

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Департамент образования и науки Курганской области

Администрация Макушинского муниципального округа

МКОУ "Сетовенская СОШ"

РАССМОТРЕНО

на заседании педсовета

Трубина О.В.
Протокол №1 от «28» 08
2023 г.

СОГЛАСОВАНО

Управляющий совет
школы

Касенова Ю.Н.
Протокол №1 от «28» 08
2023 г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор школы

Пенькова М.Ю.
Приказ №71 от «29» 08
2023 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

учебного предмета «Основы информатики»

для обучающихся 5–6 классов

Сетовное, 2023 год

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа по основам информатики на уровне основного общего образования составлена на основе требований к результатам освоения основной образовательной программы основного общего образования, представленных в ФГОС ООО, а также федеральной рабочей программы воспитания.

Программа по информатике даёт представление о целях, общей стратегии обучения, воспитания и развития обучающихся средствами информатики на базовом уровне, устанавливает обязательное предметное содержание, предусматривает его структурирование по разделам и темам.

Программа по информатике 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 по информатике является основой для составления авторских учебных программ, тематического планирования курса учителем.

Целями изучения информатики на уровне основного общего образования являются:

- ✓ 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, понимания роли информационных процессов, информационных ресурсов и информационных технологий 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 так далее;
- ✓ 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.

Информатика в основном общем образовании отражает:

- ✓ сущность информатики как научной дисциплины, изучающей закономерности протекания и возможности автоматизации информационных процессов в различных системах;

- ✓ основные области применения информатики, прежде всего информационные технологии, управление и социальную сферу;
- ✓ междисциплинарный характер информатики и информационной деятельности.

Изучение информатики оказывает существенное влияние на формирование мировоззрения обучающегося, 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, то есть ориентированы на формирование метапредметных и личностных результатов обучения.

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:

- ✓ цифровая грамотность;
- ✓ теоретические основы информатики;

✓ алгоритмы и программирование;

✓ информационные технологии.

На изучение основ информатики отводится 42,5 часа: в 5 классе – 34 часа (1 час в неделю), в 6 классе – 8,5 часа (1 час в неделю, одну четверть).

Содержание учебного предмета

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 (рубленые, с засечками, моноширинные). Полужирное и курсивное начертание. Свойства абзацев: границы, абзацный отступ, интервал, выравнивание. Вставка изображений в текстовые документы. Обтекание изображений текстом.

Компьютерные презентации. Слайд. Добавление на слайд текста и изображений. Работа с несколькими слайдами.

6 класс

Цифровая грамотность.

Типы компьютеров: персональные компьютеры, встроенные компьютеры, суперкомпьютеры.

Иерархическая файловая система. Файлы и папки (каталоги). Путь к файлу (папке, каталогу). Полное имя файла (папки, каталога). Работа с файлами и каталогами средствами операционной системы: создание, копирование, перемещение, переименование и удаление файлов и папок (каталогов). Поиск файлов средствами операционной системы.

Компьютерные вирусы и другие вредоносные программы. Программы для защиты от вирусов. Встроенные антивирусные средства операционных систем.

Теоретические основы информатики

Информационные процессы. Получение, хранение, обработка и передача информации (данных).

Двоичный код. Представление данных в компьютере как текстов в двоичном алфавите. Количество всевозможных слов (кодových комбинаций) фиксированной длины в двоичном алфавите. Преобразование любого алфавита к двоичному.

Информационный объём данных. Бит – минимальная единица количества информации – двоичный разряд. Байт, килобайт, мегабайт, гигабайт. Характерные размеры файлов раз личных типов (страница текста, электронная книга, фотография, запись песни, видеоклип, полнометражный фильм).

Алгоритмизация и основы программирования

Среда текстового программирования. Управление исполнителем (например, исполнителем Черепаха). Циклические алгоритмы. Переменные. Разбиение задачи на подзадачи, использование вспомогательных алгоритмов (процедур). Процедуры с параметрами.

Информационные технологии

Векторная графика. Создание векторных рисунков встроенными средствами текстового процессора или других программ (приложений). Добавление векторных рисунков в документы.

Текстовый процессор. Структурирование информации с помощью списков. Нумерованные, маркированные и многоуровневые списки. Добавление таблиц в текстовые документы.

Создание компьютерных презентаций. Интерактивные элементы. Гиперссылки.

