

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Министерство образования Ставропольского края
Администрация Буденновского муниципального округа
МОУ СОШ № 9 с. Толстово-Васюковского

РАССМОТРЕНО

Руководитель ШМО



Качура Т.С.

Приказ №1 от «28» август
2023 г.

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора
по УВР



Кунина Л.В.

от «29» август 2023 г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор МОУ СОШ
№9 с.Т.-Васюковского



Бородаченко Е.А.

Приказ №214 от «30»
август 2023 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
учебного предмета «Информатика» (базовый уровень)
с использованием оборудование «Точка Роста»
для обучающихся 5 – 6 классов

с.Толстово-Васюковского 2023 год

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.

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).

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 научно-технического 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.

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

Учебный предмет «Информатика» в основном общем образовании интегрирует в себе:

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

- теоретические основы компьютерных наук, включая основы теоретической информатики и

практического программирования, изложение которых осуществляется в соответствии с принципом дидактической спирали: вначале (в младших классах) осуществляется общее знакомство обучающихся с предметом изучения, предполагающее учёт имеющегося у них опыта; затем последующее развитие и обогащение предмета изучения, создающее предпосылки для научного обобщения в старших классах;

— информационные технологии как необходимый инструмент практически любой деятельности и одного из наиболее значимых технологических достижений современной цивилизации.

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.

Программа по информатике для 5–6 классов составлена из расчёта общей учебной нагрузки 68 часов за 2 года обучения: 1 час в неделю в 5 классе и 1 час в неделю в 6 классе. Первое знакомство современных школьников с базовыми понятиями информатики происходит на уровне начального общего образования в рамках логико-алгоритмической линии курса математики; в результате изучения всех без исключения предметов на уровне начального общего образования начинается формирование компетентности учащихся в сфере информационно-коммуникационных технологий (ИКТ), необходимой им для дальнейшего обучения.

Курс информатики основной школы опирается на опыт постоянного применения ИКТ, уже имеющийся у учащихся, даёт теоретическое осмысление, интерпретацию и обобщение этого опыта. Изучение информатики в 5–6 классах поддерживает непрерывность подготовки школьников в этой области и обеспечивает необходимую теоретическую и практическую базу для изучения курса информатики основной школы в 7–9 классах.

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА ЦИФРОВАЯ ГРАМОТНОСТЬ

5 класс

Цифровая грамотность

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

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

Сеть Интернет. Веб-страница, веб-сайт. Браузер. Поиск информации на веб-странице.

Поисковые системы. Поиск информации по 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). 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 (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, 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	0	0	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
1.2	Программы для компьютеров. Файлы и папки	3	0	3	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
1.3	Сеть Интернет. Правила безопасного поведения в Интернете	2	0	1	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
Итого по разделу		7	0	4	
Раздел 2. Теоретические основы информатики.					
2.1	Информация в жизни человека	3	1	0	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
Итого по разделу		3	1	0	
Раздел 3. Алгоритмы и программирование.					
3.1	Алгоритмы и исполнители	2	0	0	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
3.2	Работа в среде программирования	8	1	4	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
Итого по разделу		10	1	4	
Раздел 4. Информационные технологии.					
4.1	Графический редактор	3	0	2	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
4.2	Текстовый редактор	7	0	5	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
4.3	Компьютерная презентация	4	1	2	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
Итого по разделу		14	1	9	
Общее количество часов по программе		34	3	17	

6 КЛАСС

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов			Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		Всего	Контроль ные работы	Практичес кие работы	
РАЗДЕЛ 1. Цифровая грамотность					
1.1	Компьютер	1	0	0	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
1.2	Файловая система	3	1	2	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
Итого по разделу		4	1	2	
Раздел 2. Теоретические основы информатики					
2.1	Защита от вредоносных программ	1	0	0	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
2.2	Информация и информационные процессы	1	0	1	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
2.3	Двоичный код	2	0	0	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
2.4	Единицы измерения информации	2	1	0	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
Итого по разделу		6	1	1	
Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования					
3.1	Основные алгоритмичес кие конструкции	8	0	3	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
3.2	Вспомогательные алгоритмы	4	1	2	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
Итого по разделу		12	1	5	
Раздел 4. Информационные технологии					
4.1	Векторная графика	3	0	3	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
4.2	Текстовый редактор	4	0	3	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
4.3	Создание интерактивных компьютерных презентаций	5	1	3	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
Итого по разделу		11	1	9	
Общее количество часов по программе		34	4	17	

ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ
5 КЛАСС

№	Тема урока	Количество часов	Деятельность учителя с учетом рабочей программы воспитания	Дата изучения	Электронные цифровые образовательные ресурсы
Раздел 1. Цифровая грамотность.					
1.	Правила гигиены и техника безопасности при работе с компьютерами.	1	Устанавливать доверительные отношения между учителем и обучающимися, способствующих позитивному восприятию учащимися требований и просьб учителя		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
2.	Компьютер – универсальное вычислительное устройство, работающее по программе. Основные компоненты персональных компьютеров и мобильных устройств.	1	Побуждать обучающихся соблюдать на уроке общепринятые нормы поведения, правила общения со старшими (учителями) и сверстниками (обучающимися)		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
3.	Программы для компьютеров. Пользователи и программисты. Практическая работа №1 по теме «Запуск, работа и завершение работы клавиатурного тренажёра»	1	Инициировать обучающихся к обсуждению, высказыванию своего мнения, выработке своего к отношения по поводу получаемой на уроке социально значимой информации		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
4.	Прикладные программы (приложения), системное программное обеспечение (операционные системы). Практическая работа №2 по теме «Создание, сохранение и загрузка текстового и графического файла»	1	Поддерживать в детском коллективе деловую, дружелюбную атмосферу		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
5.	Имя файла (папки, каталога). Практическая работа №3 по теме «Выполнение основных операций с папками (создание, переименование, сохранение)	1	Строить воспитательную деятельность с учетом культурных различий детей и индивидуальных особенностей		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
6.	Сеть Интернет. Правила безопасного поведения в Интернете	1	Привлекать внимание обучающихся к ценностному		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php

			аспекту изучаемых на уроке явлений, понятий, приемов		
7.	Практическая работа №4 по теме «Поиск информации по ключевым словам и по изображению»	1	Анализировать реальное состояние дел в учебном классе		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
Раздел 2. Теоретические основы информатики.					
8.	Информация в жизни человека. Способы восприятия информации человеком.	1	Привлекать внимание обучающихся к обсуждаемой на уроке информации, активизации познавательной деятельности обучающихся		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
9.	Действия с информацией. Кодирование информации.	1	Организовывать работу обучающихся с социально значимой информацией		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
10.	Искусственный интеллект и его роль в жизни человека. Тест №1 по теме «Компьютер. Информация»	1	Побуждать обучающихся соблюдать на уроке принципы учебной дисциплины и самоорганизации		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
Раздел 3. Алгоритмы и программирование.					
11.	Понятие алгоритма. Исполнители алгоритмов.	1	Создавать в учебном классе разновозрастные детско-взрослые общности обучающихся		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
12.	Линейные алгоритмы. Циклические алгоритмы.	1	Управлять учебными группами с целью вовлечения обучающихся в процесс обучения и воспитания, мотивируя их учебно-познавательную деятельность		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
13.	Знакомство со средой программирования	1	Защищать достоинство и интересы обучающихся, помогать детям, оказавшимся в конфликтной ситуации и/или неблагоприятных условиях		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
14.	Практическая работа №5 по теме «Знакомство со средой программирования»	1	Устанавливать доверительные отношения между учителем и обучающимися, способствующих		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php

