

Негосударственная общеобразовательная автономная
некоммерческая организация
«ПАВЛОВСКАЯ ГИМНАЗИЯ»

УТВЕРЖДЕНО
Приказ № 210 – АДМ
от «31» августа 2022 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
ПО ИНФОРМАТИКЕ
для 5-6 классов
учителей Викторовой Н.В., Соловьянюк-Кротовой В.Г.

«РАССМОТРЕНО»
на заседании МО
Протокол №1 от 31.08.2022 г.

«СОГЛАСОВАНО»
Зам. директора АНО «Павловская гимназия»
_____ /Е.Ю. Васюкова /
«31» августа 2022 г.

Пояснительная записка

Рабочая программа дает 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; дает распределение учебных часов по тематическим разделам курса и последовательность их изучения с учетом межпредметных и внутрипредметных 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).

Цели изучения учебного предмета «Информатика»

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 счет 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, решенными 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 учетом правовых и этических аспектов ее 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 учет 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.

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.

Условия реализации

Срок реализации программы – 2 года. Предмет информатика в 5 и 6 классах изучается по 1 часу в неделю. Обучение производится в специально оборудованных кабинетах на 15 и 17 индивидуальных рабочих мест, что позволяет индивидуализировать процесс обучения. АНО «Павловская гимназия» является школой полного дня, что даёт возможность повысить эффективность освоения образовательной программы и достичь планируемых результатов.

Место учебного предмета «Информатика» в учебном плане

Программа по информатике для 5-6 классов составлена из расчета 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, дает 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 курса

Раздел 1. 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.

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.

Раздел 2. 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.

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 объем 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).

Раздел 3. Алгоритмизация и программирование

Что такое алгоритм. Понятие составителя и исполнителя алгоритма. Неформальные и формальные исполнители. Примеры линейных алгоритмов, алгоритмов с ветвлениями и повторениями (в повседневной жизни, в литературных произведениях, на уроках математики и т.д.). Переменные. Разбиение задачи на подзадачи, использование вспомогательных алгоритмов (процедур). Процедуры с параметрами.

Составление алгоритмов (линейных, с ветвлениями и циклами) для решения задач с использованием платформы Кодвардс (<https://codewards.ru>).

Раздел 4. Информационные технологии

Текстовый редактор. Правила ввода текста. Слово, предложение, абзац. Приёмы редактирования (вставка, удаление и замена символов). Фрагмент. Перемещение и удаление фрагментов. Буфер обмена. Копирование фрагментов. Проверка правописания, расстановка переносов. Форматирование символов (шрифт, размер, начертание, цвет). Форматирование абзацев (выравнивание, отступ первой строки, междустрочный интервал и др.). Создание и форматирование списков. Вставка в документ изображений: установка расположения, добавление рамки, подпись. Вставка в документ таблиц, их форматирование и заполнение данными.

Компьютерная графика. Графический редактор. Растровые изображения. Инструменты графического редактора. Инструменты создания простейших графических объектов. Исправление ошибок и внесение изменений. Работа с фрагментами: удаление, перемещение, копирование. Преобразование фрагментов. Устройства ввода графической информации.

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

Мультимедийная презентация. Создание, редактирование и форматирование презентации. Переходы слайдов, режим докладчика, добавление анимации к объектам. Интерактивные элементы. Гиперссылки.

3D моделирование. Создание, редактирование 3D моделей. Разложение и печать моделей.

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 учетом 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 свое поведение и поступки своих товарищей с позиции нравственных и правовых норм с учетом 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 учебе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности.

