

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
МОУ "ООШ с. Квасниковка"

РАССМОТРЕНО Руководитель ШМО <i>Лукиянович О.Д.</i> Протокол № <u>1</u> от « <u>29</u> » августа 2015г.	СОГЛАСОВАНО Заместитель директора по УВР <i>Планская Е.В.</i> от « <u>29</u> » августа 2015г.	УТВЕРЖДЕНО Директор <i>Филагова Ю.В.</i> Приказ № _____ от « _____ » _____ 2015г.
--	---	--



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

учебного предмета «Информатика»
для обучающихся 5–6

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА «ИНФОРМАТИКА»

- предмет информатика как научной дисциплины, изучающей закономерности функционирования и использования информационных систем и технологий;
- предмет информатика как основы для формирования у обучающихся навыков работы с информацией, умения находить, анализировать, оценивать и использовать информацию;
- предмет информатика как основы для формирования у обучающихся навыков работы с информацией, умения находить, анализировать, оценивать и использовать информацию;

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Авторская рабочая программа основного общего образования по учебному предмету «Информатика» базового уровня (для 5–6 классов образовательных организаций) составлена на основе:

- примерной рабочей программы основного общего образования по учебному предмету «Информатика» базового уровня (для 5–6 классов образовательных организаций), одобренной федеральным учебнометодическим объединением по общему образованию (протокол № 2/22 от 29.04.2022 г.);
- результатов широкомасштабного обучения информатике на уровне основного общего образования по учебнометодическим комплектам авторов Л.Л. Босовой, А.Ю. Босовой.

На изучение информатики в основной школе на базовом уровне отведено 68 учебных часов – по 1 часу в неделю в 5 и 6 классах соответственно.

Авторская рабочая программа полностью совпадает с примерной рабочей программой в части целей, содержания и его распределения по годам обучения, планируемых личностных, метапредметных и предметных образовательных результатов, а также распределения учебных часов по тематическим разделам курса. В авторской программе предложен авторский подход к последовательности освоения содержания обучения в рамках каждого года обучения, представленный в поурочном планировании.

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 ее 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 учет 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 четырех тематических разделов:

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

МЕСТО УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА «ИНФОРМАТИКА» В УЧЕБНОМ ПЛАНЕ

Обязательная часть учебного плана примерной основной образовательной программы основного общего образования не предусматривает обязательное изучение курса информатики в 5–6 классах. Время на данный курс образовательная организация может выделить за счет части учебного плана, формируемой участниками образовательных отношений.

Программа по информатике для 5–6 классов составлена из расчета общей учебной нагрузки 68 часов за 2 года обучения: 1 час в неделю в 5 классе и 1 час в неделю в 6 классе.

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, вебсайт. 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 современном обществе.

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 (кодových 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 УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА «ИНФОРМАТИКА» НА УРОВНЕ ОСНОВНОГО ОБЩЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

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

ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

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

Патриотическое воспитание:

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

Духовно-нравственное воспитание:

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

Гражданское воспитание:

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

Ценности научного познания:

- наличие представлений об информации, информационных процессах и информационных технологиях, соответствующих современному уровню развития науки и общественной практики; интерес к обучению и познанию; любознательность; стремление к самообразованию;
- овладение начальными навыками исследовательской деятельности, установка на осмысление опыта, наблюдений, поступков и стремление совершенствовать пути достижения индивидуального и коллективного благополучия;
- наличие базовых навыков самостоятельной работы с учебными 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 причинноследственные 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;
- создавать и редактировать растровые изображения; использовать инструменты графического редактора для выполнения операций с фрагментами изображения;
- создавать компьютерные презентации, включающие текстовую и графическую информацию.

