

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

**Министерство образования Тульской области**

**Администрация муниципального образования город Ефремов**

**МКОУ "Первомайская ОШ №33"**

РАССМОТРЕНО

на педсовете

Протокол №1 от «29»  
августа 2023 г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор

МКОУ "Первомайская

ОШ №33



Авдеева Г.Ю.  
августа

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

**учебного предмета «Информатика. Базовый уровень»**

для обучающихся 5-6 классов

п.Первомайский 2023г

## **Пояснительная записка**

Рабочая программа даёт представление о целях, общей стратегии обучения, воспитания и развития обучающихся средствами учебного предмета «Информатика» в 5-6 классах; устанавливает рекомендуемое предметное содержание, предусматривает его структурирование по разделам и темам курса, определяет распределение его по классам (годам изучения); даёт распределение учебных часов по тематическим разделам курса и последовательность их изучения с учётом межпредметных и внутрипредметных связей, логики учебного процесса, возрастных особенностей обучающихся. Рабочая программа определяет количественные и качественные характеристики учебного материала для каждого года изучения, в том числе для содержательного наполнения разного вида контроля (промежуточной аттестации обучающихся, всероссийских проверочных работ, государственной итоговой аттестации). Программа является основой для составления авторских учебных программ и учебников, поурочного планирования курса учителем.

**Основные задачи учебного предмета «Информатика» — сформировать у обучающихся:**

- понимание принципов устройства и функционирования объектов цифрового окружения, представления об истории и

тенденциях развития информатики периода цифровой трансформации современного общества;

- знания, умения и навыки грамотной постановки задач, возникающих в практической деятельности, для их решения с помощью информационных технологий; умения и навыки формализованного описания поставленных задач;
- базовые знания об информационном моделировании, в том числе о математическом моделировании;
- знание основных алгоритмических структур и умение применять эти знания для построения алгоритмов решения задач по их математическим моделям;
- умения и навыки составления простых программ по построенному алгоритму на одном из языков программирования высокого уровня;
- умения и навыки эффективного использования основных типов прикладных программ (приложений) общего назначения и информационных систем для решения с их помощью практических задач; владение базовыми нормами информационной этики и права, основами информационной безопасности;
- умение грамотно интерпретировать результаты решения практических задач с помощью информационных технологий, применять полученные результаты в практической деятельности.

**Цели и задачи изучения информатики на уровне основного общего образования** определяют структуру основного содержания учебного предмета в виде следующих четырёх тематических разделов:

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

## **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 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 ЦИФРОВАЯ ГРАМОТНОСТЬ. 5 класс**

### **Цифровая**

### **грамотность**

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

универсальное вычислительное устройство, работающее по программе. Мобильные устройства. Основные компоненты персональных компьютеров и мобильных устройств. Процессор. Оперативная и долговременная память. Устройства ввода и вывода. Программы для компьютеров. Пользователи и программисты. Прикладные программы (приложения), системное программное обеспечение (операционные системы). Запуск и завершение работы программы (приложения). Имя файла (папки, каталога).

Сеть Интернет. Веб-страница, веб-сайт. Браузер. Поиск информации на веб-странице. Поисковые системы. Поиск информации по ключевым словам и по изображению. Достоверность информации, полученной из Интернета. Правила безопасного поведения в Интернете. Процесс аутентификации. Виды аутентификации (аутентификация по паролям, аутентификация с помощью SMS, биометрическая аутентификация, аутентификация через географическое местоположение, многофакторная аутентификация). Пароли для аккаунтов в социальных сетях. Кибербуллинг.

**Теоретические основы информатики**  
Информация в жизни человека. Способы восприятия информации человеком. Роль зрения в получении человеком информации. Компьютерное зрение. Действия с информацией. Кодирование информации. Данные — записанная (зафиксированная) информация, которая может быть обработана автоматизированной системой. Искусственный интеллект и его роль в жизни человека.

### **Алгоритмизация и основы программирования**

Понятие алгоритма. Исполнители алгоритмов. Линейные алгоритмы. Циклические алгоритмы. Составление программ для управления исполнителем в среде блочного или текстового программирования.

