

**МБОУ "СОШ имени Героя Советского Союза В.З. Перетрухина  
с. Грачев Куст Перелюбского муниципального района  
Саратовской области»"**

«Рассмотрено»	«Согласовано»	«Утверждаю»
<p align="center">Руководитель ШМО <u>Бондарева Г.П.</u> Протокол № <u>1</u> от 24.08.2023г.</p>	<p align="center">Заместитель директора по УВР МБОУ «СОШ имени Героя Советского Союза В.З. Перетрухина» <u>Гейко О.Д</u> Протокол № 1 от 25.08.2023г.</p>	<p align="center">Руководитель МБОУ «СОШ имени Героя Советского Союза В.З. Перетрухина» <u>Подстречная Л.Д.</u> Приказ № 127 от 30.08.2023г.</p>

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА  
учебного предмета « Практическая информатика»  
для обучающихся 5 - 6 кл.**

**с. Грачев Куст 2023**

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа даёт 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; даёт распределение учебных часов по тематическим разделам курса и последовательность их изучения с учётом межпредметных и внутри предметных 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 учётом правовых и этических аспектов её 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 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.

### **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 четырёх тематических разделов:

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

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

Обязательная часть учебного плана 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 счёт части учебного плана, формируемой участниками образовательных отношений. Программа по информатике для 5-6 классов составлена из расчёта общей учебной нагрузки 68 часов за 2 года обучения: 1 час в неделю в 5 классе и 1 час в неделю в 6 классе. Первое знакомство современных школьников с базовыми понятиями информатики происходит на уровне начального общего образования в рамках логико-алгоритмической линии курса математики; в результате изучения всех без исключения предметов на уровне начального общего образования начинается формирование компетентности учащихся в сфере информационно-коммуникационных технологий (ИКТ), необходимой им для дальнейшего обучения.

Курс информатики основной школы опирается на опыт постоянного применения ИКТ, уже имеющийся у учащихся, даёт теоретическое осмысление, интерпретацию и обобщение этого опыта. Изучение информатики в 5-6 классах поддерживает непрерывность подготовки школьников в этой области и обеспечивает необходимую теоретическую и практическую базу для изучения курса информатики основной школы в 7-9 классах.

## **СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА ЦИФРОВАЯ ГРАМОТНОСТЬ**

### **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 выбранным 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 (кодовых комбинаций) фиксированной

длины в двоичном алфавите. Преобразование любого алфавита к двоичному. Информационный объём данных. Бит - минимальная единица количества информации — двоичный разряд. Байт, килобайт, мегабайт, гигабайт. Характерные размеры файлов различных типов (страница текста, электронная книга, фотография, запись песни, видеоклип, полнометражный фильм).

Алгоритмизация и основы программирования

Среда текстового программирования. Управление исполнителем (например, исполнителем Черепаха). Циклические алгоритмы. Переменные. Разбиение задачи на подзадачи, использование вспомогательных алгоритмов (процедур). Процедуры с параметрами.

Информационные технологии

Векторная графика. Создание векторных рисунков встроенными средствами текстового процессора или других программ (приложений). Добавление векторных рисунков в документы. Текстовый процессор. Структурирование информации с помощью списков. Нумерованные, маркированные и многоуровневые списки. Добавление таблиц в текстовые документы. Создание компьютерных презентаций. Интерактивные элементы. Гиперссылки.

### **ПЛАНИРУЕМЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

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

#### **ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

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

Патриотическое воспитание:

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

Духовно-нравственное воспитание:

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

Гражданское воспитание:

- представление о социальных нормах и правилах межличностных отношений в коллективе, в том числе в социальных сообществах; соблюдение правил безопасности, в том числе навыков безопасного поведения в интернет-среде;
- ориентация на совместную деятельность при выполнении учебных, познавательных задач, создании учебных проектов;

- стремление к взаимопониманию и взаимопомощи в процессе этой учебной деятельности;
- стремление оценивать своё поведение и поступки своих товарищей с позиции нравственных и правовых норм с учётом осознания последствий поступков.

#### Ценности научного познания:

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

#### Формирование культуры здоровья:

- установка на здоровый образ жизни, в том числе и за счёт освоения и соблюдения требований безопасной эксплуатации средств ИКТ;
- соблюдение временных норм работы с компьютером.

#### Трудовое воспитание:

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

#### Экологическое воспитание:

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

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

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

### **МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

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

#### Универсальные познавательные действия Базовые логические действия:

- умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для

классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логические рассуждения, делать умозаключения (индуктивные, дедуктивные и по аналогии) и выводы;

- умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;
- самостоятельно выбирать способ решения учебной задачи (сравнивать несколько вариантов решения, выбирать наиболее подходящий с учётом самостоятельно выделенных критериев).