			позитивному восприятию учащимися требований и просьб учителя		
15.	Реализация линейных алгоритмов в среде программирования	1	Побуждать обучающихся соблюдать на уроке общепринятые нормы поведения, правила общения со старшими (учителями) и сверстниками (обучающимися)		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
16.	Практическая работа №6 по теме «Реализация линейных алгоритмов в среде программирования»	1	Инициировать обучающихся к обсуждению, высказыванию своего мнения, выработке своего к отношения по поводу получаемой на уроке социально значимой информации		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
17.	Реализация циклических алгоритмов в среде программирования	1	Поддерживать в детском коллективе деловую, дружелюбную атмосферу		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
18.	Практическая работа №7 по теме «Реализация циклических алгоритмов в среде программирования»	1	Строить воспитательную деятельность с учетом культурных различий детей и индивидуальных особенностей		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
19.	Практическая работа №8 по теме «Реализация циклических алгоритмов в среде программирования»	1	Привлекать внимание обучающихся к ценностному аспекту изучаемых на уроке явлений, понятий, приемов		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
20.	Тест №2 по теме «Алгоритмы и программирование»	1	Анализировать реальное состояние дел в учебном классе		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
Раздел 4. Информационные технологии.					
21.	Графический редактор. Растровые рисунки. Использование графических примитивов.	1	Привлекать внимание обучающихся к обсуждаемой на уроке информации, активизации познавательной деятельности обучающихся		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
22.	Практическая работа №9 по теме «Создание и редактирование простого	1	Организовывать работу обучающихся с социально		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php

	изображения с помощью инструментов графического редактора»		значимой информацией		
23.	Практическая работа №10 по теме «Работа с фрагментами изображения с использованием инструментов графического редактора»	1	Побуждать обучающихся соблюдать на уроке принципы учебной дисциплины и самоорганизации		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
24.	Текстовый редактор. Правила набора текста.	1	Сотрудничать с другими педагогическими работниками и другими специалистами в решении воспитательных задач		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
25.	Практическая работа №11 по теме «Создание небольших текстовых документов с использованием базовых средств текстовых редакторов»	1	Создавать в учебном классе разновозрастные детско-взрослые общности обучающихся		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
26.	Текстовый процессор. Редактирование текста.	1	Управлять учебными группами с целью вовлечения обучающихся в процесс обучения и воспитания, мотивируя их учебно-познавательную деятельность		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
27.	Практическая работа №12 по теме «Редактирование текстовых документов»	1	Защищать достоинство и интересы обучающихся, помогать детям, оказавшимся в конфликтной ситуации и/или неблагоприятных условиях		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
28.	Практическая работа №13 по теме «Форматирование текстовых документов»	1	Устанавливать доверительные отношения между учителем и обучающимися, способствующих позитивному восприятию учащимися требований и просьб учителя		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
29.	Практическая работа №14 по теме «Вставка в документ изображений»	1	Побуждать обучающихся соблюдать на уроке общепринятые нормы поведения, правила общения со старшими (учителями) и сверстниками (обучающимися)		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php

30.	Выполнение итогового практического задания.	1	Инициировать обучающихся к обсуждению, высказыванию своего мнения, выработке своего к отношения по поводу получаемой на уроке социально значимой информации		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
31.	Компьютерные презентации.	1	Поддерживать в детском коллективе деловую, дружелюбную атмосферу		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
32.	Итоговое тестирование в рамках промежуточной аттестации.	1	Находить ценностный аспект учебного знания и информации, обеспечивать его понимание и переживание обучающимися		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
33.	Практическая работа №15 по теме «Создание презентации на основе готовых шаблонов»	1	Привлекать внимание обучающихся к обсуждаемой на уроке информации, активизации познавательной деятельности обучающихся		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
34.	Практическая работа №16 по теме «Создание презентации на основе готовых шаблонов»	1	Привлекать внимание обучающихся к обсуждаемой на уроке информации, активизации познавательной деятельности обучающихся		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php