### **Информационные технологии**

Графический редактор. Растровые рисунки. Пиксель. Использование графических примитивов. Операции с

фрагментами изображения: выделение, копирование, поворот, отражение. Текстовый редактор. Правила набора текста. Текстовый процессор. Редактирование текста. Проверка правописания. Расстановка переносов. Свойства символов. Шрифт. Типы шрифтов (рубленные, 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.

## **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

# ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

## 5 класс (34 часа\_

1 час в неделю, всего — 34 часа,  
практических работ - 19,  
контрольных - 4,  
2 часа — резервное время

<p><b>Примерные темы, раскрывающие данный раздел программы, и количество часов, отводимое на их изучение</b></p>	<p><b>Учебное содержание</b></p>	<p><b>Основные виды деятельности учащихся при изучении темы (на уровне учебных действий)</b></p>	<p>Виды, формы контроля</p>	<p>ЭОР</p>
<p><b>Раздел 1. Цифровая грамотность (7 часов)</b></p>				
<p>Тема 1 Компьютер — универсальное вычислительное устройство, работающее по программе (2 часа)</p>	<p>Правила гигиены и безопасности при работе с компьютерами, мобильными устройствами и другими элементами цифрового окружения Компьютер — универсальное вычислительное устройство, работающее</p>	<p>Приводить примеры ситуаций правильного и неправильного поведения в компьютерном классе, соблюдения и несоблюдения гигиенических требований при работе с</p>	<p>Устный опрос; Экспресс тест; Самооценка с использованием «Оценочного листа»</p>	<p><a href="https://easyen.ru/load/informatika/5_klass/urok_2">https://easyen.ru/load/informatika/5_klass/urok_2</a>  <a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php</a></p>

	<p>по программе Мобильные устройства Основные компоненты персональных компьютеров и мобильных устройств Процессор Оперативная и долговременная память Устройство ввода и вывода</p>	<p>компьютерами Называть основные компоненты персональных компьютеров и мобильных устройств, объяснять их назначение Объяснять работу устройств компьютера с точки зрения организации процедур ввода и вывода информации</p>		
<p>Тема 2 Программы для компьютеров Файлы и папки (3 часа)</p>	<p>Программы для компьютеров Пользователи и программисты Прикладные программы (приложения), системное программное обеспечение (операционные системы)</p>	<p>Объяснять содержание понятий «программное обеспечение», «операционная система», «файл» Определять программные средства,</p>	<p>Тестирование; Практическая работа Самооценка с использованием «Оценочного листа»</p>	<p><a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php</a></p> <p><a href="https://oninetestpad.com/r">https://oninetestpad.com/r</a></p>

	<p>Запуск и завершение работы программы (приложения) Имя файла (папки, каталога)</p> <p><b>Входной контроль</b> знаний за курс 4 класса</p> <p><b>Практические работы</b> 1.Создание, сохранение и загрузка текстового и графического файла 2. Выполнение основных операций с файлами и папками (создание, переименование, сохранение) под руководством учителя</p>	<p>необходимые для осуществления информационных процессов при решении задач</p>	<p>Онлайн тест</p>	<p><a href="http://www.neksosh.ru/index.php/uchenikam/informatika/resursy-informatika/eor-bosova-5-kl">u/testview/116960-informatika-5-klass-vkhodnoj-test</a></p> <p><a href="http://www.neksosh.ru/index.php/uchenikam/informatika/resursy-informatika/eor-bosova-5-kl">http://www.neksosh.ru/index.php/uchenikam/informatika/resursy-informatika/eor-bosova-5-kl</a></p>
<p>Тема 3 Сеть Интернет Правила безопасного поведения в Интернете (2 часа)</p>	<p>Сеть Интернет Веб-страница, веб-сайт Браузер Поиск информации на веб-странице Поисковые системы Поиск информации по ключевым словам и по изображению. Достоверность</p>	<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий Осуществлять поиск информации по ключевым словам и по изображению Обсуждать способы проверки достоверности информации,</p>	<p>Устный опрос; Практическая работа; Самооценка с использованием «Оценочного листа»</p>	<p><a href="https://youtu.be/gbhyh8jkE7k">https://youtu.be/gbhyh8jkE7k</a></p>

