



МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ  
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
Г. ИРКУТСКА ЛИЦЕЙ № 1

МБОУ г. Иркутска Лицей № 1; 664043, г. Иркутск, ул. Воронежская, 2;  
тел. 8 (3952) 48-80-19; e-mail: irkutsk1licey@yandex.ru

Рассмотрено  
на заседании кафедры  
естественно –  
математических наук  
МБОУ г. Иркутска Лицей  
№1  
Протокол № 1 от «30»  
августа 2024 г.  
Руководитель кафедры

\_\_\_\_\_/М.Е. Цвелева /

Согласовано:  
Заместитель директора по  
НМР МБОУ г. Иркутска  
Лицей №1

\_\_\_\_\_/Н.В.  
Камозина

Утверждено:  
Директор МБОУ г.  
Иркутска Лицей №1  
Е.А. Старцева

\_\_\_\_\_  
Приказ № 126/6 от «02»  
сентября 2024 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**  
**по информатике**  
для обучающихся 5-6 классов  
базовый (68 часов) уровень

Разработчик:  
Мещенко Н. О.  
учитель информатики  
МБОУ г. Иркутска Лицей № 1

## 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, в том числе для содержательного наполнения разного вида контроля (промежуточной аттестации обучающихся, всероссийских проверочных работ).

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

- формирование ряда метапредметных понятий, в том числе понятий «объект», «система», «модель», «алгоритм» и др, как необходимого условия для успешного продолжения учебно- познавательной деятельности и основы научного мировоззрения;
- формирование алгоритмического стиля мышления как необходимого условия профессиональной деятельности в современном высокотехнологичном обществе;
- формирование необходимых для успешной жизни в меняющемся мире универсальных учебных действий (универсальных компетентностей) на основе средств и методов информатики и информационных технологий, в том числе овладение умениями работать с различными видами информации, самостоятельно планировать и осуществлять индивидуальную и коллективную информационную деятельность, представлять и оценивать её результаты;
- формирование цифровых навыков, в том числе ключевых компетенций цифровой экономики, таких, как базовое программирование, основы работы с данными, коммуникация в современных цифровых средах, информационная безопасность; воспитание ответственного и избирательного отношения к информации.

**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.

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

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

# **СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА «ИНФОРМАТИКА»**

## **5 класс**

### **Цифровая грамотность**

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

Компьютер — универсальное вычислительное устройство, работающее по программе. Мобильные устройства Основные компоненты персональных компьютеров и мобильных устройств. Процессор. Оперативная и долговременная память. Устройства ввода и вывода.

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

Сеть. Интернет. Веб-страница, веб-сайт. Браузер. Поиск информации на веб-странице. Поисковые системы. Поиск информации по ключевым словам и по изображению. Достоверность информации, полученной из Интернета.

Правила безопасного поведения в Интернете. Процесс аутентификации. Виды аутентификации (аутентификация по паролям, аутентификация с помощью SMS, биометрическая аутентификация, аутентификация через географическое местоположение, многофакторная аутентификация). Пароли для аккаунтов в социальных сетях. Кибербуллинг.

### **Теоретические основы информатики**

Информация в жизни человека. Способы восприятия информации человеком. Роль зрения в получении человеком информации. Компьютерное зрение.

Действия с информацией. Кодирование информации. Данные — записанная (зафиксированная) информация, которая может быть обработана автоматизированной системой.

Искусственный интеллект и его роль в жизни человека.

### **Алгоритмизация и основы программирования**

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

### **Информационные технологии**

Графический редактор. Растровые рисунки. Пиксель. Использование графических примитивов. Операции с фрагментами изображения: выделение, копирование, поворот, отражение.

Текстовый редактор. Правила набора текста.

Текстовый процессор. Редактирование текста. Проверка правописания. Расстановка переносов. Свойства символов. Шрифт. Типы шрифтов (рубленные, с засечками,

моноширинные). Полу-жирное 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, кило- байт, 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. Циклические алгоритмы. Переменные.

