

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

**Министерство образования Свердловской области**

**ГБОУ СО «Серовская ШИ, реализующая ЛООП»**

**УТВЕРЖДЕНА**

**Директор**

  
С.В. Ахмедзянова  
Приказ № 262 от 27.10.2025 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

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

**для обучающихся 5–6 классов**

**г. Серов, 2025 г.**



## **ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

Рабочая программа даёт представление о целях, общей стратегии обучения, воспитания и развития обучающихся средствами учебного курса «Введение в информатику» в 5–6 классах на базовом уровне; устанавливает обязательное курсное содержание, предусматривает его структурирование по разделам и темам курса; даёт распределение учебных часов по тематическим разделам курса и последовательность их изучения с учётом межкурсных и внутрикурсных связей, логики учебного процесса, возрастных особенностей обучающихся. Программа разработана на основании Приказа Министерства просвещения Российской Федерации от 31.05.2021 № 287 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования».

Рабочая программа определяет количественные и качественные характеристики учебного материала, в том числе для содержательного наполнения разного вида контроля.

### **ЦЕЛИ ИЗУЧЕНИЯ УЧЕБНОГО КУРСА «ВВЕДЕНИЕ В ИНФОРМАТИКУ»**

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

- формирование основ мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки информатики, достижениям научнотехнического прогресса и общественной практики, за счёт развития представлений об информации как о важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества;

- формирование понимания роли информационных процессов, информационных ресурсов и ИТ в условиях цифровой трансформации многих сфер жизни современного общества;

- обеспечение условий, способствующих развитию алгоритмического мышления как необходимого условия профессиональной деятельности в современном информационном обществе, предполагающего способность обучающегося разбивать сложные задачи на более простые подзадачи; сравнивать новые задачи с задачами, решёнными ранее; определять шаги для достижения результата и т. д.;

- формирование и развитие компетенций обучающихся в области использования информационно-коммуникационных технологий, в том числе знаний, умений и навыков работы с информацией, программирования,

коммуникации в современных цифровых средах в условиях обеспечения информационной безопасности личности обучающегося;

- воспитание ответственного и избирательного отношения к информации с учётом правовых и этических аспектов её распространения, стремления к продолжению образования в области информационных технологий и созидательной деятельности с применением средств информационных технологий.

## **ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА УЧЕБНОГО КУРСА «ВВЕДЕНИЕ В ИНФОРМАТИКУ»**

Учебный курс «Введение в информатику» в основном общем образовании отражает:

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

- основные области применения информатики, прежде всего информационные технологии, управление и социальную сферу;

- междисциплинарный характер информатики и информационной деятельности

Современная школьная информатика оказывает существенное влияние на формирование мировоззрения школьника, его жизненную позицию, закладывает основы понимания принципов функционирования и использования информационных технологий как необходимого инструмента практически любой деятельности и одного из наиболее значимых технологических достижений современной цивилизации. Многие курсные знания и способы деятельности, освоенные обучающимися при изучении информатики, находят применение как в рамках образовательного процесса при изучении других курсных областей, так и в иных жизненных ситуациях, становятся значимыми для формирования качеств личности, т. е. ориентированы на формирование метакурсных и личностных результатов обучения.

### **«ВВЕДЕНИЕ В ИНФОРМАТИКУ» 5-6 классы**

Учебный курс «Введение в информатику» в основном общем образовании интегрирует в себе:

цифровую грамотность, приоритетно формируемую на ранних этапах обучения, как в рамках отдельного курса, так и в процессе информационной деятельности при освоении всех без исключения учебных курсов;

□

- теоретические основы компьютерных наук, включая основы теоретической информатики и практического программирования, изложение которых осуществляется в соответствии с принципом дидактической спирали: вначале (в младших классах) осуществляется общее знакомство обучающихся с курсом изучения, предполагающее учёт имеющегося у них опыта; затем последующее развитие и обогащение курса 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.