	<p>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)</p> <p>Пароли для аккаунтов в социальных сетях Кибербуллинг <b>Практические работы</b> 1,2. Поиск информации по ключевым словам и по изображению Сохранение найденной информации</p>	<p>полученной из Интернета Обсуждать ситуации, связанные с безопасным поведением в Интернете Различать виды аутентификации Различать «слабые» и «сильные» пароли Анализировать возможные причины кибербуллинга и предлагать способы, как его избежать</p>		<p><a href="https://zn.anio.ru/media/pr-poisik-informatsii-po-klyuchevym-slovam-s-ispolzovaniem-razlichnyh-poiskovyh-sistem-2767509">https://zn.anio.ru/media/pr-poisik-informatsii-po-klyuchevym-slovam-s-ispolzovaniem-razlichnyh-poiskovyh-sistem-2767509</a></p>
--	--	---	--	--

## Раздел 2. Теоретические основы информатики (3 часа)

<p>Тема 4 Информация в жизни человека (3 часа)</p>	<p>Информация в жизни человека Способы восприятия информации человеком Роль зрения в получении информации человеком Компьютерное зрение Действия с информацией Кодирование информации Данные — записанная (зафиксированная) информация, которая может быть обработана автоматизированной системой Искусственный интеллект и его роль в жизни человека</p> <p><b>Практические работы</b></p>	<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий Различать виды информации по способам её восприятия человеком Осуществлять кодирование и декодирование информации предложенным способом Приводить примеры применения искусственного интеллекта (робототехника, беспилотные автомобили, интеллектуальные игры, голосовые</p>	<p>Устный опрос; Практическая работа; Самооценка с использованием «Оценочного листа»</p>	<p><a href="http://www.lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/presentations/5-7-1-kodirovanie-informacii.ppt">http://www.lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/presentations/5-7-1-kodirovanie-informacii.ppt</a> <a href="http://school-collection.edu.ru/catalog/res/e9e28a73-377f-0000-e01c-9c38718a1a2f/?interface=catalog">http://school-collection.edu.ru/catalog/res/e9e28a73-377f-0000-e01c-9c38718a1a2f/?interface=catalog</a> <a href="http://www.lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/games/morskoj-boj.zip">http://www.lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/games/morskoj-boj.zip</a></p>
--	---	---	--	--

	<p>1. Интерактивная игра «Морской бой»</p> <p>2. электронный практикум «Координатная плоскость»</p> <p>3. интерактивное задание «Графические диктанты и Танграм»</p>	помощники и пр )		<a href="http://school-collection.edu.ru/catalog/res/bd52dc17-c9f6-4948-8a59-dfa9ab96dee1/?interface=catalog">http://school-collection.edu.ru/catalog/res/bd52dc17-c9f6-4948-8a59-dfa9ab96dee1/?interface=catalog</a>
<b>Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования (10 часов)</b>				
<p>Тема 5 Алгоритмы и исполнители (2 часа)</p>	<p>Понятие алгоритма Исполнители алгоритмов Линейные алгоритмы Циклические алгоритмы</p> <p><b>Практические работы</b></p>	<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий Приводить примеры неформальных и формальных исполнителей в окружающем мире Приводить примеры циклических</p>	<p>Тестирование; Практическая работа; Самооценка с использованием «Оценочного листа»</p>	<p><a href="https://nsportal.ru/shkola/informatika-ikt/library/2014/03/12/kakimibyvayut-algoritmy">https://nsportal.ru/shkola/informatika-ikt/library/2014/03/12/kakimibyvayut-algoritmy</a> <a href="https://nsportal.ru/shkola/infor">https://nsportal.ru/shkola/infor</a></p>

