

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Министерство образования и науки Пермского края
Департамент образования администрации г. Перми
МАОУ «IT-школа с углубленным изучением информатики» г. Перми

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора по
УВР

Т.Л. Янц
«30» августа 2023 г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор МАОУ «IT-
школа с углубленным
изучением информатики» г.
Перми

В.В. Ефимова
Приказ № 059-
от «31» августа 2023 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

учебного предмета «Информатика» (углублённый уровень)

для обучающихся 5 – 6 классов
на 2023 – 2024 учебный год

Составитель: Артемьева Елена Вадимовна,
учитель информатики

Пермь 2023

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа по информатике на уровне основного общего образования составлена на основе требований к результатам освоения основной образовательной программы основного общего образования, представленных в ФГОС ООО, а также федеральной рабочей программы воспитания.

Программа по информатике даёт представление о целях, общей стратегии обучения, воспитания и развития обучающихся средствами информатики на углублённом уровне, устанавливает обязательное предметное содержание, предусматривает его структурирование по разделам и темам, определяет распределение его по классам (годам изучения).

Программа по информатике определяет количественные и качественные характеристики учебного материала для каждого года изучения, в том числе для содержательного наполнения разного вида контроля (промежуточной аттестации обучающихся, всероссийских проверочных работ, государственной итоговой аттестации). Программа по информатике является основой для составления авторских учебных программ и учебников, тематического планирования курса учителем.

Целями изучения информатики на уровне основного общего образования являются:

- формирование основ мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки информатики, достижениям научно-технического прогресса и общественной практики, за счёт развития представлений об информации как о важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества, понимание роли информационных процессов, информационных ресурсов и информационных технологий в условиях цифровой трансформации многих сфер жизни современного общества;
- развитие алгоритмического мышления как необходимого условия профессиональной деятельности в современном информационном обществе, предполагающего способность обучающегося разбивать сложные задачи на более простые подзадачи, сравнивать новые задачи с задачами, решёнными ранее, определять шаги для достижения результата и так далее;
- формирование и развитие компетенций обучающихся в области использования информационно-коммуникационных технологий, в том числе знаний, умений и навыков работы с информацией, программирования, коммуникации в современных цифровых средах в условиях обеспечения информационной безопасности личности обучающегося;
- воспитание ответственного и избирательного отношения к информации с учётом правовых и этических аспектов её

распространения, стремления к продолжению образования в области информационных технологий и созидательной деятельности с применением средств информационных технологий.

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.

Изучение информатики оказывает существенное влияние на формирование мировоззрения обучающегося, 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, то есть ориентированы на формирование метапредметных и личностных результатов обучения.

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;
- владение базовыми нормами информационной этики и права, основами информационной безопасности, 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;
- 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:

- информация вокруг нас;
- информационные технологии;
- информационное моделирование
- алгоритмика.

В системе общего образования информатика признана обязательным учебным предметом, входящим в состав предметной области «Математика и информатика». ФГОС ООО предусмотрены требования к освоению предметных результатов по информатике на базовом и углублённом уровнях, имеющих общее содержательное ядро и согласованных между собой. Это позволяет реализовывать углублённое изучение информатики как в рамках отдельных классов, так и в рамках индивидуальных образовательных траекторий, в том числе используя сетевое взаимодействие организаций и дистанционные технологии. По завершении реализации программ углублённого уровня обучающиеся смогут детальнее освоить материал базового уровня, овладеть расширенным кругом понятий и методов, решать задачи более высокого уровня сложности.

Общее число часов, рекомендованных для изучения информатики на углублённом уровне, – 136 часов: в 5 классе – 68 часов (2 часа в неделю), в 6 классе – 68 часов (2 часа в неделю).

СОДЕРЖАНИЕ ОБУЧЕНИЯ

Информация вокруг нас

Информация и информатика. Как человек получает информацию. Виды информации по способу получения.

Хранение информации. Память человека и память человечества. Носители информации.

Передача информации. Источник, канал, приёмник. Примеры передачи информации. Электронная почта.