6 класс

- ориентироваться в иерархической структуре файловой системы: записывать полное имя файла или папки (каталога), путь к файлу или папке (каталогу);
- работать с файловой системой персонального компьютера с использованием графического интерфейса: создавать, копировать, перемещать, переименовывать и удалять файлы и папки (каталоги), выполнять поиск файлов;
- защищать информацию, в том числе персональные данные, от вредоносного программного обеспечения с использованием встроенных в операционную систему или распространяемых отдельно средств защиты;
- пояснять на примерах смысл понятий «информационный процесс», «обработка информации», «хранение информации», «передача информации»;
- иметь представление об основных единицах измерения информационного объема данных;
- сравнивать размеры текстовых, графических, звуковых файлов и видеофайлов;
- разбивать задачи на подзадачи;
- составлять программы для управления исполнителем в среде текстового программирования, в том числе с использованием циклов и вспомогательных алгоритмов (процедур) с параметрами;
- объяснять различие между растровой и векторной графикой;
- создавать простые векторные рисунки и использовать их для иллюстрации создаваемых документов;
- создавать и редактировать текстовые документы, содержащие списки, таблицы; иллюстрировать документы с помощью изображений;
- создавать интерактивные компьютерные презентации, в том числе с элементами анимации.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ КУРСА ИНФОРМАТИКИ

5 Класс

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов			Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы	
Раздел 1. Цифровая грамотность (7 часов)					
	Тема 1. Компьютер – универсальное вычислительное устройство, работающее по программе	2		2	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
	Тема 2. Программы для компьютеров. Файлы и папки	3		1	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
	Тема 3. Сеть Интернет. Правила безопасного поведения в Интернете	2	1	2	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
Раздел 2. Теоретические основы информатики (3 часа)					
	Тема 4. Информация в жизни человека	3		1	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования (10 часов)					
	Тема 5. Алгоритмы и исполнители	2		2	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
	Тема 6. Работа в среде программирования	8	1	8	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
Раздел 4. Информационные технологии (12 часов)					
	Тема 7. Графический редактор	3		3	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
	Тема 8. Текстовый редактор	6		6	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
	Тема 9. Компьютерная	3	1	3	https://bosova.ru

	презентация				u/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
	ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ	34	3	28	

6 Класс

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов			Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы	
Раздел 1. Цифровая грамотность (4 часа)					
	Тема 1. Компьютер	1		0	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
	Тема 2. Файловая система	2		1	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
	Тема 3. Защита от вредоносных программ	1		0	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
Раздел 2. Теоретические основы информатики (6 часов)					
	Тема 4. Информация и информационные процессы	2		0	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
	Тема 5. Двоичный код	2		2	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php

	Тема 6. Единицы измерения информации	2	1	0	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования (12 часов)					
	Тема 7. Основные алгоритмические конструкции	8		8	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
	Тема 8. Вспомогательные алгоритмы	4	1	4	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
Раздел 4. Информационные технологии (10 часов)					
	Тема 9. Векторная графика	3		3	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
	Тема 10. Текстовый процессор	4		4	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
	Тема 11. Создание интерактивных компьютерных презентаций	3	1	3	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
	ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ	34	3	25	

**РЕКОМЕНДУЕМОЕ ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ
5 КЛАСС**

№ п/п	Тема урока	Количество часов			Электронные цифровые образователь- ные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы	
1	Техника безопасности и правила работы на компьютере. Информация вокруг нас. Зрение человека и компьютерное зрение	1			https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
2	Действия с информацией	1		1	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
3	Компьютер – универсальная машина для работы с информацией.	1			https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
4	Ввод информации в память компьютера. Компьютерный практикум. Работа № 1. Вспоминаем клавиатуру	1		1	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
5	Программы для компьютеров. Запуск программ. Компьютерный практикум. Работа № 2. Вспоминаем приёмы управления компьютером	1		1	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
6	Хранение информации.	1			https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
7	Файлы и папки. Компьютерный практикум. Работа № 3. Создаём и сохраняем файлы	1		1	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
8	Интернет и Всемирная паутина. Компьютерный практикум. Работа № 4. Ищем информацию в сети Интернет	1		1	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php

