

Аннотация к рабочей программе

Рабочая программа учебного предмета «Информатика» обязательной предметной области «Математика и информатика» разработана в соответствии с пунктом 18.2.2 ФГОС ООО, ФООП ООО, Положением о рабочей программе учебного предмета, учебного курса, учебного модуля, курса внеурочной деятельности и реализуется 2 года, 5 - 6 класс. Рабочая программа разработана Н МО учителей математики и информатики, определяет организацию образовательной деятельности учителя в школе по *учебному предмету* «Информатика»

Рабочая программа *учебного предмета* «Информатика» является частью ООП ООО определяющей:

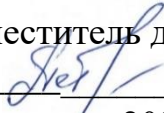
- содержание;
- планируемые результаты (личностные, метапредметные и предметные); - тематическое планирование и возможностью использования ЭОР/ЦОР.

Рабочая программа обсуждена и принята решением педагогического совета, согласована заместителем директора по учебно-воспитательной работе и утверждена директором гимназии.

Дата: 30.08.2023

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Гимназия № 7 им. Героя России С. В. Василева» г. Брянска

**Выписка
из основной образовательной программы
основного общего образования**

РАССМОТРЕНО методическое объединение учителей общественных дисциплин протокол № 1 от «29» августа 2023 года	СОГЛАСОВАНО заместитель директора по УВР  Петrochenko В.И. 29 августа 2023 года
--	--

**Рабочая программа
учебного предмета «Информатика»
для основного общего образования
Срок освоения: 2 года (5-6 класс)**

Составители: НМО
учителей математики, физики, информатики

Выписка верна
Директор Шмадченко Т. М.
30.08.2023

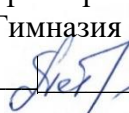


Документ подписан электронной подписью	
Пользователь: Шмадченко Татьяна Михайловна, Директор	
"МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ	Сертификат
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ	00990c0b396745b96e5148cd9dd069f360
УЧРЕЖДЕНИЕ\«ГИМНАЗИЯ №7	Действителен с 26.05.2023 по18.08.2024
ИМЕНИ ГЕРОЯ РОССИИ	
С.В.ВАСИЛЕВА\«Г.БРЯНСКА»	

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Департамент образования и науки Брянской области

Брянская городская администрация

МБОУ "Гимназия №7" г. Брянска

<p>РАССМОТРЕНО На заседании педагогического совета Протокол №1 от «30» августа 2023 г.</p>	<p>СОГЛАСОВАНО Заместитель директора по УВР МБОУ «Гимназия №7» г.Брянска  В.И. Петроченко «29» августа 2023 г.</p>	<p>УТВЕРЖДЕНО Директор МБОУ «Гимназия №7» г. Брянска  Т.М. Шмадченко Приказ № 139 от «01» сентября 2023 г.</p> 
--	---	---

Рабочая программа

курса внеурочной деятельности «Математика для всех»

для основного общего образования

Срок освоения: 1 год (8 класс)

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа даёт представление о целях, общей стратегии обучения, воспитания и развития обучающихся средствами учебного предмета «Информатика» в 5–6 классах; устанавливает рекомендуемое предметное содержание, предусматривает его структурирование по разделам и темам курса, определяет распределение его по классам (годам изучения); даёт примерное распределение учебных часов по тематическим разделам курса и рекомендуемую (примерную) 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 каждого года изучения, в том числе для содержательного наполнения разного вида контроля (промежуточной аттестации обучающихся, всероссийских проверочных работ, государственной итоговой аттестации). Программа является основой для составления авторских учебных программ и учебников, поурочного планирования курса учителем.

ЦЕЛИ ИЗУЧЕНИЯ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА «ИНФОРМАТИКА»

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 «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.

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 «ИНФОРМАТИКА» В УЧЕБНОМ ПЛАНЕ

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

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 «ИНФОРМАТИКА»

5 класс

Цифровая грамотность

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

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

Программы для компьютеров. Пользователи и программисты. Прикладные программы (приложения), системное программное обеспечение (операционные

системы) Запуск и завершение работы программы (приложения) Имя файла (папки, каталога).

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

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

Теоретические основы информатики

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

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

Искусственный интеллект и его роль в жизни человека.

Алгоритмизация и основы программирования

Понятие алгоритма Исполнители алгоритмов Линейные алгоритмы Циклические алгоритмы .

