

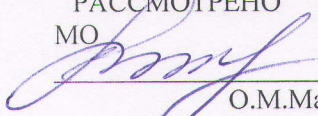
МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Комитет образования, науки и молодежной политики Волгоградской области

Гражданин РФ Никитин С.В.

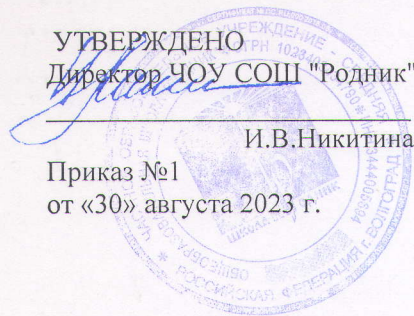
ЧОУ СОШ "Родник"

РАССМОТРЕНО
МО


О.М.Макарова

Протокол №1
от «30» августа 2023 г.

УТВЕРЖДЕНО
Директор ЧОУ СОШ "Родник"



И.В.Никитина

Приказ №1
от «30» августа 2023 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

факультативного курса «Введение в информатику»

для обучающихся 5–6 классов

Волгоград 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. Программа разработана на основании Приказа Министерства просвещения Российской Федерации от 31.05.2021 № 287 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования».

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.

СОДЕРЖАНИЕ ОБУЧЕНИЯ

5 класс

Цифровая грамотность

Правила гигиены и безопасности при работе с компьютерами, мобильными устройствами и другими элементами цифрового окружения. Компьютер — универсальное вычислительное устройство, работающее по программе. Мобильные устройства. Основные компоненты персональных компьютеров и мобильных устройств. Процессор. Оперативная и долговременная память. Устройства ввода и вывода.

Программы для компьютеров. Пользователи и программисты. Прикладные программы (приложения), системное программное обеспечение (операционные системы). Запуск и завершение работы программы (приложения). Имя файла (папки, каталога).

Сеть Интернет. Веб-страница, веб-сайт. Браузер. Поиск информации на веб-странице.

Поисковые системы. Поиск информации по 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

Изменения, внесенные в авторскую программу с учётом Методических рекомендаций по созданию и функционированию в общеобразовательной организации центра «Точка роста».

В разделы: «Алгоритмы и программирование» (5 класс) и «Алгоритмизация и программирование» (6 класс) включено знакомство со средой программирования Scratch, в том числе создание в Scratch линейных, условных и циклических алгоритмов.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

| <u>5 класс (34 часа)</u> | <u>6 класс (34 часа)</u> |
|---|---|
| <i>1 час в неделю, всего -34 часа, практических работ - 19, контрольных - 4, 2 часа — резервное время</i> | <i>1 час в неделю, всего -34 часа, практических работ - 16, контрольных - 4, 2 часа — резервное время</i> |

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

5 класс (34 часа)

| Наименование разделов и тем программы | 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 корректируются по мере подготовки и проведения урока), мультимедиа программы, электронные учебники, задачки, библиотеки, виртуальные лаборатории, игровые программы, коллекции ЦОР.</i> |
|---|--|---|---|---|
| РАЗДЕЛ 1. Цифровая грамотность (7 часов) | | | | |
| Тема 1. Компьютер – универсальное вычислительное устройство, работающее по программе (2 часа) | Правила гигиены и безопасности при работе с компьютерами, мобильными устройствами и другими элементами цифрового окружения. Компьютер — универсальное вычислительное устройство, работающее по программе. Мобильные устройства. Основные компоненты персональных компьютеров и мобильных устройств. Процессор. Оперативная и долговременная память. Устройства ввода и вывода. | 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 устройств компьютера с точки зрения организации процедур ввода и вывода информации. | Индивидуальные карточки с вопросами; Фронтальный опрос; Экспресс тест; Самооценка с использованием «Оценочного листа»; интерактивный тест | http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/3/files/eor5/presentations/5-2-1-kompjuter-universalnaja-mashina-dlja-raboty-s-informaciej.ppt https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/vWindows5.zip http://www.lbz.ru/files/5814/ |
| Тема 2. Программы для компьютеров Файлы и папки (3 часа) | Программы для компьютеров Пользователи и программисты Прикладные программы (приложения), системное программное обеспечение (операционные системы) Запуск и завершение работы программы (приложения). Имя файла (папки, каталога) Практические работы | Объяснять содержание понятий «программное обеспечение», «операционная система», «файл» Определять программные средства, необходимые для осуществления информационных процессов при решении задач | Тестирование; Практическая работа; Самооценка по «Оценочному листу» | https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/vWindows5.zip http://www.lbz.ru/files/5814/ http://school-collection.edu.ru/catalog/res/f94504de-9f7f-4c2c-8ae2-2155adee914c/?interfac |

