# МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

# Министерство образования Свердловской области Управление образования и молодежной политики Администрации Талицкого муниципального округа МКОУ "Басмановская СОШ"

Приложение № 1 к Основной образовательной программе основного общего образования

РАССМОТРЕНО на заседании педагогического совета протокол № 1 от 29.08.2025

УТВЕРЖДЕНО
И.о.директора школы
\_\_\_\_\_Ю.А. Михайлова
Приказ № 0109 -1
от 01.09.2025

#### РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

(ID 7383192)

учебного предмета «Мир информатики. Базовый уровень»

для обучающихся 5-6 классов

#### ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

#### ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

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.

# МЕСТО УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА "ИНФОРМАТИКА" В УЧЕБНОМ ПЛАНЕ

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

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

#### СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА ИНФОРМАТИКА

#### 5 КЛАСС

#### Цифровая грамотность

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

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

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

Поисковые системы. Поиск информации по 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 курсивное (рубленые, засечками, моноширинные). Полужирное 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, компьютеры, суперкомпьютеры. Иерархическая 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 лействия:

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

#### Базовые исследовательские действия:

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

#### Работа с информацией:

- выявлять дефицит информации, данных, необходимых для решения поставленной задачи;
- применять основные методы и инструменты при поиске и отборе информации из источников с учётом предложенной учебной задачи и заданных критериев;

- выбирать, анализировать, систематизировать и интерпретировать информацию различных видов и форм представления;
- выбирать оптимальную форму представления информации и иллюстрировать решаемые задачи несложными схемами, диаграммами, иными графическими объектами и их комбинациями;
- оценивать достоверность информации по критериям, предложенным учителем или сформулированным самостоятельно;
- запоминать и систематизировать информацию.

#### Универсальные и коммуникативные действия Общение:

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

#### Совместная деятельность (сотрудничество):

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

## Универсальные регулятивные действия

#### Самоорганизация:

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

#### Самоконтроль (рефлексия):

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

#### Эмоциональный интеллект:

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

#### Принятие себя и других:

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

# ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ 5 КЛАСС

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

- искать информацию в Интернете (в том числе по выбранным ключевым словам, по изображению); критически относиться к найденной информации, осознавая опасность для личности и общества распространения вредоносной информации;
- запускать прикладные программы (приложения) и завершать их работу;
- пояснять на примерах смысл понятий «алгоритм», «исполнитель», «программа управления исполнителем», «искусственный интеллект»;
- составлять программы для управления исполнителем в среде блочного или текстового программирования с использованием последовательного выполнения операций и циклов;
- создавать, редактировать, форматировать и сохранять текстовые документы; знать правила набора текстов; использовать автоматическую проверку правописания; устанавливать свойства отдельных символов, слов и абзацев; иллюстрировать документы с помощью изображений;
- создавать и редактировать растровые изображения;
- использовать инструменты графического редактора для выполнения операций с фрагментами изображения;
- создавать компьютерные презентации, включающие текстовую и графическую информацию

#### 6 КЛАСС

- ориентироваться в иерархической структуре файловой системы: записывать полное имя файла или папки (каталога), путь к файлу или папке (каталогу);
- работать с файловой системой персонального компьютера с использованием графического интерфейса: создавать, копировать, перемещать, переименовывать и удалять файлы и папки (каталоги), выполнять поиск файлов;
- защищать информацию, в том числе персональные данные, от вредоносного программного обеспечения с использованием встроенных в операционную систему или распространяемых отдельно средств защиты;

- пояснять на примерах смысл понятий «информационный процесс», «обработка информации», «хранение информации», «передача информации»;
- иметь представление об основных единицах измерения информационного объёма данных;
- сравнивать размеры текстовых, графических, звуковых файлов и видеофайлов;
- разбивать задачи на подзадачи;
- составлять программы для управления исполнителем в среде текстового программирования, в том числе с использованием циклов и вспомогательных алгоритмов (процедур) с параметрами;
- объяснять различие между растровой и векторной графикой;
- создавать простые векторные рисунки и использовать их для иллюстрации создаваемых документов;
- создавать и редактировать текстовые документы, содержащие списки, таблицы;
- создавать интерактивные компьютерные презентации, в том числе с элементами анимации