Планируемые результаты освоения учебного предмета

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

ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

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

Патриотическое воспитание:

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

Духовно-нравственное воспитание:

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

Гражданское воспитание:

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

Ценности научного познания:

- наличие представлений об информации, информационных процессах и информационных технологиях, соответствующих современному уровню развития науки и общественной практики; интерес к обучению и познанию; любознательность; стремление к самообразованию;

- овладение начальными навыками исследовательской деятельности, установка на осмысление опыта, наблюдений, поступков и стремление совершенствовать пути достижения индивидуального и коллективного благополучия;
- наличие базовых навыков самостоятельной работы с учебными текстами, справочной литературой, разнообразными средствами информационных технологий, а также умения самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности.

Формирование культуры здоровья:

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

Трудовое воспитание:

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

Экологическое воспитание:

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

Адаптация обучающегося к изменяющимся условиям социальной среды:

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

МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

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

Универсальные познавательные действия

Базовые логические действия:

- умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать 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 коммуникативные действия

Общение:

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

Совместная деятельность (сотрудничество):

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

Универсальные регулятивные действия

Самоорганизация:

- выявлять в жизненных и учебных ситуациях проблемы, требующие решения;
- составлять алгоритм решения задачи (или его часть), выбирать способ решения учебной задачи с учётом имеющихся ресурсов и собственных возможностей, аргументировать выбор варианта решения задачи;

- составлять план действий (план реализации намеченного алгоритма решения), корректировать предложенный алгоритм с учётом получения новых знаний об изучаемом объекте

Самоконтроль (рефлексия):

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

Эмоциональный интеллект:

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

Принятие себя и других:

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

ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

5 класс

- соблюдать правила гигиены и безопасности при работе с компьютером и другими элементами цифрового окружения; иметь представление о правилах безопасного поведения в Интернете;
- называть основные компоненты персональных компьютеров и мобильных устройств, объяснять их назначение;
- понимать содержание понятий «программное обеспечение», «операционная система», «файл»;
- искать информацию в Интернете (в том числе по ключевым словам, по изображению); критически относиться к найденной информации, осознавая опасность для личности и общества распространения вредоносной информации;
- запускать прикладные программы (приложения) и завершать их работу;

- пояснять на примерах смысл понятий «алгоритм», «исполнитель», «программа управления исполнителем», «искусственный интеллект»;
- составлять программы для управления исполнителем в среде блочного или текстового программирования с использованием последовательного выполнения операций и циклов;
- создавать, редактировать, форматировать и сохранять текстовые документы; знать правила набора текстов; использовать автоматическую проверку правописания; устанавливать свойства отдельных символов, слов и абзацев; 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.

**Контрольно-тематическое планирование
5 класс**

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов			Виды деятельности	Виды, формы контроля	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		всего	контрольные работы	практические работы			
Раздел 1. Цифровая грамотность (7 часов)							
1	Компьютер – универсальное вычислительное устройство, работающее по программе	2	0	0	Приводить примеры ситуаций правильного и неправильного поведения в компьютерном классе, соблюдения и несоблюдения гигиенических требований при работе с 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.	Устный опрос	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/ https://coreapp.ai https://www.yaklass.ru/ https://resh.edu.ru/
2	Программы для компьютеров. Файлы и папки	3	0	2	Объяснять содержание понятий «программное обеспечение», «операционная система», «файл». Определять программные средства, необходимые для осуществления информационных процессов при решении задач.	Устный опрос Практическая работа	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/ https://coreapp.ai https://www.yaklass.ru/ https://resh.edu.ru/
3	Сеть Интернет. Правила безопасного	2	0,5	0,5	Раскрывать смысл изучаемых понятий. Осуществлять поиск информации по ключевым	Практическая работа Письменный	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/ https://coreapp.ai

	поведения в Интернете				словам и по изображению. Обсуждать способы проверки достоверности информации, 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.	контроль	https://www.yaklass.ru/ https://resh.edu.ru/
Раздел 2. Теоретические основы информатики (3 часа)							
4	Информация в жизни человека	3	0	0	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 помощники и пр).	Устный опрос Письменный контроль	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/ https://coreapp.ai https://www.yaklass.ru/ https://resh.edu.ru/
Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования (10 часов)							
5	Алгоритмы и исполнители	2	0	0	Раскрывать смысл изучаемых понятий. Приводить примеры неформальных и формальных исполнителей в окружающем мире. Приводить примеры	Устный опрос Письменный контроль	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/ https://coreapp.ai https://www.yaklass.ru/ https://resh.edu.ru/