| | | | | |
|--|---|---|---|--|
| | <p>1. Создание, сохранение и загрузка текстового и графического файла</p> <p>2. Выполнение основных операций с файлами и папками (создание, переименование, сохранение) под руководством учителя.</p> | | | <p>e=catalog</p> <p>http://school-collection.edu.ru/catalog/res/5d9a3e71-9364-4549-9547-6c2606387971/?interface=catalog</p> <p>http://school-collection.edu.ru/catalog/res/1780aaa6-0bd1-465b-a2e4-dda69e458780/?interface=catalog</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. Кибербуллинг.</p> <p>Практические работы 1.2. Поиск информации по выбранным ключевым словам и по изображению. Сохранение найденной</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;</p> <p>Самооценка с использованием «Оценочного листа» Индивидуальные карточки</p> | <p>https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/vWindows5.zip</p> <p>http://www.lbz.ru/files/5814/</p> |

| | | | | |
|--|---|---|--|---|
| | информации. Контрольная работа №1. <i>Цифровая грамотность</i> | | | |
| Раздел 2. Теоретические основы информатики (3 часа) | | | | |
| Тема 4. Информация в жизни человека (3 часа) | <p>Информация в жизни человека. Способы восприятия информации человеком. Роль зрения в получении человеком информации. Компьютерное зрение. Действия с информацией. Кодирование информации. Данные — записанная (зафиксированная) информация, которая может быть обработана автоматизированной системой. Искусственный интеллект и его роль в жизни человека.</p> <p>Практические работы</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Интерактивная игра «Морской бой» 2. Электронный практикум «Координатная плоскость» 3. Интерактивное задание «Графические диктанты и Танграм» <p>Контрольная работа №2 <i>Теоретические основы информатики</i></p> | <p>Раскрывать смысл изучаемых понятий. Различать виды информации по способам её восприятия человеком. Осуществлять кодирование и декодирование информации предложенным способом.</p> <p>Приводить примеры применения искусственного интеллекта (робототехника, беспилотные автомобили, интеллектуальные игры, голосовые помощники и т.п.)</p> | <p>Устный опрос; Практическая работа; Самооценка с использованием «Оценочного листа»</p> | <p>https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/vWindows5.zip</p> <p>http://www.lbz.ru/files/5814/</p> <p>http://school-collection.edu.ru/catalog/res/b98f5114-871b-4cc7-b203-9a29594c3353/?interface=catalog</p> <p>http://school-collection.edu.ru/catalog/res/2bdb864c-7cc3-44ac-9afc-4a6c2f04d864/?interface=catalog</p> <p>http://school-collection.edu.ru/catalog/res/e9e28a73-377f-0000-e01c-9c38718a1a2f/?interface=catalog</p> <p>http://school-collection.edu.ru/catalog/res/174b0b5c-0d07-473c-bb86-6792fdddff2b/?interface=catalog</p> |

