Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение Орловская средняя образовательная школа

Принято на педагогическом
Совете
Протокол № 2 от 31.08.2026

Согласовано заместителем
по УВР 31.08.2026 г
_____Д.А.Черепков

УТВЕРЖДАЮ
Директор МБОУ Орловская СОШ
_____Т.А.Черепкова
Приказ № 62-од от 31.08.2026 г

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

учебного предмета «Введение в информатику»
для обучающихся 5-6 классов
на 2026-2027 уч.год

Составитель: Бакланов А.В.
учитель информатики

д. Орловка, 2026 год.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

ЦЕЛИ ИЗУЧЕНИЯ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА «ВВЕДЕНИЕ В ИНФОРМАТИКУ»

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 ее 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

Учебный предмет «Введение в информатику» 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 «Введение в информатику» в основном общем образовании интегрирует в себе:

- цифровую грамотность, приоритетно формируемую на ранних этапах обучения, как в рамках отдельного предмета, так и в процессе информационной деятельности при освоении всех без исключения учебных предметов;
- теоретические основы компьютерных наук, включая основы теоретической информатики и практического программирования, изложение которых осуществляется в соответствии с принципом дидактической спирали: вначале (в младших классах) осуществляется общее знакомство обучающихся с предметом изучения, предполагающее учет имеющегося у них опыта; затем последующее развитие и обогащение предмета изучения, создающее предпосылки для научного обобщения в старших классах;
- информационные технологии, как необходимый инструмент практически любой деятельности и одного из наиболее значимых технологических достижений современной цивилизации.

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 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 счет части учебного плана, формируемой участниками образовательных отношений.

Программа для 5–6 классов составлена из расчета общей учебной нагрузки 68 часов за 2 года обучения: 1 час в неделю в 5 классе и 1 час в неделю в 6 классе. Первое знакомство современных школьников с базовыми понятиями информатики происходит на уровне начального общего образования в рамках логико-алгоритмической линии курса математики; в результате изучения всех без исключения предметов на уровне начального общего образования начинается формирование компетентности учащихся в сфере информационно-коммуникационных технологий (ИКТ), необходимой им для дальнейшего обучения. Курс информатики основной школы опирается на опыт постоянного применения ИКТ, уже имеющийся у учащихся, дает теоретическое осмысление, интерпретацию и обобщение этого опыта. Изучение информатики в 5–6 классах поддерживает непрерывность подготовки школьников в этой области и обеспечивает необходимую теоретическую и практическую базу для изучения курса информатики основной школы в 7–9 классах.

СОДЕРЖАНИЕ 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, вебсайт. 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 современном обществе.

Алгоритмизация и основы программирования

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

Составление программ для управления исполнителем в среде блочного или

текстового программирования.

Информационные технологии

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

Текстовый редактор. Правила набора текста.

Текстовый процессор. Редактирование текста. Проверка правописания. Расстановка переносов. Свойства символов. Шрифт. Типы шрифтов (рубленые, с засечками, моноширинные). Полужирное и курсивное начертание. Свойства абзацев: границы, абзацный отступ, интервал, выравнивание. Вставка изображений в текстовые документы. Обтекание изображений текстом.

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

6 класс

Цифровая грамотность

Типы компьютеров: персональные компьютеры, встроенные компьютеры, суперкомпьютеры.

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

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

Теоретические основы информатики

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

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

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

Алгоритмизация и основы программирования

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

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

Информационные технологии

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

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

Создание компьютерных презентаций. Интерактивные элементы. Гиперссылки.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА «ВВЕДЕНИЕ В ИНФОРМАТИКУ» 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 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.

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 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 причинноследственные 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 готовность к предоставлению отчёта перед группой.

Универсальные регулятивные действия

Самоорганизация:

- выявлять в жизненных и учебных ситуациях проблемы, требующие решения;
- составлять алгоритм решения задачи (или его часть), выбирать способ решения учебной задачи с учётом имеющихся ресурсов и собственных возможностей, аргументировать выбор варианта решения задачи;
- составлять план действий (план реализации намеченного алгоритма решения), корректировать предложенный алгоритм с учётом получения новых знаний об изучаемом объекте.

