

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Министерство образования и науки Курской области

Курский район

МБОУ «Новопоселёновская средняя общеобразовательная школа»

РАССМОТРЕНО

Руководитель МО

естественно-

математического цикла

Мусатова В. В.

Протокол №5 от «28» июня

2023 г.

СОГЛАСОВАНО

Председатель

педагогического совета

Капленкова Н. П.

Протокол №12 от «29»

июня 2023 г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор школы

Якунин В. В.

Приказ №1-106 от «30»

июня 2023 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

учебного предмета «Информатика. Базовый уровень»

для обучающихся 5–6 классов

д. 1-е Цветово 2023

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

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

Рабочая программа определяет количественные и качественные характеристики учебного материала для второго года изучения, в том числе для содержательного наполнения разного вида контроля (промежуточной аттестации обучающихся, всероссийских проверочных работ, государственной итоговой аттестации).

СОДЕРЖАНИЕ ОБУЧЕНИЯ

5 КЛАСС

Цифровая грамотность

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

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

Сеть Интернет. Веб-страница, веб-сайт. Браузер. Поиск информации на веб-странице. Поисковые системы. Поиск информации по выбранным ключевым словам и по изображению. Достоверность информации, полученной из Интернета. Правила безопасного поведения в Интернете. Процесс аутентификации. Виды аутентификации (аутентификация по паролям, аутентификация с помощью SMS, биометрическая аутентификация, 5 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). Полуужирное 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 (кодовых комбинаций) фиксированной длины в двоичном алфавите. Преобразование

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

Алгоритмизация и основы программирования

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

Информационные технологии

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

ПЛАНИРУЕМЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

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

ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

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

Патриотическое воспитание:

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

Духовно-нравственное воспитание:

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

Гражданское воспитание:

- представление о социальных нормах и правилах межличностных отношений в коллективе, в том числе в социальных сообществах; соблюдение правил безопасности, в том числе навыков безопасного поведения в интернет-среде;
- ориентация на совместную деятельность при выполнении учебных, познавательных задач, создании учебных проектов;

- стремление к взаимопониманию и взаимопомощи в процессе этой учебной деятельности;
- стремление оценивать своё поведение и поступки своих товарищей с позиции нравственных и правовых норм с учётом осознания последствий поступков.

Ценности научного познания:

- наличие представлений об информации, информационных процессах и информационных технологиях, соответствующих современному уровню развития науки и общественной практики; интерес к обучению и познанию; любознательность; стремление к самообразованию;
- овладение начальными навыками исследовательской деятельности, установка на осмысление опыта, наблюдений, поступков и стремление совершенствовать пути достижения индивидуального и коллективного благополучия;
- наличие базовых навыков самостоятельной работы с учебными текстами, справочной литературой, разнообразными средствами информационных технологий, а также умения самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности

Формирование культуры здоровья:

- установка на здоровый образ жизни, в том числе и за счёт освоения и соблюдения требований безопасной эксплуатации средств ИКТ;
- соблюдение временных норм работы с компьютером. Трудовое воспитание:
- интерес к практическому изучению профессий в сферах профессиональной деятельности, связанных с информатикой, программированием и информационными технологиями, основанных на достижениях науки информатики и научно-технического прогресса.

Экологическое воспитание:

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

Адаптация обучающегося к изменяющимся условиям социальной среды:

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

МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

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

Универсальные познавательные действия

Базовые логические 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.

ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

5 КЛАСС

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

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

6 КЛАСС

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

- создавать простые векторные рисунки и использовать их для иллюстрации создаваемых документов;
- создавать и редактировать текстовые документы, содержащие списки, таблицы;
- создавать интерактивные компьютерные презентации, в том числе с элементами анимации

