

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ
Министерство образования Пензенской области
Управление образования города Пензы
МБОУ СОШ № 58 г. Пензы им. Г. В. Мясникова**

РАССМОТРЕНО

Председатель методи-
ческого совета

Г.Н. Чекунова

Протокол № 1 от «28
августа» 2023 г.

СОГЛАСОВАНО

Педагогический совет
школы

Протокол от «29 авгу-
ста» 2023 г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор МБОУ СОШ
№58 г. Пензы им. Г.В.
Мясникова

А.Н. Ревунов
Приказ № 509/1-осн от
«31» августа 2023 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

учебного предмета «Информатика. Базовый уровень»

для обучающихся 5-6 классов

Пенза 2023

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа даёт представление о целях, общей стратегии обучения, воспитания и развития обучающихся средствами учебного предмета «Информатика» в 5–6 классах; устанавливает предметное содержание, предусматривает его структурирование по разделам и темам курса, определяет распределение его по классам (годам изучения); даёт распределение учебных часов по тематическим разделам курса и последовательность их изучения с учётом межпредметных и внутри предметных связей, логики учебного процесса, возрастных особенностей обучающихся.

Рабочая программа определяет количественные и качественные характеристики учебного материала для каждого года изучения.

ЦЕЛИ ИЗУЧЕНИЯ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА «ИНФОРМАТИКА»

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 высокотехнологическом 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.

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА «ИНФОРМАТИКА»

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.

МЕСТО УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА «ИНФОРМАТИКА» В УЧЕБНОМ ПЛАНЕ

Программа по информатике для 5–6 классов составлена из расчёта общей учебной нагрузки 68 часов за 2 года обучения: 1 час в неделю в 5 классе и 1 час в неделю в 6 классе.

Первое знакомство современных школьников с базовыми понятиями информатики происходит на уровне начального общего образования в рамках логико-алгоритмической линии курса математики; в результате изучения всех без исключения предметов на уровне начального общего образования начинается формирование компетентности учащихся в сфере информацион-

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

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА «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). 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 УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА «ИНФОРМАТИКА» 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.

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 совершенство-

вать 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 го-

товность 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 КУРСА ИНФОРМАТИКИ

Примерные темы, раскрывающие данный раздел программы, и количество часов, отводимое на их изучение	Учебное содержание	Основные виды деятельности учащихся при изучении темы (на уровне учебных действий)	Цифровые ЭОР
Раздел 1. Цифровая грамотность (7 часов)			
Тема 1. Компьютер – универсальное вычислительное устройство, работающее по программе (2 часа)	<p>Правила гигиены и безопасности при работе с компьютерами, мобильными устройствами и другими элементами цифрового окружения.</p> <p>Компьютер – универсальное вычислительное устройство, работающее по программе.</p> <p>Мобильные устройства.</p> <p>Основные компоненты персональных компьютеров и мобильных устройств.</p> <p>Процессор. Оперативная и долговременная память.</p> <p>Устройства ввода и вывода</p>	<p>Приводить примеры ситуаций правильного и неправильного поведения в компьютерном классе, соблюдения и несоблюдения гигиенических требований при работе с компьютерами.</p> <p>Называть основные компоненты персональных компьютеров и мобильных устройств, объяснять их назначение.</p> <p>Объяснять работу устройств компьютера с точки зрения организации процедур ввода и вывода информации</p>	<p>https://bosova.ru/methodist/authors/informatika/3/eor6.php</p>
Тема 2. Программы для компьютеров. Файлы и папки (3 часа)	<p>Программы для компьютеров. Пользователи программисты. Прикладные программы (приложения). Запуск и завершение работы программы (приложения). Имя файла (папки, каталога).</p> <p>Практические работы</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Запуск, работа и завершение работы клавиатурного тренажера. 2. Создание, сохранение и загрузка текстового и графического файла. <p>Выполнение основных операций с файлами и папками (создание, переименование, сохранение) под руководством учителя</p>	<p>Объяснять содержание понятий «программное обеспечение», «операционная система», «файл».</p> <p>Определять программные средства, необходимые для осуществления информационных процессов при решении задач</p>	<p>https://bosova.ru/methodist/authors/informatika/3/eor6.php</p>
Тема 3. Сеть Интернет. Правила безопасного поведения в Интернете (2 часа)	<p>Сеть Интернет. Веб-страница, вебсайт. Браузер. Поиск информации на веб-странице.</p> <p>Поисковые системы. Поиск информации по ключевым словам и по изображению. Достоверность информации, полученной из</p>	<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий.</p> <p>Осуществлять поиск информации по ключевым словам и по изображению.</p> <p>Обсуждать способы</p>	<p>https://bosova.ru/methodist/authors/informatika/3/eor6.php</p>