# **ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ 5 КЛАСС**

		Количество	часов	Электронные	
№ п/п	<b>Наименование разделов и тем программы</b>	программы Рего	Контрольные работы	Практические работы	(цифровые) образовательные ресурсы
1	РАЗДЕЛ 1. Цифровая грамотность	7		4	http://metodist.lbz.ru/a uthors/informatika/3/fil es/eor5/presentations/5- 2-1-kompjuter- universalnaja-mashina- dlja-raboty-s- informaciej.ppt https://lbz.ru/metodist/a uthors/informatika/3/fil es/vWindows5.zip http://www.lbz.ru/files /5814/
2	Раздел 2. Теоретические основы информатики	3	1	1	https://lbz.ru/metodist/ authors/informatika/3/ files/vWindows5.zip http://www.lbz.ru/files /5814/ http://school- collection.edu.ru/catal og/res/b98f5114-871b- 4cc7-b203- 9a29594c3353/?interf ace=catalog

					http://school- collection.edu.ru/catal og/res/2bdb864c-7cc3- 44ac-9afc- 4a6c2f04d864/?interfa ce=catalog
3	Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования	10	1	7	https://lbz.ru/metodist/ authors/informatika/3/f iles/vWindows5.zip http://www.lbz.ru/files /5814/
4	Раздел 4. Информационные технологии	12	1	7	https://lbz.ru/metodist/ authors/informatika/3/f iles/vWindows5.zip http://www.lbz.ru/files /5814/
5	Резерв	2			
ОБЩЕН	Е КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО АММЕ	34	3	19	

# 6 КЛАСС

		Количество часов					
№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Всего	Контрольные работы	Практические работы	(цифровые) образовательные ресурсы		
1	РАЗДЕЛ 1. Цифровая грамотность	4	0	2	https://bosova.ru/met odist/authors/informa tika/3/eor6.php https://resh.edu.ru/su bject/19/6/		
2	Раздел 2. Теоретические основы информатики	6	1	1	https://bosova.ru/met odist/authors/informa tika/3/eor6.php https://resh.edu.ru/su bject/19/6/		
3	Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования	12	1	5	https://bosova.ru/met odist/authors/informa tika/3/eor6.php https://resh.edu.ru/su bject/19/6		
4	Раздел 4. Информационные технологии	10	1	8	https://bosova.ru/met odist/authors/informa tika/3/eor6.php https://t-1- i.buryatschool.ru/site /pub?id=192 https://resh.edu.ru/su bject/19/6/		
5	Резерв	2					

ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО	3/1	3	16	
ПРОГРАММЕ	34	3	10	

# ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ 5 КЛАСС

		Количест	во часов			Электронные
№ п/п	Тема урока	Всего	Контрольные работы	Практические работы	Дата изучения	цифровые образовательные ресурсы
1	Правила гигиены и техника безопасности при работе с компьютерами	1				
2	Компьютер – универсальное вычислительное устройство, работающее по программе. Основные компоненты персональных компьютеров и мобильных устройств.	1				
3	Программы для компьютеров. Пользователи и программисты. Практическая работа №1. «Запуск, работа и завершение работы клавиатурного тренажёра»	1		1		
4	Прикладные программы (приложения), системное программное обеспечение (операционные системы). Практическая работа №2. «Создание, сохранение и загрузка текстового и графического файла»	1		1		
5	Имя файла (папки, каталога). Практическая работа №3.	1		1		