Базовые исследовательские действия:

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

Работа с информацией:

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

Универсальные и коммуникативные действия

Общение:

- сопоставлять свои суждения с суждениями других участников диалога, обнаруживать различие и сходство позиций;
- публично представлять результаты выполненного опыта (эксперимента, исследования, проекта);
- выбирать формат выступления с учётом задач презентации и особенностей аудитории и в соответствии с ним составлять устные и письменные тексты с использованием иллюстративных материалов

Совместная деятельность (сотрудничество):

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



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

Универсальные регулятивные действия

Самоорганизация:

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

Самоконтроль (рефлексия):

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

Эмоциональный интеллект:

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

Принятие себя и других:

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

## **ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

### **5 класс**

- соблюдать правила гигиены и безопасности при работе с компьютером и другими элементами цифрового окружения; иметь представление о правилах безопасного поведения в Интернете;
- называть основные компоненты персональных компьютеров и мобильных устройств, объяснять их назначение;
- понимать содержание понятий «программное обеспечение», «операционная система», «файл»;
- искать информацию в Интернете (в том числе по выбранным 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)

Темы, раскрывающие данный раздел программы, и количество часов, отводимое на их изучение	Учебное содержание	Основные виды деятельности учащихся при изучении темы (на основе учебных действий)	Виды, формы контроля (корректируются по мере подготовки и проведения урока)	Электронные образовательные ресурсы (ЭОР), ресурсы Интернет (Ссылки на ЭОР корректируются по мере необходимости)
<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.	Приводить примеры ситуаций правильного и неправильного поведения в компьютерном классе, соблюдения и несоблюдения гигиенических требований при работе с компьютерами, знать названия основных компонентов персональных компьютеров и мобильных устройств, объяснять их назначение, объяснять работу	Устный опрос; тестирование;	<a href="http://metodist.lbz.ru/aauthors/informatika/3/fil">http://metodist.lbz.ru/aauthors/informatika/3/fil</a> <a href="http://dliia-rabotv-s-informaciei.ppt">dliia-rabotv-s-informaciei.ppt</a> <a href="https://lbz.ru/metodist/aauthors/informatika/3/fil">https://lbz.ru/metodist/aauthors/informatika/3/fil</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)	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://lbz.ru/metodist/aauthors/informatika/3/files/vWindows5.zip">https://lbz.ru/metodist/aauthors/informatika/3/files/vWindows5.zip</a> <a href="http://www.lbz.ru/files/5814/">http://www.lbz.ru/files/5814/</a>

	<p>1. Запуск, работа и завершение работы клавиатурного тренажёра.</p> <p>2. Создание, сохранение и загрузка текстового и графического файла</p> <p>3. Выполнение основных операций с файлами и папками (создание, переименование, сохранение) под руководством учителя.</p>			<p><a href="#">e=catalog</a></p> <p><a href="http://school-collection.edu.ru/catalog/res/5d9a3e71-93644549-9547-6c2606387971/?interfa ce=catalog">http://school-collection.edu.ru/catalog/res/5d9a3e71 - 93644549-9547-6c2606387971/? interfa ce=catalog</a></p> <p><a href="http://school-collection.edu.ru/c">http://school-collection.edu.ru/c</a></p>
<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 в Интернет, используя ключевые слова, и по изображению. Достоверность информации, полученной из Интернета. Правила безопасного поведения в Интернете. Процесс аутентификации. Виды аутентификации (аутентификация по паролям, аутентификация с помощью SMS, биометрическая аутентификация, аутентификация через географическое местоположение, многофакторная аутентификация). Пароли для аккаунтов в социальных сетях.</p>	<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий. Осуществлять поиск информации по выбранным ключевым словам и по изображению. Обсуждать способы проверки достоверности информации, полученной из Интернета.</p> <p>Обсуждать ситуации, связанные с безопасным поведением в Интернете различать виды аутентификации. Различать «слабые» и «сильные» пароли. Анализировать возможные причины кибербуллинга, и предлагать способы, как его избежать.</p>	<p>Устный опрос; Практическая работа; Контрольная работа.</p>	<p><a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/vWindows5.zip">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/vWindows5.zip</a></p> <p><a href="http://www.lbz.ru/files/5814/">http://www.lbz.ru/files/5814/</a></p>