	<p>Интернета.</p> <p>Правила безопасного поведения в Интернете. Процесс аутентификации. Виды аутентификации (аутентификация по паролям, аутентификация спомощью SMS, биометрическая аутентификация, аутентификация черезгеографическое местоположение, многофакторная аутентификация).</p> <p>Пароли для аккаунтов в социальных сетях.</p> <p>Кибербуллинг.</p> <p>Практические работы</p> <p>1. Поиск информации по ключевым словам и по изображению. Сохранениенайденной информации</p>	<p>проверкидостоверности информации, полученной из Интернета. Обсуждать ситуации, связанные с безопасным поведением в Интернете.Различать виды аутентификации.</p> <p>Различать «слабые» и «сильные» пароли. Анализировать возможные причины кибербуллинга и предлагать способы, как его избежать</p>	
Раздел 2. Теоретические основы информатики (3 часа)			
Тема 4. Информация в жизни человека (3 часа)	<p>Информация в жизни человека. Способы восприятия информации человеком. Роль зрения вполучении человеком информации. Компьютерное зрение. Действия с информацией. Кодирование информации. Данные — записанная (зафиксированная) информация, которая может быть обработана автоматизированной системой.</p> <p>Искусственный интеллект иего роль в современном обществе.</p>	<p>Раскрывать смысл изучаемыхпонятий.</p> <p>Различать виды информациипо способам её восприятия человеком. Осуществлять кодирование идекодирование информации предложенным способом.</p> <p>Приводить примеры применения искусственного интеллекта (робототехника, беспилотные автомобили, интеллектуальные игры, голосовые помощники и пр.)</p>	<p>https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php</p>
Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования (10 часов)			
Тема 5. Алгоритмы исполнители (2 часа)	<p>Понятие алгоритма. Исполнители алгоритмов. Линейные алгоритмы.</p> <p>Циклические алгоритмы</p>	<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий.</p> <p>Приводить примеры неформальных и формальных исполнителей в окружающем мире.</p> <p>Приводить примеры циклических действий в окружающем мире</p>	<p>https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php</p>
Тема 6. Работа в средепрограммирования (8 часов)	<p>Составление программ для управления исполнителем в среде блоч-</p>	<p>Раскрывать смысл изучаемыхпонятий.</p>	<p>https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/e</p>

	<p>ного или текстового программирования.</p> <p>Практические работы</p> <p>1. Знакомство со средой программирования</p> <p>2. Реализация линейных алгоритмов в среде программирования</p> <p>Реализация циклических алгоритмов в среде программирования</p>	<p>Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства.</p> <p>Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач</p>	<p>orb.php</p>
<p>Раздел 4. Информационные технологии (12 часов)</p>			
<p>Тема 7. Графический редактор (3 часа)</p>	<p>Графический редактор. Растровые рисунки.</p> <p>Пиксель. Использование графических примитивов. Операции с фрагментами изображения: выделение, копирование, поворот, отражение.</p> <p>Практические работы</p> <p>1. Создание и редактирование простого изображения с помощью инструментов растрового графического редактора.</p> <p>2. Работа с фрагментами изображения с использованием инструментов графического редактора</p>	<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий.</p> <p>Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства.</p> <p>Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач.</p> <p>Планировать последовательность действий при создании и редактировании растрового изображения</p>	<p>https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/orb.php</p>
<p>Тема 8. Текстовый редактор (6 часов)</p>	<p>Текстовый редактор. Правила набора текста. Текстовый процессор. Редактирование текста. Проверка правописания. Расстановка переносов. Свойства символов. Шрифт. Типы шрифтов (рубленые, с засечками,</p>	<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий.</p> <p>Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства.</p> <p>Определять условия и воз-</p>	<p>https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/orb.php</p>