	«Выполнение основных операций с				
	папками (создание, переименование, сохранение)				
6	Сеть Интернет. Правила безопасного поведения в Интернете Практическая работа №4. «Поиск информации по выбранным ключевым словам и по изображению»	1		1	
7	Контрольная работа №1. «Цифровая грамотность»	1			
8	Информация в жизни человека. Способы восприятия информации человеком. Практическая работа №5. Электронный практикум «Координатная плоскость»	1		1	
9	Действия с информацией. Кодирование информации.	1			
10	Искусственный интеллект и его роль в жизни человека. Контрольная работа №2. «Компьютер. Информация»	1	1		
11	Понятие алгоритма. Исполнители алгоритмов.	1			
12	Линейные алгоритмы. Циклические алгоритмы.	1			
13	Практическая работа № 6. «Знакомство со средой программирования «ЛогоМиры»»	1		1	

14	Практическая работа № 7.  «Реализация линейных алгоритмов в среде программирования «ЛогоМиры»»	1		1	
15	Практическая работа №8.  «Реализация линейных алгоритмов в среде программирования  «ЛогоМиры»»	1		1	
16	Практическая работа №9.  «Реализация линейных алгоритмов в среде программирования  «ЛогоМиры»»	1		1	
17	Практическая работа №10.  «Реализация циклических алгоритмов в среде программирования  «ЛогоМиры»»	1		1	
18	Практическая работа №11. «Реализация циклических алгоритмов в среде программирования «ЛогоМиры»»	1		1	
19	Практическая работа №12.  «Реализация линейных и циклических алгоритмов в среде программирования «ЛогоМиры»»	1		1	
20	Контрольная работа №3. «Алгоритмы и программирование»	1	1		
21	Графический редактор. Растровые рисунки. Использование графических примитивов.	1			

22	Практическая работа №13. «Создание и редактирование простого изображения с помощью инструментов графического редактора»	1	1	
23	Практическая работа №14. «Работа с фрагментами изображения с использованием инструментов графического редактора»	1	1	
24	Текстовый редактор. Правила набора текста.	1		
25	Практическая работа №15. «Создание небольших текстовых документов с использованием базовых средств текстовых редакторов»	1	1	
26	Текстовый процессор. Редактирование текста.	1		
27	Практическая работа №16. «Редактирование текстовых документов»	1	1	
28	Практическая работа №17. «Форматирование текстовых документов»	1	1	
29	Практическая работа №18. «Вставка в документ изображений»	1	1	
30	Компьютерные презентации.	1		

31	Практическая работа №19. «Создание презентации на основе готовых шаблонов»	1		1	
32	Контрольная работа №4. «Алгоритмы и программирование»	1	1		
33	Резерв.	1			
34	Резерв.	1			
,	ЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО РАММЕ	34	3	19	

# 6 КЛАСС

		Количесті	во часов		Электронные	
№ п/п	Тема урока	Всего	Контрольные работы	Практические работы	Дата изучения	цифровые образовательные ресурсы
1	Правила гигиены и техника безопасности при работе с компьютерами. Компьютер. Типы компьютеров: персональные компьютеры, встроенные компьютеры, суперкомпьютеры	1				
2	Иерархическая файловая система Файлы и папки (каталоги). Путь К файлу (папке, каталогу). Полное имя файла (папки, каталога) Практическая работа №1. Работа с файлами и каталогами средствами операционной системы: создание, копирование, перемещение, переименование и удаление файлов и папок(каталогов)	1		1		
3	Поиск файлов средствами операционной системы Практическая работа №2. Поиск файлов средствами операционной системы	1		1		
4	Контрольная работа №1. Цифровая грамотность	1	0			
5	Компьютерные вирусы и другие вредоносные программы. Программы	1				