					циклических действий в окружающем мире.		
6	Работа в среде программирования	8	1,5	6	Раскрывать смысл изучаемых понятий. Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства. Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач.	Практическая работа Тестирование Самооценка с использованием оценочного листа	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/ https://coreapp.ai https://www.yaklass.ru/ https://resh.edu.ru/
Раздел 4. Информационные технологии (14 часов)							
7	Графический редактор	3	0,5	2	Раскрывать смысл изучаемых понятий. Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства. Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач. Планировать последовательность действий при создании и редактировании растрового изображения.	Практическая работа Тестирование	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/ https://coreapp.ai https://www.yaklass.ru/ https://resh.edu.ru/
8	Текстовый редактор	8	0,5	6	Раскрывать смысл изучаемых понятий. Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства. Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач. Анализировать преимущества создания текстовых документов на компьютере по сравнению с	Практическая работа Тестирование	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/ https://coreapp.ai https://www.yaklass.ru/ https://resh.edu.ru/

					рукописным способом.		
9	Компьютерная презентация	3	0	2	Раскрывать смысл изучаемых понятий. Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства. Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач.	Практическая работа	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/ https://coreapp.ai https://www.yaklass.ru/ https://resh.edu.ru/
	ИТОГО	34	3	20			

6 класс

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов			Виды деятельности	Виды, формы контроля	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		всего	контрольные работы	практические работы			
Раздел 1. Цифровая грамотность (4 часа)							
1	Компьютер	1	0	0	Раскрывать смысл изучаемых понятий. Характеризовать типы персональных компьютеров	Устный опрос	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/ https://coreapp.ai https://www.yaklass.ru/ https://resh.edu.ru/
2	Файловая система	2	0	1	Раскрывать смысл изучаемых понятий. Выполнять основные операции с файлами и папками. Находить папку с нужным файлом по заданному пути	Устный опрос Практическая работа	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/ https://coreapp.ai https://www.yaklass.ru/ https://resh.edu.ru/
3	Защита от вредоносных программ	1	0,25	0	Раскрывать смысл изучаемых понятий. Осуществлять защиту информации от компьютерных вирусов с	Письменный контроль	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/ https://coreapp.ai https://www.yaklass.ru/

					помощью антивирусных программ		https://resh.edu.ru/
Раздел 2. Теоретические основы информатики (6 часов)							
4	Информация и информационные процессы	2	0	1,5	Раскрывать смысл изучаемых понятий. Приводить примеры информационных процессов в окружающем мире. Выбирать форму представления информации в зависимости от поставленной задачи. Осуществлять обработку информации по заданному алгоритму. Разрабатывать алгоритм преобразования информации	Практическая работа	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/ https://coreapp.ai https://www.yaklass.ru/ https://resh.edu.ru/
5	Двоичный код	2	0,25	0	Раскрывать смысл изучаемых понятий. Подсчитывать количество всевозможных слов (кодовых комбинаций) фиксированной длины в двоичном алфавите	Устный опрос Письменный контроль	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/ https://coreapp.ai https://www.yaklass.ru/ https://resh.edu.ru/
6	Единицы измерения информации	2	0,5	0	Раскрывать смысл изучаемых понятий. Применять в учебных и практических задачах соотношения между единицами измерения информации. Сравнить размеры текстовых, графических, звуковых файлов и видеофайлов	Устный опрос Письменный контроль	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/ https://coreapp.ai https://www.yaklass.ru/ https://resh.edu.ru/
Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования (12 часов)							
7	Основные алгоритмические конструкции	8	1	5	Раскрывать смысл изучаемых понятий. Выявлять общие черты и различия в средах	Устный опрос Практическая работа	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/ https://coreapp.ai

					блочного и текстового программирования. Анализировать готовые алгоритмы управления исполнителем, исправлять в них ошибки. Применять алгоритмические конструкции «следование» и «цикл»	Тестирование	https://www.yaklass.ru/ https://resh.edu.ru/
8	Вспомогательные алгоритмы	4	0	3	Раскрывать смысл изучаемых понятий. Осуществлять разбиение задачи на подзадачи. Анализировать работу готовых вспомогательных алгоритмов (процедур). Самостоятельно создавать вспомогательные алгоритмы (процедуры) для решения поставленных задач	Устный опрос Практическая работа	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/ https://coreapp.ai https://www.yaklass.ru/ https://resh.edu.ru/
Раздел 4. Информационные технологии (12 часов)							
9	Векторная графика	4	0,5	3	Раскрывать смысл изучаемых понятий. Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства. Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач. Планировать последовательность действий при создании векторного изображения. Сравнить растровые и векторные изображения (цветопередача, возможности	Практическая работа Тестирование	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/ https://coreapp.ai https://www.yaklass.ru/ https://resh.edu.ru/