Код, кодирование информации. Способы кодирования информации. Метод координат.

Формы представления информации. Текст как форма представления информации. Табличная форма представления информации. Наглядные формы представления информации.

Обработка информации. Разнообразие задач обработки информации. Изменение формы представления информации. Систематизация информации. Поиск информации. Получение новой информации. Преобразование информации по заданным правилам. Черные ящики. Преобразование информации путем рассуждений. Разработка плана действий и его запись. Задачи на переливания. Задачи на переправы.

Информация и знания. Чувственное познание окружающего мира. Абстрактное мышление. Понятие как форма мышления.

Информационные технологии

Компьютер – универсальная машина для работы с информацией. Техника безопасности и организация рабочего места.

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.

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. Диалоговые окна. Основные элементы управления, имеющиеся в диалоговых окнах.

Ввод информации в память компьютера. Клавиатура. Группы клавиш. Основная позиция пальцев на клавиатуре.

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 таблицы, ее форматирование и заполнение данными.

Компьютерная графика. Простейший графический редактор. 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.

Мультимедийная презентация. Описание последовательно развивающихся событий (сюжет). Анимация. Возможности настройки анимации в редакторе презентаций. Создание эффекта движения с помощью смены последовательности рисунков.

Информационное моделирование

Объекты и их имена. Признаки объектов: свойства, действия, поведение, состояния. Отношения объектов. Разновидности объектов и их классификация. Состав объектов. Системы объектов.

Модели объектов и их назначение. Информационные модели. Словесные информационные модели. Простейшие математические модели.

Табличные информационные модели. Структура и правила оформления таблицы. Простые таблицы. Табличное решение логических задач.

Вычислительные таблицы. Графики и диаграммы. Наглядное представление о соотношении величин. Визуализация многорядных данных.

Многообразие схем. Информационные модели на графах. Деревья.

Алгоритмика

Понятие исполнителя. Неформальные и формальные исполнители. Учебные исполнители (Черепаха, Кузнечик, Водолей и др.) как примеры формальных исполнителей. Их назначение, среда, режим работы, система команд. Управление исполнителями с помощью команд и их последовательностей.

Что такое алгоритм. Различные формы записи алгоритмов (нумерованный список, таблица, блок-схема). Примеры линейных алгоритмов, алгоритмов с ветвлениями и повторениями (в повседневной жизни, в литературных произведениях, на уроках математики и т.д.).

Составление алгоритмов (линейных, с ветвлениями и циклами) для управления исполнителями Чертёжник, Водолей и др.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ ПО ИНФОРМАТИКЕ (УГЛУБЛЁННЫЙ УРОВЕНЬ) НА УРОВНЕ ОСНОВНОГО ОБЩЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

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.

2. 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

3. 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.

4. 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

5. Формирование культуры здоровья:

- установка на здоровый образ жизни, в том числе и за счёт освоения и соблюдения требований безопасной эксплуатации средств ИКТ;
- соблюдение временных норм работы с компьютером.

6. 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.

7. Экологическое воспитание:

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

8. 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

1. 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).
2. *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.
3. *Работа с информацией:*
- выявлять дефицит информации, данных, необходимых для решения поставленной задачи;
 - применять основные методы и инструменты при поиске и отборе информации из источников с учётом предложенной учебной задачи и заданных критериев;
 - выбирать, анализировать, систематизировать и интерпретировать информацию различных видов и форм представления;
 - выбирать оптимальную форму представления информации и иллюстрировать решаемые задачи несложными схемами, диаграммами, иными графическими объектами и их комбинациями;
 - оценивать достоверность информации по критериям, предложенным учителем или сформулированным самостоятельно;
 - запоминать и систематизировать информацию.

Универсальные и коммуникативные действия

1. *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
2. *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

1. 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.

2. 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.

