

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

**Министерство образования и молодежной политики**

**Свердловской области**

**Администрация городского округа Среднеуральск**

**МБОУ СОШ № 215**

**РАССМОТРЕНО**

**ШМО учителей  
математических наук**

\_\_\_\_\_  
МБОУ СОШ № 215  
Приказ №01 от «31»  
августа 2023 г.

**СОГЛАСОВАНО**

**Педагогический совет**

\_\_\_\_\_  
МБОУ СОШ № 215  
Приказ №01 от «31»  
августа 2023 г.

**УТВЕРЖДЕНО**

**Директор**

\_\_\_\_\_  
Захарова Е.Г.  
Приказ №01 от «31»  
августа 2023 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

(ID 2100243)

**учебного предмета «Информатика и ИКТ»**

для обучающихся 5-6 классов

**Среднеуральск, 2023**



## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Учебный предмет «Информатика и информационно-коммуникационные технологии (далее – ИКТ)» 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 и ИКТ» 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:

- цифровая грамотность;
- теоретические основы информатики;
- алгоритмы и программирование;
- информационные технологии.

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.

Обязательная часть учебного плана примерной основной образовательной программы основного общего образования не предусматривает обязательное изучение курса информатики в 5–6 классах, однако, согласно ШУП МБОУ СОШ №215 (2023-2024) включает изучение учебного курса по информатике с 5 класса в связи с углубленным изучением учебного предмета.

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.

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.

## **СОДЕРЖАНИЕ ОБУЧЕНИЯ**

### **5 класс**

#### **Цифровая грамотность**

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

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

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

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

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

Теоретические основы информатики

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

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

Искусственный интеллект и его роль в жизни человека

Алгоритмизация и основы программирования

Понятие алгоритма  
Исполнители алгоритмов  
Линейные алгоритмы  
Циклические алгоритмы

Составление программ для управления исполнителем в среде блочного или текстового программирования

Информационные технологии

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

Текстовый редактор  
Правила набора текста

Текстовый процессор  
Редактирование текста  
Проверка правописания  
Расстановка переносов  
Свойства символов  
Шрифт  
Типы шрифтов (рубленые, с засечками, моноширинные)  
Полужирное и курсивное

начертание Свойства абзацев: границы, абзацный отступ, интервал, выравнивание Вставка изображений в текстовые документы Обтекание изображений текстом

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

## **6 класс**

### **Цифровая грамотность**

Типы компьютеров: персональные компьютеры, встроенные компьютеры, суперкомпьютеры

Иерархическая файловая система Файлы и папки (каталоги) Путь к файлу (папке, каталогу) Полное имя файла (папки, каталога) Работа с файлами и каталогами средствами операционной системы: создание, копирование, перемещение, переименование и удаление файлов и папок (каталогов) Поиск файлов средствами операционной системы

Компьютерные вирусы и другие вредоносные программы Программы для защиты от вирусов Встроенные антивирусные средства операционных систем

Теоретические основы информатики

Информационные процессы Получение, хранение, обработка и передача информации (данных)

Двоичный код Представление данных в компьютере как текстов в двоичном алфавите Количество всевозможных слов (кодовых комбинаций) фиксированной длины в двоичном алфавите Преобразование любого алфавита к двоичному

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

Алгоритмизация и основы программирования

Среда текстового программирования Управление исполнителем (например, исполнителем Черепаха) Циклические алгоритмы Переменные

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

Информационные технологии

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

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

Создание компьютерных презентаций    Интерактивные элементы  
Гиперссылки

## ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ ПО ИНФОРМАТИКЕ НА УРОВНЕ ОСНОВНОГО ОБЩЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

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

#### 1) 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

## **2) Формирование культуры здоровья:**

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

## **3) 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

## **4) Экологическое воспитание:**

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

## **5) 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:*
- бформулировать 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 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	
<b>Раздел 1. Цифровая грамотность</b>					
1.1	Компьютер – универсальное вычислительное устройство, работающее по программе	2	0	2	<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
1.2	Программы для компьютеров. Файлы и папки	3	0	3	<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
1.3	Сеть Интернет. Правила безопасного поведения в Интернете	2	0	2	<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
Итого по разделу		7			
<b>Раздел 2. Теоретические основы информатики</b>					
2.1	Информация в жизни человека	3	0	3	<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
Итого по разделу		3			
<b>Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования»</b>					
3.1	Алгоритмы и исполнители	2	0	2	<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
3.2	Работа в среде программирования	8	0	8	<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
Итого по разделу		10			
<b>Раздел 4. Информационные технологии</b>					
4.1	Графический редактор	3	0	3	<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
4.2	Текстовый редактор	6	0	6	<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>