6 КЛАСС

№	Тема урока	Количество часов	Деятельность учителя с учетом рабочей программы воспитания	Дата изучения	Электронные цифровые образовательные ресурсы
Раздел 1. Цифровая грамотность.					
1.	Правила гигиены и техника безопасности при работе с компьютерами. Компьютер. Типы компьютеров: персональные компьютеры, встроенные компьютеры, суперкомпьютеры	1	Устанавливать доверительные отношения между учителем и обучающимися, способствующих позитивному восприятию учащимися требований и просьб учителя		https://lbz.ru/metodist/authors/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 по теме «Работа с файлами и каталогами средствами операционной системы: создание, копирование, перемещение, переименование и удаление файлов и папок(каталогов)»	1	Побуждать обучающихся соблюдать на уроке общепринятые нормы поведения, правила общения со старшими (учителями) и сверстниками (обучающимися)		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
3.	Поиск файлов средствами операционной системы Практическая работа №2 по теме «Поиск файлов средствами операционной системы»	1	Инициировать обучающихся к обсуждению, высказыванию своего мнения, выработке своего к отношения по поводу получаемой на уроке социально значимой информации		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
4.	Входное тестирование	1	Поддерживать в детском коллективе деловую, дружелюбную атмосферу		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
Раздел 2. Теоретические основы информатики					
5.	Компьютерные вирусы и другие вредоносные программы. Программы для защиты от вирусов. Защита от вирусных программ. Встроенные антивирусные средства	1	Привлекать внимание обучающихся к ценностному аспекту изучаемых на уроке явлений, понятий, приемов		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php

	операционных систем.				
6.	Информационные процессы и информационные процессы. Получение, хранение, обработка и передача информации (данных). Практическая работа №3 по теме «Преобразование информации, представленной в форме таблиц и диаграмм, в текст»	1	Анализировать реальное состояние дел в учебном классе		https://lbz.ru/metodist/authors/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	Привлекать внимание обучающихся к обсуждаемой на уроке информации, активизации познавательной деятельности обучающихся		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
8.	Информационный объём данных. Единицы измерения информации. Бит – минимальная единица количества информации – двоичный разряд. Байт, килобайт, мегабайт, гигабайт.	1	Организовывать работу обучающихся с социально значимой информацией		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	Побуждать обучающихся соблюдать на уроке принципы учебной дисциплины и самоорганизации		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
10.	Контрольная работа №2 по теме «Теоретические основы информатики»	1	Создавать в учебном классе разновозрастные детско-взрослые общности обучающихся		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования					
11.	Анализ контрольной работы. Основные алгоритмические конструкции.	1	Защищать достоинство и интересы обучающихся, помогать детям, оказавшимся в конфликтной ситуации и/или неблагоприятных условиях		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
12.	Среда текстового программирования.	1	Устанавливать доверительные		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php

			отношения между учителем и обучающимися, способствующих позитивному восприятию учащимися требований и просьб учителя		ors/informatika/3/eor6.php
13.	Управление исполнителем (исполнитель Черепаха).	1	Побуждать обучающихся соблюдать на уроке общепринятые нормы поведения, правила общения со старшими (учителями) и сверстниками (обучающимися)		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
14.	Управление исполнителем (исполнитель Черепаха).	1	Инициировать обучающихся к обсуждению, высказыванию своего мнения, выработке своего к отношения по поводу получаемой на уроке социально значимой информации		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
15.	Циклические алгоритмы. Переменные.	1	Поддерживать в детском коллективе деловую, дружелюбную атмосферу		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
16.	Практическая работа №4 по теме «Разработка программ в среде текстового программирования, реализующих простые вычислительные алгоритмы»	1	Строить воспитательную деятельность с учетом культурных различий детей и индивидуальных особенностей		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
17.	Практическая работа №5 по теме «Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования с использованием циклов»	1	Привлекать внимание обучающихся к ценностному аспекту изучаемых на уроке явлений, понятий, приемов		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
18.	Практическая работа №6 по теме «Разработка диалоговых программ в среде текстового программирования»	1	Анализировать реальное состояние дел в учебном классе		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
19.	Вспомогательные алгоритмы. Разбиение задачи на подзадачи, использование вспомогательных алгоритмов (процедур). Процедуры с параметрами.	1	Привлекать внимание обучающихся к обсуждаемой на уроке информации, активизации познавательной деятельности обучающихся		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php

