильными устройствами и другими элементами цифрового окружения. Компьютер — универсальное вычислительное устройство. Мобильные устройства.	1	0	0	1 неделя	Устный опрос
2.	Основные компоненты персональных компьютеров и мобильных устройств.	1	0	0	2 неделя	Экспресс тест;
3.	Программное обеспечение для компьютеров. Выполнение основных операций с файлами и папками .	1	0	0,5	3 неделя	Практическая работа
4.	Имя файла (папки, каталога). Практическая работа Работа с клавиатурным тренажёром	1	0	0,5	4 неделя	Практическая работа
5.	Глобальная сеть Интернет. Информационные ресурсы сети Интернет	1	0	0,5	5 неделя	Практическая работа
6.	Методы поиска информации в Интернет. Поиск информации по адресам URL. Поисковые системы. Язык запросов поисковой систем	1	0	0,5	6 неделя	Практическая работа
7.	Сетевая безопасность. Сетевой этикет	1	0	0	7 неделя	тестирование
8.	Информация: основные понятия. Информационные процессы	1	0	0	8 неделя	Устный опрос
9.	Формы представления информации. Единицы измерения информации	1	0	0	9 неделя	тестирование
10.	Хранение. Носители информации. Кодирование.	1	0	0	10 неделя	Устный опрос
11.	Понятие алгоритма. Исполнители алгоритмов. Линейные алгоритмы.	1	0	0	11 неделя	Устный опрос
12.	Циклические алгоритмы	1	0	0	12 неделя	Устный опрос

13.	Знакомство со средой программирования.	1	0	0,5	13 неделя	Практическая работа
14.	Реализация линейных алгоритмов в среде программирования.	1	0	0,5	14 неделя	Практическая работа
15.	Реализация циклических алгоритмов в среде программирования. Административная контрольная работа за 1 полугодие	1	0,5	0,5	15 неделя	Тестирование
16.	Реализация циклических алгоритмов в среде программирования	1	0	0,5	16 неделя	Практическая работа
17.	Реализация циклических алгоритмов в среде программирования	1	0	0,5	17 неделя	Практическая работа
18.	Решение различных задач в среде исполнителя	1	0	0,5	18 неделя	Практическая работа
19.	Решение различных задач в среде исполнителя	1	0	0,5	19 неделя	Практическая работа
20.	<b>Контрольное тестирование</b> «Алгоритмизация и основы программирования»	1	0,5	0,5	20 неделя	Практическая контрольная работа
21.	Графический редактор. Растровые рисунки. Пиксель. Создание и редактирование простого изображения с помощью инструментов растрового графического редактора.	1	0	0,25	21 неделя	Устный опрос
22.	Использование графических примитивов. Операции с фрагментами изображения. Работа с фрагментами изображения с использованием инструментов графического редактора	1	0	0,5	22 неделя	Практическая работа
23.	Использование графических примитивов. Операции с фрагментами изображения. Работа с фрагментами изображения с использованием инструментов графического редактора (продолжение)	1	0	0,5	23 неделя	Практическая работа
24.	Текстовый редактор. Правила набора текста.	1	0	0	24 неделя	Устный опрос
25.	Текстовый процессор. Редактирование текста. Практическая работа «Создание простых текстовых документов»	1	0	0,5	25 неделя	
26.	Форматирование текста. Шрифт. Начертание	1		0,5	26 неделя	Практическая работа

	.Практическая работа «Форматирование текстовых документов»					
27.	Свойства абзацев. Практическая работа «Форматирование текстовых документов»	1		0,5	27 неделя	Практическая работа
28.	Вставка изображений в текстовые документы. Практическая работа «Вставка в документ изображений»	1		0,5	28 неделя	Практическая работа
29.	Вставка изображений в текстовые документы. Обтекание изображений текстом. Практическая работа «Вставка в документ изображений»	1		0,5	29 неделя	Практическая работа
30.	Компьютерные презентации. Слайд.	1		0,5	30 неделя	Практическая работа
31.	Презентации	1		0,5	31 неделя	Практическая работа
32.	Презентации с эффектами анимации	1		0,5	32 неделя	Практическая работа
33.	Повторение. Административная контрольная работа за год	1	0,5		33 неделя	Тестирование
34.	Повторение	1		0,5	34 неделя	

Календарно - тематическое планирование 6 класс (34 недели)

№ п/п	Тема урока	Количество часов			Дата изучения	Виды, формы контроля
		всего	контр. работы	пр. работы		
1.	Компьютер. ТБ. Входной контроль за 5 класс	1	0,25	0	1 неделя	Экспресс тест;
2.	Иерархическая файловая система. Файлы и папки	1	0	0	2 неделя	Устный опрос
3.	Практическая работа «Работа с файлами и каталогами средствами операционной системы»	1	0	0,5	3 неделя	Практическая работа
4.	Компьютерные вирусы и другие вредоносные программы.	1	0	0	4 неделя	Устный опрос
5.	Информационные процессы.	1	0	0	5 неделя	Устный опрос
6.	Информационные процессы Практическая работа «Преобразование информации, представленной в форме таблиц и диаграмм, в текст»	1	0	0,5	6 неделя	Практическая работа
7.	Двоичный код.	1	0	0	7 неделя	Устный опрос
8.	Представление данных в компьютере как текстов в двоичном алфавите.	1	0	0	8 неделя	Устный опрос
9.	Информационный объём данных. Бит. Единицы измерения информации	1	0	0	9 неделя	Устный опрос
10.	Характеристики размеров файлов. <b>Контрольное тестирование</b> «Теоретические основы информатики»	1	0,5	0	10 неделя	тестирование
11.	Среда текстового программирования.	1	0	0	11 неделя	Устный опрос
12.	Управление исполнителем. <b>Практическая работа</b> «Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования»	1	0	0,5	12 неделя	Устный опрос
13.	Циклические алгоритмы. <b>Практическая работа</b> «Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования с использованием циклов»	1	0	0,5	13 неделя	Практическая работа