	<p>моноширинные). Полу- жирное и курсивное начертание. Свойства абзацев: границы, аб- зацный отступ, интер- вал, выравнивание. Вставка изображений в текстовые документы. Обте- кание изображений текстом. Практи- ческие работы</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Создание неболь- ших текстовых документов по- средством квалифицированного клавиатурного письма с использо- ванием базовых средств текстовых редакторов. 2. Редактирование текстовых докумен- тов (проверка пра- вописания; расста- новка переносов). 3. Форматирование текстовых доку- ментов (формати- рование символов и абзацев). <p>Вставка в документ изображений</p>	<p>возможности при- менения про- граммного сред- ства для решения типовых задач. Анализировать преимущества со- здания текстовых документов на компьютере по сравнению с ру- кописным спосо- бом</p>	
<p>Тема 9. Ком- пьютерная презентация (3 ча- са)</p>	<p>Компьютерные пре- зентации. Слайд. До- бавление на слайд тек- ста и изображений. Ра- бота с несколькими слайдами.</p> <p>Практические работы</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Создание презента- ции на основе готовых шаблонов 	<p>Раскрывать смысл изучаемых поня- тий. Анализировать пользовательский интерфейс приме- няемого про- граммного сред- ства.</p> <p>Определять усло- вия и возможности применения про- граммного сред- ства для решения типовых задач</p>	<p>https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php</p>

ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

5 КЛАСС

Номер урока	Тема урока	§ учебника	Цифровые ЭОР
1.	Техника безопасности и правила работы на компьютере. Информация вокруг нас. Зрение человека и компьютерное зрение	Введение § 1	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
2.	Действия с информацией	§ 1	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
3.	Компьютер – универсальная машина для работы с информацией.	§ 2	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
4.	Ввод информации в память компьютера. Компьютерный практикум. Работа № 1. Вспоминаем клавиатуру	§ 3	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
5.	Программы для компьютеров. Запуск программ. Компьютерный практикум. Работа № 2. Вспоминаем приёмы управления компьютером	§ 4	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
6.	Хранение информации.	§ 5	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
7.	Файлы и папки. Компьютерный практикум. Работа № 3. Создаём и сохраняем файлы	§ 5	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
8.	Интернет и Всемирная паутина. Компьютерный практикум. Работа № 4. Ищем информацию в сети Интернет	§ 5	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
9.	Передача информации. Безопасность в Сети. Компьютерный практикум. Работа 5. Работаем с электронной почтой	§ 6	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
10.	Кодирование информации	§ 7	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
11.	Текст как форма представления информации	§ 8	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php

12.	Компьютерные инструменты подготовки текстов	§ 8	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
13.	Ввод текстов. Компьютерный практикум. Работа № 6. Вводим текст	§ 8	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
14.	Редактирование текстов. Компьютерный практикум. Работа № 7. Редактируем текст	§ 8	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
15.	Работа с фрагментами текста. Компьютерный практикум. Работа № 8. Работаем с фрагментами текста	§ 8	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
16.	Форматирование текстов.	§ 8	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
	Компьютерный практикум. Работа № 9. Форматируем текст		
17.	Наглядные формы представления информации. Компьютерный практикум. Работа № 9. Форматируем текст	§ 9	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
18.	Компьютерная графика. Графический редактор. Компьютерный практикум. Работа № 10. Изучаем инструменты графического редактора	§ 10	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
19.	Растровые рисунки. Использование графических примитивов. Компьютерный практикум. Работа № 11. Работаем с графическими фрагментами	§ 10	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
20.	Работа с фрагментами изображения. Компьютерный практикум. Работа № 12. Планируем работу в графическом редакторе	§ 10	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
21.	Обработка информации. Искусственный интеллект. Компьютерный практикум. Работа № 13. Выполняем вычисления с помощью программы Калькулятор	§ 11	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
22.	Алгоритмы вокруг нас	§ 12	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php