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ 5 КЛАСС

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов			Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы	
Раздел 1. Цифровая грамотность					
1.1	Компьютер – универсальное вычислительное устройство работающее по программе	2			https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/vWindows5.zip http://www.lbz.ru/files/5814/
1.2	Программы для компьютеров. Файлы и папки	3			https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/vWindows5.zip http://school-collection.edu.ru/catalog/res/f94504de-9f7f-4c2c-8ae2-2155adee914c/?interface=catalog
1.3	Сеть Интернет. Правила безопасного поведения в сети Интернет.	2			https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/vWindows5.zip http://www.lbz.ru/files/5814/
Итого по разделу		7			
Раздел 2. Теоретические основы информатики					
2.1	Информация в жизни человека	3			https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/vWindows5.zip http://www.lbz.ru/files/5814/
Итого по разделу		3			
Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования					
3.1	Алгоритмы и исполнители	2			https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/vWindows5.zip http://www.lbz.ru/files/5814/
3.2	Работа в среде программирования	8			https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/vWindows5.zip

					http://www.lbz.ru/files/5814/
Итого по разделу		10			
Раздел 3. Информационные технологии					
3.1	Графический редактор	3	1		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/vWindows5.zip http://www.lbz.ru/files/5814/
3.2	Текстовый редактор	6			https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/vWindows5.zip http://www.lbz.ru/files/5814/
3.3	Мультимедийные презентации	3	1		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/vWindows5.zip http://www.lbz.ru/files/5814/
Итого по разделу		12			
Резервное время		2	1		
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34	3	0	

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ 6 КЛАСС

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов			Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы	
Раздел 1. Цифровая грамотность					
1.1	Компьютер	1			https://bosova.ru/met odist/authors/informa tika/3/eor6.php https://resh.edu.ru/su bject/19/6/
1.2	Файловая система	2			https://bosova.ru/met odist/authors/informa tika/3/eor6.php https://resh.edu.ru/su bject/19/6/
Итого по разделу		3			
Раздел 2. Теоретические основы информатики					
2.1	Защита от вредоносных программ	1			https://bosova.ru/met odist/authors/informa tika/3/eor6.php https://resh.edu.ru/su bject/19/6/
2.2	Информация и информационные процессы	2			https://bosova.ru/met odist/authors/informa tika/3/eor6.php https://resh.edu.ru/su bject/19/6/
2.3	Двоичный код	2			https://bosova.ru/met odist/authors/informa tika/3/eor6.php https://resh.edu.ru/su bject/19/6/
2.4	Единицы измерения информации	2			https://bosova.ru/met odist/authors/informa tika/3/eor6.php https://resh.edu.ru/su bject/19/6/
Итого по разделу		7			
Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования					
3.1	Основные алгоритмические конструкции	8			https://bosova.ru/met odist/authors/informa tika/3/eor6.php

					https://resh.edu.ru/subject/19/6/
3.2	Вспомогательные алгоритмы	4			https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php https://resh.edu.ru/subject/19/6/
Итого по разделу		12			
Раздел 3. Информационные технологии					
3.1	Векторная графика	3	1		https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php https://resh.edu.ru/subject/19/6/
3.2	Текстовый редактор	4			https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php https://resh.edu.ru/subject/19/6/
3.3	Создание интерактивных компьютерных презентаций	3	1		https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php https://resh.edu.ru/subject/19/6/
Итого по разделу		10			
Резервное время		2	1		
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34	3	0	

ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ 5 КЛАСС

№ п/п	Тема урока	Количество часов			Дата изучения	Электронные цифровые образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы		
1	Правила гигиены и техника безопасности при работе с компьютерами.	1	0	0		https://lbz.ru/metodist/aut_hors/informatika/3/eor5.php
2	Компьютер – универсальное вычислительное устройство, работающее по программе. Основные компоненты персональных компьютеров и мобильных устройств.	1	0	0		https://lbz.ru/metodist/aut_hors/informatika/3/eor5.php
3	Программы для компьютеров. Пользователи и программисты. Практическая работа №1. «Запуск, работа и завершение работы клавиатурного тренажёра»	1	0	1		https://lbz.ru/metodist/aut_hors/informatika/3/eor5.php
4	Прикладные программы (приложения), системное программное обеспечение	1	0	1		https://lbz.ru/metodist/aut_hors/informatika/3/eor5.php