Разбиение задачи на подзадачи, использование вспомогательных алгоритмов (процедур.) Процедуры с параметрами.

### **Информационные технологии**

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

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

Создание компьютерных презентаций. Интерактивные элементы. Гиперссылки.

## **ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА «ИНФОРМАТИКА»**

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

### **ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

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

#### ***Патриотическое воспитание:***

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

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

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

#### ***Гражданское воспитание:***

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

#### ***Ценности научного познания:***

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

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

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

***Формирование культуры здоровья:***

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

***Трудовое воспитание:***

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

***Экологическое воспитание:***

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

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

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

## **МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

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

***Универсальные познавательные действия***

***Базовые логические действия:***

— умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логические рассуждения, делать умозаключения (индуктивные, дедуктивные и по аналогии) и выводы;

- умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;
- самостоятельно выбирать способ решения учебной задачи (сравнивать несколько вариантов решения, выбирать наиболее подходящий с учётом самостоятельно выделенных критериев) Базовые исследовательские действия:
- формулировать вопросы, фиксирующие разрыв между реальным и желательным состоянием ситуации, объекта, и самостоятельно устанавливать искомое и данное;
- оценивать применимость и достоверность информации, полученной в ходе исследования;
- прогнозировать возможное дальнейшее развитие процессов, событий и их последствия в аналогичных или сходных ситуациях, а также выдвигать предположения об их развитии в новых условиях и контекстах.

### ***Работа с информацией:***

- выявлять дефицит информации, данных, необходимых для решения поставленной задачи;
- применять основные методы и инструменты при поиске и отборе информации из источников с учётом предложенной учебной задачи и заданных критериев;
- выбирать, анализировать, систематизировать и интерпретировать информацию различных видов и форм представления;
- выбирать оптимальную форму представления информации и иллюстрировать решаемые задачи несложными схемами, диаграммами, иными графическими объектами и их комбинациями;
- оценивать достоверность информации по критериям, предложенным учителем или сформулированным самостоятельно;
- запоминать и систематизировать информацию.

### ***Универсальные коммуникативные действия***

#### ***Общение:***

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

#### ***Совместная деятельность (сотрудничество):***

- понимать и использовать преимущества командной и индивидуальной работы

при решении конкретной проблемы, в том числе при создании информационного продукта;

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

### ***Универсальные регулятивные действия***

#### ***Самоорганизация:***

- выявлять в жизненных и учебных ситуациях проблемы, требующие решения;
- составлять алгоритм решения задачи (или его часть), выбирать способ решения учебной задачи с учётом имеющихся ресурсов и собственных возможностей, аргументировать выбор варианта решения задачи;
- составлять план действий (план реализации намеченного алгоритма решения), корректировать предложенный алгоритм с учётом получения новых знаний об изучаемом объекте Самоконтроль (рефлексия):
- владеть способами самоконтроля, самомотивации и рефлексии;
- учитывать контекст и предвидеть трудности, которые могут возникнуть при решении учебной задачи, адаптировать решение к меняющимся обстоятельствам;
- вносить коррективы в деятельность на основе новых обстоятельств, изменившихся ситуаций, установленных ошибок, возникших трудностей;
- оценивать соответствие результата цели и условиям