Самоконтроль (рефлексия):

- владеть способами самоконтроля, самомотивации и рефлексии;
- учитывать контекст и предвидеть трудности, которые могут возникнуть при решении учебной задачи, адаптировать решение к меняющимся обстоятельствам;
- вносить коррективы в деятельность на основе новых обстоятельств, изменившихся ситуаций, установленных ошибок, возникших трудностей;
- оценивать соответствие результата цели и условиям.

Эмоциональный интеллект:

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

Принятие себя и других:

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

ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

5 класс

- соблюдать правила гигиены и безопасности при работе с компьютером и другими элементами цифрового окружения; иметь представление о правилах безопасного поведения в Интернете;
- называть основные компоненты персональных компьютеров и мобильных устройств, объяснять их назначение;
- понимать содержание понятий «программное обеспечение», «операционная система», «файл»;
- искать информацию в Интернете (в том числе, по ключевым словам, по изображению); критически относиться к найденной информации, осознавая опасность для личности и общества распространения вредоносной информации;
- запускать прикладные программы (приложения) и завершать их работу;
- пояснять на примерах смысл понятий «алгоритм», «исполнитель», «программа управления исполнителем», «искусственный интеллект»;
- составлять программы для управления исполнителем в среде блочного или текстового программирования с использованием последовательного выполнения операций и циклов;

- создавать, редактировать, форматировать и сохранять текстовые документы; знать правила набора текстов; использовать автоматическую проверку правописания; устанавливать свойства отдельных символов, слов и абзацев;
- 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 объема данных;
- сравнивать размеры текстовых, графических, звуковых файлов и видеофайлов;
- разбивать задачи на подзадачи;
- составлять программы для управления исполнителем в среде текстового программирования, в том числе с использованием циклов и вспомогательных алгоритмов (процедур) с параметрами;
- объяснять различие между растровой и векторной графикой;
- создавать простые векторные рисунки и использовать их для иллюстрации создаваемых документов;
- создавать и редактировать текстовые документы, содержащие списки, таблицы; иллюстрировать документы с помощью изображений;
- создавать интерактивные компьютерные презентации, в том числе с элементами анимации.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ КУРСА ИНФОРМАТИКИ

5 класс

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Колв-во часов			Основные виды деятельности обучающихся	Основные направления воспитательной деятельности	Виды и формы контроля	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		Всего	К/Р	П/Р				
	Раздел 1. Цифровая грамотность							
1.1	Тема 1. Компьютер – универсальное вычислительное устройство, работающее по программе	2	1		Приводить примеры ситуаций правильного и неправильного поведения в компьютерном классе, соблюдения и несоблюдения гигиенических требований при работе с компьютерами. Называть основные компоненты персональных компьютеров и мобильных устройств, объяснять их назначение. Объяснять работу устройств компьютера с точки зрения организации процедур ввода и вывода информации	Гражданское, патриотическое, духовно-нравственное, эстетическое, ценности научного познания	Устный опрос Контрольная работа Тестирование Беседа Практическая работа	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5prp.php
1.2	Тема 2. Программы для компьютеров. Файлы и папки	3		3	Объяснять содержание понятий «программное обеспечение», «операционная система», «файл». Определять программные средства, необходимые для осуществления информационных процессов при решении задач	Гражданское, патриотическое, духовно-нравственное, эстетическое, ценности научного познания	Устный опрос Контрольная работа Тестирование Беседа Практическая работа	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5prp.php
1.3	Тема 3. Сеть Интернет. Правила безопасного поведения в Интернете	2		1	Раскрывать смысл изучаемых понятий. Осуществлять поиск информации по ключевым словам и по изображению. Обсуждать способы проверки достоверности информации, полученной из Интернета.	Гражданское, патриотическое, духовно-нравственное, эстетическое, ценности научного познания	Устный опрос Контрольная работа Тестирование Беседа Практическая работа	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5prp.php