Формирование культуры здоровья:

- установка на здоровый образ жизни, в том числе и за счет 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 учетом 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 учетом 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 учетом 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 учетом 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 ее 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 отчета 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 учетом имеющихся ресурсов и собственных возможностей, аргументировать выбор варианта решения задачи;

- составлять план действий (план реализации намеченного алгоритма решения), корректировать предложенный алгоритм с учетом 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 все вокруг даже в условиях открытого доступа к любым объемам 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;
- 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

- понимать содержание понятий «программное обеспечение», «операционная система», «файл»;

- 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 с определением основных видов учебной деятельности

Примерные темы, число часов	Основное содержание по темам	Характеристика деятельности обучающегося
Раздел 1. Цифровая грамотность	<p>Компьютер – универсальная машина для работы с информацией. Техника безопасности и организация рабочего места.</p> <p>Основные устройства компьютера, в том числе устройства для ввода информации (текста, звука, изображения) в компьютер. Компьютерные объекты. Программы и документы. Файлы и папки. Основные правила именования файлов.</p> <p>Элементы пользовательского интерфейса: рабочий стол; панель задач. Мышь, указатель мыши, действия с мышью. Управление компьютером с помощью мыши. Компьютерные меню. Главное меню. Запуск программ. Окно программы и его компоненты.</p>	<p><i>Аналитическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – выделять аппаратное и программное обеспечение компьютера; – анализировать устройства компьютера с точки зрения организации процедур ввода, хранения, обработки, вывода и передачи информации; – определять технические средства, с помощью которых может быть реализован ввод информации (текста, звука, изображения) в компьютер. <p><i>Практическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – осуществлять поиск информации в сети Интернет с использованием простых запросов (по одному признаку);

	<p>Диалоговые окна. Основные элементы управления, имеющиеся в диалоговых окнах.</p> <p>Ввод информации в память компьютера. Клавиатура. Группы клавиш. Основная позиция пальцев на клавиатуре.</p>	<ul style="list-style-type: none"> – сохранять для индивидуального использования найденные в сети Интернет информационные объекты и ссылки на них; – систематизировать (упорядочивать) файлы и папки; – выбирать и запускать нужную программу; – работать с основными элементами пользовательского интерфейса: использовать меню, обращаться за справкой, работать с окнами (изменять размеры и перемещать окна, реагировать на диалоговые окна); – вводить информацию в компьютер с помощью клавиатуры (приёмы квалифицированного клавиатурного письма), мыши и других технических средств; – создавать, переименовывать, перемещать, копировать и удалять файлы; – соблюдать требования к организации компьютерного рабочего места, требования безопасности и гигиены при работе со средствами ИКТ.
<p>Раздел 2. Теоретические основы информатики</p>	<p>Информация и информатика. Как человек получает информацию. Виды информации по способу получения.</p> <p>Хранение информации. Память человека и память человечества. Носители информации.</p> <p>Передача информации. Примеры передачи информации. Электронная почта.</p> <p>Код, кодирование информации. Способы кодирования информации.</p> <p>Обработка информации. Разнообразие задач обработки информации. Изменение формы представления информации. Систематизация информации. Поиск информации.</p>	<p><i>Аналитическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – приводить примеры передачи, хранения и обработки информации в деятельности человека, в живой природе, обществе, технике; – приводить примеры информационных носителей; – классифицировать информацию по способам её восприятия человеком, по формам представления на материальных носителях; – выделять аппаратное и программное обеспечение компьютера; – анализировать устройства компьютера с точки зрения организации процедур ввода, хранения, обработки, вывода и передачи информации;

