

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
Медвеженская основная общеобразовательная школа
Краснозоренского района Орловской области

«Рассмотрено и принято
на Педагогическом совете
МБОУ Медвеженской ООШ
Протокол №1 от 28.08.2025



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
учебного предмета
«Информатика»
для обучающихся 5-6 классов

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.

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 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.

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.

Обязательная часть учебного плана примерной основной образовательной программы основного общего образования не предусматривает обязательное изучение курса информатики в 5–6 классах. Время на данный курс образовательная организация может выделить за счёт части учебного плана, формируемой участниками образовательных отношений.

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 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.

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

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 ПРОГРАММИРОВАНИЕ.

Понятие алгоритма. Исполнители алгоритмов. Линейные алгоритмы. Циклические алгоритмы.⁴

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.

.

ПЛАНИРУЕМЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Изучение информатики в 5 классе направлено на достижение обучающимися 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; владение достоверной информацией о передовых мировых и отечественных достижениях в области информатики и информационных технологий; 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; готовность к разнообразной совместной деятельности при выполнении учебных, познавательных задач, создании учебных проектов; стремление к взаимопониманию и взаимопомощи в процессе этой учебной деятельности; готовность оценивать своё поведение и поступки своих товарищей с позиции нравственных и правовых норм с учётом осознания последствий поступков.

Ценности научного познания:

сформированность мировоззренческих представлений об информации, информационных процессах и информационных технологиях, соответствующих современному уровню развития науки и общественной практики и составляющих базовую основу для понимания сущности научной картины мира;

интерес к обучению и познанию; любознательность; готовность и способность к самообразованию, осознанному выбору направленности и уровня обучения в дальнейшем;

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

сформированность информационной культуры, в том числе 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:

осознание ценности жизни; ответственное отношение к своему здоровью; установка на здоровый образ жизни, в том числе и за счёт освоения и соблюдения требований безопасной эксплуатации средств информационных и коммуникационных технологий (ИКТ).

Трудовое воспитание:

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

осознанный выбор и построение индивидуальной траектории образования и жизненных планов с учётом личных и общественных интересов и потребностей.

Экологическое воспитание:

осознание глобального характера 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 существующих 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 на применимость и достоверность информацию, полученную 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 различные методы, инструменты и запросы при поиске и отборе информации или данных из источников с учётом предложенной учебной задачи и заданных критериев;

выбирать, анализировать, систематизировать и интерпретировать информацию различных видов и форм представления;

самостоятельно выбирать оптимальную форму представления информации и иллюстрировать решаемые задачи несложными схемами, диаграммами, иной графикой и их комбинациями;

оценивать надёжность информации по критериям, предложенным учителем или сформулированным самостоятельно;

эффективно 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);
самостоятельно 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;
ориентироваться в различных подходах к принятию решений (индивидуальное принятие решений, принятие решений в группе);

самостоятельно составлять алгоритм решения задачи (или его часть), выбирать способ решения учебной задачи с учётом имеющихся ресурсов и собственных возможностей, аргументировать предлагаемые варианты решений;

составлять план действий (план реализации намеченного алгоритма решения), корректировать предложенный алгоритм с учётом получения новых знаний об изучаемом объекте;

делать выбор в условиях противоречивой информации и брать ответственность за решение.

Самоконтроль (рефлексия):

владеть способами самоконтроля, самомотивации и рефлексии;
давать адекватную оценку ситуации и предлагать план её изменения;
учитывать контекст и предвидеть трудности, которые могут возникнуть при решении учебной задачи, адаптировать решение к меняющимся обстоятельствам;

объяснять причины достижения (недостижения) результатов информационной деятельности, давать оценку приобретённому опыту, уметь находить позитивное в произошедшей ситуации;

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

- 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; 6 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;
- 6 создавать компьютерные презентации, включающие текстовую и графическую информацию.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ
5 класс