Составление программ для управления исполнителем в среде блочного или текстового программирования.

Информационные технологии

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

Текстовый редактор Правила набора текста

Текстовый процессор Редактирование текста Проверка правописания Расстановка переносов Свойства символов Шрифт Типы шрифтов (рубленые, с засечками, моноширинные) Полужирное 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 РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ ПО ИНФОРМАТИКЕ НА УРОВНЕ ОСНОВНОГО ОБЩЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

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

ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

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

Патриотическое воспитание:

ценностное отношение к отечественному культурному, историческому и научному наследию; понимание значения информатики как науки в жизни

современного общества; заинтересованность в научных знаниях о цифровой трансформации современного общества.

Духовно-нравственное воспитание:

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

Гражданское воспитание:

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

Ценности научного познания:

наличие представлений об информации, информационных процессах и информационных технологиях, соответствующих современному уровню развития науки и общественной практики; интерес к обучению и познанию; любознательность; стремление к самообразованию;

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

наличие базовых навыков самостоятельной работы с учебными текстами, справочной литературой, разнообразными средствами информационных технологий, а также умения самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности

Формирование культуры здоровья:

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

Трудовое воспитание:

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

Экологическое воспитание:

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

Адаптация обучающегося к изменяющимся условиям социальной среды:

освоение обучающимися социального опыта, основных социальных ролей, соответствующих ведущей деятельности возраста, норм и правил общественного

поведения, форм социальной жизни в группах и сообществах, в том числе в виртуальном пространстве.

МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

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

Универсальные познавательные действия

Базовые логические действия:

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

Базовые исследовательские действия:

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

Работа с информацией:

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

Универсальные коммуникативные действия

Общение:

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

Совместная деятельность (сотрудничество):

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

Универсальные регулятивные действия

Самоорганизация:

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

Самоконтроль (рефлексия):

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

Эмоциональный интеллект:

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

Принятие себя и других:

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

ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

5 класс

Соблюдать правила гигиены и безопасности при работе с компьютером и другими элементами цифрового окружения; иметь представление о правилах безопасного поведения в Интернете;

Называть основные компоненты персональных компьютеров и мобильных устройств, объяснять их назначение;

Понимать содержание понятий «программное обеспечение», «операционная система», «файл»;

Искать информацию в Интернете (в том числе по ключевым словам, по изображению); критически относиться к найденной информации, осознавая опасность для личности и общества распространения вредоносной информации;

Запускать прикладные программы (приложения) и завершать их работу;

Пояснять на примерах смысл понятий «алгоритм», «исполнитель», «программа управления исполнителем», «искусственный интеллект»;

Составлять программы для управления исполнителем в среде блочного или текстового программирования с использованием последовательного выполнения операций и циклов;

Создавать, редактировать, форматировать и сохранять текстовые документы; знать правила набора текстов; использовать автоматическую проверку правописания; устанавливать свойства отдельных символов, слов и абзацев; иллюстрировать документы с помощью изображений;

Создавать и редактировать растровые изображения; использовать инструменты графического редактора для выполнения операций с фрагментами изображения;

Создавать компьютерные презентации, включающие текстовую и графическую информацию.

6 класс

Ориентироваться в иерархической структуре файловой системы: записывать полное имя файла или папки (каталога), путь к файлу или папке (каталогу);

Работать с файловой системой персонального компьютера с использованием графического интерфейса: создавать, копировать, перемещать, переименовывать и удалять файлы и папки (каталоги), выполнять поиск файлов;

Защищать информацию, в том числе персональные данные, от вредоносного программного обеспечения с использованием встроенных в операционную систему или распространяемых отдельно средств защиты;

Пояснять на примерах смысл понятий «информационный процесс», «обработка информации», «хранение информации», «передача информации»;

Иметь представление об основных единицах измерения информационного объёма данных;

Сравнивать размеры текстовых, графических, звуковых файлов и видеофайлов;

Разбивать задачи на подзадачи;

Составлять программы для управления исполнителем в среде текстового программирования, в том числе с использованием циклов и вспомогательных алгоритмов (процедур) с параметрами;

Объяснять различие между растровой и векторной графикой;

Создавать простые векторные рисунки и использовать их для иллюстрации создаваемых документов;