**Основные задачи учебного курса «Введение в информатику» —**  
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 курса в виде следующих четырёх тематических разделов:

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

## **МЕСТО УЧЕБНОГО КУРСА «ВВЕДЕНИЕ В ИНФОРМАТИКУ» В УЧЕБНОМ ПЛАНЕ**

Обязательная часть учебного плана основной образовательной программы основного общего образования не предусматривает обязательное изучение курса информатики в 5–6 классах. Время на данный курс выделяется за счёт части учебного плана, формируемой участниками образовательных отношений. Программа учебного курса «Введение в информатику» 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 курсов 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 КУРСА «ВВЕДЕНИЕ В ИНФОРМАТИКУ»**

### **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 вебстранице.

Поисковые системы. Поиск информации по выбранным ключевым словам и по изображению. Достоверность информации, полученной из Интернета. Правила безопасного поведения в Интернете. Процесс аутентификации. Виды аутентификации (аутентификация по паролям, аутентификация с помощью SMS, биометрическая аутентификация, аутентификация через географическое местоположение, многофакторная аутентификация). Пароли для аккаунтов в социальных сетях. Кибербуллинг.

### **Теоретические основы информатики**

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

### **Алгоритмизация и основы программирования**

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

### **Информационные технологии**

Графический редактор. Растровые рисунки. Пиксель. Использование графических примитивов. Операции с фрагментами изображения: выделение, копирование, поворот, отражение. Текстовый редактор. Правила набора текста. Текстовый процессор. Редактирование текста. Проверка правописания. Расстановка переносов. Свойства символов. Шрифт. Типы шрифтов (рубленые, с засечками, моноширинные). Полужирное и курсивное начертание. Свойства абзацев: границы, абзацный отступ, интервал, выравнивание. Вставка изображений в текстовые документы. Обтекание изображений текстом.

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

## **6 класс**

Цифровая грамотность Типы компьютеров: персональные компьютеры, встроенные компьютеры, суперкомпьютеры. Иерархическая файловая система. Файлы и папки (каталоги). Путь к файлу (папке, каталогу). Полное имя файла (папки, каталога). Работа с файлами и каталогами средствами операционной системы: создание, копирование, перемещение, переименование и удаление файлов и папок (каталогов). Поиск файлов средствами операционной системы. Компьютерные вирусы и другие вредоносные программы. Программы для защиты от вирусов. Встроенные антивирусные средства операционных систем.

### **Теоретические основы информатики**

Информационные процессы. Получение, хранение, обработка и передача информации (данных). Двоичный код. Представление данных в компьютере как текстов в двоичном алфавите. Количество всевозможных слов (кодových комбинаций) фиксированной длины в двоичном алфавите. Преобразование любого алфавита к двоичному. Информационный объём данных. Бит — минимальная единица количества информации — двоичный разряд. Байт, килобайт, мегабайт, гигабайт. Характерные размеры файлов различных типов (страница текста, электронная книга, фотография, запись песни, видеоклип, полнометражный фильм).

### **Алгоритмизация и основы программирования**

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

### **Информационные технологии**

Векторная графика. Создание векторных рисунков встроенными средствами текстового процессора или других программ (приложений). Добавление векторных рисунков в документы. Текстовый процессор. Структурирование информации с помощью списков. Нумерованные, маркированные и многоуровневые списки. Добавление таблиц в текстовые документы. Создание компьютерных презентаций. Интерактивные элементы. Гиперссылки.



## **ПЛАНИРУЕМЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

Изучение информатики в 5–6 классах направлено на достижение обучающимися следующих личностных, метакурсных и курсных результатов освоения учебного курса

### **ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

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

#### **Патриотическое воспитание:**

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

#### **Духовно-нравственное воспитание:**

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

#### **Гражданское воспитание:**

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

#### **Ценности научного познания:**

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

- овладение начальными навыками исследовательской деятельности, установка на осмысление опыта, наблюдений, поступков и стремление совершенствовать пути достижения индивидуального и коллективного благополучия;

- наличие базовых навыков самостоятельной работы с учебными текстами, справочной литературой, разнообразными средствами информационных технологий, а также умения самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности.