	Итого по разделу	**7**	**1**	**4**				
	Раздел 2. Теоретические основы информатики							
2.1	Тема 4. Информация в жизни человека	3			Раскрывать смысл изучаемых понятий. Различать виды информации по способам её восприятия человеком. Осуществлять кодирование и декодирование информации предложенным способом. Приводить примеры применения искусственного интеллекта (робототехника, беспилотные автомобили, интеллектуальные игры, голосовые помощники и пр.)	Гражданское, патриотическое, духовно-нравственное, эстетическое, ценности научного познания	Устный опрос Контрольная работа Тестирование Беседа Практическая работа	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5prp.php
	Итого по разделу	**3**						
	Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования (10 часов)							
3.1	Тема 5. Алгоритмы и исполнители	2		1	Раскрывать смысл изучаемых понятий. Приводить примеры неформальных и формальных исполнителей в окружающем мире. Приводить примеры циклических действий в окружающем мире	Гражданское, патриотическое, духовно-нравственное, эстетическое, ценности научного познания	Устный опрос Контрольная работа Тестирование Беседа Практическая работа	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5prp.php
3.2	Тема 6. Работа в среде программирования	8		3	Раскрывать смысл изучаемых понятий. Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства. Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач	Гражданское, патриотическое, духовно-нравственное, эстетическое, ценности научного познания	Устный опрос Контрольная работа Тестирование Беседа Практическая работа	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5prp.php
	Итого по разделу	**10**		4				
	Раздел 4. Информационные технологии							
	Тема 7. Графический редактор	3		3	Раскрывать смысл изучаемых понятий. Анализировать	Гражданское, патриотическое,	Устный опрос Контрольная	https://bosova.ru/metodist/authors/

					пользовательский интерфейс применяемого программного средства. Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач. Планировать последовательность действий при создании и редактировании растрового изображения	духовно-нравственное, эстетическое, ценности научного познания	работа Тестирование Беседа Практическая работа	informatika/3/eor5prp.php
	Тема 8. Текстовый редактор	7		4	Раскрывать смысл изучаемых понятий. Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства. Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач. Анализировать преимущества создания текстовых документов на компьютере по сравнению с рукописным способом	Гражданское, патриотическое, духовно-нравственное, эстетическое, ценности научного познания	Устный опрос Контрольная работа Тестирование Беседа Практическая работа	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5prp.php
	Тема 9. Компьютерная презентация (3 часа)	4	1	2	Раскрывать смысл изучаемых понятий. Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства. Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач	Гражданское, патриотическое, духовно-нравственное, эстетическое, ценности научного познания	Устный опрос Контрольная работа Тестирование Беседа Практическая работа	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5prp.php
	Итого по разделу	**14**	**1**	**9**				
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		**34**	**2**	**17**				

6 класс

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Колв-во часов			Основные виды деятельности обучающихся	Основные направления воспитательной деятельности	Виды и формы контроля	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		Всего	К/Р	П/Р				
	Раздел 1. Цифровая грамотность							
1.1	Тема 1. Компьютер	1			Раскрывать смысл изучаемых понятий. Характеризовать типы персональных компьютеров	Гражданское, патриотическое, духовно-нравственное, эстетическое, ценности научного познания	Устный опрос Контрольная работа Тестирование Беседа Практическая работа	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6prp.php
1.2	Тема 2. Файловая система	2	1	1	Раскрывать смысл изучаемых понятий. Выполнять основные операции с файлами и папками. Находить папку с нужным файлом по заданному пути	Гражданское, патриотическое, духовно-нравственное, эстетическое, ценности научного познания	Устный опрос Контрольная работа Тестирование Беседа Практическая работа	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6prp.php
1.3	Тема 3. Защита от вредоносных программ	1			Раскрывать смысл изучаемых понятий. Осуществлять защиту информации от компьютерных вирусов с помощью антивирусных программ	Гражданское, патриотическое, духовно-нравственное, эстетическое, ценности научного познания	Устный опрос Контрольная работа Тестирование Беседа Практическая работа	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6prp.php
	Итого по разделу	**4**	**1**	**1**				
	Раздел 2. Теоретические основы информатики							
2.1	Тема 4. Информация и информационные процессы	2		1	Раскрывать смысл изучаемых понятий. Приводить примеры информационных процессов в окружающем мире. Выбирать форму представления информации в зависимости от	Гражданское, патриотическое, духовно-нравственное, эстетическое, ценности научного	Устный опрос Контрольная работа Тестирование Беседа Практическая	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6prp.php

