

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ
ФЕДЕРАЦИИ**

**Департамент образования Вологодской области
Управление образования администрации Тотемского
муниципального округа**

МБОУ "Тотемская СОШ № 2"

РАССМОТРЕНО

педагогическим
советом
МБОУ «Тотемская
СОШ №2»
от 28.08.2023 г. №1

СОГЛАСОВАНО

заместитель
директора по УВР
Хомяченко М.Н.

УТВЕРЖДЕНО

Приказом
директора
МБОУ
«Тотемская СОШ
№2»
от 28.08.2023 г. №
100

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

**учебный курс «Информационные технологии»
для учащихся 5 – 6 классов**

г. Тотьма **2023** год

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа даёт представление о целях, общей стратегии обучения, воспитания и развития обучающихся средствами учебного предмета «Информационные технологии» в 5–6 классах; устанавливает рекомендуемое предметное содержание, предусматривает его структурирование по разделам темы курса, определяет распределение его по классам (годам изучения); даёт примерное распределение учебных часов по тематическим разделам курса и рекомендуемую (примерную) последовательность их изучения с учётом межпредметных и внутрипредметных связей, логики учебного процесса, возрастных особенностей обучающихся

Примерная рабочая программа определяет количественные и качественные характеристики учебного материала для каждого года изучения, в том числе для содержательного наполнения разного вида контроля (промежуточной аттестации обучающихся, всероссийских проверочных работ, государственной итоговой аттестации) Программа является основой для составления авторских учебных программ и учебников, поурочного планирования курса учителем

ЦЕЛИ ИЗУЧЕНИЯ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА «ИНФОРМАТИКА»

Изучение информатики в 5–6 классах вносит значительный вклад в достижение главных целей основного общего образования, обеспечивая:

- формирование ряда метапредметных понятий, в том числе понятий «объект», «система», «модель», «алгоритм» и др., как необходимого условия для успешного продолжения учебно-познавательной деятельности и основы научного мировоззрения;
- формирование алгоритмического стиля мышления как необходимого условия профессиональной деятельности в современном высокотехнологическом 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, коллективную и информационную деятельность, представлять и оценивать её результаты;
- формирование цифровых навыков, в том числе ключевых компетенций цифровой экономики, таких, как базовое программирование, основы работы с данными, коммуникация в современных цифровых средах, информационная безопасность; воспитание ответственного и избирательного отношения к информации

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА «ИНФОРМАТИКА»

Учебный предмет «Информационные технологии» 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 информационных технологий, управление информационной сферой;
- 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, теоретически обоснованы и ориентированы на формирование метапредметных результатов обучения.

Учебный предмет «Информационные технологии» в основном общем образовании интегрирует 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: в начале (в младших классах) осуществляется общее знакомство обучающихся с предметом изучения, предполагающее учёт имеющегося у них опыта; затем последующее развитие и обогащение предмета изучения, создающее предпосылки для научного обобщения в старших классах;
- информационные технологии как необходимый инструмент практически любой деятельности и одного из наиболее значимых технологических достижений современной цивилизации.

Цели и задачи изучения информатики на уровне основного общего образования определяют структуру

основного содержания учебного предмета в виде следующих четырёх тематических разделов:

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

МЕСТО УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА «ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ» В УЧЕБНОМ ПЛАНЕ

Программа 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 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 и 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 «ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ»

5 класс

Цифровая грамотность

Правила гигиены и безопасности при работе с компьютера-ми, мобильными устройствами и другими элементами цифрового окружения

Компьютер—

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

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

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

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

Теоретические основы информатики

Информация в жизни человека Способы восприятия информации человеком Роль зрения в получении информации человеком Информационное 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 Пиксельное использование графических примитивов
Операции с фрагментами изображения: выделение, копирование, поворот, отражение

Текстовый редактор Правил набора текста

Текстовый процессор Редактирование текста Проверка правописания Расстановка переносов Свойства символов Шрифт Типы шрифтов (рубленые, с засечками, моноширинные) Полу-жирное 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

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)Поискфайловсредствамиоперационнойсистемы

КомпьютерныевирусыидругиевредоносныепрограммыПрограммы для защиты от вирусовВстроенныеантивирусныесредстваоперационныхсистем

Теоретическиеосновыинформатики

Информационные процессы Получение, хранение, обработкаипередачаинформации(данных)