#### ***Эмоциональный интеллект:***

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

#### ***Принятие себя и других:***

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

## **ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

### **5 класс**

- соблюдать правила гигиены и безопасности при работе с компьютером и другими

- элементами цифрового окружения; иметь представление о правилах безопасного поведения в Интернете;
- называть основные компоненты персональных компьютеров и мобильных устройств, объяснять их назначение;
  - понимать содержание понятий «программное обеспечение», «операционная система», «файл»;
  - искать информацию в Интернете (в том числе по ключевым словам, по изображению); критически относиться к найденной информации, осознавая опасность для личности и общества распространения вредоносной информации;
  - запускать прикладные программы (приложения) и завершать их работу;
  - пояснять на примерах смысл понятий «алгоритм», «исполнитель», «программа управления исполнителем», «искусственный интеллект»;
  - составлять программы для управления исполнителем в среде блочного или текстового программирования с использованием последовательного выполнения операций и циклов;
  - создавать, редактировать, форматировать и сохранять текстовые документы; знать правила набора текстов; использовать автоматическую проверку правописания; устанавливать свойства отдельных символов, слов и абзацев; иллюстрировать документы с помощью изображений;
  - создавать и редактировать растровые изображения; использовать инструменты графического редактора для выполнения операций с фрагментами изображения;
  - создавать компьютерные презентации, включающие текстовую и графическую информацию

## **6 класс**

- ориентироваться в иерархической структуре файловой системы: записывать полное имя файла или папки (каталога), путь к файлу или папке (каталогу);
- работать с файловой системой персонального компьютера с использованием графического интерфейса: создавать, копировать, перемещать, переименовывать и удалять файлы и папки (каталоги), выполнять поиск файлов;
- защищать информацию, в том числе персональные данные, от вредоносного программного обеспечения с использованием встроенных в операционную систему или распространяемых отдельно средств защиты;
- пояснять на примерах смысл понятий «информационный процесс», «обработка информации», «хранение информации», «передача информации»;
- иметь представление об основных единицах измерения информационного объема 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 КУРСА ИНФОРМАТИКИ

5 класс (34 часа)

| №   | Тема урока                                                                                    | Часы | ЭОР                                                                                                                                           |
|-----|-----------------------------------------------------------------------------------------------|------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1.  | Информация вокруг нас. Техника безопасности и организация рабочего места.                     | 1    |                                                                                                                                               |
| 2.  | Компьютер – универсальная машина для работы с информацией.                                    | 1    | <a href="http://bosova.ru">http://bosova.ru</a><br><a href="http://school-collection.edu.ru/">http://school-collection.edu.ru/</a>            |
| 3.  | Ввод информации в память компьютера. Клавиатура.                                              | 1    | <a href="http://bosova.ru">http://bosova.ru</a>                                                                                               |
| 4.  | Управление компьютером. Программы для компьютера.                                             | 1    | <a href="http://school-collection.edu.ru/">http://school-collection.edu.ru/</a>                                                               |
| 5.  | Хранение информации. Файлы.                                                                   | 1    | <a href="http://bosova.ru">http://bosova.ru</a><br><a href="http://school-collection.edu.ru/">http://school-collection.edu.ru/</a>            |
| 6.  | Передача информации. Сеть Интернет.                                                           | 1    | <a href="https://digital-likbez.datalesson.ru/">https://digital-likbez.datalesson.ru/</a>                                                     |
| 7.  | Безопасное поведение в сети Интернет.                                                         | 1    | <a href="https://digital-likbez.datalesson.ru/">https://digital-likbez.datalesson.ru/</a>                                                     |
| 8.  | В мире кодов. Способы кодирования информации                                                  | 1    |                                                                                                                                               |
| 9.  | Метод координат.                                                                              | 1    | <a href="http://bosova.ru">http://bosova.ru</a>                                                                                               |
| 10. | Текст как форма представления информации. Компьютер – основной инструмент подготовки текстов. | 1    | <a href="http://school-collection.edu.ru/">http://school-collection.edu.ru/</a>                                                               |
| 11. | Основные объекты текстового документа. Ввод текста.                                           | 1    | <a href="http://bosova.ru">http://bosova.ru</a><br><a href="http://school-collection.edu.ru/">http://school-collection.edu.ru/</a>            |
| 12. | Редактирование текста.                                                                        | 1    |                                                                                                                                               |
| 13. | Текстовый фрагмент и операции с ним.                                                          | 1    |                                                                                                                                               |
| 14. | Форматирование текста.                                                                        | 1    | <a href="http://bosova.ru">http://bosova.ru</a>                                                                                               |
| 15. | Разнообразие наглядных форм представления информации.                                         | 1    |                                                                                                                                               |
| 16. | Компьютерная графика. Растровый графический редактор.                                         | 1    | <a href="http://school-collection.edu.ru/">http://school-collection.edu.ru/</a>                                                               |
| 17. | Преобразование графических изображений.                                                       | 1    | <a href="http://bosova.ru">http://bosova.ru</a>                                                                                               |
| 18. | Планируем работу в графическом редакторе.                                                     | 1    |                                                                                                                                               |
| 19. | Разнообразие задач обработки информации. Искусственный интеллект.                             | 1    | <a href="https://xn--h1adlhdnlo2c.xn--p1ai/lessons/ai-in-education#video">https://xn--h1adlhdnlo2c.xn--p1ai/lessons/ai-in-education#video</a> |