3. Эмоциональный интеллект:

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

4. Принятие себя и других:

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

ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

В процессе изучения курса информатики углублённого уровня **в 5 классе** обучающимися будут достигнуты следующие предметные результаты:

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

В процессе изучения курса информатики углублённого уровня **в 6 классе** обучающимися будут достигнуты следующие предметные результаты:

- 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

5-6 КЛАСС

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов			Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы	
1.	Информация вокруг нас.	21	0	15	https://resh.edu.ru/ https://lbz.ru/ https://edu.skysmart.ru/
2.	Информационные технологии.	43	1	35	https://resh.edu.ru/ https://lbz.ru/ https://edu.skysmart.ru/
3.	Информационное моделирование.	19	0	18	https://resh.edu.ru/ https://lbz.ru/ https://edu.skysmart.ru/
4.	Алгоритмика.	49	1	37	https://resh.edu.ru/ https://lbz.ru/ https://edu.skysmart.ru/
Резервное время		4	0	0	
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		136	2	105	

ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

5 КЛАСС

№ п/п	Тема урока	Количество часов			Дата изучения
		Всего	Контрольные работы	Практические работы	
1	Цели изучения курса информатики. Информация вокруг нас. Техника безопасности и организация рабочего места.	1	0	0	05.09.2023
2	Компьютер – универсальная машина для работы с информацией.	1	0	0	08.09.2023
3	Ввод информации в память компьютера. Клавиатура. <i>Практическая работа №1.</i> «Вспоминаем клавиатуру».	1	0	1	12.09.2023
4	Основная позиция пальцев на клавиатуре. Работа с клавиатурным тренажером.	1	0	1	15.09.2023
5	Управление компьютером. Программы и документы. Работа с клавиатурным тренажером.	1	0	1	19.09.2023
6	Управление компьютером. Рабочий стол. <i>Практическая работа №2</i> «Вспоминаем приемы управления компьютером» (задание 1).	1	0	1	22.09.2023
7	Управление компьютером с помощью мыши. Игры и тренажеры на отработку действий с мышью.	1	0	1	26.09.2023
8	Главное меню. Запуск программ.	1	0	1	29.09.2023

	Практическая работа №2 «Вспоминаем приёмы управления компьютером» (задание 2).				
9	Управление компьютером с помощью меню. Практическая работа №2 «Вспоминаем приёмы управления компьютером» (задание 3).	1	0	1	03.10.2023
10	Как хранит информацию человек. Работа с клавиатурным тренажером.	1	0	1	06.10.2023
11	Хранение информации. Файлы и папки. Практическая работа №3 «Создаем и сохраняем файлы»	1	0	1	10.10.2023
12	Передача информации. Работа с клавиатурным тренажером.	1	0	1	13.10.2023
13	Электронная почта. Практическая работа №4 «Работаем с электронной почтой».	1	0	1	17.10.2023
14	В мире кодов.	1	0	0	20.10.2023
15	Способы кодирования информации.	1	0	0	24.10.2023
16	Метод координат.	1	0	0	27.10.2023
17	Текст как форма представления информации. Работа с клавиатурным тренажером.	1	0	1	07.11.2023
18	Текстовые документы. Компьютер – основной инструмент подготовки текстов. Работа с клавиатурным тренажером.	1	0	1	10.11.2023

19	Правила ввода текста. Практическая работа №5 «Вводим текст».	1	0	1	14.11.2023
20	Редактирование текста. Практическая работа №6 «Редактируем текст».	1	0	1	17.11.2023
21	Текстовый фрагмент и операции с ним. Практическая работа №7 «Работаем с фрагментами текста» (задания 1-5).	1	0	1	21.11.2023
22	Поиск и замена фрагмента. Практическая работа №7 «Работаем с фрагментами текста» (задания 6-7).	1	0	1	24.11.2023
23	Форматирование текста. Практическая работа №8 «Форматируем текст».	1	0	1	28.11.2023
24	Представление информации в форме таблиц. Структура таблицы. Практическая работа №9 «Создаем простые таблицы» (задания 1-2).	1	0	1	01.12.2023
25	Табличное решение логических задач. Практическая работа №9 «Создаем простые таблицы» (задания 3-4)	1	0	1	05.12.2023
26	Разнообразие наглядных форм представления информации.	1	0	0	08.12.2023
27	Столбчатые диаграммы. Практическая работа №10 «Строим диаграммы» (задания 1-2).	1	0	1	12.12.2023