### **Формирование культуры здоровья:**

- установка на здоровый образ жизни, в том числе и за счёт освоения и соблюдения требований безопасной эксплуатации средств ИКТ; соблюдение временных норм работы с компьютером.

### **Трудовое воспитание:**

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

### **Экологическое воспитание:**

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

### **Адаптация обучающегося к изменяющимся условиям социальной среды:**

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

## **МЕТАКУРСНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

□

Метакурсовые 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 и коммуникативные действия**

- Общение:**

- сопоставлять свои суждения с суждениями других участников диалога, обнаруживать различие и сходство позиций;

- публично представлять результаты выполненного опыта (эксперимента, исследования, проекта);

- выбирать формат выступления с учётом задач презентации и особенностей аудитории и в соответствии с ним составлять устные и письменные тексты с использованием иллюстративных материалов

- Совместная деятельность (сотрудничество):**

- понимать и использовать преимущества командной и индивидуальной работы при решении конкретной проблемы, в том числе при создании информационного продукта;

- принимать цель совместной информационной деятельности по сбору, обработке, передаче, формализации информации; коллективно строить действия по её достижению: распределять роли, договариваться, обсуждать процесс и результат совместной работы;

- выполнять свою часть работы с информацией или информационным продуктом, достигая качественного результата по своему направлению и координируя свои действия с другими членами команды;

- оценивать качество своего вклада в общий информационный продукт по критериям, самостоятельно сформулированным участниками взаимодействия;

- сравнивать результаты с исходной задачей и вклад каждого члена команды в достижение результатов, разделять сферу ответственности и проявлять готовность к предоставлению отчёта перед группой.

- Универсальные регулятивные действия Самоорганизация:**

- выявлять в жизненных и учебных ситуациях проблемы, требующие решения;

- составлять алгоритм решения задачи (или его часть), выбирать способ решения учебной задачи с учётом имеющихся ресурсов и собственных возможностей, аргументировать выбор варианта решения задачи;

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



### **Самоконтроль (рефлексия):**

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

### **Эмоциональный интеллект:**

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

### **Принятие себя и других:**

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

## **КУРСНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

### **5 класс**

- соблюдать правила гигиены и безопасности при работе с компьютером и другими элементами цифрового окружения; иметь представление о правилах безопасного поведения в Интернете;
- называть основные компоненты персональных компьютеров и мобильных устройств, объяснять их назначение;
- понимать содержание понятий «программное обеспечение», «операционная система», «файл»;
- искать информацию в Интернете (в том числе по выбранным ключевым словам, по изображению); критически относиться к найденной информации, осознавая опасность для личности и общества распространения вредоносной информации;
- запускать прикладные программы (приложения) и завершать их работу;
- пояснять на примерах смысл понятий «алгоритм», «исполнитель», «программа управления исполнителем», «искусственный интеллект»;
- составлять программы для управления исполнителем в среде блочного или текстового программирования с использованием последовательного выполнения операций и циклов;

- создавать, редактировать, форматировать и сохранять текстовые документы; знать правила набора текстов; использовать автоматическую проверку правописания; устанавливать свойства отдельных символов, слов и абзацев; иллюстрировать документы с помощью изображений;
- создавать и редактировать растровые изображения;
- использовать инструменты графического редактора для выполнения операций с фрагментами изображения;
- создавать компьютерные презентации, включающие текстовую и графическую информацию

## **6 класс**

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

## **ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ**



<u><b>5 класс (34 часа)</b></u>	<u><b>6 класс (34 часа)</b></u>
<i>1 час в неделю, всего -34 часа, практических работ - 10, контрольных - 3</i>	<i>1 час в неделю, всего -34 часа, практических работ - 10, контрольных - 3</i>

# ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

## 5 КЛАСС

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов			Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		всего	контр. работы	практ. работы	
Раздел1. Цифровая грамотность (7 часов)					
1.1.	Компьютер — универсальное устройство для работы с информацией.	2	0	0	<a href="https://infourok.ru">https://infourok.ru</a> <a href="https://resh.edu.ru">https://resh.edu.ru</a>
1.2.	Программы для компьютеров. Файлы и папки	3	0	1	<a href="https://school.infourok.ru">https://school.infourok.ru</a>
1.3	Сеть Интернет. Правила безопасного поведения в Интернете.	3	1	1	<a href="https://resh.edu.ru/page/cyber-project">https://resh.edu.ru/page/cyber-project</a>
Раздел 2. Теоретические основы информатики (3 часа)					
2.1	Информация в жизни человека.	3	0	0	<a href="https://bosova.ru">https://bosova.ru</a> <a href="https://урокцифры.рф">https://урокцифры.рф</a>
Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования (10 часов)					
3.1	Алгоритмы и исполнители	2	0	0	<a href="https://bosova.ru">https://bosova.ru</a> <a href="https://school.infourok.ru">https://school.infourok.ru</a>
3.2	Работа в среде программирования	8	1	4	<a href="https://bosova.ru">https://bosova.ru</a>
Раздел 4. Информационные технологии (14 часов)					
4.1	Графический редактор	4	0	1	<a href="https://bosova.ru">https://bosova.ru</a> <a href="https://school.infourok.ru">https://school.infourok.ru</a>
4.2	Текстовый редактор	7	1	2	<a href="https://bosova.ru">https://bosova.ru</a>

4.3	Компьютерная презентация	3	0	1	<a href="https://school.infourok.ru">https://school.infourok.ru</a>
4.4	Итоговый урок	1	0	0	
Итого :		34	3	10	

## ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

### 6 КЛАСС

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов			Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		всего	контр. работы	практ. работы	
Раздел1. Цифровая грамотность (3 часов)					
1.1.	Компьютер	1	0	0	<a href="https://infourok.ru">https://infourok.ru</a> <a href="https://resh.edu.ru">https://resh.edu.ru</a>
1.2.	Файловая система	2	0	1	<a href="https://school.infourok.ru">https://school.infourok.ru</a>
Раздел 2. Теоретические основы информатики (7 часов)					
2.1	Защита от вредоносных программ	1	0	0	<a href="https://bosova.ru">https://bosova.ru</a> <a href="https://урокцифры.рф">https://урокцифры.рф</a>
2.2	Информация и информационные процессы	2	0	1	
2.3	Двоичный код	2	0	0	
2.4	Единицы измерения информации	2	1	0	
Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования (12 часов)					
3.1	Основные алгоритмические конструкции	8	0	3	<a href="https://bosova.ru">https://bosova.ru</a> <a href="https://school.infourok.ru">https://school.infourok.ru</a>
3.2	Вспомогательные алгоритмы	4	0	1	<a href="https://bosova.ru">https://bosova.ru</a>
Раздел 4. Информационные технологии (12 часов)					

4.1	Векторная графика	3	0	1	<a href="https://bosova.ru">https://bosova.ru</a> <a href="https://school.infourok.ru">https://school.infourok.ru</a>
4.2	Текстовый редактор	5	0	3	<a href="https://bosova.ru">https://bosova.ru</a>
4.3	Создание интерактивных компьютерных презентаций	4	1	1	<a href="https://school.infourok.ru">https://school.infourok.ru</a>
4.4	Итоговый урок	1	1	0	
Итого :		34	3	10	

### Календарно-тематическое планирование (поурочное планирование) 5 класс

№ п/п	Тема урока	Количество часов		
		Всего	контрольные работы	практические работы
Раздел 1. Цифровая грамотность.		7	1	2
1.	Правила гигиены и техника безопасности при работе с компьютерами.	1	0	0
2.	Компьютер – универсальное вычислительное устройство, работающее по программе	1	0	0
3.	Программы для компьютеров. Пользователи и программисты	1	0	1