	(операционные системы). Практическая работа №2. «Создание, сохранение и загрузка текстового и графического файла»					hp
5	Имя файла (папки, каталога). Практическая работа №3. «Выполнение основных операций с папками (создание, переименование, сохранение)	1	0	1		https://lbz.ru/metodist/aut hors/informatika/3/eor5.p hp
6	Сеть Интернет. Правила безопасного поведения в Интернете Практическая работа №4. «Поиск информации по выбранным ключевым словам и по изображению»	1	0	1		https://lbz.ru/metodist/aut hors/informatika/3/eor5.p hp
7	Контрольная работа №1. «Цифровая грамотность»	1	1	0		https://lbz.ru/metodist/aut hors/informatika/3/eor5.p hp
8	Информация в жизни человека. Способы восприятия информации человеком. Практическая работа №5. Электронный практикум «Координатная плоскость»	1	0	1		https://lbz.ru/metodist/aut hors/informatika/3/eor5.p hp
9	Действия с информацией. Кодирование информации.	1	0			https://lbz.ru/metodist/aut hors/informatika/3/eor5.p hp

10	Искусственный интеллект и его роль в жизни человека. Контрольная работа №2. «Компьютер. Информация»	1	1			https://lbz.ru/metodist/aut hors/informatika/3/eor5.php
11	Понятие алгоритма. Исполнители алгоритмов.	1	0	0		https://lbz.ru/metodist/aut hors/informatika/3/eor5.php
12	Линейные алгоритмы. Циклические алгоритмы.	1	0	0		https://lbz.ru/metodist/aut hors/informatika/3/eor5.php
13	Практическая работа № 6. «Знакомство со средой программирования «ЛогоМиры»»	1	0	1		https://lbz.ru/metodist/aut hors/informatika/3/eor5.php
14	Практическая работа № 7. «Реализация линейных алгоритмов в среде программирования «ЛогоМиры»»	1	0	1		https://lbz.ru/metodist/aut hors/informatika/3/eor5.php
15	Практическая работа №8. «Реализация линейных алгоритмов в среде программирования «ЛогоМиры»»	1	0	1		https://lbz.ru/metodist/aut hors/informatika/3/eor5.php
16	Практическая работа №9. «Реализация линейных алгоритмов в среде программирования «ЛогоМиры»»	1	0	1		https://lbz.ru/metodist/aut hors/informatika/3/eor5.php
17	Практическая работа №10. «Реализация	1	0	1		https://lbz.ru/metodist/aut

	циклических алгоритмов в среде программирования «ЛогоМиры»»					https://lbz.ru/metodist/aut_hors/informatika/3/eor5.php
18	Практическая работа №11. «Реализация циклических алгоритмов в среде программирования «ЛогоМиры»»	1	0	1		https://lbz.ru/metodist/aut_hors/informatika/3/eor5.php
19	Практическая работа №12. «Реализация линейных и циклических алгоритмов в среде программирования «ЛогоМиры»»	1	0	1		https://lbz.ru/metodist/aut_hors/informatika/3/eor5.php
20	Контрольная работа №3. «Алгоритмы и программирование»	1	1	0		https://lbz.ru/metodist/aut_hors/informatika/3/eor5.php
21	Графический редактор. Растровые рисунки. Использование графических примитивов.	1	0	0		https://lbz.ru/metodist/aut_hors/informatika/3/eor5.php
22	Практическая работа №13. «Создание и редактирование простого изображения с помощью инструментов графического редактора»	1	0	1		https://lbz.ru/metodist/aut_hors/informatika/3/eor5.php
23	Практическая работа №14. «Работа с фрагментами изображения с использованием инструментов графического редактора»	1	0	1		https://lbz.ru/metodist/aut_hors/informatika/3/eor5.php