ДвоичныйкодПредставлениеданныхвкомпьютерекактекстов в двоичном алфавитеКоличество всевозможных слов(кодовых комбинаций) фиксированной длины в двоичном алфавитеПреобразованиелюбогоалфавитаكدвоичному

Информационный объём данныхБит — минимальная единица количества информации — двоичный разрядБайт, килобайт, мегабайт, гигабайт Характерные размеры файлов различныхтипов(страницатекста,электроннаякнига,фотография,записьпесни,видеоклип,полнометражныйфильм)

Алгоритмизацияиосновыпрограммирования

Среда текстового программированияУправление исполнителем (например, исполнителем Черепаха)Циклические алгоритмыПеременные

Разбиениезадачинаподзадачи,использованиевспомогательныхалгоритмов(процедур)Процедурыспараметрами

Информационныетехнологии

Векторная графикаСоздание векторных рисунков встроенными средствами текстового процессора или других

программ(приложений)Добавлениевекторныхрисунковвдокументы

Текстовый процессорСтруктурирование информации с помощью списковНумерованные,

маркированные И
многоуровневые списки Добавление таблиц текстовые
документы

Создание компьютерных презентаций Интерактивные
элементы Гиперссылки

ПЛАНИРУЕМЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Изучение информационных технологий 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 и поступков; активно 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 сознания последствий поступков

Ценности научногo 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 совершенствоваться путём достижения индивидуального и коллективного благополучия;
- наличие базовых навыков самостоятельной работы с учебными текстами, справочной литературой, разнообразными средствами информационных технологий, а также умения самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности

Формирование культуры здоровья:

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

Трудовое воспитание:

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

Экологическое воспитание:

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

Адаптация обучающегося к изменяющимся условиям социальной среды:

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

МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

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

Универсальные познавательные действия

Базовые логические действия:

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

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

- уметь 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 сложными схемами, диаграммами, иными графическими объектами и их комбинациями;
- оценивать достоверность информации по критериям, предложенным учителем и сформулированным самостоятельно;
- запоминать и систематизировать информацию

Универсальные коммуникативные действия

Общение:

- сопоставлять свои суждения с суждениями других участников диалога, обнаруживать различие исходных 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 участником 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 объекте

Самоконтроль (рефлексия):

- владеть способами самоконтроля, самомотивации и рефлексии;

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

Эмоциональный интеллект:

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

Принятие себя и других:

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

ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

5 класс

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

изображению); критически относиться к найденной информации, осознавая опасность для личности и общества распространения вредоносной информации;

- запускать прикладные программы (приложения) и завершать их работу;
- пояснять на примерах смысл понятий «алгоритм», «исполнитель», «программа управления исполнителем», «искусственный интеллект»;
- составлять программы для управления исполнителем в среде блочного или текстового программирования с использованием последовательного выполнения операций и циклов;
- создавать, редактировать, форматировать и сохранять текстовые документы; знать правила набора текстов; использовать автоматическую проверку правописания; устанавливать свойства отдельных символов, слов и абзацев; иллюстрировать документы с помощью изображений;
- создавать и редактировать растровые изображения; использовать инструменты графического редактора для выполнения операций с фрагментами изображения;
- создавать компьютерные презентации, включающие текстовую и графическую информацию

6 класс

- ориентироваться в иерархической структуре файловой системы: записывать полное имя файла или папки (каталога), путь к файлу или папке (каталогу);
- работать с файловой системой персонального

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

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

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

5 класс (34 часа)

1 час в неделю, всего — 34 часа, 2 часа — резервное время

Примерные, раскрывающие данный раздел программы, количество часов, отводимое на их изучение	Количество часов			Учебное содержание	Основные виды деятельности учащихся при изучении темы (на уровне учебных действий)	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
	Всего	Контрольные работы	Практические работы			
Раздел 1. Цифровая грамотность (7 часов)						