| | | | | |
|---|---|---|--|---|
| | | | | http://school-collection.edu.ru/catalog/res/bd52dc17-c9f6-4948-8a59-dfa9ab96dee1/?interface=catalog |
| Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования (10 часов) | | | | |
| Тема 5. Алгоритмы и исполнители (2 часа) | <p>Понятие алгоритма Исполнители алгоритмов Линейные алгоритмы Циклические алгоритмы.</p> <p>Практические работы</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Среда программирования «Кумир». Исполнитель «Робот» 2. Среда программирования «Кумир». Исполнитель «Робот» | <p>Раскрывать смысл изучаемых понятий. Приводить примеры неформальных и формальных исполнителей в окружающем мире.</p> <p>Приводить примеры циклических действий в окружающем мире.</p> | <p>Тестирование; Практическая работа; Самооценка с использованием «Оценочного листа»</p> | <p>https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/vWindows5.zip</p> <p>http://www.lbz.ru/files/5814/</p> |
| Тема 6. Работа в среде программирования (8 часов) | <p>Составление программ для управления исполнителем в среде блочного или текстового программирования.</p> <p>Получение навыков по работе в среде Scratch, освоение основных инструментов среды. Получение навыков по работе с линейными.</p> <p>Практические работы</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Знакомство со средой программирования «ЛогоМиры» 2. Реализация линейных алгоритмов в среде программирования «ЛогоМиры» 3. Реализация циклических алгоритмов в среде программирования «ЛогоМиры» <p>Контрольная работа №3 <i>«Алгоритмизация и основы</i></p> | <p>Раскрывать смысл изучаемых понятий. Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства.</p> <p>Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач.</p> | | <p>https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/vWindows5.zip</p> <p>http://www.lbz.ru/files/5814/</p> |

| | | | | |
|--|--------------------------|--|--|--|
| | <i>программирования»</i> | | | |
|--|--------------------------|--|--|--|

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</p> <p>Практические работы 1. Создание и редактирование простого изображения с помощью инструментов растрового графического редактора 2. Работа с фрагментами изображения с использованием инструментов графического редактора</p> | <p>Раскрыть смысл изучаемых понятий. Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства</p> <p>Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач. Планировать последовательность действий при создании и редактировании растрового изображения.</p> | <p>Практическая работа; Самооценка с использованием «Оценочного листа»</p> | <p>https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/vWindows5.zip</p> <p>http://www.lbz.ru/files/5814/</p> |
| <p>Тема 8. Текстовый редактор (6 часов)</p> | <p>Текстовый редактор. Правила набора текста. Текстовый процессор. Редактирование текста. Проверка правописания. Расстановка переносов. Свойства символов. Шрифт. Типы шрифтов (рубленые, с засечками, моноширинные) Полуужирное и курсивное начертание. Свойства абзацев: границы, абзацный отступ, интервал, выравнивание. Вставка изображений в текстовые документы. Обтекание изображений текстом.</p> <p>Практические работы 1. Создание небольших текстовых документов посредством квалифицированного, клавиатурного письма с использованием базовых средств текстовых редакторов 2. Редактирование текстовых документов (проверка правописания);</p> | <p>Раскрывать смысл изучаемых понятий. Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства. Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач. Анализировать преимущества создания текстовых документов на компьютере по сравнению с рукописным способом.</p> | <p>Практическая работа; Самооценка с использованием «Оценочного листа»</p> | <p>https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/vWindows5.zip</p> <p>http://school-collection.edu.ru/catalog/res/ef01b828-5322-45cf-9f15-0c62e4852cae/?interface=catalog</p> <p>http://school-collection.edu.ru/catalog/res/225c4a0a-6945-4882-92b2-fdf0cbb391b5/?interface=catalog</p> <p>http://school-collection.edu.ru/catalog/res/c0f5ea31-be57-4453-985b-fa3049ce04bb/?interface=catalog</p> |