	<p>Единицы измерения информации. Переходы между ними.</p>	<p>– определять технические средства, с помощью которых может быть реализован ввод информации (текста, звука, изображения) в компьютер.</p> <p><i>Практическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – кодировать и декодировать сообщения, используя простейшие коды; – работать с электронной почтой (регистрировать почтовый ящик и пересылать сообщения); – находить объёмы информационных объектов (текст, растровая графика)
<p>Раздел 3. Программирование</p>	<p>Что такое алгоритм. Понятие составителя и исполнителя алгоритма. Неформальные и формальные исполнители. Управление исполнителями с помощью команд и их последовательностей.</p> <p>Примеры линейных алгоритмов, алгоритмов с ветвлениями и повторениями (в повседневной жизни, в литературных произведениях, на уроках математики и т.д.).</p> <p>Составление алгоритмов (линейных, с ветвлениями и циклами) для управления исполнителями на платформе Кодварс.</p>	<p><i>Аналитическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – приводить примеры формальных и неформальных исполнителей; – придумывать задачи по управлению учебными исполнителями; – выделять примеры ситуаций, которые могут быть описаны с помощью линейных алгоритмов, алгоритмов с ветвлениями и циклами. <p><i>Практическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – составлять алгоритмы (линейные, циклические, с ветвлением) по управлению формальным исполнителем.
<p>Раздел 4. Информационные технологии</p>	<p>Подготовка текстов на компьютере Работа с MS Word</p>	
	<p>Текстовый редактор.</p> <p>Правила ввода текста. Слово, предложение, абзац.</p> <p>Приёмы редактирования (вставка, удаление и замена символов). Фрагмент. Перемещение и удаление фрагментов. Буфер обмена. Копирование фрагментов.</p> <p>Проверка правописания, расстановка переносов. Форматирование символов (шрифт, размер, начертание, цвет). Форматирование абзацев (выравнивание, отступ первой</p>	<p><i>Аналитическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – соотносить этапы (ввод, редактирование, форматирование) создания текстового документа и возможности тестового процессора по их реализации; – определять инструменты текстового редактора для выполнения базовых операций по созданию текстовых документов. <p><i>Практическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – создавать несложные текстовые документы на родном и иностранном языках;

<p>строки, междустрочный интервал и др.).</p> <p>Создание и форматирование списков.</p> <p>Вставка в документ таблицы, ее форматирование и заполнение данными.</p>	<ul style="list-style-type: none"> – выделять, перемещать и удалять фрагменты текста; – осуществлять орфографический контроль в текстовом документе с помощью средств текстового процессора; – оформлять текст в соответствии с заданными требованиями к шрифту, его начертанию, размеру и цвету, к выравниванию текста; – создавать и форматировать списки; – создавать, форматировать и заполнять данными таблицы.
Основы 3D моделирования	
<p>3D модель. Инструменты (примитивы) ресурса для создания моделей.</p> <p>Работа с фрагментами: удаление, перемещение, объединение и копирование. Преобразование фрагментов.</p> <p>Печать моделей.</p>	<p><i>Аналитическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – выделять в сложных графических объектах простые (графические примитивы); – планировать работу по конструированию сложных графических объектов из простых; – определять инструменты ресурса для выполнения базовых операций по созданию моделей (в т.ч. объединение и удаление частей). <p><i>Практическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – создавать и редактировать 3D модели; – создавать сложные объекты с повторяющимися и/или преобразованными фрагментами; – раскладывать на слои с помощью специального ПО; – печатать созданные 3D модели.
Компьютерная графика	
<p>Компьютерная графика.</p> <p>Простейшие графические редакторы: Paint, 3D Paint</p> <p>Инструменты графического редактора. Инструменты создания простейших графических объектов.</p> <p>Работа с фрагментами: удаление, перемещение, копирование. Преобразование фрагментов.</p> <p>Устройства ввода графической информации.</p>	<p><i>Аналитическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – выделять в сложных графических объектах простые (графические примитивы); – планировать работу по конструированию сложных графических объектов из простых; – определять инструменты графического редактора для выполнения базовых операций по созданию изображений. <p><i>Практическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – использовать простейший растровый и векторный

		<p>графические редакторы для создания и редактирования изображений;</p> <ul style="list-style-type: none"> – создавать сложные графические объекты с повторяющимися и /или преобразованными фрагментами.
Создание мультимедийной презентации		
	<p>Мультимедийная презентация. Редактирование и форматирование презентации. Переходы слайдов, различные режимы работы и демонстрации презентации. Добавление анимации к объектам.</p>	<p><i>Аналитическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – планировать и структурировать информацию по слайдам; – определять инструменты приложения для выполнения базовых операций по заполнению слайдов информацией. <p><i>Практическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – использовать возможности приложения для заполнения и редактирования информации на слайдах; – использовать возможности приложения для добавления анимации к объектам на слайдах, к слайдам; – использовать различные режимы для работы и демонстрации готовой презентации.