14.	Циклические алгоритмы. <b>Практическая работа</b> «Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования с использованием циклов»	1	0	0,5	14 неделя	Практическая работа
15.	Переменные. <b>Практическая работа</b> Разработка программ в среде текстового программирования, реализующих простые вычислительные алгоритмы.	1		0,5	15 неделя	Практическая работа
16.	Переменные. <b>Практическая работа</b> Разработка программ в среде текстового программирования, реализующих простые вычислительные алгоритмы.	1	0	0,5	16 неделя	Практическая работа
17.	<b>Практическая работа</b> Разработка диалоговых программ в среде текстового программирования	1	0	0,5	17 неделя	Практическая работа
18.	<b>Практическая работа</b> Разработка диалоговых программ в среде текстового программирования	1	0	0,5	18 неделя	Практическая работа
19.	Вспомогательный алгоритм	1	0	0	19 неделя	Устный опрос
20.	Разбиение задачи на подзадачи, использование вспомогательных алгоритмов (процедур). <b>Практическая работа</b> «Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования с использованием вспомогательных алгоритмов»	1	0,5	0,5	20 неделя	Практическая работа
21.	Разбиение задачи на подзадачи, использование вспомогательных алгоритмов (процедур). <b>Практическая работа</b> «Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования с использованием вспомогательных алгоритмов с параметрами»	1	0	0,5	21 неделя	Практическая работа
22.	Разбиение задачи на подзадачи, использование вспомогательных алгоритмов (процедур). <b>Практическая работа</b> «Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования с использованием вспомогательных алгоритмов с параметрами»	1	0	0,5	22 неделя	Практическая работа
23.	Векторная графика. <b>Практическая работа</b> «Исследование возможностей векторного графического редактора. Масштабирование	1	0	0,5	23 неделя	Практическая работа

	готовых векторных изображений.» 4. Создание и редактирование изображения базовыми средствами векторного редактора (по описанию). Разработка простого изображения с помощью инструментов векторного графического редактора (по собственному замыслу)					
24.	Создание векторных рисунков встроенными средствами текстового процессора. Практическая работа «Создание и редактирование изображения базовыми средствами векторного редактора »	1	0	0,5	24 неделя	Практическая работа
25.	Добавление векторных рисунков в документы. Практическая работа «Создание и редактирование изображения базовыми средствами векторного редактора »	1	0	0,5	25 неделя	Практическая работа
26.	Текстовый процессор. Структурирование информации с помощью списков. Практическая работа « Создание списков»	1	0	0,5	26 неделя	Практическая работа
27.	Нумерованные, маркированные и многоуровневые списки. Практическая работа «Создание многоуровневых списков»	1	0	0,5	27 неделя	Практическая работа
28.	Таблицы в текстовых документах. Практическая работа «Создание таблиц»	1	0	0,5	28 неделя	Практическая работа
29.	Таблицы в текстовых документах. Практическая работа «Создание сложных документов»	1	0	0,5	29 неделя	Практическая работа
30.	Создание компьютерных презентаций.	1		0,5	30 неделя	Практическая работа
31.	Создание компьютерных презентаций. Интерактивные элементы. Гиперссылки. Практическая работа «Создание презентации с гиперссылками»	1		0,5	31 неделя	Практическая работа
32.	Практическая работа «Создание презентации с интерактивными элементами»	1		0,5	32 неделя	Практическая работа
33.	Повторение. Административная контрольная работа за год	1	0,5		33 неделя	Тестирование
34.	Повторение	1		0,5	34 неделя	

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

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

**Информатика 5, 6 класс/Информатика. 5, 6. класс. Авторский коллектив: Автор(ы): Босова Л.Л. / Босова А. Ю.;**

1. А.Л.Семёнов, Т.А.Рудченко. Информатика.5.- Учебник для 5 класса. – М, Просвещение. ИНТ, 2023-.

### **МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧИТЕЛЯ**

УМК к учебнику (<https://bosova.ru/books/1072/7396/>)

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

1. Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов [Электронный ресурс] . -

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

2. Сайт Просвещение [Электронный ресурс]. - Режим доступа: [www.prosv.ru](http://www.prosv.ru)

3. Resh edu

[resh.edu.ru](http://resh.edu.ru)

[uchi.ru](http://uchi.ru)

[foxford.ru](http://foxford.ru)

[infourok.ru](http://infourok.ru)

[testedu.ru](http://testedu.ru)

[lbz.ru/metodist](http://lbz.ru/metodist)

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

### **УЧЕБНОЕ ОБОРУДОВАНИЕ**

1. Компьютер для учителя.-1

2. Компьютеры для учеников

3. Проектор

4. Интерактивная доска

5. Принтер

### **ОБОРУДОВАНИЕ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ЛАБОРАТОРНЫХ И ПРАКТИЧЕСКИХ РАБОТ**