9	Передача информации. Безопасность в Сети. Компьютерный практикум. Работа 5. Работаем с электронной почтой	1			https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
10	Кодирование информации	1			https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
11	Текст как форма представления информации	1			https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
12	Компьютерные инструменты подготовки текстов	1			https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
13	Ввод текстов. Компьютерный практикум. Работа № 6. Вводим текст	1		1	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
14	Редактирование текстов. Компьютерный практикум. Работа № 7. Редактируем текст	1		1	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
15	Работа с фрагментами текста. Компьютерный практикум. Работа № 8. Работаем с фрагментами текста	1		1	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
16	Форматирование текстов. Компьютерный практикум. Работа № 9. Форматируем текст	1		1	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
17	Наглядные формы представления информации. Компьютерный практикум. Работа № 9. Форматируем текст	1		1	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
18	Компьютерная графика. Графический редактор. Компьютерный практикум. Работа № 10. Изучаем инструменты графического редактора	1		1	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php

19	Растровые рисунки. Использование графических примитивов. Компьютерный практикум. Работа № 11. Работаем с графическими фрагментами	1		1	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
20	Работа с фрагментами изображения. Компьютерный практикум. Работа № 12. Планируем работу в графическом редакторе	1	1	1	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
21	Обработка информации. Искусственный интеллект. Компьютерный практикум. Работа № 13. Выполняем вычисления с помощью программы Калькулятор	1		1	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
22	Алгоритмы вокруг нас	1		1	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
23	В мире исполнителей. Компьютерный практикум. Работа № 14. Управляем исполнителем Кузнечик	1		1	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
24	Среда программирования Скретч. Компьютерный практикум. Работа № 15. Знакомимся со средой программирования Скретч	1		1	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
25	Линейные алгоритмы. Компьютерный практикум. Работа № 16. Разрабатываем линейные алгоритмы	1		1	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
26	Циклические алгоритмы. Анимация путём смены костюма. Компьютерный практикум. Работа № 17. Разрабатываем циклические алгоритмы	1		1	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
27	Правильные многоугольники.	1		1	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php

	Компьютерный практикум. Работа № 17. Разрабатываем циклические алгоритмы				ors/informatika/3/eor5.php
28	Алгоритмы с ветвлениями. Викторина. Компьютерный практикум. Работа № 18. Разрабатываем алгоритмы с ветвлениями	1		1	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
29	Простые игры. Компьютерный практикум. Работа № 18. Разрабатываем алгоритмы с ветвлениями	1		1	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
30	Создание ремикса. Компьютерный практикум. Работа № 19. Создаём ремиксы	1	1	1	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
31	Компьютерные презентации	1	1	1	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
32	Правила размещения информации на слайдах. Компьютерный практикум. Работа № 20. Создаём компьютерные презентации	1		1	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
33	Правила выступления с презентацией. Компьютерный практикум. Работа № 20. Создаём компьютерные презентации	1		1	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
34	Обобщение и систематизация знаний и умений по курсу информатики 5 класса	1		1	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34	3	28	

6 КЛАСС

№ п/п	Тема урока	Количество часов			Электронные цифровые образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы	
1	Техника безопасности и правила работы на компьютере. Объекты окружающего мира	1			https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.phphttps://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
2	Разнообразии компьютеров	1			https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.phphttps://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
3	Объекты операционной системы. Компьютерный практикум. Работа № 1. Работаем с основными объектами операционной системы	1		1	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.phphttps://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
4	Файлы и папки. Работа № 2. Работаем с объектами файловой системы	1		1	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.phphttps://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
5	Двоичный код. Представление текстов в двоичном коде	1			https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.phphttps://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
6	Растровая и векторная графика. Представление	1			https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.phphttps://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php

	графики в двоичном коде				ors/informatika/3/eor5.phphttps://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
7	Измерение информации	1			https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.phphttps://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
8	Соотношения между единицами измерения информации	1			https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.phphttps://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
9	Отношения объектов и их множеств. Компьютерный практикум. Работа № 3. Повторяем возможности графического редактора – инструмента создания графических объектов	1		1	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.phphttps://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
10	Разновидности объектов и их классификация. Вредоносные программы и их классификация. Компьютерный практикум. Работа № 4. Повторяем возможности текстового процессора – инструмента создания текстовых объектов	1		1	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.phphttps://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
11	Системы объектов. Компьютерный практикум. Работа № 5. Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора	1		1	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.phphttps://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php