					поставленной задачи. Осуществлять обработку информации по заданному алгоритму. Разрабатывать алгоритм преобразования информации	познания	работа	
2.2	Тема 5. Двоичный код	2			Раскрывать смысл изучаемых понятий. Подсчитывать количество всевозможных слов (кодовых комбинаций) фиксированной длины в двоичном алфавите	Гражданское, патриотическое, духовно-нравственное, эстетическое, ценности научного познания	Устный опрос Контрольная работа Тестирование Беседа Практическая работа	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6prp.php
2.3	Тема 6. Единицы измерения информации	3			Раскрывать смысл изучаемых понятий. Применять в учебных и практических задачах соотношения между единицами измерения информации. Сравнивать размеры текстовых, графических, звуковых файлов и видеофайлов	Гражданское, патриотическое, духовно-нравственное, эстетическое, ценности научного познания	Устный опрос Контрольная работа Тестирование Беседа Практическая работа	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6prp.php
2.4	Тема 7. Объекты и системы	3		3	Раскрывать смысл изучаемых понятий. Применять в учебных и практических задачах соотношения между объектами. Сравнивать размеры файлов	Гражданское, патриотическое, духовно-нравственное, эстетическое, ценности научного познания	Устный опрос Контрольная работа Тестирование Беседа Практическая работа	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6prp.php
2.5	Тема 8. Информационное моделирование	6		6	Раскрывать смысл изучаемых понятий. Применять в учебных и практических задачах соотношения моделирования. Сравнивать файлы	Гражданское, патриотическое, духовно-нравственное, эстетическое, ценности научного познания	Устный опрос Контрольная работа Тестирование Беседа Практическая работа	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6prp.php
	Итого по разделу	**16**		**10**				

	Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования							
3.1	Тема 7. Основные алгоритмические конструкции	3		2	Раскрывать смысл изучаемых понятий. Выявлять общие черты и различия в средах блочного и текстового программирования. Анализировать готовые алгоритмы управления исполнителем, исправлять в них ошибки. Применять алгоритмические конструкции «следование» и «цикл»	Гражданское, патриотическое, духовно-нравственное, эстетическое, ценности научного познания	Устный опрос Контрольная работа Тестирование Беседа Практическая работа	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6prp.php
3.2	Тема 8. Вспомогательные алгоритмы	2		2	Раскрывать смысл изучаемых понятий. Осуществлять разбиение задачи на подзадачи. Анализировать работу готовых вспомогательных алгоритмов (процедур). Самостоятельно создавать вспомогательные алгоритмы (процедуры) для решения поставленных задач	Гражданское, патриотическое, духовно-нравственное, эстетическое, ценности научного познания	Устный опрос Контрольная работа Тестирование Беседа Практическая работа	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6prp.php
	Итого по разделу	**5**		**4**				
	Раздел 4. Информационные технологии							
4.1	Тема 9. Векторная графика	2		2	Раскрывать смысл изучаемых понятий. Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства. Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач.	Гражданское, патриотическое, духовно-нравственное, эстетическое, ценности научного познания	Устный опрос Контрольная работа Тестирование Беседа Практическая работа	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6prp.php

					Планировать последовательность действий при создании векторного изображения. Сравнивать растровые и векторные изображения (цветопередача, возможности масштабирования, размер файлов, сфера применения)			
4.2	Тема 10. Текстовый процессор	4		3	Раскрывать смысл изучаемых понятий. Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства. Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач	Гражданское, патриотическое, духовно-нравственное, эстетическое, ценности научного познания	Устный опрос Контрольная работа Тестирование Беседа Практическая работа	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6prp.php
4.3	Тема 11. Создание интерактивных компьютерных презентаций	3	1	2	Раскрывать смысл изучаемых понятий. Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства. Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач. Планировать структуру презентации с гиперссылками. Планировать структуру презентации с интерактивными элементами	Гражданское, патриотическое, духовно-нравственное, эстетическое, ценности научного познания	Устный опрос Контрольная работа Тестирование Беседа Практическая работа	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6prp.php
	Итого по разделу	**9**	**1**	**7**				
	ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ	**34**	**2**	**22**				

ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ
5 КЛАСС

№ п/п	Тема урока	Кол-во часов			Дата	ЭЦОР
		Всего	К/Р	П/П		
1.	Техника безопасности и правила работы на компьютере. Информация вокруг нас. Зрение человека и компьютерное зрение	1				https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5prp.php
2.	Действия с информацией	1				
3.	Компьютер – универсальная машина для работы с информацией.	1	1			https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5prp.php
4.	Ввод информации в память компьютера. Компьютерный практикум. Работа № 1. Вспоминаем клавиатуру	1		1		
5.	Программы для компьютеров. Запуск программ. Компьютерный практикум. Работа № 2. Вспоминаем приёмы управления компьютером	1		1		https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5prp.php
6.	Хранение информации.	1				
7.	Файлы и папки. Компьютерный практикум. Работа № 3. Создаём и сохраняем файлы	1		1		
8.	Интернет и Всемирная паутина. Компьютерный практикум. Работа № 4. Ищем информацию в сети Интернет	1		1		https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5prp.php
9.	Передача информации. Безопасность в Сети. Компьютерный практикум. Работа 5. Работаем с электронной почтой	1		1		
10.	Кодирование информации	1				
11.	Текст как форма представления информации	1				
12.	Компьютерные инструменты подготовки текстов	1				
13.	Ввод текстов. Компьютерный практикум. Работа № 6. Вводим текст	1		1		https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5prp.php
14.	Редактирование текстов. Компьютерный практикум. Работа № 7. Редактируем текст	1		1		
15.	Работа с фрагментами текста. Компьютерный практикум. Работа № 8. Работаем с фрагментами текста	1		1		
16.	Форматирование текстов.	1				
	Компьютерный практикум. Работа № 9. Форматируем текст	1		1		
17.	Наглядные формы представления информации.	1				https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5prp.php
18.	Компьютерная графика. Графический редактор. Компьютерный практикум. Работа № 10. Изучаем инструменты графического редактора	1		1		

19.	Растровые рисунки. Использование графических примитивов. Компьютерный практикум. Работа № 11. Работаем с графическими фрагментами	1		1		
20.	Работа с фрагментами изображения. Компьютерный практикум. Работа № 12. Планируем работу в графическом редакторе	1		1		**https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5prp.php**
21.	Обработка информации. Искусственный интеллект. Компьютерный практикум. Работа № 13. Выполняем вычисления с помощью программы Калькулятор	1		1		
22.	Алгоритмы вокруг нас	1				
23.	В мире исполнителей. Компьютерный практикум. Работа № 14. Управляем исполнителем Кузнечик	1		1		**https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5prp.php**
24.	Среда программирования Скретч. Компьютерный практикум. Работа № 15. Знакомимся со средой программирования Скретч	1		1		**https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5prp.php**
25.	Линейные алгоритмы. Компьютерный практикум.	1				
26.	Циклические алгоритмы. Анимация путём смены костюма.	1				
27.	Правильные многоугольники. Компьютерный практикум. Работа № 17. Разрабатываем циклические алгоритмы	1		1		
28.	Алгоритмы с ветвлениями. Викторина.	1				
29.	Простые игры. Компьютерный практикум.	1				
30.	Создание ремикса.	1				
31.	Компьютерные презентации	1	1			
32.	Правила размещения информации на слайдах. Компьютерный практикум. Работа № 20. Создаём компьютерные презентации	1		1		**https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5prp.php**
33.	Правила выступления с презентацией. Компьютерный практикум. Работа № 20. Создаём компьютерные презентации	1		1		
34.	Обобщение и систематизация знаний и умений по курсу информатики 5 класса	1				
	ИТОГО	**34**	**2**	**17**		