	информации.  Контрольная работа №1. <i>Цифровая грамотность</i>			
Раздел 2. Теоретические основы информатики (3 часа)				
Тема 4. Информация в жизни человека (3 часа)	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.	Раскрывать смысл изучаемых понятий. Различать виды информации по способам её восприятия человеком. Осуществлять кодирование и декодирование информации предложенным способом. Приводить примеры применения искусственного интеллекта (робототехника, беспилотные автомобили, интеллектуальные игры, голосовые помощники и т.п.)	Устный опрос; Практическая работа; Контрольная работа.	<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/vWindows5.zip">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/vWindows5.zip</a>  <a href="http://www.lbz.ru/files/5814/">http://www.lbz.ru/files/5814/</a>  <a href="http://school-collection.edu.ru/catalog/res/b98f5114-871b-4cc7-b203-9a29594c3353/?interf ace=catalog">http://school-collection.edu.ru/catalog/res/b98f5114-871b-4cc7-b203-9a29594c3353/?interf ace=catalog</a>  <a href="http://school-collection.edu.ru/catalog/res/2bdb864c-7cc3-44ac-9afc-">http://school-collection.edu.ru/catalog/res/2bdb864c-7cc3-44ac-9afc-</a>

				<a href="http://school-collection.edu.ru/catalog/res/bd52dc17-c9f6-4948-8a59-">http://school-collection.edu.ru/catalog/res/bd52dc17-c9f6-4948-8a59-</a>
Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования (10 часов)				
Тема 5. Алгоритмы и исполнители (2 часа)	Понятие алгоритма Исполнители алгоритмов Линейные алгоритмы Циклические алгоритмы	Раскрывать смысл изучаемых понятий. Приводить примеры неформальных и формальных исполнителей в окружающем мире. Приводить примеры циклических действий в окружающем мире.	Устный опрос; Тестирование;	<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/vWindows5.zip">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/vWindows5.zip</a>
Тема 6. Работа в среде программирования (8 часов)	Составление программ для управления исполнителем в среде блочного или текстового программирования Практические работы 1. Знакомство со средой программирования «ЛогоМиры» 2. Реализация линейных алгоритмов в среде программирования «ЛогоМиры» 3. Реализация циклических алгоритмов в среде программирования «ЛогоМиры»	Раскрывать смысл изучаемых понятий. Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства. Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач.	Устный опрос; Практическая работа; Контрольная работа.	<a href="http://www.lbz.ru/files/vWindows5.zip">http://www.lbz.ru/files/vWindows5.zip</a> <a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files</a> <a href="http://www.lbz.ru/files/5814/">/5814/</a>
Раздел 4. Информационные технологии (12 часов)				

<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  Практические работы 1. Создание и редактирование простого изображения с помощью инструментов растрового графического редактора 2. Работа с фрагментами</p>	<p>Раскрыть 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>Устный опрос; Практическая работа; Тестирование.</p>	<p><a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/vWindows5.zip">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/vWindows5.zip</a>  <a href="http://www.lbz.ru/files/5814/">http://www.lbz.ru/files/5814/</a></p>
<p>Тема 8. Текстовый редактор (6 часа)</p>	<p>Текстовый редактор. Правила набора текста. Текстовый процессор. Редактирование текста. Проверка правописания. Расстановка переносов. Свойства символов. Шрифт. Типы шрифтов (рубленые, с засечками, моноширинные) Полужирное и курсивное начертание. Свойства абзацев: границы, абзацный отступ, интервал, выравнивание. Вставка изображений в текстовые документы. Обтекание изображений текстом.  Практические работы 1. Создание небольших текстовых документов</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>Устный опрос; Тестирование; Практическая работа;</p>	<p><a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/vWindows5.zip">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/vWindows5.zip</a>  <a href="http://school-collection.edu.ru/catalog/res/ef01b828-5322-45cf-9f15-0c62e4852cae/?interfacetype=catalog">http://school-collection.edu.ru/catalog/res/ef01b828-5322-45cf-9f15-0c62e4852cae/?interfacetype=catalog</a>  <a href="http://school-collection.edu.ru/c">http://school-collection.edu.ru/c</a></p>

	<p>расстановка переносов)</p> <p>3. Форматирование текстовых документов (форматирование символов и абзацев)</p> <p>4. Вставка в документ изображений.</p>			<p><a href="http://school-collection.edu.ru/catalog/res/4e50f252-df73-4bfb-8de7-9e948f803707/?interfa ce=catalog">http://school-collection.edu.ru/catalog/res/4e50f252-df73-4bfb-8de7-9e948f803707/?interfa ce=catalog</a></p> <p><a href="http://school-collection.edu.ru/catalog/res/d1d68068-4ea9-4886-aea7-69c01b05f7fb/?interfa ce=catalog">http://school-collection.edu.ru/catalog/res/d1d68068-4ea9-4886-aea7-69c01b05f7fb/?interfa ce=catalog</a></p> <p><a href="http://school-collection.edu.ru/catalog">http://school-collection.edu.ru/catalog</a></p>
<p>Тема 9.</p> <p>Компьютерная презентация (3 часа)</p>	<p>Компьютерные презентации</p> <p>Слайд Добавление на слайд текста и изображений Работа с несколькими слайдами</p> <p>Практические работы</p> <p>1. Создание презентации на основе готовых шаблонов</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>Устный опрос;</p> <p>Практическая работа;</p> <p>Контрольная работа.</p>	<p><a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/vWindows5.zip">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/vWindows5.zip</a></p> <p><a href="http://www.lbz.ru/files/5814/">http://www.lbz.ru/files/5814/</a></p>
<p>Промежуточная аттестация (1 час)</p>				



### ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ 6 класс (34 часа)

Темы, раскрывающие данный раздел программы, и количество часов, отводимое на их изучение	Учебное содержание	Основные виды деятельности учащихся при изучении темы (на основе учебных действий)	Виды, формы контроля ( <i>корректируются по мере подготовки и проведения урока</i> )	Электронные образовательные ресурсы (ЭОР), ресурсы Интернет ( <i>Ссылки на ЭОР указываются по</i>
<b>РАЗДЕЛ 1. Цифровая грамотность (4 часа)</b>				
Тема 1. Компьютер (1 час)	Типы компьютеров: персональные компьютеры, встроенные компьютеры, суперкомпьютеры  Входной контроль знаний за курс	Раскрывать смысл изучаемых понятий. Характеризовать типы персональных компьютеров.	Тестирование; Индивидуальные задания. Самооценка с использованием «Оценочного листа»	<a href="https://bosova.ru/tika/3/eor6.php">https://bosova.ru/tika/3/eor6.php</a> <a href="https://resh.edu.ru/su bi ect/19/6/">https://resh.edu.ru/su bi ect/19/6/</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	Раскрывать смысл изучаемых понятий. Выполнять основные операции с файлами и папками. Находить папку с нужным файлом по заданному пути	Устный опрос; Практическая работа; Контрольная работа.	<a href="https://bosova.ru/tika/3/eor6.php">https://bosova.ru/tika/3/eor6.php</a> <a href="https://resh.edu.ru/su bi ect/19/6/">https://resh.edu.ru/su bi ect/19/6/</a>

	удаление файлов и папок (каталогов) 2. Поиск файлов средствами операционной системы			
Раздел 2. Теоретические основы информатики (6 часов)				
Тема 3. Защита от вредоносных программ (1 час)	Компьютерные вирусы и другие вредоносные программы. Программы для защиты от вирусов. Встроенные антивирусные средства	Раскрывать смысл изучаемых понятий. Осуществлять защиту информации от компьютерных вирусов с помощью антивирусных программ.	Устный опрос; Тестирование.	<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informa-tika/3/eor6.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informa-tika/3/eor6.php</a>
Тема 4. Информация и информационные процессы (2 часа)	Информационные процессы. Получение, хранение, обработка и передача информации (данных).  Практические работы 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	Устный опрос; Практическая работа; Тестирование.	<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informa-tika/3/eor6.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informa-tika/3/eor6.php</a>  <a href="https://resh.edu.ru/su-biect/19/6/">https://resh.edu.ru/su-biect/19/6/</a>
Тема 5. Двоичный код (2 часа)	Двоичный код. Представление данных в компьютере как текстов в двоичном алфавите. Количество всевозможных слов (кодовых комбинаций) фиксированной длины в двоичном алфавите.	Раскрывать смысл изучаемых понятий. Подсчитывать количество всевозможных слов (кодовых комбинаций) фиксированной длины в двоичном алфавите.	Устный опрос; Тестирование.	<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informa-tika/3/eor6.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informa-tika/3/eor6.php</a>  <a href="https://resh.edu.ru/su-biect/19/6/">https://resh.edu.ru/su-biect/19/6/</a>
Тема 6. Единицы измерения информации (2 часа)	Информационный объём данных. Бит - минимальная единица количества информации - двоичный разряд. Байт, килобайт,	Раскрывать смысл изучаемых понятий. Применять в учебных и практических задачах соотношения между единицами	Устный опрос; Тестирование; Контрольная работа	<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informa-tika/3/eor6.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informa-tika/3/eor6.php</a>