12	Как мы познаём окружающий мир. Компьютерный практикум. Работа № 6. Создаём компьютерные документы	1		1	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.phphttps://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
13	Понятие как форма мышления. Компьютерный практикум. Работа № 7. Конструируем и исследуем графические объекты	1		1	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.phphttps://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
14	Информационное моделирование. Компьютерный практикум. Работа № 8. Создаём графические модели	1		1	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.phphttps://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
15	Знаковые информационные модели. Компьютерный практикум. Работа № 9. Создаём словесные модели. Работа № 10. Создаём списки	1		1	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.phphttps://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
16	Табличные информационные модели. Компьютерный практикум. Работа № 11. Создаём табличные модели	1		1	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.phphttps://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
17	Графики и диаграммы. Компьютерный практикум. Работа № 13. Создаём информационные модели — диаграммы и графики	1		1	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.phphttps://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php

					nformatika/3/eor6.php
18	Схемы. Компьютерный практикум. Работа № 14. Создаём информационные модели — схемы, графы и деревья	1		1	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
19	Исполнители и алгоритмы	1			https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
20	Среда текстового программирования КуМир. Управление исполнителем Чертёжник	1	1		https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
21	Язык программирования Питон. Управление исполнителем Черепашка. Командный режим	1		1	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
22	Программный режим	1		1	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
23	Черепашка и координаты	1		1	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php

					r6.php
24	Абсолютные и относительные перемещения Черепашки	1		1	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
25	Круги и окружности	1		1	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
26	Цикл for	1		1	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
27	Вспомогательные алгоритмы. Процедуры	1		1	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
28	Процедуры с параметрами	1		1	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
29	Простые вычислительные алгоритмы	1		1	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
30	Конструкция if. Диалоговые программы	1	1	1	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php

					ors/informatika/3/eor5.phphttps://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
31	Интерактивные компьютерные презентации. Компьютерный практикум. Работа № 14. Создаём презентацию с гиперссылками	1	1	1	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.phphttps://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
32	Презентации с гиперссылками. Компьютерный практикум. Работа № 15. Создаём итоговый проект	1		1	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.phphttps://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
33	Создание презентации с гиперссылками. Компьютерный практикум. Работа № 15. Создаём итоговый проект	1		1	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.phphttps://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
34	Преставление итогового проекта	1			https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.phphttps://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
7	ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ	34	3	25	

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ УЧЕБНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧЕНИКА

- Информатика: 5-й класс: базовый уровень: учебник; 5-е издание, переработанное Босова Л.Л., Босова А.Ю. Акционерное общество «Издательство «Просвещение»
- Информатика: 6-й класс: базовый уровень: учебник; 5-е издание, переработанное Босова Л.Л., Босова А.Ю. Акционерное общество «Издательство «Просвещение»

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧИТЕЛЯ

Информатика 5-6 классы: Методическое пособие/Л.А. Босова, А.Ю. Босова, А.В. Анатольев, Н.А. Аквилянов.-3-е издание, переработанное. - Москва: ООО "Издательство "БИНОМ.Лаборатория знаний"

ЦИФРОВЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ И РЕСУРСЫ СЕТИ ИНТЕРНЕТ

1. Электронное приложение к учебнику «Информатика» для 5 класса БУ(ФРП) <https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php>
2. Электронное приложение к учебнику «Информатика» для 6 класса БУ(ФРП) <https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor8bufrp.php>

РАССМОТРЕНО Руководитель ШМО Лукияновия О.Д. Протокол № _____ от « _____ » _____ г.	СОГЛАСОВАНО Заместитель директора по УВР Планская Е.В. от « _____ » _____ г.	УТВЕРЖДЕНО Директор Филатова Ю.В. Приказ № _____ от « _____ » _____ г.
---	---	--