4.	<b>Практическая работа №1.</b> «Создание, сохранение и загрузка текстового и графического файла»	1	0	1
5.	Имя файла (папки, каталога)	1	0	1
6.	<b>Практическая работа №2.</b> «Поиск информации по выбранным ключевым словам и по изображению»	1	0	1
7.	<b>Контрольная работа №1.</b> «Цифровая грамотность»	1	1	0
<b>Раздел 2. Теоретические основы информатики.</b>		<b>3</b>	<b>1</b>	<b>1</b>

8.	Информация в жизни человека. Способы восприятия информации человеком	1	0	0
9.	Действия с информацией. Кодирование информации	1	0	0
10.	Искусственный интеллект и его роль в жизни человека	1	0	0
<b>Раздел 3. Алгоритмы и программирование</b>		<b>10</b>	<b>1</b>	<b>4</b>
11.	Понятие алгоритма. Исполнители алгоритмов	1	0	0
12.	Линейные алгоритмы. Циклические алгоритмы	1	0	0
13.	Знакомство со средой программирования	1	0	0
14.	Реализация линейных алгоритмов в среде программирования «ЛогоМиры»	1	0	0
15.	<b>Практическая работа №3.</b> «Реализация линейных алгоритмов в среде программирования «ЛогоМиры»	1	0	1
16.	<b>Практическая работа №4.</b> «Реализация линейных алгоритмов в среде программирования «ЛогоМиры»	1	0	1
17.	<b>Практическая работа №5.</b> «Реализация циклических алгоритмов в среде программирования «ЛогоМиры»	1	0	1
18.	Реализация циклических алгоритмов в среде программирования «ЛогоМиры»»	1	0	0
19.	<b>Практическая работа №6.</b> Реализация циклических алгоритмов в среде программирования «ЛогоМиры»	1	0	1

20.	<i>Контрольная работа №3.</i> «Алгоритмы и программирование»	1	1	0
<b>Раздел 4. Информационные технологии</b>		<b>14</b>	<b>1</b>	<b>4</b>
21.	Графический редактор. Растровые рисунки. Использование графических примитивов.	1	0	0
22.	Виды графических редакторов	1	0	0
23.	Кодировка цвета	1	0	0
24.	Создание и редактирование простого изображения с помощью инструментов графического редактора	1	0	0
25.	<i>Практическая работа №7.</i> «Работа с фрагментами изображения с использованием инструментов графического редактора»	1	0	1
26.	Текстовый редактор. Правила набора текста.	1	0	0
27.	Создание небольших текстовых документов с использованием базовых средств текстовых редакторов	1	0	0
28.	Текстовый процессор. Редактирование текста	1	0	0
29.	<i>Практическая работа №8.</i> «Редактирование текстовых документов»	1	0	1
30.	<i>Практическая работа №9.</i> Форматирование текстовых документов	1	0	1
31.	Функция презентации	1	0	0
32.	Компьютерные презентации и её инструменты	1	0	0
33.	<i>Практическая работа №10.</i> «Создание презентации на основе готовых шаблонов»	1	0	1
34.	<i>Промежуточная аттестация в форме тестирования:</i> «Алгоритмы и программирование»	1	1	0
<b>Всего</b>		<b>34</b>	<b>3</b>	<b>10</b>

**Календарно-тематическое планирование (поурочное планирование)**  
**6 класс**

№ п/п	Тема урока	Количество часов		
		Всего	контрольные работы	практические работы
Раздел 1. Цифровая грамотность		3	0	1
1.	Правила гигиены и техника безопасности при работе с компьютерами	1	0	0
2.	Иерархическая файловая система Файлы и папки (каталоги)	1	0	0
3.	<i>Практическая работа №1.</i> Работа с файлами и каталогами средствами операционной системы: создание, копирование, перемещение, переименование и удаление файлов и папок(каталогов)	1	0	1
Раздел 2. Теоретические основы информатики		7	1	1
5.	Компьютерные вирусы и другие вредоносные программы	1	0	0
6.	Получение, хранение, обработка и передача информации (данных)	1	0	0
	<i>Практическая работа №2.</i> Преобразование информации, представленной в форме таблиц и диаграмм, в текст.	1	0	1
7.	Двоичный код	1	0	0
8.	Информационный объём данных. Единицы измерения информации	1	0	0
9.	Информационный объём данных. Характерные размеры файлов различных типов (страница текста, электронная книга, фотография и т.д.)	1	0	0
10.	<b>Контрольная работа №1.</b> <i>Теоретические основы информатики</i>	1	1	0
Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования		12	0	4