20.	Практическая работа №7 по теме «Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования с использованием вспомогательных алгоритмов (процедур)»	1	Организовывать работу обучающихся с социально значимой информацией		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
21.	Практическая работа №8 по теме «Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования, в том числе с использованием вспомогательных алгоритмов (процедур) с параметрами»	1	Побуждать обучающихся соблюдать на уроке принципы учебной дисциплины и самоорганизации		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
22.	Контрольная работа №3 по теме «Алгоритмизация и основы программирования»	1	Сотрудничать с другими педагогическими работниками и другими специалистами в решении воспитательных задач		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
Раздел 4. Информационные технологии					
23.	Анализ контрольной работы. Векторная графика. Создание векторных рисунков встроенными средствами текстового процессора или других программ (приложений). Практическая работа №9 по теме «Исследование возможностей векторного графического редактора Масштабирование готовых векторных изображений»	1	Управлять учебными группами с целью вовлечения обучающихся в процесс обучения и воспитания, мотивируя их учебно-познавательную деятельность		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
24.	Практическая работа №10 по теме «Создание и редактирование изображения базовыми средствами векторного редактора (по описанию)»	1	Защищать достоинство и интересы обучающихся, помогать детям, оказавшимся в конфликтной ситуации и/или неблагоприятных условиях		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
25.	Добавление векторных рисунков в документы. Практическая работа №11 по теме «Разработка простого изображения с помощью инструментов векторного	1	Устанавливать доверительные отношения между учителем и обучающимися, способствующих позитивному восприятию учащимися требований и просьб		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php

	графического редактора (по собственному замыслу)»		учителя		
26.	Текстовый процессор Структурирование информации с помощью списков Нумерованные, маркированные и многоуровневые списки	1	Побуждать обучающихся соблюдать на уроке общепринятые нормы поведения, правила общения со старшими (учителями) и сверстниками (обучающимися)		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
27.	Практическая работа №12 по теме «Создание небольших текстовых документов с нумерованными, маркированными и многоуровневыми списками»	1	Инициировать обучающихся к обсуждению, высказыванию своего мнения, выработке своего к отношения по поводу получаемой на уроке социально значимой информации		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
28.	Добавление таблиц в текстовые документы. Практическая работа №13 по теме «Создание небольших текстовых документов с таблицами»	1	Поддерживать в детском коллективе деловую, дружелюбную атмосферу		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
29.	Практическая работа №14 по теме «Создание одностраничного документа, содержащего списки, таблицы, иллюстрации»	1	Находить ценностный аспект учебного знания и информации, обеспечивать его понимание и переживание обучающимися		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
30.	Создание интерактивных компьютерных презентаций. Интерактивные элементы. Гиперссылки Практическая работа №15 по теме «Создание презентации с гиперссылками»	1	Привлекать внимание обучающихся к обсуждаемой на уроке информации, активизации познавательной деятельности обучающихся		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
31.	Практическая работа №16 по теме «Создание презентации синтерактивными элементами»	1	Привлекать внимание обучающихся к обсуждаемой на уроке информации, активизации познавательной деятельности обучающихся		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
32.	Практическая работа №17 по теме «Создание презентации синтерактивными элементами»	1	Организовывать работу обучающихся с социально значимой информацией		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
33.	Итоговое тестирование в рамках	1	Побуждать обучающихся		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php

	промежуточной аттестации.		соблюдать на уроке принципы учебной дисциплины и самоорганизации		ors/informatika/3/eor6.php
34.	Повторение основных понятий и методов курса 5-6 классов, обобщение знаний	1	Сотрудничать с другими педагогическими работниками и другими специалистами в решении воспитательных задач		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php