| | | | | |
|--|---|---|---|--|
| | <p>расстановка переносов) 3. Форматирование текстовых документов (форматирование символов и абзацев) 4. Вставка в документ изображений.</p> | | | <p>http://school-collection.edu.ru/catalog/res/4e50f252-df73-4bfb-8de7-9e948f803707/?interface=catalog</p> <p>http://school-collection.edu.ru/catalog/res/d1d68068-4ea9-4886-aea7-69c01b05f7fb/?interface=catalog</p> <p>http://school-collection.edu.ru/catalog/res/bad5b13f-e002-464d-816a-193a1851b197/?interface=catalog</p> <p>http://school-collection.edu.ru/catalog/res/9af50ad7-d6a7-4782-a92d-6bd4de9be3a7/?interface=catalog http://www.lbz.ru/files/5814/</p> |
| <p>Тема 9. Компьютерная презентация (3 часа)</p> | <p>Компьютерные презентации Слайд Добавление на слайд текста и изображений Работа с несколькими слайдами</p> <p>Практические работы 1.2. Создание презентации на основе готовых шаблонов</p> <p>Контрольная работа №4 <i>Информационные технологии</i></p> | <p>Раскрывать смысл изучаемых понятий, анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач</p> | <p>Практическая работа; Самооценка с использованием «Оценочного листа»</p> | <p>https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/vWindows5.zip</p> <p>http://www.lbz.ru/files/5814/</p> |
| <p>Резерв – 2 часа</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 мере подготовки и проведения урока), мультимедиа программы, электронные учебники, задачки, библиотеки, виртуальные лаборатории, игровые программы, коллекции ЦОР.</i> |
|--|---|---|---|---|
| РАЗДЕЛ 1. Цифровая грамотность (4 часа) | | | | |
| Тема 1. Компьютер (1 час) | Типы компьютеров: персональные компьютеры, встроенные компьютеры, суперкомпьютеры Входной контроль знаний за курс информатики 5 класса | Раскрывать смысл изучаемых понятий. Характеризовать типы персональных компьютеров. | Тестирование; Индивидуальные задания. Самооценка с использованием «Оценочного листа» | https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php https://resh.edu.ru/subject/19/6/ |
| 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 Практические работы 1. Работа с файлами и каталогами средствами операционной системы: создание, копирование, перемещение, переименование и | Раскрывать смысл изучаемых понятий. Выполнять основные операции с файлами и папками. Находить папку с нужным файлом по заданному пути | Письменный опрос; Самооценка с использованием «Оценочного листа» | https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php https://resh.edu.ru/subject/19/6/ |

| | | | | |
|---|---|---|---|--|
| | удаление файлов и папок (каталогов) 2. Поиск файлов средствами операционной системы Контрольная работа №1. <i>Цифровая грамотность</i> | | | |
| 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 операционных систем. | Раскрывать смысл изучаемых понятий. Осуществлять защиту информации от компьютерных вирусов с помощью антивирусных программ. | Устный опрос; Самооценка с использованием «Оценочного листа» | https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php https://resh.edu.ru/subject/19/6/ |
| 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 алгоритму. Разрабатывать алгоритм преобразования информации. | Практическая работа; индивидуальные задания. Самооценка с использованием «Оценочного листа» | https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php https://resh.edu.ru/subject/19/6/ |
| 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. Преобразование любого алфавита к двоичному. | Раскрывать смысл изучаемых понятий. Подсчитывать количество всевозможных слов (кодовых комбинаций) фиксированной длины в двоичном алфавите. | Письменный опрос; индивидуальные задания. Самооценка с использованием «Оценочного листа» | https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php https://resh.edu.ru/subject/19/6/ |
| Тема 6. Единицы измерения информации (2 часа) | Информационный объём данных. Бит – минимальная единица количества информации – двоичный разряд. Байт, килобайт, мегабайт, гигабайт. Характерные размеры | Раскрывать смысл изучаемых понятий. Применять в учебных и практических задачах соотношения между единицами измерения информации. | Письменный опрос; Самооценка с использованием «Оценочного листа» | https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php |