23.	В мире исполнителей. Компьютерный практикум. Работа № 14. Управляем исполнителем Кузнечик	§ 13	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
24.	Среда программирования Скретч. Компьютерный практикум. Работа № 15. Знакомимся со средой программирования Скретч	§ 14	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
25.	Линейные алгоритмы. Компьютерный практикум. Работа № 16. Разрабатываем линейные алгоритмы	§ 15	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
26.	Циклические алгоритмы. Анимация путём смены костюма. Компьютерный практикум. Работа № 17. Разрабатываем циклические алгоритмы	§ 15	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
27.	Правильные многоугольники. Компьютерный практикум. Работа № 17. Разрабатываем циклические алгоритмы	§ 15	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
28.	Алгоритмы с ветвлениями. Викторина. Компьютерный практикум. Работа № 18. Разрабатываем алгоритмы с ветвлениями	§ 15	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
29.	Простые игры. Компьютерный практикум. Работа № 18. Разрабатываем алгоритмы с ветвлениями	§ 15	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
30.	Создание ремикса. Компьютерный практикум. Работа № 19. Создаём ремиксы	§ 15	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
31.	Компьютерные презентации	§ 16	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
32.	Правила размещения информации на слайдах. Компьютерный практикум. Работа № 20. Создаём компьютерные презентации	§ 16	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
33.	Правила выступления с презентацией. Компьютерный практикум. Работа № 20. Создаём компьютерные презентации	§ 16	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
34.	Обобщение и систематизация знаний и умений по курсу информатики 5 класса	§ 1–16	

6 КЛАСС

Номер урока	Тема урока	§ учебника	Цифровые ЭОР
1.	Техника безопасности и правила работы на компьютере. Объекты окружающего мира	Введение § 1	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
2.	Разнообразие компьютеров	§ 2	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
3.	Объекты операционной системы. Компьютерный практикум. Работа № 1. Работаем основными объектами операционной системы	§ 2	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
4.	Файлы и папки. Работа № 2. Работаем с объектами файловой системы	§ 2	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
5.	Двоичный код. Представление текстов в двоичном коде	§ 3	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
6.	Растровая и векторная графика. Представление графики в двоичном коде	§ 3	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
7.	Измерение информации	§ 3	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
8.	Соотношения между единицами измерения информации	§ 3	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
9.	Отношения объектов и их множеств. Компьютерный практикум. Работа № 3. Повторяем возможности графического редактора – инструмента создания графических объектов	§ 4	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
10.	Разновидности объектов и их классификация. Вредоносные программы и их классификация. Компьютерный практикум. Работа № 4. Повторяем	§ 5	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php

	возможности текстового процессора – инструмента создания текстовых объектов		
11.	Системы объектов. Компьютерный практикум. Работа № 5. Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора	§ 6	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
12.	Как мы познаём окружающий мир. Компьютерный практикум. Работа № 6. Создаём компьютерные документы	§ 7	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
13.	Понятие как форма мышления. Компьютерный практикум. Работа № 7. Конструируем и исследуем графические объекты	§ 8	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
14.	Информационное моделирование. Компьютерный практикум. Работа № 8. Создаём графические модели	§ 9	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
15.	Знаковые информационные модели. Компьютерный практикум. Работа № 9. Создаём словесные модели. Работа № 10. Создаём списки	§ 10	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
16.	Табличные информационные модели. Компьютерный практикум. Работа № 11. Создаём табличные модели	§ 11	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
17.	Графики и диаграммы. Компьютерный практикум. Работа № 13. Создаём информационные модели — диаграммы и графики	§ 12	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php