<p>Тема 1 Компьютер — универсально е вычислитель ное устройство , работающее п о программе</p>	2	0	0	<p>Правила гигие ны безопасно сти при работе с компьютера ми, мобильны ми устройства ми и другими эле ментами цифр ового окруже ния Компьютер— универсальное вычислительно е устройство, ра ботающее по программе Моб ильные устройства Осн овные компоненты персональных компьютеров и мобильных уст</p>	<p>Приводить при меры ситуаций правильного и неправильног о поведения в компьютерн ом классе, собл юдения и несоблюден ия гигиеничес ких требований и при работе с компьютера ми Называть о сновные комп оненты perso нальных комп ьютеров и моб ильных устро йств, объясня ть их назначен ие Объяснять работу устрой ств компьюте</p>	<p>https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php</p> <p>https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/posters/5-1-2-tehnika-bezopasnosti.jpg</p> <p>https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/posters/5-2-1-kompjuter-i-informacija.jpg</p> <p>https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/posters/5-2-1-kompjuter-i-informacija.jpg</p>
--	---	---	---	---	--	---

				<p>ройств Процесс ор Оперативная идолг временн аяпамять Устро йства ввода и вы вода</p>	<p>расточки зрен ия организац ии процедур в вода и вывода информации</p>	<p>https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/posters/5-3-2-pravila-raboty-na-klaviature.jpg</p>
<p>Тема 2 Програм мы для ком пьютеров Файлы и папки</p>	3	0	3	<p>Программы для компьютеро в Пользовател и программи сты Прикладн ые программы (приложения) , системное программно е обес печение (опера ционны е систе мы) Запуски за вершени е работы программы</p>	<p>Объяснить сод ержание и понят ий «программ ное обес пече ние», «опера цион ная система», «файл» Опред елять програ ммы и средства, необход имые для осущест вления информа ционны х проц ессов при</p>	<p>http://school-collection.edu.ru/catalog/res/878f158d-7627-4650-9825-22cc36d3da2b/?interface=catalog https://lbz.ru/files/5798/</p>

				<p>приложения) Имя файла (папки, каталога) Практически работы 1 Запуск, работа и завершение работы клавиатурного тренажёра 2 Создание, сохранение и загрузка текстового и графического файла 3 Выполнение основных операций с файлами и папками (создание, переименование, сохранение)</p> <p>подруководств</p>	<p>решения задач</p>	
--	--	--	--	--	----------------------	--

				омучителя		
Тема 3Сеть Интернет Правилабе зопасного поведения вИнтернет е	2	0	1	СетьИнтернет Веб- страница,веб- сайтБраузерП оискинформа циинавеб- страницеПоис ковыесистем ы Поиск информациип ключевымсл овамипоизобр ажениюДосто верностьинфо рмации,получ еннойизИнте рнетаПравила зопасногоп оведения вИнтернете Процессаутенти	Раскрыватьсм ыслизучаемы хпонятийОсу ществлятьпои скинформаци ипключевым словамипоизо бражениюОбс уждатьспособ ыпроверкидо стоверностиин формации,пол ученнойизИнт ернета Обсуж датьси туации, связан ныесбе з- опасны	https://45.мвд.рф/citizens/информационная-безопасность/электронные-ресурсы-по-теме-безопасный-и

				<p>фикации Виды аутентификации (аутентификация паролям, аутентификация помощью SMS, биометрическая аутентификация, аутентификация через географическое местоположение, многофакторная аутентификация)</p> <p>Пароли для аккаунтов в социальных сетях</p> <p>Кибербуллинг</p> <p>Практически работы</p> <p>1 Поиск информации по ключевым слов</p>	<p>м поведением в Интернете. Различать виды аутентификации .</p> <p>Различать «слабые» и «сильные» пароли</p> <p>Анализировать возможные причины кибербуллинга и предложить способы избежать</p>	
--	--	--	--	---	--	--

				амипоизображе ниюСохранени енайденнойин формации		
Раздел2.Теоретическиесновыинформатики(3часа)						
Тема4Ин формация вжизниче ловека	3	0	0	Информациявж изничеловекаС пособывосприя тияинформаци ичеловекомРол ьзрениявполуч ениичеловеком информацииКо мпьютерноезре ние Действиясинфор мациейКодирова ниеинформации Данные— записанная(зафи ксированная)ин формация,котор	Раскрыватьс мыслизучаем ыхпонятийРа зличатьвиды информации поспособаме ёвосприятия человекомОс уществлятьк одированиеи декодирован иеинформац иипредложен нымспособо м Приводитьпри мерыпримене	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/posters/5-1-1-kak-my-voSprinimaem-informaciju.jpg https://onlinetestpad.com/hopwfk6pc73fs