					масштабирования, размер файлов, сфера применения)		
10	Текстовый процессор	5	0,5	3	Раскрывать смысл изучаемых понятий. Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства. Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач	Устный опрос Практическая работа Тестирование	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/ https://coreapp.ai https://www.yaklass.ru/ https://resh.edu.ru/
11	Создание интерактивных компьютерных презентаций	3	0	2	Раскрывать смысл изучаемых понятий. Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства. Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач. Планировать структуру презентации с гиперссылками. Планировать структуру презентации с интерактивными элементами	Устный опрос Практическая работа	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/ https://coreapp.ai https://www.yaklass.ru/ https://resh.edu.ru/
	ИТОГО	34	3	18,5			

**Календарно-тематическое планирование к рабочей программе учебного предмета «Основы информатики»
5 класс**

№ п/п	Тема урока	Количество часов			Примерный срок изучения	Виды, формы контроля
		всего	контрольные работы	практические работы		
1.	Правила гигиены и безопасности при работе с компьютерами, мобильными устройствами и другими элементами цифрового окружения.	1	0	0	1 неделя 09	Устный опрос
2	Компьютер – универсальное вычислительное устройство, работающее по программе. Мобильные устройства.	1	0	0	2 неделя 09	Устный опрос
3	Программы для компьютеров. Пользователи и программисты.	1	0	0	3 неделя 09	Устный опрос
4	Прикладные программы (приложения), системное программное обеспечение (операционные системы). Запуск и завершение работы программы (приложения).	1	0	1	4 неделя 09	Практическая работа
5	Имя файла (папки, каталога).	1	0	1	1 неделя 10	Практическая работа
6	Сеть Интернет. Веб-страница, веб-сайт. Браузер.	1	0	0,5	2 неделя 10	Практическая работа
7	Правила безопасного поведения в Интернете. Процесс аутентификации. Кибербуллинг.	1	0,5	0	3 неделя 10	Письменный контроль
8	Информация в жизни человека.	1	0	0	4 неделя 10	Устный опрос

	Способы восприятия информации человеком. Компьютерное зрение.					
9	Действия с информацией Кодирование информации. Данные.	1	0	0	1 неделя 11	Устный опрос
10	Искусственный интеллект и его роль в жизни человека.	1	0	0	2 неделя 11	Устный опрос
11	Понятие алгоритма.	1	0	0	3 неделя 11	Устный опрос
12	Исполнители алгоритмов.	1	0	0	4 неделя 11	Устный опрос
13	Метод координат.	1	0,5	0	1 неделя 12	Письменный контроль
14	Знакомство исполнителем Чертежник в среде Кумир.	1	0	1	2 неделя 12	Практическая работа
15	Линейные алгоритмы.	1	0	1	3 неделя 12	Практическая работа
16	Вспомогательные алгоритмы.	1	0	1	4 неделя 12	Практическая работа
17	Составление вспомогательных алгоритмов.	1	0	1	2 неделя 01	Практическая работа
18	Циклические алгоритмы.	1	0	1	3 неделя 01	Практическая работа
19	Составление циклических алгоритмов	1	0	1	4 неделя 01	Практическая работа
20	Виды алгоритмов для управления исполнителем Чертежник в среде Кумир.	1	1	0	1 неделя 02	Письменный контроль
21	Графический редактор. Растровые рисунки. Пиксель.	1	0	0,5	2 неделя 02	Практическая работа
22	Использование графических	1	0	1	3 неделя 02	Практическая работа

	примитивов.					
23	Операции с фрагментами изображения: выделение, копирование, поворот, отражение.	1	0,5	0,5	4 неделя 02	Практическая работа Тестирование
24	Текстовый редактор. Правила набора текста.	1	0	0	1 неделя 03	Практическая работа
25	Текстовый процессор. Редактирование текста.	1	0	0,5	2 неделя 03	Практическая работа
26	Проверка правописания. Расстановка переносов.	1	0	1	3 неделя 03	Практическая работа
27	Свойства символов.	1	0	1	1 неделя 04	Практическая работа
28	Шрифт. Типы шрифтов (рубленые, с засечками, моноширинные).	1	0	1	2 неделя 04	Практическая работа
29	Полужирное и курсивное начертание.	1	0	1	3 неделя 04	Практическая работа
30	Свойства абзацев: границы, абзацный отступ, интервал, выравнивание.	1	0	1	4 неделя 04	Практическая работа
31	Вставка изображений в текстовые документы. Обтекание изображений текстом.	1	0,5	0,5	1 неделя 05	Тестирование Практическая работа
32	Компьютерные презентации. Слайд.	1	0	0,5	2 неделя 05	Практическая работа
33	Добавление на слайд текста и изображений.	1	0	0,5	3 неделя 05	Практическая работа
34	Работа с несколькими слайдами.	1	0	1	4 неделя 05	Практическая работа