18.	Схемы. Компьютерный практикум. Работа № 14. Создаём ин- формационные модели — схемы, графы и деревья	§ 13	https://bosova.ru/ metodist/authors/i nformat- ika/3/eor6.php
19.	Исполнители и алгоритмы	§ 14	https://bosova.ru/ metodist/authors/i nformat- ika/3/eor6.php
20.	Среда текстового программирования КуМир. Управление исполнителем Чертёжник	§ 15	https://bosova.ru/ metodist/authors/i nformat- ika/3/eor6.php
21.	Язык программирования Питон. Управление исполнителем Черепашка. Командный режим	§ 16	https://bosova.ru/ metodist/authors/i nformat- ika/3/eor6.php
22.	Программный режим	§ 16	https://bosova.ru/ metodist/authors/i nformat- ika/3/eor6.php
23.	Черепашка и координаты	§ 16	https://bosova.ru/ metodist/authors/i nformat- ika/3/eor6.php
24.	Абсолютные и относительные перемещения Черепашки	§ 16	https://bosova.ru/ metodist/authors/i nformat- ika/3/eor6.php
25.	Круги и окружности	§ 16	https://bosova.ru/ metodist/authors/i nformat- ika/3/eor6.php
26.	Цикл for	§ 16	https://bosova.ru/ metodist/authors/i nformat- ika/3/eor6.php
27.	Вспомогательные алгоритмы. Процедуры	§ 16	https://bosova.ru/ metodist/authors/i nformat- ika/3/eor6.php
28.	Процедуры с параметрами	§ 16	https://bosova.ru/ metodist/authors/i nformat- ika/3/eor6.php
29.	Простые вычислительные алгоритмы	§ 17	https://bosova.ru/ metodist/authors/i nformat- ika/3/eor6.php
30.	Конструкция if. Диалоговые программы	§ 17	https://bosova.ru/ metodist/authors/i nformat- ika/3/eor6.php

31.	Интерактивные компьютерные презентации. Компьютерный практикум. Работа № 14. Создаём презентацию с гиперссылками		https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
32.	Презентации с гиперссылками. Компьютерный практикум. Работа № 15. Создаём итоговый проект		https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
33.	Создание презентации с гиперссылками. Компьютерный практикум. Работа № 15. Создаём итоговый проект		https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
34.	Преставление итогового проекта		

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ УЧЕБНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧЕНИКА

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

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧИТЕЛЯ

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

ЦИФРОВЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ И РЕСУРСЫ СЕТИ ИНТЕРНЕТ

<https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php>
<https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php>
<https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/im.php>
https://kopilkaurokov.ru/informatika/prochee/obrazovatelnye_resursy_sieti_intierniet
<http://school-collection.edu.ru/>
<https://it59mgn.ru/inf6pr/>
<https://it59mgn.ru/infcontrol6/>
<https://it59mgn.ru/infcontrol5/>
<https://onlinetestpad.com/ru/tests/informatics/6class>

<https://onlinetestpad.com/ru/tests/informatics/5class>

<http://school-collection.edu.ru/catalog/rubr/473cf27f-18e7-469d-a53e-08d72f0ec961/?>

<http://www.klyaksa.net/hm/kopilka/index.htm>

<http://tests.academy.ru>

<http://imfourok.net>

<https://externat.foxford.ru>

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №58 ГОРОДА
ПЕНЗЫ ИМЕНИ ГЕОРГА ВАСИЛЬЕВИЧА МЯСНИКОВА,** Ревунов Андрей
Николаевич, Директор

08.09.23 09:16
(MSK)

Сертификат C0F84A74F4D6E4CDF475F997613CA290