	для защиты от вирусов. Защита от			
	вирусных программ. Встроенные			
	антивирусные средства			
	операционных систем.			
	Информационные процессы и			
	информационные процессы.			
	Получение, хранение, обработка и			
	передача информации (данных).	1	1	
6	Практическая работа №3.	1	1	
	Преобразование информации,			
	представленной в форме таблиц и			
	диаграмм, в текст.			
	Двоичный код. Представление			
	данных в компьютере как текстов в			
	двоичном алфавите. Количество			
7	всевозможных слов (кодовых	1		
	комбинаций) фиксированной длины в			
	двоичном алфавите. Преобразование			
	любого алфавита к двоичному.			
	Информационный объём данных.			
	Единицы измерения информации. Бит			
8	<ul><li>– минимальная единица количества</li></ul>	1		
	информации – двоичный разряд.			
	Байт, килобайт, мегабайт, гигабайт.			
	Информационный объём данных.			
	Характерные размеры файлов			
9	различных типов (страница текста,	1		
	электронная книга, фотография,			
	1 /1 11 /			

	запись песни, видеоклип, полнометражный фильм).				
10	Контрольная работа №2 Теоретические основы информатики	1	1		
11	Основные алгоритмические конструкции.	1			
12	Среда текстового программирования.	1			
13	Управление исполнителем (исполнитель Черепаха).	1			
14	Управление исполнителем (исполнитель Черепаха).	1			
15	Циклические алгоритмы. Переменные.	1			
16	Практическая работа №4. Разработка программ в среде текстового программирования, реализующих простые вычислительные алгоритмы	1		1	
17	Практическая работа №5. Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования с использованием циклов	1		1	
18	Практическая работа №6. Разработка диалоговых программ в среде текстового программирования.	1		1	
19	Вспомогательные алгоритмы. Разбиение задачи на подзадачи, использование вспомогательных	1			

	алгоритмов (процедур). Процедуры с параметрами.				
20	Практическая работа №7. Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования с использованием вспомогательных алгоритмов (процедур).	1		1	
21	Практическая работа №8. Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования, в том числе с использованием вспомогательных алгоритмов (процедур) с параметрами.	1		1	
22	Контрольная работа №3 Алгоритмизация и основы программирования	1	1		
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		1	
24	Практическая работа №10. Создание и редактирование изображения	1		1	

						Ţ
	базовыми средствами векторного					
	редактора (по описанию).					
25	Добавление векторных рисунков в					
	документы. Практическая работа					
	№11. Разработка простого					
	изображения с помощью	1		1		
	инструментов векторного					
	графического редактора (по					
	собственному замыслу).					
26	Текстовый процессор					
	Структурирование информации с					
	помощью списков Нумерованные,	1				
	маркированные и многоуровневые					
	списки					
	Практическая работа №12. Создание					
27	небольших текстовых документов с	1		1		
	нумерованными, маркированными и	1		1		
	многоуровневыми списками					
	Добавление таблиц в текстовые					
20	документы. Практическая работа	1		1		
28	№13. Создание небольших текстовых					
	документов с таблицами					
29	Практическая работа №14. Создание					
	одностраничного документа,	1		1		
	содержащего списки, таблицы,					
	иллюстрации					
30	Создание интерактивных					
	компьютерных презентаций.	1		1		
	Интерактивные элементы.					
					.1	

	Гиперссылки Практическая работа				
	№15. Создание презентации с				
	гиперссылками.				
	Практическая работа №16. Создание				
31	презентации с интерактивными	1		1	
	элементами.				
32	Контрольная работа №4	1	1		
32	Информационные технологии				
33	Резерв	1			
34	Резерв	1			
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34	3	16	

# УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

#### ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ УЧЕБНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧЕНИКА

- Информатика, 5 класс/ Босова Л.Л., Босова А.Ю., Акционерное общество «Издательство
- «Просвещение»
- Информатика, 6 класс/ Босова Л.Л., Босова А.Ю., Акционерное общество
- «Издательство
- «Просвещение»
- Л.Л.Босова, А.Ю.Босова Самостоятельные и контрольные работы. Информатика. 5, 6 классы

#### МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧИТЕЛЯ

Информатика. Методическое пособие для учителя. 5-6 класс. Босова Л.Л. Босова Л.Л. Программирование в среде Scretsh.

ЦИФРОВЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ И РЕСУРСЫ СЕТИ ИНТЕРНЕТ Сайты "РЕШ", ЦОС "Моя школа"