Создавать и редактировать текстовые документы, содержащие списки, таблицы;

Создавать интерактивные компьютерные презентации, в том числе с элементами анимации.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ
5 КЛАСС

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов	Электронное (цифровые) образовательные ресурсы
Раздел 1. Цифровая грамотность			
1.1	Компьютер – универсальное вычислительное устройство, работающее по программе.	2	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
1.2	Программы для компьютеров. Файлы и папки.	3	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
1.3	Сеть Интернет. Правила безопасного поведения в Интернете.	2	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
Итого по разделу		7	
Раздел 2. Теоретические основы информатики			
2.1	Информация в жизни человека.	3	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
Итого по разделу		3	
Раздел 3. Алгоритмы и программирование			
3.1	Алгоритмы и исполнители.	2	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
3.2	Работа в среде программирования.	8	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
Итого по разделу		10	
Раздел 4. Информационные технологии			
4.1	Графический редактор.	3	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
4.2	Текстовый редактор.	6	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
4.3	Компьютерная презентация.	3	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
Итого по разделу		12	
Резервное время		2	
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34	

6 КЛАСС

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов	Электронное (цифровые) образовательные ресурсы
Раздел 1. Цифровая грамотность			
1.1	Компьютер – универсальное вычислительное устройство, работающее по программе.	2	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
1.2	Файловая система.	2	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
Итого по разделу		4	
Раздел 2. Теоретические основы информатики			
2.1	Защита от вредоносных программ	1	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
2.2	Информация и информационные процессы.	2	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
2.3	Алгоритмы и исполнители.	2	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
2.4	Единицы измерения информации.	2	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
Итого по разделу		7	
Раздел 3. Алгоритмы и программирование			
3.1	Основные алгоритмические конструкции.	8	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
3.2	Вспомогательные алгоритмы.	4	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
Итого по разделу		12	
Раздел 4. Информационные технологии			
4.1	Векторная графика	3	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
4.2	Текстовый редактор	4	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
4.3	Создание интерактивных компьютерных презентаций	3	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
Итого по разделу		10	
Резервное время		1	
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34	

ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ
5 КЛАСС

№ п/п	Тема урока	Количество часов	Дата
1.	Правила гигиены и техника безопасности при работе с компьютерами.	1	
2.	Компьютер – универсальное вычислительное устройство, работающее по программе. Основные компоненты персональных компьютеров и мобильных устройств.	1	
3.	Программы для компьютеров. Пользователи и программисты. Практическая работа. «Запуск, работа и завершение работы клавиатурного тренажёра»	1	
4.	Прикладные программы (приложения), системное программное обеспечение (операционные системы). Практическая работа. «Создание, сохранение и загрузка текстового и графического файла».	1	
5.	Имя файла (папки, каталога). Практическая работа. «Выполнение основных операций с папками (создание, переименование, сохранение)	1	
6.	Сеть Интернет. Правила безопасного поведения в Интернете Практическая работа. «Поиск информации по выбранным ключевым словам и по изображению»	1	
7.	Обобщение и систематизация знаний по темам: «Компьютер – универсальное вычислительное устройство, работающее по программе», «Программы для компьютеров. Файлы и папки», «Сеть Интернет. Правила безопасного поведения в Интернете.». Проверочная работа.	1	
8.	Информация в жизни человека. Способы восприятия информации человеком. Практическая работа. Электронный практикум «Координатная плоскость»	1	
9.	Действия с информацией. Кодирование информации.	1	
10.	Искусственный интеллект и его роль в жизни человека.	1	
11.	Обобщение и систематизация знаний по теме «Информация в жизни человека». Проверочная работа (резервное время).	1	
12.	Понятие алгоритма. Исполнители алгоритмов.	1	
13.	Линейные алгоритмы. Циклические алгоритмы.	1	
14.	Практическая работа. «Знакомство со средой программирования».	1	
15-17	Практическая работа. «Реализация линейных алгоритмов в среде программирования»	3	
18-20	Практическая работа. «Реализация циклических алгоритмов в среде программирования»	3	
21.	Обобщение и систематизация знаний по темам: «Алгоритмы и исполнители». «Работа в среде программирования».	1	