| | | | | |
|---|--|--|--|---|
| | <p>файлов различных типов (страница текста, электронная книга, фотография, запись песни, видеоклип, полнометражный фильм).</p> <p>Контрольная работа №2 <i>Теоретические основы информатики</i></p> | Сравнивать размеры текстовых, графических, звуковых файлов и видеофайлов. | | |
| Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования (12 часов) | | | | |
| <p>Тема 7. Основные алгоритмические конструкции (8 часов)</p> | <p>Среда текстового программирования. Управление исполнителем (например, исполнителем Черепаха). Циклические алгоритмы. Переменные.</p> <p>Получение навыков по работе с линейными, условными и циклическими алгоритмами в среде Scratch, освоение основных инструментов среды.</p> <p>Практические работы</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования с использованием циклов 2. Разработка программ в среде текстового программирования, реализующих простые вычислительные алгоритмы 3. Разработка диалоговых программ в среде текстового программирования. | <p>Раскрывать смысл изучаемых понятий. Выявлять общие черты и различия в средах блочного и текстового программирования. Анализировать готовые алгоритмы управления исполнителем, исправлять в них ошибки. Применять алгоритмические конструкции «следование» и «цикл».</p> | <p>Устный опрос; Практическая работа; Тестирование; индивидуальные задания</p> | <p>https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php</p> <p>https://resh.edu.ru/subject/19/6/</p> |

| | | | | |
|---|--|---|---|---|
| <p>Тема 8. Вспомогательные алгоритмы (4 часа)</p> | <p>Разбиение задачи на подзадачи, использование вспомогательных алгоритмов (процедур). Процедуры с параметрами.</p> <p>Практические работы 1. Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования</p> | <p>Раскрывать смысл изучаемых понятий. Осуществлять разбиение задачи на подзадачи. Анализировать работу готовых вспомогательных алгоритмов (процедур). Самостоятельно создавать вспомогательные алгоритмы (процедуры) для решения поставленных задач.</p> | <p>Тестирование; Практическая работа; Устный опрос; Самооценка с использованием «Оценочного листа»;</p> | <p>https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php</p> <p>https://resh.edu.ru/subject/19/6/</p> |
|---|--|---|---|---|

| | | | | |
|--|--|---|---|--|
| | <p>с использованием вспомогательных алгоритмов (процедур).</p> <p>2. Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования, в том числе с использованием вспомогательных алгоритмов (процедур) с параметрами.</p> <p>Контрольная работа №3 Алгоритмизация и основы программирования</p> | | | |
| Раздел 4. Информационные технологии (10 часов) | | | | |
| <p>Тема 9. Векторная графика (3 часа)</p> | <p>Векторная графика. Создание векторных рисунков встроенными средствами текстового процессора или других программ (приложений). Добавление векторных рисунков в документы.</p> <p>Практические работы</p> <p>1. Исследование возможностей векторного графического редактора Масштабирование готовых векторных изображений.</p> <p>2. Создание и редактирование изображения базовыми средствами векторного редактора (по описанию).</p> <p>3. Разработка простого изображения с помощью инструментов векторного графического редактора (по собственному замыслу).</p> | <p>Раскрывать смысл изучаемых понятий. Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства. Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач. Планировать последовательность действий при создании векторного изображения. Сравнить растровые и векторные изображения (цветопередача, возможности масштабирования, размер файлов, сфера применения).</p> | <p>Практическая работа; Устный опрос; Самооценка с использованием «Оценочного листа»;</p> | <p>https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php</p> <p>https://t-1-i.buryatschool.ru/site/pub?id=192</p> <p>https://resh.edu.ru/subject/19/6/</p> |
| <p>Тема 10. Текстовый редактор (4 часа)</p> | <p>Текстовый процессор Структурирование информации с помощью списков Нумерованные, маркированные и многоуровневые списки Добавление таблиц в текстовые документы</p> | <p>Раскрывать смысл изучаемых понятий. Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства. Определять условия и возможности применения</p> | <p>Практическая работа; Устный опрос; Самооценка с использованием «Оценочного листа»;</p> | <p>https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php</p> <p>https://resh.edu.ru/subject/19/6/</p> |

| | | | | |
|--|--|---|---|--|
| | <p>Практические работы</p> <p>1. Создание небольших текстовых документов с нумерованными, маркированными и многоуровневыми списками</p> <p>2. Создание небольших текстовых документов с таблицами</p> <p>3. Создание одностраничного документа, содержащего списки, таблицы, иллюстрации</p> | <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> <p>1. Создание презентации с гиперссылками.</p> <p>2. Создание презентации с интерактивными элементами.</p> <p>Контрольная работа №4 <i>Информационные технологии</i></p> | <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. Планировать структуру презентации с интерактивными элементами</p> | <p>Практическая работа; Самооценка с использованием «Оценочного листа»; Тестирование.</p> | <p>https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php</p> <p>https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php</p> <p>https://resh.edu.ru/subject/19/6/</p> |
| <p>Резерв – 2 часа</p> | | | | |

ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

5 класс

| № п/п | Тема урока | Количество часов | | | Дата изучения | Электронные цифровые образовательные ресурсы |
|--|---|------------------|--------------------|---------------------|---------------|---|
| | | Всего | контрольные работы | практические работы | | |
| Раздел 1. Цифровая грамотность. | | 7 | 0 | 4 | | |
| 1. | Правила гигиены и техника безопасности при работе с компьютерами. | 1 | 0 | 0 | | https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php |
| 2. | Компьютер – универсальное вычислительное устройство, работающее по программе. Основные компоненты персональных компьютеров и мобильных устройств. | 1 | 0 | 0 | | https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php |
| 3. | Программы для компьютеров. Пользователи и программисты. <i>Практическая работа №1.</i> «Запуск, работа и завершение работы клавиатурного тренажёра» | 1 | 0 | 1 | | https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php |
| 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 | | https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php |
| 5. | Имя файла (папки, каталога). <i>Практическая работа №3.</i> «Выполнение основных операций спайками (создание, переименование, сохранение)» | 1 | 0 | 1 | | https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php |
| 6. | Сеть Интернет. Правила безопасного поведения в Интернете <i>Практическая работа №4.</i> «Поиск информации по выбранным ключевым словам и по изображению» | 1 | 0 | 1 | | https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php |
| 7. | <i>Контрольная работа №1.</i> «Цифровая грамотность» | 1 | 1 | 0 | | https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php |
| Раздел 2. Теоретические основы информатики. | | 3 | 1 | 1 | | |

| | | | | | |
|---|---|-----------|----------|----------|---|
| 8. | Информация в жизни человека. Способы восприятия информации человеком. <i>Практическая работа №5.</i> Электронный практикум «Координатная плоскость» | 1 | 0 | 1 | https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php |
| 9. | Действия с информацией. Кодирование информации. | 1 | 0 | 0 | https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php |
| 10. | Искусственный интеллект и его роль в жизни человека. <i>Контрольная работа №2.</i> «Компьютер. Информация» | 1 | 1 | 0 | https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php |
| Раздел 3. Алгоритмы и программирование | | 10 | 1 | 7 | |
| 11. | Понятие алгоритма. Исполнители алгоритмов. | 1 | 0 | 0 | https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php |
| 12. | Линейные алгоритмы. Циклические алгоритмы. | 1 | 0 | 0 | https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php |
| 13. | <i>Практическая работа № 6.</i> «Знакомство со средой программирования «ЛогоМиры»» | 1 | 0 | 1 | https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php |
| 14. | <i>Практическая работа № 7.</i> «Реализация линейных алгоритмов в среде программирования «ЛогоМиры»» | 1 | 0 | 1 | https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php |
| 15. | <i>Практическая работа №8.</i> «Реализация линейных алгоритмов в среде программирования «ЛогоМиры»» | 1 | 0 | 1 | https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php |
| 16. | <i>Практическая работа №9.</i> «Реализация линейных алгоритмов в среде программирования «ЛогоМиры»» | 1 | 0 | 1 | https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php |
| 17. | <i>Практическая работа №10.</i> «Реализация циклических алгоритмов в среде программирования «ЛогоМиры»» | 1 | 0 | 1 | https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php |
| 18. | <i>Практическая работа №11.</i> «Реализация циклических алгоритмов в среде программирования «ЛогоМиры»» | 1 | 0 | 1 | https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php |