	<p>файлов различных типов (страница текста, электронная книга, фотография, запись песни, видеоклип, полнометражный фильм).</p> <p>Контрольная работа №1</p> <p><i>Теоретические основы</i></p>	Сравнивать размеры текстовых, графических, звуковых файлов и видеофайлов.		
Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования (12 часов)				
<p>Тема 7.</p> <p>Основные алгоритмические конструкции (8 часов)</p>	<p>Среда текстового программирования. Управление исполнителем (например, исполнителем Черепеха). Циклические алгоритмы. Переменные.</p> <p>Практические работы</p> <p>1. Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования с использованием циклов</p> <p>2. Разработка программ в среде текстового программирования, реализующих простые вычислительные алгоритмы</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;</p> <p>Практическая работа;</p> <p>Тестирование;</p> <p>индивидуальные задания</p>	<p><a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informa/3/6.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informa/3/6.php</a></p> <p><a href="https://resh.edu.ru/su/biect/19/6/">https://resh.edu.ru/su/biect/19/6/</a></p>
<p>Тема 8.</p> <p>Вспомогательные алгоритмы (4 часа)</p>	<p>Разбиение задачи на подзадачи, использование вспомогательных алгоритмов (процедур). Процедуры с параметрами.</p> <p>Практические работы</p> <p>1. Разработка программ для управления исполнителем в среде</p>	<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий. Осуществлять разбиение задачи на подзадачи. Анализировать работу готовых вспомогательных алгоритмов (процедур). Самостоятельно создавать вспомогательные</p>	<p>Тестирование;</p> <p>Практическая работа;</p> <p>Устный опрос;</p> <p>Контрольная работа.</p>	<p><a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informa/3/6.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informa/3/6.php</a></p> <p><a href="https://resh.edu.ru/su/biect/19/6/">https://resh.edu.ru/su/biect/19/6/</a></p>

	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.			
<b>Раздел 4. Информационные технологии (10 часов)</b>				
Тема 9. Векторная графика (3 часа)	Векторная графика. Создание векторных рисунков встроенными средствами текстового процессора или других программ (приложений). Добавление векторных рисунков в документы. Практические работы 1. Исследование возможностей векторного графического редактора Масштабирование готовых векторных изображений. 2. Создание и редактирование изображения базовыми средствами векторного редактора	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,	Практическая работа; Устный опрос; Тестирование.	<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informa-tika/3/eor6.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informa-tika/3/eor6.php</a>  <a href="https://t-1-i.burvatschool.ru/site/pub?id=192">https://t-1-i.burvatschool.ru/site/pub?id=192</a>  <a href="https://resh.edu.ru/su-biect/19/6/">https://resh.edu.ru/su-biect/19/6/</a>
Тема 10. Текстовый редактор (4 часа)	Текстовый процессор Структурирование информации с помощью списков Нумерованные, маркированные и многоуровневые списки	Раскрывать смысл изучаемых понятий. Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства. Определять условия и	Практическая работа; Устный опрос; Тестирование;	<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informa-tika/3/eor6.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informa-tika/3/eor6.php</a>

	<p>Практические работы</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Создание небольших текстовых документов с нумерованными, маркированными и многоуровневыми списками</li> <li>2. Создание небольших текстовых документов с</li> </ol>	<p>программного средства для решения типовых задач.</p>		
<p>Тема 11. Создание интерактивных компьютерных презентаций (3 часа)</p>	<p>Создание компьютерных презентаций. Интерактивные элементы. Гиперссылки</p> <p>Практические работы</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Создание презентации с гиперссылками.</li> <li>2. Создание презентации с интерактивными элементами.</li> </ol>	<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий. Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства. Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач. Планировать структуру презентации с гиперссылками</p>	<p>Практическая работа; Тестирование; Контрольная работа.</p>	<p><a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php</a></p> <p><a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika</a></p>
<p>Промежуточная аттестация (1 час)</p>				

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов			Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы	
Раздел 1. Цифровая грамотность (7 часов)					
	Тема 1. Компьютер — универсальное вычислительное устройство, работающее по программе	2	0	0	
	Тема 2. Программы для компьютеров. Файлы и папки	3	0	3	
	Тема 3. Сеть Интернет. Правила безопасного поведения в Интернете	2	1	1	
Раздел 2. Теоретические основы информатики (3 часа)					
	Тема 4. Информация в жизни человека	3	0	0	
Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования (10 часов)					
	Тема 5. Алгоритмы и исполнители	2	0	3	
	Тема 6. Работа в среде программирования	8	1	3	
Раздел 4. Информационные технологии (12 часов)					
	Тема 7. Графический редактор	3	0	2	
	Тема 8. Текстовый редактор	6	0	3	
	Тема 9. Компьютерная презентация	3	0	1	
	Промежуточная аттестация	1	1	0	
	Обобщение	1	0	0	
	Общее количество часов по программе	34	3	16	