6 класс

№ п/п	Тема урока	Количество часов			Примерный срок изучения	Виды, формы контроля
		всего	контрольные работы	практические работы		
1.	Типы компьютеров: персональные компьютеры, встроенные компьютеры, суперкомпьютеры.	1	0	0	1 неделя 09	Устный опрос
2	Иерархическая файловая система. Файлы и папки (каталоги). Путь к файлу (папке, каталогу). Полное имя файла (папки, каталога).	1	0	0	2 неделя 09	Устный опрос
3	Работа с файлами и каталогами средствами операционной системы. Поиск файлов средствами операционной системы.	1	0	1	3 неделя 09	Практическая работа
4	Компьютерные вирусы и другие вредоносные программы. Программы для защиты от вирусов. Встроенные антивирусные средства операционных систем.	1	0,25	0	4 неделя 09	Письменный контроль
5	Информационные процессы.	1	0	0,5	1 неделя 10	Практическая работа
6	Получение, хранение, обработка и передача информации (данных).	1	0	1	2 неделя 10	Практическая работа
7	Двоичный код. Представление данных в компьютере как текстов в двоичном алфавите.	1	0	0	3 неделя 10	Устный опрос

8	Количество всевозможных слов фиксированной длины в двоичном алфавите. Преобразование любого алфавита к двоичному.	1	0,25	0	4 неделя 10	Письменный контроль
9	Информационный объём данных. Единицы измерения информации.	1	0	0	1 неделя 11	Устный опрос
10	Характерные размеры файлов различных типов (страница текста, электронная книга, фотография, запись песни, видеоклип, полнометражный фильм).	1	0,5	0	2 неделя 11	Письменный контроль
11	Среда текстового программирования.	1	0	0	3 неделя 11	Устный опрос
12	Управление исполнителем Черепаха.	1	0	0,5	4 неделя 11	Практическая работа
13	Масштаб.	1	0	0,5	1 неделя 12	Практическая работа
14	Алгоритмы с повторениями.	1	0	1	2 неделя 12	Устный опрос Практическая работа
15	Цикл k раз.	1	0	1	3 неделя 12	Практическая работа
16	Цикл ПОКА.	1	0	1	4 неделя 12	Практическая работа
17	Цикл ДО ТЕХ ПОР	1	0	1	2 неделя 01	Практическая работа
18	Переменные.	1	1	0	3 неделя 01	Тестирование
19	Разбиение задачи на подзадачи, использование вспомогательных алгоритмов (процедур).	1	0	0,5	4 неделя 01	Практическая работа
20	Процедуры с параметрами.	1	0	0,5	1 неделя 02	Устный опрос Практическая работа

21	Аргументы.	1	0	1	2 неделя 02	Практическая работа
22	Результат.	1	0	1	3 неделя 02	Практическая работа
23	Векторная графика.	1	0,5	0	4 неделя 02	Тестирование
24	Создание векторных рисунков встроенными средствами текстового процессора или других программ (приложений).	1	0	1	1 неделя 03	Практическая работа
25	Графические возможности текстового процессора	1	0	1	2 неделя 03	Практическая работа
26	Добавление векторных рисунков в документы.	1	0	1	3 неделя 03	Практическая работа
27	Текстовый процессор.	1	0	0	1 неделя 04	Устный опрос
28	Структурирование информации с помощью списков.	1	0,5	0,5	2 неделя 04	Практическая работа Тестирование
29	Нумерованные, маркированные и многоуровневые списки.	1	0	1	3 неделя 04	Практическая работа
30	Добавление таблиц в текстовые документы. Правила оформления таблиц.	1	0	0,5	4 неделя 04	Практическая работа
31	Вычислительные таблицы.	1	0	1	1 неделя 05	Практическая работа
32	Создание компьютерных презентаций.	1	0	0,5	2 неделя 05	Устный опрос Практическая работа
33	Интерактивные элементы.	1	0	0,5	3 неделя 05	Устный опрос Практическая работа

34	Гиперссылки.	1	0	2	4 неделя 05	Устный опрос Практическая работа
----	--------------	---	---	---	-------------	-------------------------------------