| | | | | | |
|--|---|-----------|----------|----------|---|
| 19. | <i>Практическая работа №12.</i> «Реализация линейных и циклических алгоритмов в среде программирования «ЛогоМиры»» | 1 | 0 | 1 | https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php |
| 20. | <i>Контрольная работа №3.</i> «Алгоритмы и программирование» | 1 | 1 | 0 | https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php |
| Раздел 4. Информационные технологии | | 12 | 1 | 7 | |
| 21. | Графический редактор. Растровые рисунки. Использование графических примитивов. | 1 | 0 | 0 | https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php |
| 22. | <i>Практическая работа №13.</i> «Создание и редактирование простого изображения с помощью инструментов графического редактора» | 1 | 0 | 1 | https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php |
| 23. | <i>Практическая работа №14.</i> «Работа с фрагментами изображения с использованием инструментов графического редактора» | 1 | 0 | 1 | https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php |
| 24. | Текстовый редактор. Правила набора текста. | 1 | 0 | 0 | https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php |
| 25. | <i>Практическая работа №15.</i> «Создание небольших текстовых документов с использованием базовых средств текстовых редакторов» | 1 | 0 | 1 | https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php |
| 26. | Текстовый процессор. Редактирование текста. | 1 | 0 | 0 | https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php |
| 27. | <i>Практическая работа №16.</i> «Редактирование текстовых документов» | 1 | 0 | 1 | https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php |
| 28. | <i>Практическая работа №17.</i> «Форматирование текстовых документов» | 1 | 0 | 1 | https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php |
| 29. | <i>Практическая работа №18.</i> «Вставка в документ изображений» | 1 | 0 | 1 | https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php |
| 30. | Компьютерные презентации. | 1 | 0 | 0 | https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php |

| | | | | | | |
|--------------|---|-----------|----------|-----------|--|---|
| 31. | <i>Практическая работа №19.</i> «Создание презентации на основе готовых шаблонов» | 1 | 0 | 1 | | https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php |
| 32 | <i>Контрольная работа №4.</i> «Алгоритмы и программирование» | 1 | 1 | 0 | | https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php |
| 33, 34 | Резерв | 2 | 0 | 0 | | |
| Всего | | 34 | 4 | 19 | | |

ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

6 класс

| № п/п | Тема урока | Количество часов | | | Дата изучения | Электронные цифровые образовательные ресурсы |
|---|--|------------------|--------------------|---------------------|---------------|---|
| | | Всего | контрольные работы | практические работы | | |
| Раздел 1. Цифровая грамотность | | 4 | 1 | 2 | | |
| 1. | Правила гигиены и техника безопасности при работе с компьютерами. Компьютер. Типы компьютеров: персональные компьютеры, встроенные компьютеры, суперкомпьютеры | 1 | 0 | 0 | | https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php |
| 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 | | https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php |
| 3. | Поиск файлов средствами операционной системы Практическая работа №2. Поиск файлов средствами операционной системы | 1 | 0 | 1 | | https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php |
| 4. | Контрольная работа №1. <i>Цифровая грамотность</i> | 1 | 1 | 0 | | https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php |
| Раздел 2. Теоретические основы информатики (6 часов) | | 6 | 1 | 1 | | |
| 5. | Компьютерные вирусы и другие вредоносные программы. Программы для защиты от вирусов. Защита от вирусных программ. Встроенные антивирусные средства операционных систем. | 1 | 0 | 0 | | https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php |
| 6. | Информационные процессы и информационные процессы. Получение, хранение, обработка и передача информации (данных). | 1 | 0 | 1 | | https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php |

| | | | | | | |
|---|---|-----------|----------|----------|--|---|
| | Практическая работа №3. Преобразование информации, представленной в форме таблиц и диаграмм, в текст. | | | | | https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php |
| 7. | 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 | 0 | 0 | | https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php |
| 8. | Информационный объём данных. Единицы измерения информации. Бит – минимальная единица количества информации – двоичный разряд. Байт, килобайт, мегабайт, гигабайт. | 1 | 0 | 0 | | https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php |
| 9. | Информационный объём данных. Характерные размеры файлов различных типов (страница текста, электронная книга, фотография, запись песни, видеоклип, полнометражный фильм). | 1 | 0 | 0 | | https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php |
| 10. | Контрольная работа №2 <i>Теоретические основы информатики</i> | 1 | 1 | 0 | | https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php |
| Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования | | 12 | 1 | 5 | | |
| 11. | Основные алгоритмические конструкции. | 1 | 0 | 0 | | https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php |
| 12. | Среда текстового программирования. | 1 | 0 | 0 | | https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php |
| 13. | Управление исполнителем (исполнитель Черепаха). | 1 | 0 | 0 | | https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php |
| 14. | Управление исполнителем (исполнитель Черепаха). | 1 | 0 | 0 | | https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php |
| 15. | Циклические алгоритмы. Переменные. | 1 | 0 | 0 | | https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php |
| 16. | Практическая работа №4. Разработка программ в среде текстового программирования, реализующих простые вычислительные алгоритмы | 1 | 0 | 1 | | https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php |