				<p>ая может быть обр аботана автоматизированной системой</p> <p>Искусственный интеллект его роль в жизни человека</p>	<p>ния искусства ного интеллекта (робототехника, беспилотные автомобили, интеллектуальные игры, голосовые помощники и пр)</p>	
Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования (10 часов)						
<p>Тема 5 Алгоритмы исполнители</p>	2	0	0	<p>Понятие алгоритма Исполнители алгоритмов Линейные алгоритмы Циклические алгоритмы</p>	<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий Приводить примеры неформальных и формальных исполнителей в</p>	<p>https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor6/posters/6-14-1-algoritmy-i-ispolniteli.jpg</p> <p>https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor6/texts/6-14-1-o-</p>

					<p>окружающе ммире</p> <p>Приводитьп римерыцикл ическихдейс твийвокружа ющеммире</p>	<p>proishozhdenii-slova-algoritm.pdf</p> <p>https://onlinetestpa d.com/hmdi2wqxy gsy4</p>
Тема 6Работа в средепрограм мирования	8	1	3	<p>Составлениепро грамдляуправл енияисполнител емвсредеблочн огоилитекстового программирован ияПрактически еработы</p> <p>1Знакомствосос редойпрограмми рования</p> <p>2Реализациял инейныхалгор итмоввсредеп рограммирова ния</p> <p>3Реализацияц</p>	<p>Раскрыватьс м ыслизучаемы хпонятийАна лизироватьпо льзовательски йинтерфейспр именяемогопр ограммногоср едства</p> <p>Определять условия и возможност иприменени я программно го средствадля</p>	<p>https://lbz.ru/met odist/authors/infor matika/3/files/eor6/posters/6-15-1-upravlenie-i-ispolniteli.jpg</p> <p>https://www.niisi.ru/kumir/</p> <p>https://www.niisi.ru/kumir/</p>

				и клических алгоритмов в среде программирования	решения типовых задач	
Раздел 4. Информационные технологии (12 часов)						
Тема 7 Графический редактор	3	0	2	Графический редактор Растровый рисунок Пиксель Использование графических примитивов Операции с фрагментами изображения: выделение, копирование, поворот, отражение Практически работы 1 Создание и редактирование прос	Раскрывать смысл изучаемых понятий Анализировать пользовательский интерфейс при изменении программы средства Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php

				того изображения с помощью инструментов вращающегося графического редактора 2. Работы с фрагментами изображения с использованием инструментов в графическом редакторе	х задач Планировать последовательность действий при создании и редактировании растрового изображения	
Тема 8 Текстовый редактор	7	1	4	Текстовый редактор Правила набора текста Текстовый процессор Редактирование текста Проверка правописания Расстановка переносов Свойства символов Шрифт Типы шрифт	Раскрывать смысл изучаемых понятий Анализировать пользовательский интерфейс программного средства Определять условия возможности применения	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/posters/5-8-1-podgotovka-tekstovyh-dokumentov.jpg

				<p>ов(рубленые,сзасечками,моноширинные)Полужирноеикурсивное начертаниеСвойстваабзацев: границы, абзацныйотступ,интервал,выравниваниеВставкаизображенийтекстовыедокументы Обтекание изображенийтекстом</p> <p>Практическиеработы</p> <p>1Созданиенебольшихтекстовыхдокументовпосредствомквалифицированногоклав</p>	<p>программного средствадлярешениятиповыхзадачАнализироватьпреимуществаиущербысозданиятекстовых документовна компьютерепо сравнениюсрукописнымспособом</p>	<p>https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/texts/5-8-1-0-shriftah.pdf</p>
--	--	--	--	--	--	--

				<p>иатурногописьма</p> <p>использовани ембазовыхсре дствтекстовых редакторов</p> <p>2Редактировани етекстовыхдоку ментов(проверка правописания;р асстановкапере носов)</p> <p>3Форматирован иетекстовыхдок ументов(формат ированиеисимвол овиабзацев)</p> <p>4 Вставкавдоку ментизображе ний</p>		
Тема 9Компьютерн аяпрезентация	3	1	1	Компьютерные презентацииСл айдДобавление	Раскрыватьсьм ыслизучаемы хпонятийАна	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php

				на слайд текста и изображений Работаснесколько мислайда и Практически работы 1 Создание презентации на основе готовых шаблонов	лизировать пользовательский интерфейс программного средства Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач	
Повторение, резерв	1	0	0			
Итого	34	3	14			