| №   | Тема урока                                                            | Часы | ЭОР                                                                                                                                               |
|-----|-----------------------------------------------------------------------|------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 20. | Алгоритмы вокруг нас. Преобразование информации по заданным правилам. | 1    | <a href="http://bosova.ru">http://bosova.ru</a><br><a href="http://school-collection.edu.ru/">http://school-collection.edu.ru/</a>                |
| 21. | Преобразование информации путём рассуждений. Черные ящики.            | 1    |                                                                                                                                                   |
| 22. | Разработка плана действий.                                            | 1    |                                                                                                                                                   |
| 23. | Среда программирования C++. Знакомство.                               | 1    | <a href="https://academy.yandex.ru/handbook/cpp">https://academy.yandex.ru/handbook/cpp</a>                                                       |
| 24. | Линейные алгоритмы. Блок-схема.                                       | 1    | <a href="https://academy.yandex.ru/handbook/cpp">https://academy.yandex.ru/handbook/cpp</a>                                                       |
| 25. | Типы переменных. Ввод и вывод данных.                                 | 1    | <a href="https://academy.yandex.ru/handbook/cpp">https://academy.yandex.ru/handbook/cpp</a>                                                       |
| 26. | Ветвление. Блок-схема.                                                | 1    | <a href="https://academy.yandex.ru/handbook/cpp/article/branches-and-loops">https://academy.yandex.ru/handbook/cpp/article/branches-and-loops</a> |
| 27. | Условия простые.                                                      | 1    | <a href="https://academy.yandex.ru/handbook/cpp/article/branches-and-loops">https://academy.yandex.ru/handbook/cpp/article/branches-and-loops</a> |
| 28. | Условия сложные.                                                      | 1    | <a href="https://academy.yandex.ru/handbook/cpp/article/branches-and-loops">https://academy.yandex.ru/handbook/cpp/article/branches-and-loops</a> |
| 29. | Циклические алгоритмы. Блок-схема.                                    | 1    | <a href="https://academy.yandex.ru/handbook/cpp/article/branches-and-loops">https://academy.yandex.ru/handbook/cpp/article/branches-and-loops</a> |
| 30. | Цикл с параметром.                                                    | 1    | <a href="https://academy.yandex.ru/handbook/cpp/article/branches-and-loops">https://academy.yandex.ru/handbook/cpp/article/branches-and-loops</a> |
| 31. | Компьютерные презентации. Планирование работы                         | 1    | <a href="https://bosova.ru">https://bosova.ru</a>                                                                                                 |
| 32. | Правила размещения объектов на слайдах                                | 1    | <a href="https://bosova.ru">https://bosova.ru</a>                                                                                                 |
| 33. | Выполнение итогового мини-проекта «Создаем слайд-шоу».                | 1    |                                                                                                                                                   |
| 34. | Итоговое тестирование. Обобщающий урок.                               | 1    |                                                                                                                                                   |