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ
учебного предмета «Информатика»

5 класс

№ урока	Тема урока	Кол-во часов	Дата проведения	
			план	факт
1.	Техника безопасности и правила работы на компьютере. Информация вокруг нас. Зрение человека и компьютерное зрение	1	05.09.2025	
2.	Действия с информацией	1	12.09.2025	
3.	Компьютер – универсальная машина для работы с информацией.	1	19.09.2025	
4.	Ввод информации в память компьютера. Компьютерный практикум. Работа № 1. Вспоминаем клавиатуру	1	26.09.2025	
5.	Программы для компьютеров. Запуск программ. Компьютерный практикум. Работа № 2. Вспоминаем приёмы управления компьютером	1	03.10.2025	
6.	Хранение информации.	1	10.10.2025	
7.	Файлы и папки. Компьютерный практикум. Работа № 3. Создаём и сохраняем файлы	1	17.10.2025	
8.	Интернет и Всемирная паутина. Компьютерный практикум. Работа № 4. Ищем информацию в сети Интернет	1	24.10.2025	
9.	Передача информации. Безопасность в Сети. Компьютерный практикум. Работа 5. Работаем с электронной почтой	1	07.11.2025	
10.	Кодирование информации	1	14.11.2025	
11.	Текст как форма представления информации	1	21.11.2025	
12.	Компьютерные инструменты подготовки текстов	1	28.11.2025	
13.	Ввод текстов. Компьютерный практикум. Работа № 6. Вводим текст	1	05.12.2025	
14.	Редактирование текстов. Компьютерный практикум. Работа № 7. Редактируем текст	1	12.12.2025	
15.	Работа с фрагментами текста. Компьютерный практикум. Работа № 8. Работаем с фрагментами текста	1	19.12.2025	
16.	Форматирование текстов. Компьютерный	1	26.12.2025	

	практикум. Работа № 9. Форматируем текст			
17.	Наглядные формы представления информации. Компьютерный практикум. Работа № 9. Форматируем текст	1	16.01.2026	
18.	Компьютерная графика. Графический редактор. Компьютерный практикум. Работа № 10. Изучаем инструменты графического редактора	1	23.01.2026	
19.	Растровые рисунки. Использование графических примитивов. Компьютерный практикум. Работа № 11. Работаем с графическими фрагментами	1	30.01.2026	
20.	Работа с фрагментами изображения. Компьютерный практикум. Работа № 12. Планируем работу в графическом редакторе	1	06.02.2026	
21.	Обработка информации. Искусственный интеллект. Компьютерный практикум. Работа № 13. Выполняем вычисления с помощью программы Калькулятор	1	13.02.2026	
22.	Алгоритмы вокруг нас	1	20.02.2026	
23.	В мире исполнителей. Компьютерный практикум. Работа № 14. Управляем исполнителем Кузнечик	1	27.02.2026	
24.	Среда программирования Скретч. Компьютерный практикум. Работа № 15. Знакомимся со средой программирования Скретч	1	06.03.2026	
25.	Линейные алгоритмы. Компьютерный практикум. Работа № 16. Разрабатываем линейные алгоритмы	1	13.03.2026	
26.	Циклические алгоритмы. Анимация путём смены костюма. Компьютерный практикум. Работа № 17. Разрабатываем циклические алгоритмы	1	20.03.2026	
27.	Правильные многоугольники. Компьютерный практикум. Работа № 17. Разрабатываем циклические алгоритмы	1	27.03.2026	
28.	Алгоритмы с ветвлениями. Викторина. Компьютерный практикум. Работа № 18. Разрабатываем алгоритмы с ветвлениями	1	10.04.2026	
29.	Простые игры. Компьютерный практикум. Работа № 18. Разрабатываем алгоритмы с ветвлениями	1	17.04.2026	
30.	Создание ремикса. Компьютерный практикум. Работа № 19. Создаём ремиксы	1	24.04.2026	
31.	Компьютерные презентации	1	08.05.2026	
32.	Правила размещения информации на слайдах. Компьютерный практикум. Работа № 20. Создаём компьютерные презентации	1	15.05.2026	