| | | | | | |
|--|---|-----------|----------|----------|---|
| 17. | Практическая работа №5. Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования с использованием циклов | 1 | 0 | 1 | https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php |
| 18. | Практическая работа №6. Разработка диалоговых программ в среде текстового программирования. | 1 | 0 | 1 | https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php |
| 19. | Вспомогательные алгоритмы. Разбиение задачи на подзадачи, использование вспомогательных алгоритмов (процедур). Процедуры с параметрами. | 1 | 0 | 0 | https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php |
| 20. | Практическая работа №7. Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования с использованием вспомогательных алгоритмов (процедур). | 1 | 0 | 1 | https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php |
| 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 | https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php |
| 22. | Контрольная работа №3 <i>Алгоритмизация и основы программирования</i> | 1 | 1 | 0 | https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php |
| Раздел 4. Информационные технологии | | 10 | 1 | 8 | |
| 23. | Векторная графика. Создание векторных рисунков встроенными средствами текстового процессора или других программ (приложений). Практическая работа №9. Исследование возможностей векторного графического редактора Масштабирование готовых векторных изображений | 1 | 0 | 1 | https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php |
| 24. | Практическая работа №10. Создание и редактирование изображения базовыми средствами векторного редактора (по описанию). | 1 | 0 | 1 | https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php |
| 25. | Добавление векторных рисунков в документы. Практическая работа №11. Разработка простого изображения с помощью инструментов векторного графического редактора (по собственному замыслу). | 1 | 0 | 1 | https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php |
| 26. | Текстовый процессор Структурирование информации с помощью списков Нумерованные, маркированные и многоуровневые списки | 1 | 0 | 0 | https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php |

| | | | | | |
|---------------------|---|-----------|----------|-----------|---|
| 27. | Практическая работа №12. Создание небольших текстовых документов с нумерованными, маркированными и многоуровневыми списками | 1 | 0 | 1 | https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php |
| 28. | Добавление таблиц в текстовые документы. Практическая работа №13. Создание небольших текстовых документов с таблицами | 1 | 0 | 1 | https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php |
| 29. | Практическая работа №14. Создание одностраничного документа, содержащего списки, таблицы, иллюстрации | 1 | 0 | 1 | https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php |
| 30. | Создание интерактивных компьютерных презентаций. Интерактивные элементы. Гиперссылки Практическая работа №15. Создание презентации с гиперссылками. | 1 | 0 | 1 | https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php |
| 31. | Практическая работа №16. Создание презентации с интерактивными элементами. | 1 | 0 | 1 | https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php |
| 32. | Контрольная работа №4 <i>Информационные технологии</i> | 1 | 1 | 0 | https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php |
| 33, 34. | Резерв – 2 часа | | | | |
| Всего часов: | | 34 | 4 | 16 | |

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ УЧЕБНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧЕНИКА

Информатика 5 класс/Информатика. 5, 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://rabochaya-tetrad-i-uchebnik.com/j-1254x/tet1254.html>

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

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

<http://webpractice.cm.ru>

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

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

<http://eorhelp.ru/>

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

<http://pedsovet.org/m>

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

ЦИФРОВЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ И РЕСУРСЫ СЕТИ ИНТЕРНЕТ

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

<http://tests.academy.ru>

<http://imfourok.net>

<https://externat.foxford.ru>