4.3	Компьютерная презентация	3	0	3	<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
Итого по разделу		12			
Резервное время		2	0	2	
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34	0	34	

## 6 КЛАСС

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов			Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы	
<b>Раздел 1. Цифровая грамотность</b>					
1.1	Компьютер	1	0	1	<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
1.2	Файловая система	2	0	2	<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
1.3	Защита от вредоносных программ	1	0	1	<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
Итого по разделу		4			
<b>Раздел 2. Теоретические основы информатики</b>					
2.1	Информация и информационные процессы	2	0	2	<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
2.2	Двоичный код	2	0	2	<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
2.3	Единицы измерения информации	2	0	2	<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
Итого по разделу		6			
<b>Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования</b>					
3.1	Основные алгоритмические конструкции	8	0	8	<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
3.2	Вспомогательные алгоритмы	4	0	4	<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
Итого по разделу		12			
<b>Раздел 4. Информационные технологии</b>					
4.1	Векторная графика	3	0	3	<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>

4.2	Текстовый процессор	4	0	4	<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
4.3	Создание интерактивных компьютерных презентаций	3	0	3	<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
Итого по разделу		10			
Резервное время		2	0	2	
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34	0	34	

**ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ**  
**5 КЛАСС**

№ п/п	Тема урока	Количество часов			Дата изучения	Электронные цифровые образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы		
1	Цели изучения курса информатики. Информация вокруг нас. Техника безопасности и организация рабочего места.	1	0	1		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
2	Компьютер – универсальная машина для работы с информацией	1	0	1		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
3	Ввод информации в память компьютера. Клавиатура.	1	0	1		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
4	Управление компьютером.	1	0	1		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
5	Хранение информации.	1	0	1		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
6	Передача информации.	1	0	1		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
7	Электронная почта.	1	0	1		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
8	В мире кодов. Способы кодирования информации	1	0	1		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
9	Метод координат.	1	0	1		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
10	Текст как форма представления информации. Компьютер – основной инструмент подготовки	1	0	1		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>

	текстов					
11	Основные объекты текстового документа. Ввод текста.	1	0	1		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
12	Редактирование текста.	1	0	1		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
13	Текстовый фрагмент и операции с ним.	1	0	1		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
14	Форматирование текста.	1	0	1		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
15	Представление информации в форме таблиц. Структура таблицы.	1	0	1		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
16	Табличное решение логических задач.	1	0	1		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
17	Разнообразие наглядных форм представления информации	1	0	1		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
18	Диаграммы.	1	0	1		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
19	Компьютерная графика. Графический редактор Paint	1	0	1		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
20	Преобразование графических изображений	1	0	1		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
21	Создание графических изображений.	1	0	1		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
22	Разнообразие задач обработки информации. Систематизация информации	1	0	1		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
23	Списки – способ упорядочивания информации.	1	0	1		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
24	Поиск информации.	1	0	1		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>

25	Кодирование как изменение формы представления информации	1	0	1		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
26	Преобразование информации по заданным правилам.	1	0	1		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
27	Преобразование информации путём рассуждений	1	0	1		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
28	Разработка плана действий. Задачи о переправах.	1	0	1		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
29	Табличная форма записи плана действий. Задачи о переливаниях	1	0	1		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
30	Создание движущихся изображений.	1	0	1		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
31	Создание анимации по собственному замыслу.	1	0	1		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
32	Выполнение итогового мини-проекта.	1	0	1		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
33	Итоговое тестирование	1	1	1		<a href="https://bosova.ru/?ysclid=lma5cefrgq730192056">https://bosova.ru/?ysclid=lma5cefrgq730192056</a>
34	Резерв учебного времени	1	0	1		
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34	1	34		