28	Круговые диаграммы. Практическая работа №10 «Строим диаграммы» (задания 3-5).	1	0	1	15.12.2023
29	Компьютерная графика. Графический редактор Paint. Практическая работа №11 «Изучаем инструменты графического редактора» (задания 1-5).	1	0	1	19.12.2023
30	Инструменты графического редактора. Практическая работа №11 «Изучаем инструменты графического редактора» (задания 6-10).	1	0	1	22.12.2023
31	Редактирование рисунка. Практическая работа №12 «Работаем с графическими фрагментами» (задания 1-3).	1	0	1	26.12.2023
32	Преобразование графических изображений. Практическая работа №12 «Работаем с графическими фрагментами» (задания 4-5).	1	0	1	29.12.2023
33	Создание графических изображений. Практическая работа №13 «Планируем работу в графическом редакторе» (задания 1-4).	1	0	1	16.01.2024
34	Создание орнаментов. Практическая работа №13 «Планируем работу в графическом редакторе» (задания 5-6).	1	0	1	19.01.2024
35	Разнообразие задач обработки информации. Систематизация информации. Практическая работа №14 «Создаем списки»	1	0	1	23.01.2024

	(задания 1-2).				
36	Списки – способ упорядочивания информации. Практическая работа №14 «Создаем списки» (задания 4-8).	1	0	1	26.01.2024
37	Поиск информации. Практическая работа №15 «Ищем информацию в сети Интернет».	1	0	1	30.01.2024
38	Кодирование как изменение формы представления информации. Практическая работа №14 «Создаем списки» (задания 3).	1	0	1	02.02.2024
39	Преобразование информации по заданным правилам. Практическая работа №16 «Выполняем вычисления с помощью программы Калькулятор».	1	0	1	06.02.2024
40	Преобразование информации путем рассуждений.	1	0	0	09.02.2024
41	Разработка плана действий. Задачи о переправах.	1	0	0	13.02.2024
42	Табличная форма записи плана действий. Задачи о переливаниях.	1	0	0	16.02.2024
43	Задача о перекладывании колец.	1	0	0	20.02.2024
44	Создание движущихся изображений. Практическая работа №17 «Создаем анимацию» (задание 1).	1	0	1	27.02.2024
45	Создание анимации по собственному замыслу. Практическая работа №17 «Создаем анимацию» (задание 2).	1	0	1	01.03.2024

46	Знакомство со средой Scratch. Практическая работа «Создаем анимацию в Scratch на заданную тему».	1	0	1	05.03.2024
47	Создание анимационных проектов. Практическая работа «Создаем анимацию в Scratch по собственному замыслу».	1	0	1	12.03.2024
48	Создание простейшей игры. Практическая работа «Программирование игры «Кошки-мышки».	1	0	1	15.03.2024
49	Создание игры по собственному замыслу. Практическая работа «Программирование игры по собственному замыслу».	1	0	1	19.03.2024
50	Организация диалога. Практическая работа «Программирование диалога».	1	0	1	22.03.2024
51	Основные инструменты встроенного графического редактора Scratch. Практическая работа «Рисуем инструментами встроенного графического редактора».	1	0	1	02.04.2024
52	Графические эффекты. Практическая работа «Исследование графических эффектов».	1	0	1	05.04.2024
53	Работа со звуком. Практическая работа «Исследование звуковых	1	0	1	09.04.2024