33.	Правила выступления с презентацией. Компьютерный практикум. Работа № 20. Создаём компьютерные презентации	1	22.05.2026	
34.	Обобщение и систематизация знаний и умений по курсу информатики 5 класса	1	22.05.2026	

6 класс

№ урока	Тема урока	Кол-во часов	Дата проведения	
			план	факт
1.	Техника безопасности и правила работы на компьютере. Объекты окружающего мира	1	03.09.2025	
2.	Разнообразие компьютеров	1	10.09.2025	
3.	Объекты операционной системы. Компьютерный практикум. Работа № 1. Работаем с основными объектами операционной системы	1	17.09.2025	
4.	Файлы и папки. Работа № 2. Работаем с объектами файловой системы	1	24.09.2025	
5.	Двоичный код. Представление текстов в двоичном коде	1	01.10.2025	
6.	Растровая и векторная графика. Представление графики в двоичном коде	1	08.10.2025	
7.	Измерение информации	1	15.10.2025	
8.	Соотношения между единицами измерения информации	1	22.10.2025	
9.	Отношения объектов и их множеств. Компьютерный практикум. Работа № 3. Повторяем возможности графического редактора – инструмента создания графических объектов	1	05.11.2025	
10.	Разновидности объектов и их классификация. Вредоносные программы и их классификация. Компьютерный практикум. Работа № 4. Повторяем возможности текстового процессора – инструмента создания текстовых объектов	1	12.11.2025	
11.	Системы объектов. Компьютерный практикум. Работа № 5. Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора	1	19.11.2025	
12.	Как мы познаём окружающий мир. Компьютерный практикум. Работа № 6. Создаём компьютерные документы	1	26.11.2025	
13.	Понятие как форма мышления. Компьютерный практикум. Работа № 7. Конструируем и исследуем графические объекты	1	03.12.2025	
14.	Информационное моделирование. Компьютерный практикум. Работа № 8. Создаём	1	10.12.2025	

	графические модели			
15.	Контрольная работа по теме: «Возможности текстового и графического редакторов»	1	17.12.2025	
16.	Табличные информационные модели. Компьютерный практикум. Работа № 11. Создаём табличные модели	1	24.12.2025	
17.	Графики и диаграммы. Компьютерный практикум. Работа № 13. Создаём информационные модели — диаграммы и графики	1	14.01.2026	
18.	Схемы. Компьютерный практикум. Работа № 14. Создаём информационные модели — схемы, графы и деревья	1	21.01.2026	
19.	Исполнители и алгоритмы	1	28.01.2026	
20.	Среда текстового программирования КуМир. Управление исполнителем Чертёжник	1	04.02.2026	
21.	Язык программирования Питон. Управление исполнителем Черепашка. Командный режим	1	11.02.2026	
22.	Программный режим	1	18.02.2026	
23.	Черепашка и координаты	1	25.02.2026	
24.	Абсолютные и относительные перемещения Черепашки	1	04.03.2026	
25.	Круги и окружности	1	11.03.2026	
26.	Цикл for, Конструкция if. Диалоговые программы	1	18.03.2026	
27.	Вспомогательные алгоритмы. Процедуры	1	25.03.2026	
28.	Процедуры с параметрами	1	08.04.2026	
29.	Простые вычислительные алгоритмы	1	15.04.2026	
30.	Контрольная работа по теме: «Вспомогательные алгоритмы»	1	22.04.2026	
31.	Интерактивные компьютерные презентации. Компьютерный практикум. Работа № 14. Создаём презентацию с гиперссылками	1	29.04.2026	
32.	Презентации с гиперссылками. Компьютерный практикум. Работа № 15. Создаём итоговый проект	1	06.05.2026	
33.	Контрольная работа. Создание презентации с гиперссылками. Компьютерный практикум. Работа № 15. Создаём итоговый проект	1	13.05.2026	
34.	Преставление итогового проекта	1	20.05.2026	