## 6 КЛАСС

№ п/п	Тема урока	Количество часов			Дата изучения	Электронные цифровые образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы		
1	Цели изучения курса информатики. Техника безопасности и организация рабочего места. Объекты окружающего мира	1	0	1		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
2	Объекты операционной системы.	1	0	1		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
3	Файлы и папки. Размер файла.	1	0	1		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
4	Разнообразие отношений объектов и их множеств. Отношения между множествами.	1	0	1		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
5	Отношение «входит в состав».	1	0	1		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
6	Разновидности объекта и их классификация.	1	0	1		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
7	Классификация компьютерных объектов.	1	0	1		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
8	Системы объектов. Состав и структура системы	1	0	1		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
9	Система и окружающая среда. Система как черный ящик.	1	0	1		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
10	Персональный компьютер как система.	1	0	1		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>

11	Способы познания окружающего мира.	1	0	1		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
12	Понятие как форма мышления. Как образуются понятия.	1	0	1		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
13	Определение понятия.	1	0	1		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
14	Информационное моделирование как метод познания.	1	0	1		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
15	Знаковые информационные модели. Словесные (научные, художественные) описания.	1	0	1		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
16	Математические модели. Многоуровневые списки.	1	0	1		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
17	Табличные информационные модели. Правила оформления таблиц.	1	0	1		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
18	Решение логических задач с помощью нескольких таблиц. Вычислительные таблицы.	1	0	1		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
19	Графики и диаграммы. Наглядное представление процессов изменения величин и их соотношений.	1	0	1		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
20	Создание информационных моделей – диаграмм.	1	0	1		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
21	Многообразие схем и сферы их применения.	1	0	1		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
22	Информационные модели на	1	0	1		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>

	графах. Использование графов при решении задач.					
23	Что такое алгоритм. Работа с интерактивным заданием «Задачи о переправах»	1	0	1		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
24	Исполнители вокруг нас. Работа в среде исполнителя Кузнечик	1	0	1		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
25	Формы записи алгоритмов. Работа в среде исполнителя Водолей	1	0	1		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
26	Линейные алгоритмы.	1	0	1		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
27	Алгоритмы с ветвлениями.	1	0	1		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
28	Алгоритмы с повторениями.	1	0	1		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
29	Исполнитель Чертежник. Пример алгоритма управления Чертежником. Работа в среде исполнителя Чертежник	1	0	1		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
30	Использование вспомогательных алгоритмов. Работа в среде исполнителя Чертежник	1	0	1		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
31	Алгоритмы с повторениями для исполнителя Чертежник.	1	0	1		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>

	Работа в среде исполнителя Чертежник					
32	Обобщение и систематизация изученного по теме «Алгоритмика»	1	0	1		<a href="https://bosova.ru/">https://bosova.ru/</a>
33	Выполнение и защита итогового проекта.	1	0	1		
34	Резерв учебного времени	1	0	1		
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34	0	34		

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

- Информатика, 5 класс/ Босова Л.Л., Босова А.Ю., Акционерное общество «Издательство «Просвещение»  
  
Информатика, 6 класс/ Босова Л.Л., Босова А.Ю., Акционерное общество «Издательство «Просвещение»
- Информатика. 5 класс: рабочая тетрадь в 2 ч. Ч. 1 Босова Л.Л., Босова А.Ю., Акционерное общество «Издательство «Просвещение»  
  
Информатика. 6 класс: рабочая тетрадь в 2 ч. Ч. 2 Босова Л.Л., Босова А.Ю., Акционерное общество «Издательство «Просвещение»  
  
Информатика. 5-7 классы: занимательные задачи Босова Л.Л., Босова А.Ю., Акционерное общество «Издательство «Просвещение»
- Информатика. 6 класс: самостоятельные и контрольные работы Босова Л.Л., Босова А.Ю., Акционерное общество «Издательство «Просвещение»
- Информатика. 5 класс: самостоятельные и контрольные работы Босова Л.Л., Босова А.Ю., Акционерное общество «Издательство «Просвещение»

## **МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧИТЕЛЯ**

Информатика. 5-6 классы: методическое пособие Босова Л.Л., Босова

А.Ю., Акционерное общество «Издательство «Просвещение»

## **ЦИФРОВЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ И РЕСУРСЫ СЕТИ**

### **ИНТЕРНЕТ**

<https://bosova.ru/>

<https://urok.apkpro.ru/>

<http://school-collection.edu.ru/>

<http://fcior.edu.ru>