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов			Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы	
Раздел 1.		Цифровая грамотность (4 часа)			
	Тема 1. Компьютер	1	0	0	
	Тема 2. Файловая система	2	0	2	
	Тема 3. Защита от вредоносных программ	1	0	0	
Раздел 2. Теоретические основы информатики (6 часов)					
	Тема 4. Информация и информационные процессы	2	0	1	
	Тема 5. Двоичный код	2	0	0	
	Тема 6. Единицы измерения информации	2	1	0	
Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования (12 часов)					
	Тема 7. Основные алгоритмические конструкции	8	0	3	
	Тема 8. Вспомогательные алгоритмы	4	1	2	
Раздел 4. Информационные технологии (10 часов)					
	Тема 9. Векторная графика	3	0	3	
	Тема 10. Текстовый процессор	4	0	3	
	Тема 11. Создание интерактивных компьютерных презентаций	3	0	2	
	Промежуточная аттестация	1	1	0	
	Обобщение	1	0	0	

## КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ 5 КЛАСС

№ п/п	Тема урока	Параграф учебника	Количество часов			Виды, формы контроля	Дата изучения План	Факт
			Всего	контрольные работы	практические работы			
Раздел	. Цифровая грамотность (7 часов)		7	1	4			
	<i>Тема 1. Компьютер-универсальное вычислительное устройство, работающее по программе. (2 часа)</i>		2	0	0			
1	Правила гигиены и техника безопасности при работе с компьютерами.	Введение. 2 (3)	1	0	0	Устный опрос		
2	Компьютер - универсальное вычислительное устройство, работающее по программе. Основные компоненты персональных компьютеров и мобильных устройств.	П.2	1	0	0	Устный опрос; тестирование		
	<i>Тема 2. Программы для компьютеров. Файлы и папки. (3 часа)</i>		3	0	3			
3	Программы для компьютеров. Пользователи и программисты. <i>Практическая работа № 1. «Запуск, работа и завершение работы клавиатурного тренажёра»</i>	П.4	1	0	1	устный опрос; тестирование 5		



4	Прикладные программы (приложения), системное программное обеспечение (операционные системы). <i>Практическая работа № 2.</i> «Создание, сохранение и загрузка текстового и графического файла»		1	0	1	Устный опрос, тестирование; практическая		
5	Имя файла (папки, каталога). <i>Практическая работа № 3.</i> «Выполнение основных операций с папками (создание, переименование, сохранение)	П.5	1	0	1	Устный опрос, тестирование; практическая		
<i>Тема3. Сеть Интернет. Правила безопасного поведения в Интернете. (2 часа)</i>			2	1	1			
6	Сеть Интернет. Веб-страница, веб-сайт. Браузер. Поисковые системы. <i>Практическая работа № 4.</i> «Поиск информации по выбранным ключевым словам и по изображению»		1	0	1	Устный опрос, практическая		
7	Правила безопасного поведения в Интернете. <i>Контрольная работа № 1.</i> «Цифровая грамотность».		1	1	0	Контрольная работа		
Раздел 2. Теоретические основы информатики (3 часа)			3	0	0			
<i>Тема 4. Информация в жизни человека (3 часа)</i>			3	0	0			
8	Информация в жизни человека. Способы восприятия информации человеком.	П.1	1	0	0	Устный опрос, тестирование		
9	Действия с информацией. Кодирование информации.	П.7	1	0	0	Устный опрос; тестирование		

10	Искусственный интеллект и его роль в жизни человека.		1	0	0	Контрольная работа.		
Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования (10 часов)			10	1	6			
11	Понятие алгоритма. Исполнители алгоритмов.	П.12	1	0	0	Устный опрос; тестирование		
12	Линейные алгоритмы. Циклические алгоритмы.	П.12 (8)	1	0	0	Устный опрос, тестирование		
13	Составление программ для управления исполнителем в среде блочного или текстового программирования.		1	0	0	Устный опрос, практическая работа		
14	<i>Практическая работа № 5. «Знакомство со средой программирования»</i>		1	0	1	Устный опрос, практическая работа		
15	<i>Практическая работа № 6. «Реализация линейных алгоритмов в среде программирования»</i>		1	0	1	Устный опрос, практическая работа		
16	<i>Практическая работа № 7. «Реализация линейных алгоритмов в среде программирования»</i>		1	0	1	Устный опрос, практическая работа		

17	<i>Практическая работа № 8. «Реализация циклических алгоритмов в среде программирования»</i>		1	0	1	Устный опрос, практическая работа		
18	<i>Практическая работа № 9. «Реализация циклических алгоритмов в среде программирования»</i>		1	0	1	Устный опрос, практическая работа		
19	<i>Практическая работа № 10. «Реализация линейных и циклических алгоритмов в среде программирования»</i>		1	0	1	Устный опрос, практическая работа		
20	<i>Контрольная работа № 2. «Алгоритмы и программирование»</i>		1	1	0	Контрольная работа		
Раздел 4	. Информационные технологии (12 часов)		12	1	6			