	эффектов».				
54	Командный блок «Перо». Цвет и размер пера. Практическая работа «Круги и окружности».	1	0	1	12.04.2024
55	Координатная плоскость. Практическая работа «Рисуем по координатам».	1	0	1	16.04.2024
56	Рисование линий. Практическая работа «Линии»	1	0	1	19.04.2024
57	Рисование квадратов и прямоугольников. Практическая работа «Квадраты и прямоугольники»	1	0	1	23.04.2024
58	Рисование геометрических орнаментов. Практическая работа «Геометрический орнамент»	1	0	1	26.04.2024
59	Выполнение мини-проекта по собственному замыслу. Практическая работа «Мой проект в Scratch».	1	0	1	30.04.2024
60	Выполнение мини-проекта по собственному замыслу. Практическая работа «Мой проект в Scratch».	1	0	1	03.05.2024
61	Презентация мини-проектов в Scratch.	1	0	0	07.05.2024
62	Урок-игра (обобщение и систематизация изученного материала).	1	0	0	10.05.2024
63	Выполнение итогового мини-проекта. Практическая работа №18 «Создаем слайд-шоу».	1	0	1	14.05.2024
64	Презентация итоговых мини-проектов.	1	0	0	17.05.2024
65	Выполнение мини-проекта.	1	0	1	21.05.2024

	Практическая работа №19 «История письменности».				
66	<i>Итоговая контрольная работа за 5 класс</i>	1	1	0	24.05.2024
67	Резервное время	1	0	0	28.05.2024
68	Резервное время	1	0	0	31.05.2024
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		68	1	52	

6 КЛАСС

№ п/п	Тема урока	Количество часов			Дата изучения
		Всего	Контрольные работы	Практические работы	
1	Цели изучения курса информатики. Техника безопасности и организация рабочего места. Объекты окружающего мира. Объекты и множества.	1	0	0	05.09.2023
2	Признаки объектов.	1	0	0	08.09.2023
3	Объекты операционной системы. Практическая работа №1. «Работаем с основными объектами операционной системы».	1	0	1	12.09.2023
4	Файлы и папки. Практическая работа №2 «Работаем с объектами файловой системы» (задание 1).	1	0	1	15.09.2023
5	Размер файла. Практическая работа №2 «Работаем с объектами файловой системы» (задание 2).	1	0	1	19.09.2023
6	Разнообразие отношений объектов и их множеств. Практическая работа №2 «Повторяем возможности графического редактора – инструмента создания графических объектов» (задания 1-2).	1	0	1	22.09.2023
7	Отношения между множествами. Практическая работа №3 «Повторяем возможности графического редактора – инструмента создания графических объектов» (задания 3-4)	1	0	1	26.09.2023

8	Отношение «входит в состав». Практическая работа №3 «Повторяем возможности графического редактора – инструмента создания графических объектов» (задания 5-6)	1	0	1	29.09.2023
9	Отношение «является разновидностью». Практическая работа №4 «Повторяем возможности текстового процессора – инструмента создания текстовых объектов»	1	0	1	03.10.2023
10	Классификация объектов. Создание схемы классификации объектов с помощью сервиса bubbl.us	1	0	1	06.10.2023
11	Классификация компьютерных объектов.	1	0	0	10.10.2023
12	Системы объектов и их разнообразие. Практическая работа №5 «Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора» (задания 1-2).	1	0	1	13.10.2023
13	Состав и структура системы. Практическая работа №5 «Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора» (задания 3-5).	1	0	1	17.10.2023
14	Система и окружающая среда.	1	1	0	20.10.2023
15	Система как черный ящик.	1	0	0	24.10.2023
16	Персональный компьютер как система. Практическая работа №5 «Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора» (задание 6)	1	0	1	27.10.2023

17	Способы познания окружающего мира. Практическая работа №6 «Создаем компьютерные документы».	1	0	1	07.11.2023
18	Понятие как форма мышления. Практическая работа №7 «Конструируем и исследуем графические объекты» (задание 1).	1	0	1	10.11.2023
19	Как образуются понятия. Практическая работа №7 «Конструируем и исследуем графические объекты» (задание 2).	1	0	1	14.11.2023
20	Определение понятия. Практическая работа №7 «Конструируем и исследуем графические объекты» (задание 3).	1	0	1	17.11.2023
21	Модели объектов и их назначение. Практическая работа №8 «Создаём графические модели» (задания 1, 3)	1	0	1	21.11.2023
22	Разнообразие информационных моделей. Практическая работа №8 «Создаём графические модели» (задания 2)	1	0	1	24.11.2023
23	Словесные модели. Научные описания. Практическая работа №9 «Создаём словесные модели» (задания 1-2, 6)	1	0	1	28.11.2023
24	Художественные описания. Практическая работа №9 «Создаём словесные модели» (задания 3, 5)	1	0	1	01.12.2023