	<p>1.Среда программирования «Кумир». Исполнитель «Робот»</p> <p>2.Среда программирования «Кумир». Исполнитель «Робот»</p>	<p>действий в окружающем мире</p>		<p><a href="http://matika-i-ikt/library/2018/02/25/prakticheskaya-rabota-sreda-programmirovaniya-kumir">matika-i-ikt/library/2018/02/25/prakticheskaya-rabota-sreda-programmirovaniya-kumir</a></p>
<p>Тема 6 Работа в среде программирования (8 часов)</p>	<p>Составление программ для управления исполнителем в среде блочного или текстового программирования</p> <p><b>Практические работы</b></p> <p>1 Знакомство со средой программирования «ЛогоМиры»</p> <p>2 Реализация линейных алгоритмов в среде программирования «ЛогоМиры»</p> <p>3 Реализация</p>	<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий</p> <p>Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства</p> <p>Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач</p>		<p><a href="http://www.myshared.ru/slide/379614/">http://www.myshared.ru/slide/379614/</a></p> <p><a href="https://pmdataleson.1c.ru/">https://pmdataleson.1c.ru/</a></p> <p><a href="https://codewards.ru/hourofcode">https://codewards.ru/hourofcode</a></p> <p><a href="https://nsportal.ru/shkola/informatika-i-ikt/library/2018/02/25/prakticheskaya-rabota-sreda-programmirovaniya-kumir">https://nsportal.ru/shkola/informatika-i-ikt/library/2018/02/25/prakticheskaya-rabota-sreda-programmirovaniya-kumir</a></p>

	циклических алгоритмов в среде программирования «ЛогоМиры»			<a href="https://onlinetestpad.com/ru/test/21294-algoritmizaciya-i-programmirovaniye">https://onlinetestpad.com/ru/test/21294-algoritmizaciya-i-programmirovaniye</a>
	<b>Контрольное тестирование</b> «Алгоритмизация и основы программирования»			
	<b>Раздел 4. Информационные технологии (12 часов)</b>			
Тема 7 Графический редактор (3 часа)	Графический редактор. Растровые рисунки. Пиксель. Использование графических примитивов Операции с фрагментами изображения: выделение, копирование, поворот, отражение <b>Практические работы</b> 1 Создание и редактирование простого изображения с помощью	Раскрыть смысл изучаемых понятий. Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства  Определять условия и возможности применения	Практическая работа;  Самооценка с использованием «Оценочного листа»	<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php</a>  <a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php</a>

	инструментов растрового графического редактора 2 Работа с фрагментами изображения с использованием инструментов графического редактора	программного средства для решения типовых задач Планировать последовательность действий при создании и редактировании растрового изображения		
Тема 8 Текстовый редактор (6 часов)	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	Раскрывать смысл изучаемых понятий Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых	Практическая работа;  Самооценка с использованием «Оценочного листа»	<a href="https://easyen.ru/load/informatika/5_klass/urok_11_vvod_teksta_tekstovye dokumenty/114-1-0-8410">https://easyen.ru/load/informatika/5_klass/urok_11_vvod_teksta_tekstovye dokumenty/114-1-0-8410</a>

	<p>отступ, интервал, выравнивание Вставка изображений в текстовые документы Обтекание изображений текстом</p> <p><b>Практические работы</b></p> <p>1 Создание небольших текстовых документов посредством квалифицированного, клавиатурного письма с использованием базовых средств текстовых редакторов</p> <p>2 Редактирование текстовых документов (проверка правописания; расстановка переносов)</p> <p>3 Форматирование текстовых документов (форматирование символов и абзацев)</p> <p>4 Вставка в документ изображений</p>	<p>задач</p> <p>Анализировать преимущества создания текстовых документов на компьютере по сравнению с рукописным способом</p>		<p><a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php</a></p>
--	--	---	--	--