24	Текстовый редактор. Правила набора текста.	1	0	0		https://lbz.ru/metodist/aut hors/informatika/3/eor5.php
25	Практическая работа №15. «Создание небольших текстовых документов с использованием базовых средств текстовых редакторов»	1	0	1		https://lbz.ru/metodist/aut hors/informatika/3/eor5.php
26	Текстовый процессор. Редактирование текста.	1	0	0		https://lbz.ru/metodist/aut hors/informatika/3/eor5.php
27	Практическая работа №16. «Редактирование текстовых документов»	1	0	1		https://lbz.ru/metodist/aut hors/informatika/3/eor5.php
28	Практическая работа №17. «Форматирование текстовых документов»	1	0	1		https://lbz.ru/metodist/aut hors/informatika/3/eor5.php
29	Практическая работа №18. «Вставка в документ изображений»	1	0	1		https://lbz.ru/metodist/aut hors/informatika/3/eor5.php
30	Компьютерные презентации.	1	0	0		https://lbz.ru/metodist/aut hors/informatika/3/eor5.php

31	Практическая работа №19. «Создание презентации на основе готовых шаблонов»	1	0	1		https://lbz.ru/metodist/aut hors/informatika/3/eor5.php
32	Контрольная работа №4. «Алгоритмы и программирование»	1	1	0		https://lbz.ru/metodist/aut hors/informatika/3/eor5.php
33 34	Резерв	2	0	0		
	Всего	34	4	19		

ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ 6 КЛАСС

№ п/п	Тема урока	Количество часов			Дата изучения	Электронные цифровые образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы		
1	Правила гигиены и техника безопасности при работе с компьютерами. Компьютер. Типы компьютеров: персональные компьютеры, встроенные компьютеры, суперкомпьютеры	1	0	0		https://lbz.ru/metodist/author/informatika/3/eor6.php
2	Иерархическая файловая система Файлы и папки (каталоги). Путь К файлу (папке, каталогу). Полное имя файла (папки, каталога) Практическая работа №1. Работа с файлами и каталогами средствами операционной системы: создание, копирование, перемещение, переименование и удаление файлов и папок(каталогов)	1	0	1		https://lbz.ru/metodist/author/informatika/3/eor6.php
3	Поиск файлов средствами операционной системы Практическая работа №2. Поиск	1	0	1		https://lbz.ru/metodist/author/informatika/3/eor6.php

	файлов средствами операционной системы					php
4	Контрольная работа №1. Цифровая грамотность	1	1	0		https://lbz.ru/metodist/au-thors/informatika/3/eor6.php
5	Компьютерные вирусы и другие вредоносные программы. Программы для защиты от вирусов. Защита от вирусных программ. Встроенные антивирусные средства операционных систем.	1	0	0		https://lbz.ru/metodist/au-thors/informatika/3/eor6.php
6	Информационные процессы и информационные процессы. Получение, хранение, обработка и передача информации (данных). Практическая работа №3. Преобразование информации, представленной в форме таблиц и диаграмм, в текст.	1	0	1		https://lbz.ru/metodist/au-thors/informatika/3/eor6.php
7	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.	1	0	0		https://lbz.ru/metodist/au-thors/informatika/3/eor6.php
8	Информационный объём данных. Единицы	1	0	1		https://lbz.ru/metodist/au

	измерения информации. Бит – минимальная единица количества информации – двоичный разряд. Байт, килобайт, мегабайт, гигабайт.					https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
9	Информационный объём данных. Характерные размеры файлов различных типов (страница текста, электронная книга, фотография, запись песни, видеоклип, полнометражный фильм).	1	0	0		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
10	Контрольная работа №2 Теоретические основы информатики	1	1	0		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
11	Основные алгоритмические конструкции.	1	0	0		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
12	Среда текстового программирования.	1	0	0		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
13	Управление исполнителем (исполнитель Черепаха).	1	0	0		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
14	Управление исполнителем (исполнитель Черепаха).	1	0	0		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php

15	Циклические алгоритмы. Переменные.	1	0	0		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
16	Практическая работа №4. Разработка программ в среде текстового программирования, реализующих простые вычислительные алгоритмы	1	0	1		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
17	Практическая работа №5. Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования с использованием циклов	1	0	1		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
18	Практическая работа №6. Разработка диалоговых программ в среде текстового программирования.	1	0	1		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
19	Вспомогательные алгоритмы. Разбиение задачи на подзадачи, использование вспомогательных алгоритмов (процедур). Процедуры с параметрами.	1	0	0		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
20	Практическая работа №7. Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования с использованием вспомогательных алгоритмов	1	0	1		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php