п	наименование разделов и тем программы	Количество часов			электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		теоретического	интерактивные (робот)	практические (робот)	
	Раздел 1. Цифровая грамотность.				s://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
	Компьютер — универсальное вычислительное устройство, работающее по программе				s://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
	Программы для компьютеров. Файлы и папки				s://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
	Путь Интернет. Правила безопасного поведения в интернете				s://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
	Сюжетного по разделу				s://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
	Раздел 2. Теоретические основы информатики				s://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
	Информация в жизни человека				s://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
	Сюжетного по разделу				s://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
	Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования				s://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
	Алгоритмы и исполнители				s://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
	Робота в среде программирования				s://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
	Сюжетного по разделу:				s://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
	Раздел 4. Информационные технологии				s://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
	Графический редактор				s://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
	Текстовый редактор				s://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
	Компьютерная презентация			1	s://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
	Сюжетного по разделу:				s://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
	Зеркальное время				
	ИТОГОВОЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ				

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

6 класс

№ п/ п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов			Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		всего	контрольные работы	практические работы	
	Раздел 1. Цифровая грамотность.				
1. 1.	Компьютер — универсальное вычислительное устройство, работающее по программе	1	0.5		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
1. 2.	Файловая система	2	0.5	1	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
	Итого по разделу	3	1	1	
	Раздел 2. Теоретические основы информатики				
2. 1.	Защита от вредоносных программ	1			https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
2. 2	Информация и информационные процессы	2		0.5	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
2. 3	Двоичный код	2			https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
2. 4	Единицы измерения информации	2	1		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
	Итого по разделу	7	1	1	
	Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования				
3. 1.	Основные алгоритмические конструкции	8		2	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
3. 2.	Вспомогательные алгоритмы	4	1	1	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
	Итого по разделу:	12	1	3	
	Раздел 4. Информационные технологии				
4. 1.	Векторная графика	3		1.5	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
4. 2.	Текстовый редактор	4		1.5	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
4. 3.	Создание интерактивных компьютерных презентаций	3	1	1	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
	Итого по разделу:	10	1	4	
	Резервное время				
	ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ	34	4		

ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

5 класс

№ п/п	Тема урока	Количество часов			Дата изучения	Электронные (цифровые) образователь ные ресурсы
		всего	контрольные работы	практические работы		
1.	Информация вокруг нас. Техника безопасности и организация рабочего места.	1				https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
2.	Компьютер – универсальная машина для работы с информацией	1				https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
3.	Ввод информации в память компьютера. Клавиатура. Практическая работа №1 «Вспоминаем клавиатуру»	1		0.5		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
4.	Управление компьютером. Программы для компьютера. Практическая работа №2 «Вспоминаем приёмы управления компьютером»	1		0.5		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
5.	Хранение информации. Файлы. Практическая работа №3 «Создаём и сохраняем файлы»	1		0.5		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
6.	Передача информации. Сеть Интернет. Практическая работа №15 «Ищем информацию в сети Интернет»	1		0.5		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
7.	Безопасное поведение в сети Интернет. Интернет-травля» Практическая Работа № 4 «Работаем электронной почтой»	1		0.5		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
8.	В мире кодов. Способы кодирования информации	1				https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
9.	Метод координат.	1				https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
10.	Текст как форма представления информации. Компьютер – основной инструмент подготовки текстов	1				https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
11.	Основные объекты текстового документа.	1		0.5		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php

	Ввод текста. Практическая работа №5 «Вводим текст»					ormatika/3/eor5.php
12.	Редактирование текста. Практическая работа №6 «Редактируем текст»	1		0.5		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
13.	Текстовый фрагмент и операции с ним. Практическая работа №7 «Работаем с фрагментами текста»	1		0.5		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
14.	Форматирование текста. Практическая работа №8 «Форматируем текст» (1, 2)	1		0.5		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
15.	Разнообразие наглядных форм представления информации. Практическая работа №9 Создаем простые таблицы	1		0.5		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
16.	Компьютерная графика. Растровый графический редактор. Практическая работа №11 «Изучаем инструменты графического редактора»	1		0.5		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
17.	Преобразование графических изображений. Практическая работа №12 «Работаем с графическими фрагментами»	1		0.5		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
18.	Планируем работу в графическом редакторе. Практическая работа №13 «Планируем работу в графическом редакторе»	1		0.5		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
19.	Разнообразие задач обработки информации. Искусственный интеллект	1				https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
20.	Алгоритмы вокруг нас. Преобразование информации по заданным правилам. Практическая работа №16 «Выполняем вычисления помощью программы Калькулятор»	1		0.5		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
21.	Преобразование информации путём рассуждений. Черные	1				https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php