25	Анализ текста. Мини-проект «Крылатое выражение». Практическая работа №9 «Создаём словесные модели» (задания 4)	1	0	1	05.12.2023
26	Многоуровневые списки. Практическая работа №10 «Создаём многоуровневые списки».	1	0	1	08.12.2023
27	Математические модели.	1	0	0	12.12.2023
28	Табличные информационные модели. Правила оформления таблиц. Практическая работа №11 «Создаем табличные модели» (задания 1, 7)	1	0	1	15.12.2023
29	Таблицы типа «объекты-свойства». Мини-проект «Золотое кольцо России». Практическая работа №11 «Создаем табличные модели» (задание 2).	1	0	1	19.12.2023
30	Таблицы типа «объекты-объекты-один». Практическая работа №11 «Создаем табличные модели» (задание 4).	1	0	1	22.12.2023
31	Преобразование текста в таблицу. Практическая работа №11 «Создаем табличные модели» (задание 3, 5).	1	0	1	26.12.2023
32	Решение логических задач с помощью нескольких таблиц. Практическая работа №11 «Создаем табличные модели» (задание 6).	1	0	1	29.12.2023

33	Вычислительные таблицы. Практическая работа №12 «Создаем вычислительные таблицы в текстовом процессоре».	1	0	1	16.01.2024
34	Графики и диаграммы. Наглядное представление процессов изменения величин. Практическая работа №13 «Создаём информационные модели – диаграммы и графики» (задание 4)	1	0	1	19.01.2024
35	Наглядное представление соотношений величин. Практическая работа №13 «Создаём информационные модели – диаграммы и графики» (задание 1-3)	1	0	1	23.01.2024
36	Создание информационных моделей – диаграмм. Выполнение мини-проекта «Диаграммы вокруг нас».	1	0	0	26.01.2024
37	Многообразие схем и сферы их применения. Практическая работа №14 «Создаём информационные модели – схемы, графы, деревья» (задания 1, 2, 3, 7).	1	0	1	30.01.2024
38	Информационные модели на графах. Практическая работа №14 «Создаём информационные модели – схемы, графы, деревья» (задания 4-6).	1	0	1	02.02.2024
39	Использование графов при решении задач. Мини-проект «Дерево вариантов».	1	0	0	06.02.2024

40	Что такое алгоритм. Работа с интерактивным заданием «Задачи о переправах».	1	0	0	09.02.2024
41	Исполнители вокруг нас. Работа в среде исполнителя Кузнечик.	1	0	1	13.02.2024
42	Формы записи алгоритмов. Работа в среде исполнителя Водолей.	1	0	1	16.02.2024
43	Линейные алгоритмы. Практическая работа №15 «Создаем линейную презентацию».	1	0	1	20.02.2024
44	Алгоритмы с ветвлениями. Выполнение интерактивных заданий. Виртуальная лаборатория «Взвешивания»	1	0	0	27.02.2024
45	Презентация с гиперссылками. Практическая работа №16 «Создаем презентацию с гиперссылками».	1	0	1	01.03.2024
46	Алгоритмы с повторениями.	1	0	0	05.03.2024
47	Циклическая презентация. Практическая работа №16 «Создаем циклическую презентацию».	1	0	1	12.03.2024
48	Исполнитель Чертежник. Пример алгоритма управления Чертежником. Работа в среде исполнителя Чертежник.	1	0	1	15.03.2024