	(процедур).					
21	Практическая работа №8. Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования, в том числе с использованием вспомогательных алгоритмов (процедур) с параметрами.	1	0	0		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
22	Контрольная работа №3 Алгоритмизация и основы программирования	1	1	0		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
23	Векторная графика. Создание векторных рисунков встроенными средствами текстового процессора или других программ (приложений). Практическая работа №9. Исследование возможностей векторного графического редактора Масштабирование готовых векторных изображений	1	0	1		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
24	Практическая работа №10. Создание и редактирование изображения базовыми средствами векторного редактора (по описанию).	1	0	1		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
25	Добавление векторных рисунков в документы. Практическая работа №11. Разработка простого	1	0	1		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php

	изображения с помощью инструментов векторного графического редактора (по собственному замыслу).					php
26	Текстовый процессор Структурирование информации с помощью списков Нумерованные, маркированные и многоуровневые списки	1	0	0		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
27	Практическая работа №12. Создание небольших текстовых документов с нумерованными, маркированными и многоуровневыми списками	1	0	1		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
28	Добавление таблиц в текстовые документы. Практическая работа №13. Создание небольших текстовых документов с таблицами	1	0	0		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
29	Практическая работа №14. Создание одностраничного документа, содержащего списки, таблицы, иллюстрации	1	0	1		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
30	Создание интерактивных компьютерных презентаций. Интерактивные элементы. Гиперссылки Практическая работа №15. Создание презентации с гиперссылками.	1	0	1		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
31	Практическая работа №16. Создание	1	0	1		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php

	презентации с интерактивными элементами.					thors/informatika/3/eor6.php
32	Контрольная работа №4 Информационные технологии	1	1	0		https://lbz.ru/metodist/au-thors/informatika/3/eor6.php
33	Резерв	2	0	0		
34						
	Всего	34	4	16		

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ УЧЕБНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧЕНИКА

- Информатика 5 класс/Информатика. 5, 6. класс. Авторский коллектив: Босова Л. Л. /Босова А. Ю., 2021 г.

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧИТЕЛЯ

- <https://resh.edu.ru/subject/19/6/>
- <https://bosova.ru/metodist/communication/forum/forum16/>
- <https://bosova.ru/books/1072/7396/>
- <https://schoolgreen.ru/6-klass/elektronnoe-prilozhenie-6-klass-bosova-6.html>
- <https://inf.1sept.ru/>
- <http://www.infoschool.narod.ru/>
- <https://rabochaya-tetrad-i-uchebnik.com/j-1254x/tet1254.html>
- <https://it59mgn.ru/inf6pr/>
- http://eknigi.org/nauka_i_ucheba/33542-obshhaya-metodika-prepodavaniya-informatiki.html
- <http://webpractice.cm.ru>
- <http://www.rusedu.info/>
- <https://www.chopl.ru/ct-home/elektronnye-obrazovatelnye-resursy/item/85-eor.html>
- <http://eorhelp.ru/>
- <https://interneturok.ru/article/informatika-6-klass>
- <http://pedsovet.org/m>
- <http://www.uchportal.ru/>

ЦИФРОВЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ И РЕСУРСЫ СЕТИ

ИНТЕРНЕТ

- <https://lbz.ru/metodist/iumk/informatics/er.php>
- <https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php>
- <https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php>
- <https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/im.php>
- https://kopilkaurokov.ru/informatika/prochee/obrazovatelnye_resursy_seti_internet
- <http://school-collection.edu.ru/>
- <https://it59mgn.ru/inf6pr/>

- <https://it59mgn.ru/infcontrol6/>
- <https://it59mgn.ru/infcontrol5/>
- <https://onlinetestpad.com/ru/tests/informatics/6class>
- <https://onlinetestpad.com/ru/tests/informatics/5class>
- <http://school-collection.edu.ru/catalog/rubr/473cf27f-18e7-469d-a53e-08d72f0ec961/>
- <http://www.klyaksa.net/htm/kopilka/index.htm>
- <http://tests.academy.ru>
- <http://imfourok.net>
- <https://externat.foxford.ru>