	Проверочная работа.		
22.	Графический редактор. Растровые рисунки. Использование графических примитивов.	1	
23.	Практическая работа. «Создание и редактирование простого изображения с помощью инструментов графического редактора»	1	
24.	Практическая работа. «Работа с фрагментами изображения с использованием инструментов графического редактора»	1	
25.	Текстовый редактор. Правила набора текста.	1	
26.	Практическая работа. «Создание небольших текстовых документов с использованием базовых средств текстовых редакторов».	1	
27.	Текстовый процессор. Редактирование текста.	1	
28.	Практическая работа. «Редактирование текстовых документов»	1	
29.	Практическая работа. «Форматирование текстовых документов»	1	
30.	Практическая работа. «Вставка в документ изображений»	1	
31.	Компьютерные презентации.	1	
32.	Практическая работа. «Создание презентации на основе готовых шаблонов»	1	
33.	Обобщение и систематизация знаний по темам: «Графический редактор», «Текстовый редактор», «Компьютерная презентация». Проверочная работа	1	
34.	Обобщение и систематизация знаний и умений по курсу информатики 5 класса (резервное время). Контрольная работа.	1	
Всего		34	

6 КЛАСС

№ п/п	Тема урока	Количество часов	Дата
1.	Правила гигиены и техника безопасности при работе с компьютерами. Компьютер. Типы компьютеров: персональные компьютеры, встроенные компьютеры, суперкомпьютеры.	1	
2.	Иерархическая файловая система. Файлы и папки (каталоги). Путь к файлу (папке, каталогу). Полное имя файла (папки, каталога). Практическая работа. Работа с файлами и каталогами, средствами операционной системы: создание, копирование, перемещение, переименование и удаление файлов и папок (каталогов).	1	
3.	Поиск файлов средствами операционной системы. Практическая работа. Поиск файлов средствами операционной системы.	1	
4.	Обобщение и систематизация знаний по темам: «Компьютер», «Файловая система». Проверочная работа.	1	
5.	Компьютерные вирусы и другие вредоносные программы. Программы для защиты от вирусов. Защита от вирусных программ. Встроенные антивирусные средства операционных систем.	1	
6.	Информационные процессы и информационные процессы. Получение, хранение, обработка и передача информации (данных).	1	
7.	Практическая работа. Преобразование информации, представленной в форме таблиц и диаграмм, в текст	1	
8.	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.	1	
9.	Информационный объем данных. Единицы измерения информации. Бит – минимальная единица количества информации – двоичный разряд. Байт, килобайт, мегабайт, гигабайт.	1	
10.	Информационный объем данных. Характерные размеры файлов различных типов (страница текста, электронная книга, фотография, запись песни, видеоклип, полнометражный фильм).	1	
11.	Обобщение и систематизация знаний по темам: «Защита от вредоносных программ», «Информация и информационные процессы», «Двоичный код», «Единицы измерения информации».	1	
12.	Основные алгоритмические конструкции.	1	
13.	Среда текстового программирования.	1	
14-15	Управление исполнителем (исполнитель Чертежник).	2	
16.	Циклические алгоритмы. Переменные.	1	

17.	Практическая работа. Разработка программ в среде текстового программирования, реализующих простые вычислительные алгоритмы.	1	
18.	Практическая работа. Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования с использованием циклов	1	
19.	Практическая работа. Разработка диалоговых программ в среде текстового программирования.	1	
20.	Вспомогательные алгоритмы. Разбиение задачи на подзадачи, использование вспомогательных алгоритмов (процедур). Процедуры с параметрами.	1	
21.	Практическая работа. Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования с использованием вспомогательных алгоритмов (процедур).	1	
22.	Практическая работа. Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования, в том числе с использованием вспомогательных алгоритмов (процедур) с параметрами.	1	
23.	Обобщение и систематизация знаний по темам: «Основные алгоритмические конструкции». «Вспомогательные алгоритмы». Проверочная работа.	1	
24.	Векторная графика. Создание векторных рисунков встроенными средствами текстового процессора или других программ (приложений). Практическая работа. Исследование возможностей векторного графического редактора. Масштабирование готовых векторных изображений.	1	
25.	Практическая работа. Создание и редактирование изображения базовыми средствами векторного редактора (по описанию).	1	
26.	Добавление векторных рисунков в документы. Практическая работа. Разработка простого изображения с помощью инструментов векторного графического редактора (по собственному замыслу).	1	
27.	Текстовый процессор Структурирование информации с помощью списков. Нумерованные, маркированные и многоуровневые списки.	1	
28.	Практическая работа. Создание небольших текстовых документов с нумерованными, маркированными и многоуровневыми списками.	1	
29.	Добавление таблиц в текстовые документы. Практическая работа. Создание небольших текстовых документов с таблицами.	1	
30.	Практическая работа. Создание одностраничного документа, содержащего списки, таблицы, иллюстрации.	1	
31.	Создание интерактивных компьютерных презентаций. Интерактивные элементы. Гиперссылки. Практическая работа. Создание презентации с гиперссылками.	1	
32.	Практическая работа. Создание презентации с интерактивными элементами.	1	