<p>Тема 9 Компьютерная презентация (3 часа)</p>	<p>Компьютерные презентации Слайд Добавление на слайд текста и изображений Работа с несколькими слайдами <b>Практические работы</b> 1,2. Создание презентации на основе готовых шаблонов</p> <p><b>Итоговое контрольное тестирование</b></p>	<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач</p>	<p>Практическая работа; Самооценка с использованием «Оценочного листа»</p>	<p><a href="https://easyen.ru/load/informatika/5_klass/urok_30_sozdanie_dvizhushhikh_sjaziobrazhenij/114-1-0-15492">https://easyen.ru/load/informatika/5_klass/urok_30_sozdanie_dvizhushhikh_sjaziobrazhenij/114-1-0-15492</a></p> <p><a href="https://onlinetestpad.com/ru/test/317457-itogovyj-test-po-informatike-dlya-5-klassa">https://onlinetestpad.com/ru/test/317457-itogovyj-test-po-informatike-dlya-5-klassa</a></p>
	<p><i>Резервное время — 2 часа</i></p>			

6 класс (34 часа)

1 час в неделю, всего — 34 часа,

практических работ - 15,

контрольных - 4,

2 часа — резервное время

<b>Примерные темы, раскрывающие данный раздел программы, и количество часов, отводимое на их изучение</b>	<b>Учебное содержание</b>	<b>Основные виды деятельности учащихся при изучении темы (на уровне учебных действий)</b>	<b>Виды, формы контроля</b>	
<b>Раздел 1. Цифровая грамотность (4 часа)</b>				
Тема 1 Компьютер (1 час)	Типы компьютеров: персональные компьютеры, встроенные компьютеры,	Раскрывать смысл изучаемых понятий Характеризовать типы персональных компьютеров	Тестирование ; Самооценка с использованием	<a href="https://youtu.be/qQJXPnIZiGE">https://youtu.be/qQJXPnIZiGE</a> <a href="https://infourok.ru/material.html">https://infourok.ru/material.html</a>

	суперкомпьютеры <b>Входной контроль</b> знаний за курс 5 класса		«Оценочного листа»	<a href="https://testedu.ru/test/informatika/6-klass/vxodnoj-test-po-informatike.html">?mid=17879 https://testedu.ru/test/informatika/6-klass/vxodnoj-test-po-informatike.html</a>
Тема 2 Файловая система (2 часа)	Иерархическая файловая система Файлы и папки (каталоги) Путь к файлу (папке, каталогу) Полное имя файла (папки, каталога) Работа с файлами и каталогами средствами операционной системы: создание, копирование, перемещение, переименование и удаление файлов и папок (каталогов) Поиск файлов	Раскрывать смысл изучаемых понятий Выполнять основные операции с файлами и папками  Находить папку с нужным файлом по заданному пути	Письменный опрос; Самооценка с использованием «Оценочного листа»	<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php</a> <a href="http://school-collection.edu.ru/catalog/res/1780aaa6-0bd1-465b-a2e4-dda69e458780/">http://school-collection.edu.ru/catalog/res/1780aaa6-0bd1-465b-a2e4-dda69e458780/</a> ? <a href="https://easyen.ru/load/informatika/6_klass/urok_3_razmer_fajla">https://easyen.ru/load/informatika/6_klass/urok_3_razmer_fajla</a>

	<p>средствами операционной системы</p> <p><b>Практические работы</b></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 файлов средствами операционной системы</p>		<p><a href="http://115-1-0-19243">/115-1-0-19243</a></p> <p><a href="https://www.sites.google.com/a/i-dist.ru/informacionnye-tehnologii-ucebnoe-posobie/operacionnye-sistemy-personalnogo-komputera/prakticeskaa-rabota-no3">https://www.sites.google.com/a/i-dist.ru/informacionnye-tehnologii-ucebnoe-posobie/operacionnye-sistemy-personalnogo-komputera/prakticeskaa-rabota-no3</a></p> <p><a href="http://school14.nftekamsk.ru/teacher/dok/dok2/r2.html">http://school14.nftekamsk.ru/teacher/dok/dok2/r2.html</a></p>
--	---	--	--