<i>Тема 7. Графический редактор (3 часа)</i>			3	0	2			
21	Компьютерная графика. Растровый графический редактор.	П.11 (1,2,3)	1	0	0	Устный опрос; тестировани е.		
22	Преобразование графических изображений. <i>Практическая работа №11.</i> «Создание и редактирование простого изображения с помощью инструментов графического редактора»	П. 11(2)	1	0	1	Устный опрос, практическая работа		
23	Планируем работу в графическом редакторе.	П.	1	0	1	Устный опрос,		

	<i>Практическая работа №12.</i> «Работа с фрагментами изображения с использованием инструментов графического редактора»	11(2)				практическа я работа		
<i>Тема 8. Текстовый редактор (6 часа)</i>			6	0	3			
24	Текст как форма представления информации. Компьютер - основной инструмент подготовки текстов	П.8 (1,3)	1	0	0	Устный опрос		
25	Основные объекты текстового документа. Ввод текста. <i>Практическая работа №13.</i> «Создание небольших текстовых документов с использованием базовых средств текстовых редакторов»	П.8 (2,4)	1	0	1	Устный опрос, практическа я работа		

26	Текстовый процессор. Редактирование текста.	П.8 (5)	1	0	0	Устный опрос		
27	<i>Практическая работа №14. «Редактирование текстовых документов»</i>		1	0	1	Устный опрос, практическая работа		
28	Разнообразие наглядных форм представления информации.	П. 10 (1,2)	1	0	0	Устный опрос, практическая работа		
29	<i>Практическая работа №15. «Форматирование текстовых документов»</i>		1	0	1			
	<i>Тема 9. Компьютерная презентация (3 часа).</i>		3	0	1			
	Компьютерные презентации. Планирование работы.		1	0	0	Устный опрос		
31	Добавление на слайд текста и изображений.		1	0	0	Устный опрос		
32	Работа с несколькими слайдами. <i>Практическая работа №16. «Создание презентации на основе готовых шаблонов»</i>		1	0	1	Устный опрос, практическая работа		
33	Промежуточная аттестация					Контрольная работа		
34	Заключительный урок							

## КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ 6 КЛАСС

№ п/п	Тема урока	Количество часов			Виды, формы контроля	Дата изучения	
		всего	Контрольные работы	Практические работы		план	факт
Раздел 1. Цифровая грамотность (4 часа)		4	0	2			
Тема 1 Компьютер (1 час)		1	0	0			
1	Правила гигиены и ТБ при работе с компьютерами. Компьютер. Типы компьютеров: персональные компьютеры, встроенные компьютеры, суперкомпьютеры				Устный опрос; тестирование		
Тема 2. Файловая система (2 часа)		2	0	2			
2	Иерархическая файловая система Файлы и папки (каталоги). Путь к файлу (папке, каталогу). Полное имя файла (папки, каталога). Практическая работа №1. Работа с файлами и каталогами средствами операционной системы: создание, копирование, перемещение, переименование и удаление файлов и папок(каталогов)	1	0	1	Устный опрос, практическая работа; тестирование		
3	Поиск файлов средствами операционной системы Практическая работа №2. Поиск файлов средствами операционной системы	1	0	1	Устный опрос, практическая работа		
Тема 3. Защита от вредоносных программ (1 час)		1	1	0			
4	Компьютерные вирусы и другие вредоносные программы. Программы для защиты от вирусов. Защита от вирусных программ. Встроенные антивирусные средства операционных систем.				Контрольная работа		
Раздел 2. Теоретические основы информатики (7 часов)		7	1	1			
Тема 4. Информация и информационные процессы		2	0	1			
5	Информационные процессы и информационные процессы. Получение, хранение, обработка и передача информации	1	0	0	Устный опрос, тестирование.		

	(данных).						
6	Практическая работа №3. Преобразование информации, представленной в форме таблиц и диаграмм, в текст.	1	0	1	Устный опрос, практическая работа, тестирование		
Тема 5. Двоичный код (2 часа)		2	0	0			
7	Двоичный код. Представление данных в компьютере как текстов в двоичном алфавите.	1	0	0	Устный опрос, решение заданий по карточкам		
8	Количество всевозможных слов фиксированной длины в двоичном алфавите. Преобразование любого алфавита к двоичному.	1	0	0			
Тема 6. Единицы информации (3 часа)		3	0	0			
9	Единицы измерения информации. Бит – минимальная единица количества информации – двоичный разряд. Байт, килобайт, мегабайт, гигабайт.	1	0	0	Устный опрос, решение заданий по карточкам		
10	Характерные размеры файлов различных типов (страница текста, электронная книга, фотография, запись песни, видеоклип, полнометражный фильм).	1	0	0	Решение заданий по карточкам Устный опрос		
11	Контрольная работа №1. Теоретические основы информатики	1	0	0	Контрольная работа		
Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования (12 часов)		12	1	5			
Тема 7. Основные алгоритмические конструкции (8 часов)		8	0	3			
12	Основные алгоритмические конструкции.	1	0	0	Устный опрос, тестирование		
13	Среда текстового программирования.	1	0	0	Устный опрос, тестирование		