11.	Основные алгоритмические конструкции	1	0	0
12.	Среда текстового программирования.	1	0	0
13.	Управление исполнителем (исполнитель Черепаха).	1	0	0
14.	Управление исполнителем (исполнитель Черепаха).	1	0	0
15.	Циклические алгоритмы. Переменные.	1	0	0
16.	Разработка программ в среде текстового программирования.	1	0	0

17.	<b>Практическая работа №3.</b> Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования с использованием циклов	1	0	1
18.	<b>Практическая работа №4.</b> Разработка диалоговых программ в среде текстового программирования.	1	0	1
19.	Вспомогательные алгоритмы. Разбиение задачи на подзадачи, использование вспомогательных алгоритмов (процедур)	1	0	0
20.	<b>Практическая работа №5.</b> Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования с использованием вспомогательных алгоритмов (процедур).	1	0	1
21.	<b>Практическая работа №6.</b> Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования, в том числе с использованием вспомогательных алгоритмов (процедур) с параметрами.	1	0	1
22.	<b>Контрольная работа №2.</b> Алгоритмизация и основы программирования	1	1	0
<b>Раздел 4. Информационные технологии</b>		<b>12</b>	<b>1</b>	<b>4</b>
23.	Векторная графика	1	0	0
24.	Создание и редактирование изображения базовыми средствами векторного редактора (по описанию)	1	0	0
25.	<b>Практическая работа №7.</b> Разработка простого изображения с помощью инструментов векторного графического редактора (по собственному замыслу)	1	0	1
26.	Текстовый процессор	1	0	0
27.	Виды текстов	1	0	0
28.	Создание таблиц	1	0	0

<b>29.</b>	<b>Практическая работа №8.</b> Создание небольших текстовых документов с нумерованными, маркированными и многоуровневыми списками	1	0	1
<b>30.</b>	Добавление таблиц в текстовые документы. <b>Практическая работа №9.</b> Создание небольших текстовых документов с таблицами	1	0	1

<b>31.</b>	Создание одностраничного документа, содержащего списки, таблицы, иллюстрации	1	0	0
<b>32.</b>	Создание интерактивных компьютерных презентаций. Интерактивные элементы. Гиперссылки Создание презентации с гиперссылками.	1	0	0
<b>33.</b>	<b>Практическая работа №10.</b> Создание презентации с интерактивными элементами.	1	0	1
<b>34.</b>	<i>Промежуточная аттестация в форме тестирования: «Информационные технологии»</i>	1	1	0
<b>Всего часов:</b>		<b>34</b>	<b>4</b>	<b>16</b>

---

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

Босова Л. Л. / Босова А. Ю. Предмет: информатика Класс: 5

Издательство: Просвещение

**МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧИТЕЛЯ**

Босова Л. Л. / Босова А. Ю. Предмет: информатика Класс: 5

Издательство: Просвещение

**ЦИФРОВЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ И РЕСУРСЫ СЕТИ  
ИНТЕРНЕТ**

1. «Единое окно доступа к образовательным ресурсам» - [ttp://windows.edu/ru](http://windows.edu/ru)
2. «Единая коллекция цифровых образовательных  
ресурсов» - <http://school-collektion.edu/ru>
3. «Федеральный центр информационных образовательных ресурсов» -  
<http://eor.edu.ru>
4. «Российская электронная школа»- <https://resh.edu.ru/>
5. Образовательная онлайн-платформа « VIDEOUROKI.NET»-  
<https://videouroki.net/>
6. Сайт К.Ю. Полякова - <https://kpolyakov.spb.ru>