**Раздел 2. Теоретические основы информатики (6 часов)**

<p>Тема 3 Защита от вредоносных программ (1 час)</p>	<p>Компьютерные вирусы и другие вредоносные программы Программы для защиты от вирусов Встроенные антивирусные средства операционных систем</p>	<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий Осуществлять защиту информации от компьютерных вирусов с помощью антивирусных программ</p>	<p>Устный опрос; Самооценка с использованием «Оценочного листа»</p>	<p><a href="https://nsportal.ru/shkola/informatika-i-ikt/library/2014/09/03/kompyuternye-virusy-i-antivirusnye-programmy">https://nsportal.ru/shkola/informatika-i-ikt/library/2014/09/03/kompyuternye-virusy-i-antivirusnye-programmy</a> <a href="https://youtu.be/Jjxu_6ES5FU">https://youtu.be/Jjxu_6ES5FU</a></p>
<p>Тема 4 Информационные процессы (2 часа)</p>	<p>Информационные процессы Получение, хранение, обработка и передача информации (данных) <b>Практические работы</b> 1 Преобразование информации, представленной в форме таблиц и диаграмм, в текст</p>	<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий Приводить примеры информационных процессов в окружающем мире Выбирать форму представления информации в зависимости от поставленной задачи</p>	<p>Практическая Самооценка с использованием «Оценочного листа»;</p>	<p><a href="https://bosovaru/metodist/authors/informatika/3/eor7.php">https://bosovaru/metodist/authors/informatika/3/eor7.php</a> <a href="https://znanio.ru/media/prakticheskaya-rabota-po-teme-preobrazovanie-v-tablitsu-suschestvuyuschego-teksta-2570725">https://znanio.ru/media/prakticheskaya-rabota-po-teme-preobrazovanie-v-tablitsu-suschestvuyuschego-teksta-2570725</a></p>

		<p>Осуществлять обработку информации по заданному алгоритму</p> <p>Разрабатывать алгоритм преобразования информации</p>		<a href="http://school-collection.edu.ru/catalog/res/8f1f639b-c4e7-4507-be83-4a8357812ba1/?interface=catalog">http://school-collection.edu.ru/catalog/res/8f1f639b-c4e7-4507-be83-4a8357812ba1/?interface=catalog</a>
<p>Тема 5 Двоичный код (2 часа)</p>	<p>Двоичный код</p> <p>Представление данных в компьютере как текстов в двоичном алфавите</p> <p>Количество всевозможных слов (кодовых комбинаций) фиксированной длины в двоичном алфавите</p> <p>Преобразование любого алфавита к двоичному</p>	<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий</p> <p>Подсчитывать количество всевозможных слов (кодовых комбинаций) фиксированной длины в двоичном алфавите</p>	<p>Письменный опрос;</p> <p>Самооценка с использованием «Оценочного листа»</p>	<p><a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor7.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor7.php</a></p> <p><a href="https://youtu.be/JfQFjId4-oo">https://youtu.be/JfQFjId4-oo</a></p>
<p>Тема 6 Единицы измерения информации</p>	<p>Информационный объём данных</p> <p>Бит — минимальная единица количества</p>	<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий</p> <p>Применять в учебных и</p>	<p>Письменный опрос;</p> <p>Самооценка с</p>	<p><a href="https://resh.edu.ru/subject/lesson/7318/start/250750/">https://resh.edu.ru/subject/lesson/7318/start/250750/</a></p>

(2 часа)	<p>информации — двоичный разряд Байт, килобайт, мегабайт, гигабайт          Характерные размеры файлов различных типов (страница текста, электронная книга, фотография, запись песни, видеоклип, полнометражный фильм)</p> <p><b>Контрольное тестирование</b>          «Теоретические основы информатики»</p>	<p>практических задачах соотношения между единицами измерения информации          Сравнить размеры текстовых, графических, звуковых файлов и видеофайлов</p>	<p>использовани ем «Оценочного листа»</p>	<p><a href="https://youtu.be/r5OZULRVHM">https://youtu.be/r5OZULRVHM</a></p> <p><a href="https://testedu.ru/test/informatika/7-klass/edinczyi-izmereniya-informaczii-i-obem-informaczii.html">https://testedu.ru/test/informatika/7-klass/edinczyi-izmereniya-informaczii-i-obem-informaczii.html</a></p>
----------	---	--	---	---

**Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования (12 часов)**

<p>Тема 7 Основные алгоритмические конструкции (8 часов)</p>	<p>Среда текстового программирования Управление исполнителем (например, исполнителем Черепаха) Циклические алгоритмы Переменные <b>Практические работы</b> 1 Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования с использованием циклов 2 Разработка программ в среде текстового программирования, реализующих простые вычислительные алгоритмы 3 Разработка диалоговых программ в среде текстового программирования</p>	<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий Выявлять общие черты и различия в средах блочного и текстового программирования Анализировать готовые алгоритмы управления исполнителем, исправлять в них ошибки Применять алгоритмические конструкции «следование» и «цикл»</p>	<p>Устный опрос; Практическая работа; Тестирование ; Самооценка с использованием «Оценочного листа»;</p>	<p><a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php</a> <a href="https://easyen.ru/load/metodika/kompleksy/katalog_ssylok_nakompleks_razrabotok_informatika_6_klass">https://easyen.ru/load/metodika/kompleksy/katalog_ssylok_nakompleks_razrabotok_informatika_6_klass</a>  <a href="https://nsportal.ru/shkola/informatika-ikt/library/2018/02/25/prakticheskaya-rabota-sreda-programmirovaniya-kumir">https://nsportal.ru/shkola/informatika-ikt/library/2018/02/25/prakticheskaya-rabota-sreda-programmirovaniya-kumir</a></p>
--	---	--	--	---

<p>Тема 8 Вспомогательные алгоритмы (4 часа)</p>	<p>Разбиение задачи на подзадачи, использование вспомогательных алгоритмов (процедур) Процедуры с параметрами</p> <p><b>Контрольное тестирование</b> «Алгоритмизация и основы программирования»</p> <p><b>Практические работы</b> 1 Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования с использованием вспомогательных алгоритмов (процедур) 2 Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования,</p>	<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий Осуществлять разбиение задачи на подзадачи Анализировать работу готовых вспомогательных алгоритмов (процедур) Самостоятельно создавать вспомогательные алгоритмы (процедуры) для решения поставленных задач</p>	<p>Тестирование ; Практическая работа; Устный опрос; Самооценка с использованием «Оценочного листа»;</p>	<p><a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php</a> <a href="http://informaks.narod.ru/algorithm/baz.htm">http://informaks.narod.ru/algorithm/baz.htm</a> <a href="https://nsportal.ru/shkola/informatika-ikt/library/2015/02/23/kontrolnaya-rabota-po-teme-algoritmizatsiya-i-osnovy">https://nsportal.ru/shkola/informatika-ikt/library/2015/02/23/kontrolnaya-rabota-po-teme-algoritmizatsiya-i-osnovy</a> <a href="https://eas.yen.ru/load/metodika/kompleksy/katalog_ssylok_na_kompleksnaya_rabota_informtika">https://eas.yen.ru/load/metodika/kompleksy/katalog_ssylok_na_kompleksnaya_rabota_informtika</a></p>
--	---	---	--	--

	в том числе с использованием вспомогательных алгоритмов (процедур) с параметрами			<a href="#">a 6 klass</a>  <a href="https://nsportal.ru/shkola/informatika-i-ikt/library/2018/02/25/prakticheskaya-rabota-sreda-programmirovaniya-kumir">https://nsportal.ru/shkola/informatika-i-ikt/library/2018/02/25/prakticheskaya-rabota-sreda-programmirovaniya-kumir</a>
--	--	--	--	--

#### Раздел 4. Информационные технологии (10 часов)

Тема 9 Векторная графика (3 часа)	<p>Векторная графика Создание векторных рисунков встроенными средствами текстового процессора или других программ (приложений) Добавление векторных рисунков в документы</p> <p><b>Практическая работы</b></p>	<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства Определять</p>	<p>Практическая работа; Устный опрос; Самооценка с использованием «Оценочного</p>	<a href="https://resh.edu.ru/subject/lesson/7329/start/251100/">https://resh.edu.ru/subject/lesson/7329/start/251100/</a>
--------------------------------------	--	--	---	---

	<p>1 Исследование возможностей векторного графического редактора Масштабирование готовых векторных изображений</p> <p>2 Создание и редактирование изображения базовыми средствами векторного редактора (по описанию)</p> <p>3 Разработка простого изображения с помощью инструментов векторного графического редактора (по собственному замыслу)</p>	<p>условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач</p> <p>Планировать последовательно сть действий при создании векторного изображения</p> <p>Сравнивать растровые и векторные изображения (цветопередача, возможно- сти масштабирования, размер файлов, сфера применения)</p>	<p>листа»;</p>	<p><a href="https://znanio.ru/media/prakticheskaya-rabota-po-informatike-sozдание-vektornyh-izobrazhenij-2699452">https://znanio.ru/media/prakticheskaya-rabota-po-informatike-sozдание-vektornyh-izobrazhenij-2699452</a></p>
<p>Тема 10 Текстовый процессор (4 часа)</p>	<p>Текстовый процессор Структурирование информации с помощью списков Нумерованные,</p>	<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий</p> <p>Анализировать пользовательский</p>	<p>Практическая работа; Устный</p>	<p><a href="https://resh.edu.ru/subject/lesson/7330/start/250">https://resh.edu.ru/subject/lesson/7330/start/250</a></p>

	<p>маркированные и многоуровневые списки  Добавление таблиц в текстовые документы  <b>Практические работы</b>  1 Создание небольших текстовых документов с нумерованными, маркированными и многоуровневыми списками  2 Создание небольших текстовых документов с таблицами  3 Создание одностраничного документа, содержащего списки, таблицы, иллюстрации</p>	<p>интерфейс применяемого программного средства  Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач</p>	<p>опрос;  Самооценка с использованием «Оценочного листа»;</p>	<p><a href="#">610/</a>   <a href="https://infourok.ru/prakticheskaya-rabota-po-informatike-na-temu-sozдание-i-oformlenie-markirovannyh-numerovannyh-i-mnogourovnevyyh-spiskov-2-kurs-sp-5536124.html">https://infourok.ru/prakticheskaya-rabota-po-informatike-na-temu-sozдание-i-oformlenie-markirovannyh-numerovannyh-i-mnogourovnevyyh-spiskov-2-kurs-sp-5536124.html</a></p>
--	--	--	--	---

<p>Тема 11 Создание интерактивных компьютерных презентаций (3 часа)</p>	<p>Создание компьютерных презентаций Интерактивные элементы Гиперссылки <b>Практические работы</b> 1 Создание презентации с гиперссылками 2 Создание презентации с интерактивными элементами</p> <p><b>Итоговое контрольное тестирование за курс 6 класса</b></p>	<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач Планировать структуру презентации с гиперссылками Планировать структуру</p>	<p>Практическая работа; Самооценка с использованием «Оценочного листа»; Тестирование</p>	<p><a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eo/r6.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eo/r6.php</a></p> <p><a href="https://testedu.ru/test/informatika/6-klass/itogovyyj-test-po-informatike-6-klass.html">https://testedu.ru/test/informatika/6-klass/itogovyyj-test-po-informatike-6-klass.html</a></p>

		презентации с интерактивным и элементами		
<i>Резервное время — 2 часа</i>				

## **УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА**

### **ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ УЧЕБНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧЕНИКА**

**Информатика 5 класс/Информатика. 5, 6. класс. Авторский коллектив: Автор(ы): Босова Л. Л. / Босова А. Ю.**

### **МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧИТЕЛЯ**

<https://bosova.ru/books/1072/7396/>

## **ЦИФРОВЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ И РЕСУРСЫ СЕТИ ИНТЕРНЕТ**

**Resh edu**

resh.edu.ru

uchi.ru

foxford.ru

infourok.ru

testedu.ru

lbz.ru/metodist