Блочно-тематическое планирование

№	Название раздела	Количество часов
1.	Цифровая грамотность	7
2.	Теоретические основы информатики	6
3.	Алгоритмизация и основы программирования	23
4.	Информационные технологии	32
	Итого	68

Тематическое планирование

5 класс

№ урока	Наименование раздела и тем урока	Кол-во часов	Практ. работы	Формы контроля	ЭОР
	Раздел 1. Цифровая грамотность	4	1		
1	Техника безопасности и организация рабочего места. Правила поведения в компьютерном классе	1			
2,3	Компьютер: виды, базовый комплект настольного компьютера, дополнительные устройства Практическая работа №1. Работа с клавиатурой	2	1	провер. работа	Ссылка
4	Управление компьютером. Хранение информации	1		провер. работа	Ссылка
	Раздел 2. Теоретические основы информатики	3	3		
5	Кодирование информации Практическая работа №2. Кодирование информации различными способами	1	1		Ссылка
6	Поиск и передача информации. Практическая работа №3. Поиск информации по ключевым словам	1	1		Ссылка
7	Электронная почта. Практическая работа №4. Создание почтового ящика. Письмо учителю	1	1		Ссылка
	Раздел 3. Программирование (платформа Кодвардс, 2-ой модуль)	11	7		
8,9	Повторение материала 1 учебного модуля (платформа Кодвардс) Практическая работа №5. Решение задач	2	1		Ссылка
10,11	Вложенные циклы Практическая работа №6. Конвейер	2	1	провер. работа	Ссылка
12,13	Практическая работа №7. Мозг компьютера. Сборка роботов-1	2	1		Ссылка
14,15	Практическая работа №8. Сборка роботов-2	2	1		Ссылка
16	Переменные. Практическая работа №9. Аттракционы-1	1	1	провер. работа	Ссылка
17	Переменные. Практическая работа №10. Аттракционы-2	1	1		Ссылка
18	Практическая работа №11. Решение задач с использованием вложенных циклов и переменных	1	1	провер. работа	Ссылка
	Раздел 4. Информационные технологии	16	10		
	Компьютерная графика	9	9		

19	Компьютерная графика. Основные инструменты. Раскрашивание объектов с использованием различных инструментов. Практическая работа №12. Раскрашивание объектов	1	1		Ссылка
20	Создание графических объектов Практическая работа №13. Создание графических объектов	1	1		Ссылка
21	Удаление фона, изменение размера объекта. Практическая работа №14. Работа с фоном, размером объекта	1	1		Ссылка
22	Практическая работа №15. Анимация средствами 3D Paint	1	1		Ссылка
23	Практическая работа №16. Корабль, вертолёт	1	1		Ссылка
24	Повороты и наклоны объектов Практическая работа №17. Звезда и бабочка	1	1		Ссылка
25	Практическая работа №18. Рисуем фигурами	1	1		Ссылка
26,27	Проектная работа «Книга своими руками», часть 2 Практическая работа №19. «Иллюстрирование книги»	2	2	проект	
	Создание текстового документа с иллюстрациями и презентации	7	4		
28,29	Проектная работа «Книга своими руками», часть 3. Обработка текстовой и графической информации Практическая работа №20. Создание комбинированных документов	2	2	проект	
30,31	Проектная работа «Книга своими руками», часть 4. Подготовка презентации к книге средствами MS Power Point. Практическая работа №21. Создание презентации к книге	2	2	проект	
32,33	Защита проекта	2	2	проект	
34	Резерв	1	1		