	ящики					php
22.	Разработка плана действий. Исполнитель Водолей	1				https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
23.	Среда программирования Скретч. Мини-проект «Морские обитатели»	1				https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
24.	Линейные алгоритмы. Покадровая анимация. Смена костюмов	1				https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
25.	Управление. Мини-проект «Догонялка-1»	1				https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
26.	Взаимодействие. Мини-проект «Догонялка-2»	1				https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
27.	Переменные. Мини-проект «Поймай мяч»	1				https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
28.	Координаты. Мини-проект «Собери урожай»					https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
29.	Циклические алгоритмы. Мини-проект «Геометрический орнамент»					https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
30.	Мини-проект «Переправа»					https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
31.	Компьютерные презентации. Планирование работы					https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
32.	Правила размещения объектов на слайдах					https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
33.	Выполнение итогового мини-проекта. Практическая работа № 18 Создаем слайд-шоу	1		1		https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
34.	Итоговое тестирование. Мини-проект «Дополненная реальность»	1	1			https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34	1	8		

ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

6 класс

№ п/п	Тема урока	Количество часов			Дата изучения	Электронные (цифровые) образователь ные ресурсы
		всего	контрольные работы	практические работы		
1.	Цели изучения курса информатики. Техника безопасности и организация рабочего места. Объекты окружающего мира	1				https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=lnat3qpuws892755771
2.	Объекты операционной системы. Практическая работа №1 «Работаем с основными объектами операционной системы»	1		0.5		https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=lnat3qpuws892755771
3.	Файлы и папки. Размер файла. Практическая работа №2 «Работаем с объектами файловой системы»	1		0.5		https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=lnat3qpuws892755771
4.	Разнообразие отношений объектов и их множеств. Отношения между множествами. Практическая работа № 3 «Возможности инструмента создания графических объектов» (задания 1–3)	1		0.5		https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=lnat3qpuws892755771
5.	Отношение «входит в состав» Практическая работа №3 «Повторяем возможности графического Редактора инструмента создания графических объектов»(задания 5–6	1		0.5		https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=lnat3qpuws892755771
6.	Разновидности объекта и их классификация.	1				https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=lnat3qpuws892755771
7.	Классификация компьютерных объектов. Практическая работа №4 «Повторяем возможности текстового процессора инструмента создания текстовых объектов»	1		0.5		https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=lnat3qpuws892755771
8.	Контрольная работа «Объекты и системы».)	1	1			https://bosova.ru/metodist/authors/

						informatika/3/eor6.php?ysclid=lnat3qpuws892755771
9.	Системы объектов. Состав и структура системы Практическая работа №5 «Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора» (задания 1–3)	1		0,5		https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=lnat3qpuws892755771
10.	Персональный компьютер как система. Практическая работа №5 «Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора» (задание 4-5-6)	1		1		https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=lnat3qpuws892755771
11.	Способы познания окружающего мира. Система и окружающая среда. Практическая работа №6 «Создаем компьютерные документы»	1		0.5		https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=lnat3qpuws892755771
12.	Понятие как форма мышления. Как образуются понятия. Практическая работа №7 «Конструируем и исследуем графические объекты» (задание 1)	1		0.5		https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=lnat3qpuws892755771
13.	Определение понятия. Практическая работа №7 «Конструируем и исследуем графические объекты» (задания 2, 3)	1		0.5		https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=lnat3qpuws892755771
14.	Информационное моделирование как метод познания. Практическая работа №8 «Создаём графические модели»	1		0.5		https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=lnat3qpuws892755771
15.	Знаковые информационные модели. Словесные (научные, художественные) описания. Практическая работа №9 «Создаём словесные модели»	1		0.5		https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=lnat3qpuws892755771
16.	Математические модели. Многоуровневые списки. Практическая работа №10 «Создаём многоуровневые списки»	1		0.5		https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=lnat3qpuws892755771