6 класс(34 часа)

1 час в неделю, всего—34 часа, 2 часа—резервное время

Примерные, раскрывающие данный раздел программы, количество часов, отводимое на изучение	Количество часов			Учебное содержание	Основные виды деятельности учащихся при изучении темы (на уровне учебных действий)	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
	Всего	Контрольные работы	Практические работы			
Раздел 1. Цифровая грамотность (4 часа)						
Тема 1 Компьютер	1	0	0	Типы компьютеров: персональные компьютеры, встроенные	Раскрывать смысл изучаемых понятий Характеризовать типы персональных компьютеров	РЭШ

				компьютеры , суперкомпьютеры		
Тема 2 Файловая система	2	0	2	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	Раскрывать смысл изучаемых понятий Выполнять основные операции с файлами и папками Находить папку с нужным файлом по заданному пути	РЭШ

			<p>ление файлов и папок (каталогов) Поиск файлов средствами операционной системы</p> <p>Практические работы</p> <p>1 Работа с файлами и каталогами средствами операционной системы: создание, копирование, перемещение, переименование и удаление файлов и папок (каталогов)</p> <p>2 Поиск файла</p>		
--	--	--	--	--	--

				ов средствам и операций ной системы		
Тема 3 Защита от вредоносных программ	1	0	0	Компьютер ные вирусы и другие вред оносные про граммы Про граммы для защиты от ви русов Встроенные антивирусные средства операци онных систем	Раскрывать смысл изучаемых поня тий Осуществлять защиту информации и от компьютерных вирусов с помощью ан тивирусных программ	РЭШ
Раздел 2. Теоретические основы информатики (6 часов)						
Тема 4 Информация и информационные процессы	2	0	1	Информацион ные процессы Получение, хра нение, обработка и передача инф ормации (данн	Раскрывать смысл изучаемых поня тий Приводить примеры информа ционных процес сов окружающе го мира Выбирать	РЭШ

				<p>ых) Практическиер аботы 1 Преобразо ваниеинфор мации,пред ставленной вформетабл ицидиаграм м,втекст</p>	<p>формупредставл енияинформаци ивзависимостио тпоставленнойза дачи Осуществлятьо бработкуинфор мацииипозаданн омуалгоритму Разрабатыватьалг оритмпреобразова нияинформации</p>	
<p>Тема 5 Двоичный код</p>	2	0	0	<p>Двоичный кодПредставле ниеданныхвко мпьютерекакт екстоввдвоичн омалфавитеКо личествовсего возможныхслов(кодовыхкомби наций)фиксир ованнойдлины вдвоичномалф</p>	<p>Раскрыватьсмыс лизучаемыхпоня тийПодсчитыват ьколичествовсех возможныхслов(к одовыхкомбина ций)фиксирован нойдлинывдвои чномалфавите</p>	РЭШ

				авитеПреобраз ованиелюбого алфавитакдво ичному		
Тема 6Единицыизме ренияинформац ии	2	1	0	Информацион ный объём данныхБит — минимальная единица количества информации — двоичныйразр ядБайт, килобайт, мегабайт,гига байтХарактер ныеразмерыф айлов различных типов (страницатек ста,электронна якнига,фото-	Раскрыватьсмы слизучаемыхпо нятийПрименят ьвучебныхипра ктическихзадач ахсоотношения междуединицам иизмеренияинф ормации Сравнивать размеры текстовых, графических,зв уковыхфайлови видеофайлов	РЭШ

				графия, запись песни, видеоклип, полнометражный фильм)		
		Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования (12 часов)				
Тема 7 Основные алгоритмические конструкции	8	0	3	Среды текстового программирования Управление исполнителем (на примере исполнителя Черепашка) Циклические алгоритмы Переменные Практические работы 1 Разработка программы для управле	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	РЭШ

				<p>нияисполни телемвсред етекстового программи рования сиспользовани емциклов</p> <p>2Разработкапр ограммвсредет екстовогопрог раммирования ,реализующих простыевычис ли- тельныеалгори тмы</p> <p>3Разработкади алоговыхпро граммвсредете кстовогопрогр аммирования</p>	л»	
Тема8Вспомога тельныеалгорит мы	4	1	2	Разбиениеза дачаинаподза дачи,использ	Раскрывать смысл изучаемых	РЭШ

			<p>ование вспомогательных алгоритмов (процедур) Процедуры с параметрами</p> <p>Практические работы</p> <p>1 Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования</p> <p>с использованием вспомогательных алгоритмов (процедур)</p> <p>2 Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирова</p>	<p>понятий Осуществлять разбиение задачи на подзадачи</p> <p>Анализировать работу готовых вспомогательных алгоритмов (процедур) Самостоятельно создавать вспомогательные алгоритмы (процедуры) для решения поставленных задач</p>	
--	--	--	--	---	--

			<p>1 Исследование возможности векторного графического редактора. Масштабирование готовых векторных изображений</p> <p>2 Создание и редактирование изображений базовыми средствами векторного редактора (по описанию)</p> <p>3 Разработка простого изображения с помощью инструментов ве</p>	<p>тельность действий при создании векторного изображения</p> <p>Сравнивать растровые и векторные изображения (цветопередача, возможности масштабирования, размер файлов, сфера применения)</p>	
--	--	--	---	---	--

				кторного графического редактора (пособственному разуму)		
Тема 10 Текстовый процессор	4	0	3	Текстовый процессор Структурирование информации помощью списков Нумерованные, маркированные многоуровневые списки Доведение таблиц текстовые документы Практические работы 1 Создание нескольких текстовых документов в нумерованных,	Раскрывать смысл изучаемых понятий Анализировать пользовательский интерфейс применять его программно средства Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач	РЭШ

				<p>маркированы многочисленными 2 Создание небольших текстовых документов в таблицах</p> <p>3 Создание одностраничного документа, содержащего списки, таблицы, иллюстрации</p>		
<p>Тема 11 Создание интерактивных компьютерных презентаций</p>	4	1	2	<p>Создание компьютерных презентаций Интерактивные элементы Гиперссылки</p> <p>Практические работы</p> <p>1 Создание презентаций</p>	<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий Анализировать пользовательский интерфейс применительно к программным средствам</p> <p>Определять условия и</p>	РЭШ

				<p>ентации гиперссылками</p> <p>2Создание презентаций с интерактивными элементами</p>	<p>возможности применения программного средства для решения типовых задач</p> <p>Планировать структуру презентации гиперссылками</p> <p>Планировать структуру презентации с интерактивными элементами</p>	
Повторение, резерв	1	0	0			
Итого	34	3	16			

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

5 КЛАСС

• Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика: Учебник для 5 класса. – М.:

БИНОМ. Лаборатория знаний, 2015.

6 КЛАСС

• Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика: Учебник для 6 класса. – М.:

БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.

**МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧИТЕЛЯ
5 КЛАСС**

• Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика: Учебник для 5 класса. – М.:

БИНОМ. Лаборатория знаний, 2015.

• Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика: Учебник для 6 класса. – М.:

БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.

• Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика. 5–6 классы : методическое пособие.

– М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2014.

• Босова Л.Л., Босова А.Ю. Электронное приложение к учебнику

«Информатика. 5 класс»

• Босова Л.Л., Босова А.Ю. Электронное приложение к учебнику

«Информатика. 6 класс»

• Материалы авторской мастерской Босовой Л.Л.
(methodist.lbz.ru/)

**ЦИФРОВЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ
РЕСУРСЫ СЕТИ ИНТЕРНЕТ**

• Босова Л.Л., Босова А.Ю. Электронное приложение к учебнику

«Информатика. 5 класс»

- Босова Л.Л., Босова А.Ю. Электронное приложение к учебнику «Информатика. 6 класс»
- Материалы авторской мастерской Босовой Л.Л. (metodist.lbz.ru/)
- Российская электронная школа

Материально-техническое обеспечение программы: Оснащение кабинета

Интерактивная доска с короткофокусным проектором, интерактивная доска SMARTBoard 480, АРМ учителя: ноутбук AcerIntel(R) Core(TM) i5-3210M CPU 2.5 GHz ОЗУ 4 Гб, колонки topdevice, Многофункциональное устройство XeroxB205, АРМ ученика: AcerIntel(R) Celeron(R) N4120 CPU1.1GHz, ОЗУ 4 Гб,

Программные средства

- Операционная система.
- Файловый менеджер.
- Антивирусная программа.
- Программа-архиватор.
- Текстовый редактор, растровый и векторный графические редакторы.
- Программа разработки презентаций.
- Браузер