6 КЛАСС

№ п/п	Тема урока	Кол-во часов			Дата	ЭЦОР
		Всего	К/Р	П/П		
1.	Техника безопасности и правила работы на компьютере. Объекты окружающего мира	1				https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eorprp.php
2.	Разнообразие компьютеров	1				https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eorprp.php
3.	Объекты операционной системы. Компьютерный практикум. Работа № 1. Работаем с основными объектами операционной системы	1		1		https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eorprp.php
4.	Файлы и папки. Работа № 2. Работаем с объектами файловой системы	1	1	1		
5.	Двоичный код. Представление текстов в двоичном коде	1				
6.	Растровая и векторная графика. Представление графики в двоичном коде	1				
7.	Измерение информации	1				
8.	Соотношения между единицами измерения информации	1				
9.	Отношения объектов и их множеств. Компьютерный практикум. Работа № 3. Повторяем возможности графического редактора – инструмента создания графических объектов	1		1		https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eorprp.php
10.	Разновидности объектов и их классификация. Вредоносные программы и их классификация. Компьютерный практикум. Работа № 4. Повторяем возможности текстового процессора – инструмента создания текстовых объектов	1		1		https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eorprp.php
11.	Системы объектов. Компьютерный практикум. Работа № 5. Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора	1		1		https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eorprp.php
12.	Как мы познаём окружающий мир. Компьютерный практикум. Работа № 6. Создаём компьютерные документы	1		1		
13.	Понятие как форма мышления. Компьютерный практикум. Работа № 7. Конструируем и исследуем графические объекты	1		1		https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eorprp.php
14.	Информационное моделирование. Компьютерный практикум. Работа № 8. Создаём графические модели	1		1		
15.	Знаковые информационные модели. Компьютерный практикум. Работа № 9. Создаём словесные модели. Работа № 10. Создаём списки	1		1		https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eorprp.php

16.	Табличные информационные модели. Компьютерный практикум. Работа № 11. Создаём табличные модели	1		1		
17.	Графики и диаграммы. Компьютерный практикум. Работа № 13. Создаём информационные модели — диаграммы и графики	1		1		**https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eorprp.php**
18.	Схемы. Компьютерный практикум. Работа № 14. Создаём информационные модели — схемы, графы и деревья	1		1		
19.	Исполнители и алгоритмы	1				
20.	Среда текстового программирования КуМир. Управление исполнителем Чертёжник	1				**https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eorprp.php**
21.	Язык программирования Питон. Управление исполнителем Черепашка. Командный режим	1		1		**https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eorprp.php**
22.	Программный режим	1		1		
23.	Черепашка и координаты	1		1		
24.	Абсолютные и относительные перемещения Черепашки	1		1		
25.	Круги и окружности	1		1		
26.	Цикл for	1				
27.	Вспомогательные алгоритмы. Процедуры	1				
28.	Процедуры с параметрами	1		1		
29.	Простые вычислительные алгоритмы	1				
30.	Конструкция if. Диалоговые программы	1		1		
31.	Интерактивные компьютерные презентации. Компьютерный практикум. Работа № 14. Создаём презентацию с гиперссылками	1		1		
32.	Презентации с гиперссылками. Компьютерный практикум. Работа № 15. Создаём итоговый проект	1	1	1		
33.	Создание презентации с гиперссылками. Компьютерный практикум. Работа № 15. Создаём итоговый проект	1		1		**https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eorprp.php**
34.	Преставление итогового проекта	1				
	ИТОГО	**34**	**2**	**22**		

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА
ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ УЧЕБНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧЕНИКА

- Информатика. 5 класс: учебник; Автор(ы): Босова Л. Л. / Босова А. Ю.
- Информатика. 5 класс: рабочая тетрадь в 2 ч. Автор(ы): Босова Л. Л. / Босова А. Ю.
- Информатика. 5 класс: самостоятельные и контрольные работы Автор(ы): Босова Л. Л. / Босова А. Ю.
- Информатика. 6 класс: учебник; Автор(ы): Босова Л. Л. / Босова А. Ю.
- Информатика. 6 класс: рабочая тетрадь в 2 ч. Автор(ы): Босова Л. Л. / Босова А. Ю.
- Информатика. 6 класс: самостоятельные и контрольные работы Автор(ы): Босова Л. Л. / Босова А. Ю.

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧИТЕЛЯ

- Информатика. 5–6 классы: методическое пособие. Автор(ы): Босова Л. Л. / Босова А. Ю.
- Информатика. Примерные рабочие программы. 5–9 классы: учебно-методическое пособие
- Автор(ы): Бутягина К.Л.

- Информатика. 5-7 классы: занимательные задачи. Автор(ы): Босова Л. Л. / Босова А. Ю.

ЦИФРОВЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ И РЕСУРСЫ СЕТИ ИНТЕРНЕТ

- **https://bosova.ru/books/1072/**
- **https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5prp.php**
- **https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6prp.php**
- **https://uchi.ru/teachers/lk/main**
- **https://education.yandex.ru**
- **https://www.yaklass.ru/**