Тематическое планирование

6 класс

№ урока	Наименование раздела и тем урока	Кол-во часов	Практ. работы	Формы контроля	ЭОР
	Раздел 1. Цифровая грамотность	2	1		
1	Техника безопасности и организация рабочего места. Правила поведения в компьютерном классе	1			Ссылка
2	Файлы и папки. Практическая работа №1. Работаем с файлами и папками	1	1		Ссылка
	Раздел 2. Теоретические основы информатики	3	0		
3	Измерение информации. Единицы измерения информации	1			Ссылка
4,5	Решение задач	2		провер. работа	Ссылка
	Раздел 2. Программирование (платформа Кодвардс, 2-ой модуль)	12	10		
6	Повторение материала первой части второго учебного модуля (платформа Кодвардс) Практическая работа №2. Решение задач	1	1		Ссылка
7,8	Все виды алгоритмов Практическая работа №3. Пожарный робот	2	1		Ссылка
9,10	Все виды алгоритмов Практическая работа №4. Пожар в оранжерее	2	1		Ссылка
11	Все виды алгоритмов Практическая работа №5. Порядок в зоопарке	1	1		Ссылка
12	Все виды алгоритмов Практическая работа №6. Еда для зверей	1	1		Ссылка
13	Все виды алгоритмов Практическая работа №7. Ты – хакер	1	1		Ссылка
14-17	Программирование с использованием различных on-line ресурсов Практическая работа №8. Программирование on-line	4	4		Ссылка
	Раздел 3. Информационные технологии	16	11		
	Подготовка текстов с помощью ПО и on-line ресурсов	11	8		
18,19	Среды для подготовки текстов Практическая работа №9. Создание текстового документа в программе MS Word	2	1		
20	Создание полиграфической продукции с использованием онлайн ресурсов Проект по прочитанному произведению «Герой и другие» Практическая работа №10. Инфографика о книге	1	1	проект	

21	Практическая работа №11. Сторибора и Закладка	1	1	проект	
22	Практическая работа №12. Диаграмма и Графическое представление	1	1	проект	
23	Практическая работа №13. Резюме героя	1	1	проект	
24,25	Практическая работа №14. Средства выразительности	2	2	проект	
26	Практическая работа №15. Буктрейлер	1	1	проект	
27,28	Представление работы	2	2	проект	
	Раздел 4. Информационные технологии 3D-моделирование	5	3		
29	Основы 3D-моделирования. Среда https://www.tinkercad.com Практическая работа №16. Регистрация	1	1		
30	Практическая работа №17. Создание объектов из фигур. Окраска	1	1		
31	Практическая работа №18. Вырезание полостей. Объединение частей в целое	1	1		
32,33	Проектная работа «Мой 3D мир»	2	1	проект	
34	Резерв	1			

Учебно-методический комплект

Аппаратные средства

- **Персональный компьютер** – универсальное устройство обработки информации; основная конфигурация современного компьютера обеспечивает учащемуся мультимедиа возможности.
- **Проектор**, подключаемый к компьютеру; технологический элемент новой грамотности – радикально повышает: уровень наглядности в работе учителя, возможность для учащихся представлять результаты своей работы всему классу, эффективность организационных и административных выступлений.
- **Принтер** – позволяет фиксировать информацию на бумаге.
- **Сканер** – позволяет переводить информацию из бумажного в электронный вид.
- **Сервер** – обеспечивает работу локальной сети, даёт доступ к российским и мировым информационным ресурсам, позволяет вести электронную переписку.
- **Устройства вывода звуковой информации** – аудиокolonки и наушники для индивидуальной работы со звуковой информацией.
- **Устройства для ручного ввода текстовой информации и манипулирования экранными объектами** – клавиатура и мышь.

Программные средства

- Операционная система.
- Файловый менеджер.
- Антивирусная программа.
- Текстовый редактор, растровый и векторный графические редакторы.
- Программа разработки презентаций.
- Браузер.

Литература

Для учителя

1. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика. Программа для основной школы: 5–6 классы. 7–9 классы. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.
2. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика. 5–6 классы: методическое пособие. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.
3. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Электронное приложение к учебнику «Информатика. 5 класс»
4. Материалы авторской мастерской Босовой Л.Л. (metodist.lbz.ru/)

Для обучающегося

1. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика: Учебник для 5 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.
2. Лаборатория знаний, 2013