## 6 класс (34 часа)

| №  | Тема урока                                                                                                | Часы | ЭОР                                                                             |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|---------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | Техника безопасности и организация рабочего места. Объекты окружающего мира. Объекты операционной системы | 1    |                                                                                 |
| 2. | Отношения объектов и их множеств. Файлы и папки                                                           | 1    | <a href="http://school-collection.edu.ru/">http://school-collection.edu.ru/</a> |
| 3. | Классификация компьютерных объектов                                                                       | 1    | <a href="http://school-collection.edu.ru/">http://school-collection.edu.ru/</a> |
| 4. | Системы объектов. Персональный компьютер как система                                                      | 1    | <a href="http://bosova.ru">http://bosova.ru</a>                                 |

| №   | Тема урока                                                           | Часы | ЭОР                                                                                                                                                              |
|-----|----------------------------------------------------------------------|------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 5.  | Защита от вредоносных программ                                       | 1    | <a href="https://digital-likbez.datalesson.ru/video/5-2/">https://digital-likbez.datalesson.ru/video/5-2/</a><br><a href="http://bosova.ru">http://bosova.ru</a> |
| 6.  | Способы познания окружающего мира                                    | 1    |                                                                                                                                                                  |
| 7.  | Информационное моделирование                                         | 1    |                                                                                                                                                                  |
| 8.  | Двоичный код                                                         | 1    | <a href="http://bosova.ru">http://bosova.ru</a>                                                                                                                  |
| 9.  | Количество всевозможных слов фиксированной длины в двоичном алфавите | 1    | <a href="http://bosova.ru">http://bosova.ru</a>                                                                                                                  |
| 10. | Единицы измерения информации                                         | 1    | <a href="http://bosova.ru">http://bosova.ru</a>                                                                                                                  |
| 11. | Характерные размеры файлов различных типов                           | 1    | <a href="http://bosova.ru">http://bosova.ru</a>                                                                                                                  |
| 12. | Знаковые информационные модели                                       | 1    |                                                                                                                                                                  |
| 13. | Словесные описания. Списки                                           | 1    |                                                                                                                                                                  |
| 14. | Табличные информационные модели                                      | 1    |                                                                                                                                                                  |
| 15. | Векторная графика. Графики и диаграммы                               | 1    | <a href="http://bosova.ru">http://bosova.ru</a>                                                                                                                  |
| 16. | Схемы                                                                | 1    |                                                                                                                                                                  |
| 17. | Компьютерные презентации                                             | 1    | <a href="http://bosova.ru">http://bosova.ru</a>                                                                                                                  |
| 18. | Интерактивные презентации. Гиперссылки                               | 1    | <a href="http://bosova.ru">http://bosova.ru</a>                                                                                                                  |
| 19. | Исполнители и алгоритмы. Среда текстового программирования КуМир     | 1    | <a href="http://bosova.ru">http://bosova.ru</a>                                                                                                                  |
| 20. | Управление исполнителем. Линейные алгоритмы. Блок-схемы.             | 1    |                                                                                                                                                                  |
| 21. | Переменные.                                                          | 1    | <a href="http://bosova.ru">http://bosova.ru</a>                                                                                                                  |
| 22. | Ветвления                                                            | 1    | <a href="http://bosova.ru">http://bosova.ru</a>                                                                                                                  |
| 23. | Управление исполнителем. Циклические алгоритмы.                      | 1    |                                                                                                                                                                  |
| 24. | Среда программирования C++. Повторение. Линейные алгоритмы.          | 1    | <a href="https://academy.yandex.ru/handbook/cpp">https://academy.yandex.ru/handbook/cpp</a>                                                                      |
| 25. | Ветвление. Условия простые и сложные.                                | 1    | <a href="https://academy.yandex.ru/handbook/cpp">https://academy.yandex.ru/handbook/cpp</a>                                                                      |
| 26. | Циклические алгоритмы. Цикл с параметром.                            | 1    | <a href="https://academy.yandex.ru/handbook/cpp/article/branches-and-loops">https://academy.yandex.ru/handbook/cpp/article/branches-and-loops</a>                |
| 27. | Решение задач с использованием циклов.                               | 1    |                                                                                                                                                                  |
| 28. | Цикл с предусловием.                                                 | 1    | <a href="https://academy.yandex.ru/handbook/cpp/article/branches-and-loops">https://academy.yandex.ru/handbook/cpp/article/branches-and-loops</a>                |
| 29. | Решение задач с использованием циклов.                               | 1    |                                                                                                                                                                  |
| 30. | Задача «Угадай число»                                                | 1    |                                                                                                                                                                  |
| 31. | Цикл с постусловием.                                                 | 1    | <a href="https://academy.yandex.ru/handbook/cpp/article/branches-and-loops">https://academy.yandex.ru/handbook/cpp/article/branches-and-loops</a>                |
| 32. | Решение задач с использованием циклов.                               | 1    | <a href="https://academy.yandex.ru/handbook/cpp">https://academy.yandex.ru/handbook/cpp</a>                                                                      |
| 33. | Вложенные циклы.                                                     | 1    |                                                                                                                                                                  |
| 34. | Обобщающий урок по курсу «Информатика» 6 класс                       | 1    |                                                                                                                                                                  |

## КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ 5 КЛАСС

| №<br>п/п                                       | Наименование разделов и тем<br>программы | Количество часов |                        |                       |
|------------------------------------------------|------------------------------------------|------------------|------------------------|-----------------------|
|                                                |                                          | Всего            | Практические<br>работы | Контрольные<br>работы |
| 1                                              | Информация вокруг нас.                   | 9                | 4                      | 1                     |
| 2                                              | Информационные технологии.               | 17               | 12                     | 2                     |
| 3                                              | Информационное<br>моделирование          | 3                | 0                      | 0                     |
| 4                                              | Элементы алгоритмизации                  | 4                | 2                      | 1                     |
| 5                                              | Резервное время                          | 1                | 0                      | 0                     |
| <b>ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО<br/>ПРОГРАММЕ</b> |                                          | <b>34</b>        | <b>18</b>              | <b>4</b>              |

## КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ 6 КЛАСС

| №<br>п/п                                           | Наименование разделов и тем программы                                        | Количество часов |                       |                        |
|----------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------|------------------|-----------------------|------------------------|
|                                                    |                                                                              | Всего            | Контрольные<br>работы | Практические<br>работы |
| Раздел 1. Цифровая грамотность                     |                                                                              |                  |                       |                        |
| 1                                                  | Компьютер – универсальное вычислительное устройство, работающее по программе | 2                |                       |                        |
| 2                                                  | Программы для компьютеров Файлы и папки                                      | 3                |                       | 1                      |
| 3                                                  | Сеть Интернет. Правила безопасного поведения в Интернете                     | 2                | 1                     |                        |
| Итого по разделу                                   |                                                                              | 7                |                       |                        |
| Раздел 2. Теоретические основы информатики         |                                                                              |                  |                       |                        |
| 4                                                  | Информация в жизни человека                                                  | 3                |                       |                        |
| Итого по разделу                                   |                                                                              | 3                |                       |                        |
| Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования |                                                                              |                  |                       |                        |
| 5                                                  | Алгоритмы<br>и исполнители                                                   | 2                |                       |                        |
| 6                                                  | Работа в среде программирования                                              | 8                | 1                     | 2                      |
| Итого по разделу                                   |                                                                              | 10               |                       |                        |
| Раздел 4. Информационные технологии                |                                                                              |                  |                       |                        |
| 7                                                  | Графический редактор                                                         | 3                |                       | 1                      |

|                                     |                          |    |   |   |
|-------------------------------------|--------------------------|----|---|---|
| 8                                   | Текстовый редактор       | 6  |   | 2 |
| 9                                   | Компьютерная презентация | 3  | 1 | 1 |
| Итого по разделу                    |                          | 12 |   |   |
| Резервное время                     |                          | 2  |   |   |
| ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ |                          | 34 | 3 |   |