49	Использование вспомогательных алгоритмов. Работа в среде исполнителя Чертёжник.	1	0	1	19.03.2024
50	Алгоритмы с повторениями для исполнителя Чертёжник. Работа в среде исполнителя Чертёжник.	1	0	1	22.03.2024
51	Мини-проект «Орнамент для исполнителя Чертёжник». Работа в среде исполнителя Чертёжник.	1	0	1	02.04.2024
52	Линейная программа в среде Scratch. Работа в среде Scratch.	1	0	1	05.04.2024
53	Ветвления в среде Scratch. Работа в среде Scratch.	1	0	1	09.04.2024
54	Вспомогательные алгоритмы в среде Scratch. Работа в среде Scratch.	1	0	1	12.04.2024
55	Вспомогательные алгоритмы в среде Scratch. Работа в среде Scratch.	1	0	1	16.04.2024
56	Циклы в среде Scratch. Работа в среде Scratch.	1	0	1	19.04.2024
57	Циклы в среде Scratch. Работа в среде Scratch.	1	0	1	23.04.2024
58	Вложенные циклы в среде Scratch. Работа в среде Scratch.	1	0	1	26.04.2024

59	Вложенные циклы в среде Scratch. Работа в среде Scratch.	1	0	1	30.04.2024
60	Выполнение мини-проекта в среде Scratch по собственному замыслу. Работа в среде Scratch.	1	0	1	03.05.2024
61	Презентация мини-проектов в среде Scratch.	1	0	0	07.05.2024
62	Урок-игра (обобщение и систематизация изученного материала).	1	0	0	10.05.2024
63	Выполнение итогового мини-проекта.	1	0	1	14.05.2024
64	Презентация итоговых мини-проектов.	1	0	0	17.05.2024
65	Урок-игра (обобщение и систематизация изученного материала).	1	0	0	21.05.2024
66	<i>Итоговая контрольная работа за 6 класс</i>	1	1	0	24.05.2024
67	Резервное время	1	0	0	28.05.2024
68	Резервное время	1	0	0	31.05.2024
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		68	1	52	

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ УЧЕБНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧЕНИКА

- Информатика, 5 класс /Босова Л.Л., Босова А.Ю., ООО «БИНОМ. Лаборатория знаний»;
- Информатика, 6 класс /Босова Л.Л., Босова А.Ю., ООО «БИНОМ. Лаборатория знаний».

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧИТЕЛЯ

- Босова Л. Л., Босова А. Ю. Информатика. Программа для основной школы : 5–6 классы. 7–9 классы.— М.: БИНОМ. Лаборатория знаний;
- Босова Л. Л., Босова А. Ю. Информатика: учебник для 5 класса. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний;
- Босова Л.Л., Босова А.Б. Информатика: рабочая тетрадь для 5 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний;
- Босова Л. Л., Босова А. Ю. Информатика: учебник для 6 класса. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний;
- Босова Л.Л., Босова А.Б. Информатика: рабочая тетрадь для 6 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний;
- Босова Л. Л., Босова А. Ю. Информатика. 5–6 классы: методическое пособие. — М.: БИНОМ.Лаборатория знаний;
- Босова Л. Л., Босова А. Ю. Электронное приложение к учебнику «Информатика» для 5 класса (<http://metodist.Lbz.ru/authors/informatika/3/>);
- Босова Л. Л., Босова А. Ю. Электронное приложение к учебнику «Информатика» для 6 класса (<http://metodist.Lbz.ru/authors/informatika/3/>);
- Материалы авторской мастерской Босовой Л. Л. (<http://www.metodist.Lbz.ru/authors/informatika/3/>).

ЦИФРОВЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ И РЕСУРСЫ СЕТИ ИНТЕРНЕТ

- Российская электронная школа <https://resh.edu.ru/>;
- Сетевая методическая служба авторского коллектива для педагогов на сайте издательства <https://lbz.ru/>;
- Электронные интерактивные задания <https://edu.skysmart.ru/>;
- Тесты по информатике для 5 класса онлайн <https://onlinetestpad.com/ru/tests/informatics/5class>;
- Тесты по информатике для 6 класса онлайн <https://onlinetestpad.com/ru/tests/informatics/6class>;