14	Управление исполнителем. Линейные алгоритмы (исполнитель Черепаха)	1	0	0	Устный опрос, тестирование		
15	Циклические алгоритмы.	1	0	0	Устный опрос, тестирование		
16	Переменные.	1	0	0	Устный опрос, тестирование		
17	Практическая работа №4. Разработка программ в среде текстового программирования, реализующих простые вычислительные алгоритмы	1	0	1	Устный опрос, практическая работа		
18	Практическая работа №5. Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования с использованием циклов	1	0	1	Устный опрос, практическая работа		
Тема 8. Вспомогательные алгоритмы (4 часа)		4	1	2			
19	Вспомогательные алгоритмы. Разбиение задачи на подзадачи, использование вспомогательных алгоритмов (процедур). Процедуры с параметрами.	1	0	0	Устный опрос, тестирование.		
20	Практическая работа №7. Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования с использованием вспомогательных алгоритмов (процедур).	1	0	1	Устный опрос, практическая работа		
21	Практическая работа №8. Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования, в том числе с использованием вспомогательных алгоритмов (процедур) с параметрами.	1	0	1	Устный опрос, практическая работа		
22	Контрольная работа № 2 Алгоритмизация и основы программирования	1	1	0	Контрольная работа		
Раздел 4. Информационные технологии (10 часов)		10	1	8			
Тема 9. Векторная графика (3 часа)		3	0	3			
23	Векторная графика. Создание векторных рисунков встроенными средствами текстового процессора или других программ	1	0	1	Устный опрос, практическая работа		



	(приложений). Практическая работа №9. Исследование возможностей векторного графического редактора Масштабирование готовых векторных изображений						
24	Практическая работа №10. Создание и редактирование изображения базовыми средствами векторного редактора (по описанию).	1	0	1	Устный опрос, практическая работа		
25	Добавление векторных рисунков в документы. Практическая работа №11. Разработка простого изображения с помощью инструментов векторного графического редактора (по собственному замыслу).	1	0	1	Устный опрос, практическая работа		
Тема 10. Текстовый процессор (4 часа)		4	0	3			
26	Текстовый процессор Структурирование информации с помощью списков. Нумерованные, маркированные и многоуровневые списки	1	0	1	Устный опрос, практическая работа		
27	Нумерованные, маркированные и многоуровневые списки. Практическая работа №12. Создание небольших текстовых документов с нумерованными, маркированными и многоуровневыми списками	1	0	1	Устный опрос, практическая работа		
28	Добавление векторных рисунков в документы. Практическая работа №11. Разработка простого изображения с помощью инструментов векторного графического редактора (по собственному замыслу).	1	0	1	Устный опрос, практическая работа		
29	Добавление таблиц в текстовые документы. Практическая работа №13. Создание небольших текстовых документов с таблицами	1	0	1	Устный опрос, практическая работа		
30	Практическая работа №14. Создание одностраничного документа, содержащего списки, таблицы, иллюстрации	1	0	1	Устный опрос, практическая		

					работа		
Тема 11. Создание интерактивных компьютерных презентаций (3 часа)		3	1	2			
31	Создание интерактивных компьютерных презентаций. Гиперссылки. Практическая работа №15. Создание презентации с гиперссылками.	1	0	1	Устный опрос, практическая работа		
32	Интерактивные элементы. Практическая работа №16. Создание презентации с интерактивными элементами.	1	0	1	Устный опрос, практическая работа		
33	Промежуточная аттестация (практическая работа)	1	1	0	Контрольная практическая работа		
34	Повторение	1					
Всего часов		34	3	16			

## ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ УЧЕБНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧЕНИКА УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

Информатика 5 класс/Информатика 6. класс. Авторский коллектив:

Босова Л. Л./[Босова А. Ю.](#), 2021 г.

### 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://rabochava-tetrad-i-uchebnik.com/i-1254xZtet1254.html>

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

[http://eknigi.org/nauka\\_i\\_ucheba/33542-obshhava-metodika-prepodavaniva-informatiki.html](http://eknigi.org/nauka_i_ucheba/33542-obshhava-metodika-prepodavaniva-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/rn>

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

### ИНТЕРНЕТ

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

<https://bosova.ru/metodist/authors/informatika73/eor5.php>

<https://bosova.ru/metodist/authors/informatika73/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>

## ЦИФРОВЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ И РЕСУРСЫ СЕТИ

<http://tests.academy.ru>

<http://imfourok.net>

<https://externat.foxford.ru>