33.	Обобщение и систематизация знаний по темам: «Векторная графика», «Текстовый редактор», «Создание интерактивных компьютерных презентаций»	1	
34	Обобщение и систематизация знаний и умений по курсу информатики 6 класса. Контрольная работа (резервное время).	1	
Всего		34	

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ УЧЕБНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧЕНИКА

1. Информатика, 5 класс /Босова Л.Л., Босова А.Ю., ООО «БИНОМ. Лаборатория знаний»; АО «Издательство Просвещение».
2. Информатика, 6 класс /Босова Л.Л., Босова А.Ю., ООО «БИНОМ. Лаборатория знаний»; АО «Издательство Просвещение».

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧИТЕЛЯ

1. Всероссийский образовательный проект в сфере информационных технологий «Урок цифры» <https://урокцифры.рф/>
2. Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов. <http://school-collection.edu.ru/>
3. Журнал «Информатика и образование». <https://infojournal.ru/info/>
4. Методическое обеспечение 5-6 классы, Босова Л.Л. <https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/mo.php>
5. Примерная рабочая программа основного общего образования «Информатика» (для 5-6 классов образовательных организаций). https://edsoo.ru/Primernaya_rabochaya_programma_osnovnogo_obschego_obrazovaniya_predmeta_Informatika_bazovij_uroven_Proekt_.htm
6. УМК «Информатика» 5-6 классы. Босова Л.Л. <https://bosova.ru/books/1072/>
7. Федеральный базисный учебный план для образовательных учреждений РФ.
8. Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования (Приказ Министерства просвещения РФ №287 от 31 мая 2021 г.). <http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001202107050027?index=2&rangeSize=1>

ЦИФРОВЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ И РЕСУРСЫ СЕТИ ИНТЕРНЕТ

1. Интерактивные модули к УМК Л.Л. Босовой. <https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/im.php>
2. Инфоурок. Бесплатные видеоуроки для учеников 5-6 классов по информатике. https://iu.ru/videolessons?utm_source=infourok&utm_medium=videouroki&utm_campaign=redirect&predmet=informatika&klass=5_klass
https://iu.ru/videolessons?utm_source=infourok&utm_medium=videouroki&utm_campaign=redirect&predmet=informatika&klass=6_klass
3. Российская электронная школа <https://resh.edu.ru/>
4. Система виртуальных лабораторий по информатике. Задачник 2-6. <http://school-collection.edu.ru/catalog/rubr/473cf27f18e7-469d-a53e-08d72f0ec961/>
5. Электронное приложение к учебнику «Информатика» для 5 класса (УМК Босова Л.Л. и др. 5-9 кл.). <https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php>
6. Электронное приложение к учебнику «Информатика» для 6 класса (УМК Босова Л.Л. и др. 5-9 кл.).
7. <https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php>

МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА УЧЕБНОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

Компьютер (рабочее место) для учителя, интерактивная доска, проектор, лазерное МФУ цветное, принтер лазерный ч/б, обучающие стенды.

ОБОРУДОВАНИЕ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРАКТИЧЕСКИХ РАБОТ

1. Компьютеры (рабочее место) для учащихся,
2. Локальная сеть с возможностью выхода в Интернет.
3. Операционная система Windows 10.
4. Программное обеспечение:
 - а. офисный пакет Open Office;
 - б. текстовый редактор WordPad,
 - в. графические редакторы: Paint, Gimp;
 - г. среды программирования: Кумир, ЛогоМиры;
 - д. электронный практикум «Координатная плоскость»;
 - е. клавиатурный тренажер «Руки солиста»