17.	Табличные информационные модели. Правила оформления таблиц. Практическая работа №11 «Создаем табличные модели»	1		0.5		https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=lnat3qpuws892755771
18.	Решение логических задач с помощью нескольких таблиц. Вычислительные таблицы. Практическая работа №12 «Создаем Вычислительные таблицы в текстовом процессоре»	1		0.5		https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=lnat3qpuws892755771
19.	Графики и диаграммы. Наглядное представление процессов изменения величин и их соотношений. Практическая Работа №12 «Создаём информационные модели – диаграммы и графики» (задания 1–4)	1		0.5		https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=lnat3qpuws892755771
20.	Создание информационных моделей – диаграмм. Выполнение мини-проекта «Диаграммы вокруг нас»	1		0.5		https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=lnat3qpuws892755771
21.	Многообразие схем и сферы их применения. Практическая Работа информационные модели – схемы, графы, деревья» (задания 1, 2, 3)	1		0.5		https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=lnat3qpuws892755771
22.	Информационные модели на графах. Использование графов при решении задач. Практическая Работа №14 «Создаём информационные модели – схемы, графы, деревья» (задания 4 и 6)	1		0.5		https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=lnat3qpuws892755771
23.	Что такое алгоритм. Работа в среде виртуальной лаборатории «Переправы»	1				https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=lnat3qpuws892755771
24.	Исполнители вокруг нас. Работа в среде исполнителя Кузнечик. Практическая работа №15 «Управление Кузнечиком».	1		0,5		https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=lnat3qpuws892755771

25.	Формы записи алгоритмов. Работа в среде исполнителя Водолей	1				https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor
-----	---	---	--	--	--	---

						6.php?ysclid=lnat3qpuws892755771
26.	Линейные алгоритмы. Практическая работа №16 «Создаем линейную презентацию»	1		0.5		https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=lnat3qpuws892755771
27.	Алгоритмы с ветвлениями. Практическая работа №17 «Создаем презентацию с гиперссылками»	1		0.5		https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=lnat3qpuws892755771
28	Алгоритмы с повторениями. Практическая работа №18 «Создаем циклическую презентацию»	1		0.5		https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=lnat3qpuws892755771
29	Исполнитель Чертежник. Пример алгоритма управления Чертежником. Работа в среде исполнителя Чертежник	1				https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=lnat3qpuws892755771
30	Использование вспомогательных алгоритмов. Работа в среде исполнителя Чертежник	1				https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=lnat3qpuws892755771
31	Алгоритмы с повторениями для исполнителя Чертежник. Работа в среде исполнителя Чертежник	1				https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=lnat3qpuws892755771
32	Обобщение и систематизации изученного по теме «Алгоритмика»	1				https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=lnat3qpuws892755771
33	Выполнение и защита итогового проекта.	1		1		https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=lnat3qpuws892755771

34	Выполнение и защита итогового проекта.	1		1		https://bosova.ru/ metodist/authors/ informatika/3/eor 6.php?ysclid=lna t3qpuws8927557 71
----	---	---	--	---	--	--

ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ	34	0	14	
--	----	---	----	--

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ УЧЕБНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧЕНИКА

Информатика, 7 класс /Босова Л.Л., Босова А.Ю., ООО «БИНОМ. Лаборатория знаний»; АО «Издательство Просвещение»;

Введите свой вариант:

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧИТЕЛЯ

Методическое пособие Информатика, 5-6 классы/ Методическое пособие/Босова Л.Л, Босова А.Ю. "БИНОМ.Лаборатория знаний; АО Издательство Просвещение;

ЦИФРОВЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ И РЕСУРСЫ СЕТИ ИНТЕРНЕТ

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

<http://metodist.Lbz.ru>

sc.edu.ru

<https://uchi.ru/>

Якласс

<https://урокцифры.рф/>

<https://www.yaklass.ru/>

(<https://bosova.ru/>)

МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

УЧЕБНОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

ОБОРУДОВАНИЕ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРАКТИЧЕСКИХ РАБОТ

