

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ ДОНЕЦКОЙ НАРОДНОЙ РЕСПУБЛИКИ
ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
"ШКОЛА № 55 ИМЕНИ А.Г. КОРЖА ГОРОДСКОГО ОКРУГА ДОНЕЦК"
ДОНЕЦКОЙ НАРОДНОЙ РЕСПУБЛИКИ**

РАССМОТРЕНО

на заседании
педагогического совета

Протокол № 1
от «23» августа 2024 г.

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора

 А.С. Чернышова

«23» августа 2024 г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор

 В.И. Богод

Приказ № 89
от «23» августа 2024 г.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

учебного предмета «Информатика» (Базовый уровень)

для обучающихся 5 - 6 классов

Донецк 2024

СОДЕРЖАНИЕ

СОДЕРЖАНИЕ.....	2
ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА	3
СОДЕРЖАНИЕ ОБУЧЕНИЯ	5
5 КЛАСС	5
6 КЛАСС	6
ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ ПО ИНФОРМАТИКЕ НА УРОВНЕ ОСНОВНОГО ОБЩЕГО ОБРАЗОВАНИЯ	8
ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ	8
МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ	9
ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ	10
ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ	12
5 КЛАСС	12
6 КЛАСС	15
ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ.....	17
5 КЛАСС	17
6 КЛАСС	24
ВОСПИТАТЕЛЬНЫЙ ПОТЕНЦИАЛ УРОКА	29
УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА	30

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 учебного курса по информатике составлена в соответствии со следующими документами:

1. Федерального закона от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации".
2. Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования (Приказ Минпросвещения России от 31.05.2021 г. № 287)
3. Основной образовательной программы основного общего образования ГБОУ «Школа №55 имени А.Г. Коржа г.о. Донецк».

Программа по информатике даёт представление о целях, общей стратегии обучения, воспитания и развития обучающихся средствами информатики на базовом уровне, устанавливает обязательное предметное содержание, предусматривает его структурирование по разделам и темам.

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, 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, понимания роли информационных процессов, информационных ресурсов и информационных технологий в условиях цифровой трансформации многих сфер жизни современного общества;

обеспечение условий, способствующих развитию 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;

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

- 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:

- цифровая грамотность;

- теоретические основы информатики;

- алгоритмы и программирование;

- информационные технологии.

На изучение информатики на базовом уровне отводится 102 часа: в 5 классе – 68 часов (2 часа в неделю), в 6 классе – 34 часа (1 час в неделю).

СОДЕРЖАНИЕ ОБУЧЕНИЯ

5 КЛАСС

Цифровая грамотность

Компьютер – универсальное вычислительное устройство, работающее по программе

Компьютер – универсальное вычислительное устройство, работающее по программе. Типы компьютеров: персональные компьютеры, встроенные компьютеры, суперкомпьютеры. Мобильные устройства.

Основные компоненты компьютера и их назначение. Процессор. Оперативная и долговременная память. Устройства ввода и вывода. Сенсорный ввод, датчики мобильных устройств, средства биометрической аутентификации.

Персональный компьютер.

Техника безопасности и правила работы на компьютере.

Программы для компьютеров. Файлы и папки

Программное обеспечение компьютера. Прикладное программное обеспечение. Системное программное обеспечение. Системы программирования. Файлы и папки (каталоги). Принципы построения файловых систем. Полное имя файла (папки). Путь к файлу (папке). Работа с файлами и каталогами средствами операционной системы: создание, копирование, перемещение, переименование и удаление файлов и папок (каталогов). Типы файлов. Свойства файлов. Характерные размеры файлов различных типов (страница текста, электронная книга, фотография, запись песни, видеоклип, полнометражный фильм). **Сеть Интернет. Правила безопасного поведения в Интернете** Объединение компьютеров в сеть. Сеть Интернет. Веб-страница, веб-сайт. Структура адресов веб-ресурсов. Браузер. Поисковые системы. Поиск информации, по ключевым словам, и по изображению. Достоверность информации, полученной из Интернета.

Современные сервисы интернет-коммуникаций.

Сетевой этикет, базовые нормы информационной этики и права при работе в Интернете. Стратегии безопасного поведения в Интернете.

Теоретические основы информатики

Информация в жизни человека

Информация – одно из основных понятий современной науки.

Информация как сведения, предназначенные для восприятия человеком, и информация как данные, которые могут быть обработаны автоматизированной системой.

Дискретность данных. Возможность описания непрерывных объектов и процессов с помощью дискретных данных.

Информационные процессы – процессы, связанные с хранением, преобразованием и передачей данных.

Алгоритмизация и основы программирования

Алгоритмы и исполнители

Понятие алгоритма. Исполнители алгоритмов. Алгоритм как план управления исполнителем.

Свойства алгоритма. Способы записи алгоритма (словесный, в виде блок-схемы, программа).

Алгоритмические конструкции. Конструкция «следование». Линейный алгоритм.

Работа в среде программирования

Разработка для формального исполнителя алгоритма, приводящего к требуемому результату при конкретных исходных данных. Разработка несложных алгоритмов с использованием циклов и ветвлений для управления формальными исполнителями,

такими как Робот, Черепашка, Чертёжник. Выполнение алгоритмов вручную и на компьютере.

Информационные технологии.

Графический редактор

Знакомство с графическими редакторами. Растровые рисунки. Использование графических примитивов.

Операции редактирования графических объектов, в том числе цифровых фотографий: изменение размера, обрезка, поворот, отражение, работа с областями (выделение, копирование, заливка цветом), коррекция цвета, яркости и контрастности.

Текстовый редактор

Текстовые документы и их структурные элементы (страница, абзац, строка, слово, символ).

Текстовый процессор – инструмент создания, редактирования и форматирования текстов. Правила набора текста. Редактирование текста. Свойства символов. Шрифт. Типы шрифтов (рубленые, с засечками, моноширинные). Полужирное и курсивное начертание. Свойства абзацев: границы, абзацный отступ, интервал, выравнивание. Параметры страницы. Стилизовое форматирование.

Структурирование информации с помощью списков и таблиц. Многоуровневые списки. Добавление таблиц в текстовые документы.

Вставка изображений в текстовые документы. Обтекание изображений текстом. Включение в текстовый документ диаграмм, формул, нумерации страниц, колонтитулов, ссылок и других элементов.

Компьютерная презентация

Подготовка мультимедийных презентаций. Слайд. Добавление на слайд текста и изображений. Работа с несколькими слайдами.

6 КЛАСС

Цифровая грамотность

Компьютер

Компьютер – универсальное вычислительное устройство, работающее по программе. Типы компьютеров: персональные компьютеры, встроенные компьютеры, суперкомпьютеры. Мобильные устройства.

Основные компоненты компьютера и их назначение. Процессор. Оперативная и долговременная память. Устройства ввода и вывода. Сенсорный ввод, датчики мобильных устройств, средства биометрической аутентификации.

Персональный компьютер.

Техника безопасности и правила работы на компьютере.

Файловая система

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.

Защита от вредоносных программ

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

Теоретические основы информатики

Информация и информационные процессы

Информационные процессы – процессы, связанные с хранением, преобразованием и передачей 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.

Единицы измерения информации

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

Основные алгоритмические конструкции

Понятие алгоритма. Исполнители алгоритмов. Алгоритм как план управления исполнителем.

Свойства алгоритма. Способы записи алгоритма (словесный, в виде блок-схемы, программа).

Алгоритмические конструкции. Конструкция «следование». Линейный алгоритм. Ограниченность линейных алгоритмов: невозможность предусмотреть зависимость последовательности выполняемых действий от исходных данных.

Конструкция «ветвление»: полная и неполная формы. Выполнение и невыполнение условия (истинность и ложность высказывания). Простые и составные условия.

Конструкция «повторения»: циклы с заданным числом повторений, с условием выполнения, с переменной цикла.

Вспомогательные алгоритмы

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

Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования с использованием вспомогательных алгоритмов (процедур).

Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования, в том числе с использованием вспомогательных алгоритмов (процедур) с параметрами

Информационные технологии

Векторная графика

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

Текстовый процессор

Текстовые документы и их структурные элементы (страница, абзац, строка, слово, символ).

Текстовый процессор – инструмент создания, редактирования и форматирования текстов. Правила набора текста. Редактирование текста. Свойства символов. Шрифт. Типы шрифтов (рубленые, с засечками, моноширинные). Полуужирное и курсивное начертание. Свойства абзацев: границы, абзацный отступ, интервал, выравнивание. Параметры страницы. Стилизовое форматирование.

Структурирование информации с помощью списков и таблиц. Многоуровневые списки. Добавление таблиц в текстовые документы.

Вставка изображений в текстовые документы. Обтекание изображений текстом.

Включение в текстовый документ диаграмм, формул, нумерации страниц, колонтитулов, ссылок и других элементов

Создание интерактивных компьютерных презентаций

Подготовка мультимедийных презентаций. Слайд. Добавление на слайд текста и изображений. Работа с несколькими слайдами.

Добавление на слайд аудиовизуальных данных. Анимация. Гиперссылки.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ ПО ИНФОРМАТИКЕ НА УРОВНЕ ОСНОВНОГО ОБЩЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

Изучение информатики в 5–6 классах направлено на достижение обучающимися следующих личностных, метапредметных и предметных результатов освоения учебного предмета.

ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Личностные результаты имеют направленность на решение задач воспитания, развития и социализации обучающихся средствами предмета.

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 по информатике отражают овладение универсальными учебными действиями — познавательными, коммуникативными, регулятивными.

Универсальные познавательные действия

Базовые логические действия:

- умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логические рассуждения, делать умозаключения (индуктивные, дедуктивные и по аналогии) и выводы;
- умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;
- самостоятельно выбирать способ решения учебной задачи (сравнивать несколько вариантов решения, выбирать наиболее подходящий с учётом самостоятельно выделенных критериев).

Базовые исследовательские действия:

- формулировать вопросы, фиксирующие разрыв между реальным и желательным состоянием ситуации, объекта, и самостоятельно устанавливать искомое и данное;
- оценивать применимость и достоверность информации, полученной в ходе исследования;
- прогнозировать возможное дальнейшее развитие процессов, событий и их последствия в аналогичных или сходных ситуациях, а также выдвигать предположения об их развитии в новых условиях и контекстах.

Работа с информацией:

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

Универсальные коммуникативные действия

Общение:

- сопоставлять свои суждения с суждениями других участников диалога, обнаруживать различие и сходство позиций;
- публично представлять результаты выполненного опыта (эксперимента, исследования, проекта);
- выбирать формат выступления с учётом задач презентации и особенностей аудитории и в соответствии с ним составлять устные и письменные тексты с использованием иллюстративных материалов.

Совместная деятельность (сотрудничество):

- понимать и использовать преимущества командной и индивидуальной работы при решении конкретной проблемы, в том числе при создании информационного продукта;
- принимать цель совместной информационной деятельности по сбору, обработке, передаче, формализации информации; коллективно строить действия по её достижению: распределять роли, договариваться, обсуждать процесс и результат совместной работы;
- выполнять свою часть работы с информацией или информационным продуктом, достигая качественного результата по своему направлению и координируя свои действия с другими членами команды;
- оценивать качество своего вклада в общий информационный продукт по критериям, самостоятельно сформулированным участниками взаимодействия;
- сравнивать результаты с исходной задачей и вклад каждого члена команды в достижение результатов, разделять сферу ответственности и проявлять готовность к предоставлению отчёта перед группой.

Универсальные регулятивные действия

Самоорганизация:

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

Самоконтроль (рефлексия):

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

Эмоциональный интеллект:

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

Принятие себя и других:

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

ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

5 класс

- соблюдать правила гигиены и безопасности при работе с компьютером и другими элементами цифрового окружения; иметь представление о правилах безопасного поведения в Интернете;

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

6 класс

- ориентироваться в иерархической структуре файловой системы: записывать полное имя файла или папки (каталога), путь к файлу или папке (каталогу);
- работать с файловой системой персонального компьютера с использованием графического интерфейса: создавать, копировать, перемещать, переименовывать и удалять файлы и папки (каталоги), выполнять поиск файлов;
- защищать информацию, в том числе персональные данные, от вредоносного программного обеспечения с использованием встроенных в операционную систему или распространяемых отдельно средств защиты;
- пояснять на примерах смысл понятий «информационный процесс», «обработка информации», «хранение информации», «передача информации»;
- иметь представление об основных единицах измерения информационного объёма данных;
- сравнивать размеры текстовых, графических, звуковых файлов и видеофайлов;
- разбивать задачи на подзадачи;
- составлять программы для управления исполнителем в среде текстового программирования, в том числе с использованием циклов и вспомогательных алгоритмов (процедур) с параметрами;
- объяснять различие между растровой и векторной графикой;
- создавать простые векторные рисунки и использовать их для иллюстрации создаваемых документов;
- создавать и редактировать текстовые документы, содержащие списки, таблицы;
- создавать интерактивные компьютерные презентации, в том числе с элементами анимации.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

5 КЛАСС

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов			Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы	
Раздел 1. Цифровая грамотность					
1.1	Компьютер – универсальное вычислительное устройство, работающее по программе	4			http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/3/files/eor5/presentations/5-2-1-kompjuter-universalnaja-mashina-dlja-raboty-s-informaciej.ppt https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/vWindows5.zip http://www.lbz.ru/files/5814/
1.2	Программы для компьютеров. Файлы и папки	6		3	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/vWindows5.zip http://school-collection.edu.ru/catalog/res/f94504de-9f7f-4c2c-8ae2-2155adee914c/?interface=catalog http://school-collection.edu.ru/catalog/res/5d9a3e71-9364-4549-9547-6c2606387971/?interface=catalog http://school-collection.edu.ru/catalog/res/1780aaa6-0bd1-465b-a2e4-dda69e458780/?interface=catalog
1.3	Сеть Интернет. Правила безопасного поведения в Интернете	6		1	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/vWindows5.zip http://www.lbz.ru/files/5814/
Итого по разделу		16		4	
Раздел 2. Теоретические основы информатики					
2.1	Информация в жизни человека	4			https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/vWindows5.zip http://www.lbz.ru/files/5814/ http://school-collection.edu.ru/catalog/res/b98f5114-871b-4cc7-b203-9a29594c3353/?interface=catalog http://school-collection.edu.ru/catalog/res/2bdb864c-7cc3-44ac-9afc-

					4a6c2f04d864/?interface=catalog http://school-collection.edu.ru/catalog/res/e9e28a73-377f-0000-e01c-9c38718a1a2f/?interface=catalog http://school-collection.edu.ru/catalog/res/174b0b5c-0d07-473c-bb86-6792fdddfb2b/?interface=catalog http://school-collection.edu.ru/catalog/res/bd52dc17-c9f6-4948-8a59-dfa9ab96dee1/?interface=catalog
Итого по разделу		4			
Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования					
3.1	Алгоритмы и исполнители	4			https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/vWindows5.zip http://www.lbz.ru/files/5814/
3.2	Работа в среде программирования	15		3	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/vWindows5.zip http://www.lbz.ru/files/5814/
Итого по разделу		19		3	
4.1	Графический редактор	6		2	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/vWindows5.zip http://www.lbz.ru/files/5814/
4.2	Текстовый редактор	12		4	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/vWindows5.zip http://school-collection.edu.ru/catalog/res/ef01b828-5322-45cf-9f15-0c62e4852cae/?interface=catalog http://school-collection.edu.ru/catalog/res/225c4a0a-6945-4882-92b2-fdf0cbb391b5/?interface=catalog http://school-collection.edu.ru/catalog/res/c0f5ea31-be57-4453-985b-fa3049ce04bb/?interface=catalog http://school-collection.edu.ru/catalog/res/4e50f252-df73-4bfb-8de7-9e948f803707/?interface=catalog http://school-collection.edu.ru/catalog/res/d1d68068-4ea9-4886-aea7-

					69c01b05f7fb/?interface=catalog http://school-collection.edu.ru/catalog/res/bad5b13f-e002-464d-816a-193a1851b197/?interface=catalog http://school-collection.edu.ru/catalog/res/9af50ad7-d6a7-4782-a92d-6bd4de9be3a7/?interface=catalog
4.3	Компьютерная презентация	9		1	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/vWindows5.zip http://www.lbz.ru/files/5814/
Итого по разделу		27		7	
Резервное время		2			
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		68		14	

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	1			https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php https://resh.edu.ru/subject/19/6/
1.2	Файловая система	2		2	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php https://resh.edu.ru/subject/19/6/
1.3	Защита от вредоносных программ	1			https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php https://resh.edu.ru/subject/19/6/
Итого по разделу		4		2	
Раздел 2. Теоретические основы информатики					
2.1	Информация и информационные процессы	2		1	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php https://resh.edu.ru/subject/19/6/
2.2	Двоичный код	2			https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php https://resh.edu.ru/subject/19/6/
2.3	Единицы измерения информации	2			https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
Итого по разделу		6		1	
Раздел 3 Алгоритмизация и основы программирования					
3.1	Основные алгоритмические конструкции	8		3	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
3.2	Вспомогательные алгоритмы	4		2	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php https://resh.edu.ru/subject/19/6/
Итого по разделу		12		2	
Раздел 4. Информационные технологии					

4.1	Векторная графика	3		2	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php https://t-1i.buryatschool.ru/site/pub?id=192 https://resh.edu.ru/subject/19/6/
4.2	Текстовый процессор	4		2	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php https://resh.edu.ru/subject/19/6/
4.3	Создание интерактивных компьютерных презентаций	3		2	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php https://resh.edu.ru/subject/19/6/
Итого по разделу		10		6	
Резервное время		2			
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34		10	

ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

5 КЛАСС

№ п/п	Тема урока	Количество часов			Дата изучения		Электронные цифровые образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы	План	Факт	
	Раздел 1. Цифровая грамотность						
	Тема 1.1 Компьютер – универсальное вычислительное устройство, работающее по программе (4 ч)						§
1.	Вводный инструктаж. Техника безопасности и организация рабочего места. Цели изучения курса «Информатика». Информация вокруг нас	1					https://www.bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/5kl.php
2.	Компьютер – универсальное вычислительное устройство, работающее по программе. Типы компьютеров: персональные компьютеры, встроенные компьютеры, суперкомпьютеры. Мобильные устройства.	1					https://www.bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/5kl.php
3.	Основные компоненты компьютера и их назначение. Процессор. Оперативная и долговременная память. Устройства ввода и вывода.	1					https://www.bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/5kl.php
4.	Основные компоненты персональных компьютеров и мобильных устройств. Сенсорный ввод, датчики мобильных устройств, средства биометрической аутентификации.	1					https://www.bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/5kl.php
	Тема 1.2 Программы для компьютеров. Файлы и папки (6)						

5.	Программы для компьютеров. Пользователи и программисты. Практическая работа № 1. «Запуск, работа и завершение работы клавиатурного тренажёра»	1		1			https://www.bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
6.	Прикладное программное обеспечение. Системное программное обеспечение. Системы программирования.	1					https://www.bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
7.	Прикладные программы (приложения), системное программное обеспечение (операционные системы). Практическая работа № 2. «Создание, сохранение и загрузка текстового и графического файла»	1		1			https://www.bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
8.	Файлы и папки (каталоги). Принципы построения файловых систем.	1					https://www.bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
9.	Файлы и папки (каталоги). Принципы построения файловых систем. Практическая работа № 3. «Выполнение основных операций с папками (создание, переименование, сохранение)	1		1			https://www.bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
10.	Типы файлов. Свойства файлов. Характерные размеры файлов различных типов (страница текста, электронная книга, фотография, запись песни, видеоклип, полнометражный фильм).	1					https://www.bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
	Тема 1.3 Сеть Интернет. Правила безопасного поведения в Интернете (6 ч.)						https://www.bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
11.	Сеть Интернет. Веб-страница, веб-сайт. Браузер. Поиск информации на веб-странице. Поисковые системы.	1					https://www.bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
12.	Достоверность информации, полученной из Интернета. Поиск информации по ключевым словам и по изображению.	1					https://www.bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php

13.	Практическая работа № 4. «Поиск информации по ключевым словам и по изображению».	1		1			https://www.bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
14.	Правила безопасного поведения в Интернете. Кибербуллинг.	1					https://www.bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
15.	Современные сервисы интернет-коммуникаций.	1					https://www.bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
16.	Сетевой этикет, базовые нормы информационной этики и права при работе в Интернете. Стратегии безопасного поведения в Интернете.	1					https://www.bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
	Раздел 2. Теоретические основы информатики						
	Тема 2.1 Информация в жизни человека (4 ч.)						
17.	Информация в жизни человека. Способы восприятия информации человеком. Компьютерное зрение.	1					https://www.bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
18.	Информационные процессы – процессы, связанные с хранением, преобразованием и передачей данных.	1					https://www.bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
19.	Действия с информацией. Кодирование информации.	1					https://www.bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
20.	Искусственный интеллект и его роль в жизни человека.	1					https://www.bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
	Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования						
	Тема 3.1 Алгоритмы и исполнители (4 ч.)						https://www.bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
21.	Понятие алгоритма. Исполнители алгоритмов.	1					https://www.bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php

22.	Понятие алгоритма. Исполнители алгоритмов.	1					https://studio.code.org/sections/XVKQPW
23.	Линейные алгоритмы.	1					https://studio.code.org/sections/XVKQPW
24.	Линейные алгоритмы.	1					https://studio.code.org/sections/XVKQPW
	Тема 3.2 Работа в среде программирования (15 ч.)						
25.	Составление программ для управления исполнителем в среде блочного или текстового программирования.	1					https://www.bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
26.	Составление программ для управления исполнителем в среде блочного или текстового программирования.	1					https://www.bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
27.	Составление программ для управления исполнителем в среде блочного или текстового программирования.	1					https://www.bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
28.	Практическая работа № 5. Знакомство со средой программирования.	1		1			https://www.bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
29.	Реализация линейных алгоритмов в среде программирования.	1					https://www.bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
30.	Практическая работа № 6. Реализация линейных алгоритмов в среде программирования.	1		1			https://www.bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
31.	Циклические алгоритмы.	1					https://www.bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
32.	Реализация циклических алгоритмов в среде программирования	1					https://www.bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
33.	Реализация циклических алгоритмов в среде программирования	1					https://www.bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php

34.	Реализация циклических алгоритмов в среде программирования	1				https://www.bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
35.	Реализация циклических алгоритмов в среде программирования	1				https://www.bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
36.	Составление программ для управления исполнителем в среде блочного или текстового программирования.	1				https://www.bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
37.	Практическая работа № 7. Реализация циклических алгоритмов в среде программирования	1		1		https://www.bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
38.	Составление программ для управления исполнителем в среде блочного или текстового программирования.	1				https://www.bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
39.	Составление программ для управления исполнителем в среде блочного или текстового программирования.					https://www.bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
	Раздел 4. Информационные технологии					
	Тема 4.1 Графический редактор (6 ч.)					
40.	Графический редактор. Растровые рисунки. Использование графических примитивов.	1				https://www.bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
41.	Создание и редактирование простого изображения с помощью инструментов растрового графического редактора.	1				https://www.bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
42.	Практическая работа № 8. Создание и редактирование простого изображения с помощью инструментов растрового графического редактора.	1		1		https://www.bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php Практическая работа 12.mp4 Работа 12 задания 2, 3, 4 (стр. 155-156)
43.	Операции с фрагментами изображения	1				https://www.bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
44.	Работа с фрагментами изображения с использованием инструментов графического редактора	1				https://www.bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php

45.	Практическая работа № 9. Работа с фрагментами изображения с использованием инструментов графического редактора	1		1			https://www.bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
	Тема 4.2 Текстовый редактор (12 ч.)						
46.	Текстовые документы и их структурные элементы. Текстовый редактор. Правила набора текста.	1					https://learningapps.org/watch?v=prh8fk74a23
47.	Практическая работа № 10. Создание небольших текстовых документов посредством квалифицированного клавиатурного письма с использованием базовых средств текстовых редакторов.	1		1			https://www.bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
48.	Текстовый процессор. Редактирование текста. Проверка правописания. Расстановка переносов	1					https://www.bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
49.	Практическая работа № 11. Редактирование текстовых документов (проверка правописания; расстановка переносов).	1		1			https://www.bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
50.	Свойства символов, абзацев.	1					https://www.bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
51.	Практическая работа № 12. Форматирование текстовых документов (форматирование символов и абзацев).	1		1			https://www.bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
52.	Параметры страницы. Стилизовое форматирование.	1					https://www.bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
53.	Структурирование информации с помощью списков и таблиц.	1					https://www.bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php рабoта 9
54.	Многоуровневые списки. Добавление таблиц в текстовые документы.	1					https://www.bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php рабoта14

55.	Вставка изображений в текстовые документы. Обтекание изображений текстом.	1				https://www.bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php работа 9 задание4
56.	Практическая работа № 13. Вставка в документ изображений.	1		1		https://www.bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
57.	Включение в текстовый документ диаграмм, формул, нумерации страниц, колонтитулов, ссылок и других элементов.	1				https://www.bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
	Тема 4.3 Компьютерная презентация (9 ч.)					
58.	Компьютерные презентации.	1				https://www.bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
59.	Подготовка мультимедийных презентаций.					https://www.bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
60.	Слайд. Добавление на слайд текста и изображений. Работа с несколькими слайдами.	1				https://www.bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
61.	Практическая работа № 14. Создание презентации на основе готовых шаблонов	1		1		https://www.bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
62.	Анимация.	1				https://www.bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
63.	Создание движущихся изображений	1				https://www.bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
64.	Создаем слайд шоу	1				https://www.bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
65.	Настройка демонстрации презентации	1				https://www.bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
66.	Работа над проектом	1				
67.	Повторение изученного за год.	1				
68.	Итоговый урок	1				
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		68		14		

6 КЛАСС

№ п/п	Тема урока	Количество часов			Дата изучения		Электронные цифровые образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы	План	Факт	
1.	Вводный инструктаж. Правила техники безопасности и эргономики при работе за компьютером. Разнообразие компьютеров.	1					https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php https://resh.edu.ru/subject/19/6/ §
2.	Объекты операционной системы. Иерархическая файловая система Файлы и папки (каталоги). Практическая работа № 1. Работа с файлами и каталогами средствами операционной системы: создание, копирование, перемещение, переименование и удаление файлов и папок (каталогов)	1		1			https://resh.edu.ru/subject/19/6/ https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
3.	Поиск файлов средствами операционной системы. Практическая работа № 2. Поиск файлов средствами операционной системы	1		1			https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php https://resh.edu.ru/subject/19/6/
4.	Компьютерные вирусы и другие вредоносные программы. Программы для защиты от вирусов. Встроенные антивирусные средства операционных систем	1					https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php https://resh.edu.ru/subject/19/6/
5.	Информация и информационные процессы. Получение, хранение, обработка и передача информации (данных).	1					https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php https://resh.edu.ru/subject/19/6/
6.	Практическая работа № 3. Преобразование информации, представленной в форме таблиц и диаграмм, в текст	1		1			https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php https://resh.edu.ru/subject/19/6/

7.	Двоичный код. Представление данных в компьютере как текстов в двоичном алфавите.	1				https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php https://resh.edu.ru/subject/19/6/
8.	Количество всевозможных слов (кодových комбинаций) фиксированной длины в двоичном алфавите. Преобразование любого алфавита к двоичному	1				https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
9.	Информационный объём данных. Бит – минимальная единица количества информации – двоичный разряд. Единицы измерения информации. Байт, килобайт, мегабайт, гигабайт.	1				https://resh.edu.ru/subject/19/6/ https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
10.	Характерные размеры файлов различных типов (страница текста, электронная книга, фотография, запись песни, видеоклип, полнометражный фильм)	1				https://resh.edu.ru/subject/19/6/
11.	Понятие алгоритма. Исполнители алгоритмов. Алгоритм как план управления исполнителем. Свойства алгоритма. Способы записи алгоритма (словесный, в виде блок-схемы, программа).	1				https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php https://resh.edu.ru/subject/19/6/
12.	Среда текстового программирования. Алгоритмические конструкции. Конструкция «следование». Линейный алгоритм. Ограниченность линейных алгоритмов: невозможность предусмотреть зависимость последовательности выполняемых действий от исходных данных.	1				https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php https://resh.edu.ru/subject/19/6/
13.	Управление исполнителем (например, исполнителем Черепаха).	1				https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php https://resh.edu.ru/subject/19/6/ https://kpolyakov.spb.ru/school/blockly/drawer_vector.html

14.	Конструкция «повторения»: циклы с заданным числом повторений, с условием выполнения, с переменной цикла.	1				https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php https://resh.edu.ru/su bject/19/6/
15.	Циклические алгоритмы. Переменные.	1				https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php https://resh.edu.ru/su bject/19/6/
16.	Практическая работа № 4. Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования с использованием циклов.	1		1		https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php https://resh.edu.ru/su bject/19/6/
17.	Практическая работа № 5. Разработка программ в среде текстового программирования, реализующих простые вычислительные алгоритмы.	1		1		https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php https://resh.edu.ru/su bject/19/6/
18.	Разработка диалоговых программ в среде текстового программирования Практическая работа № 6. Разработка диалоговых программ в среде текстового программирования	1		1		https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php https://resh.edu.ru/su bject/19/6/
19.	Разбиение задачи на подзадачи, использование вспомогательных алгоритмов (процедур).	1				https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php https://resh.edu.ru/su bject/19/6/
20.	Процедуры с параметрами.	1				https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
21.	Практическая работа № 7. Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования с использованием вспомогательных алгоритмов (процедур).	1		1		https://resh.edu.ru/su bject/19/6/ https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
22.	Практическая работа № 8. Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования, в том числе с использованием вспомогательных	1		1		https://resh.edu.ru/su bject/19/6/ https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php

	алгоритмов (процедур) с параметрами					
23.	Векторная графика. Создание векторных рисунков встроенными средствами текстового процессора или других программ (приложений).	1				https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php бюргер и стакан https://resh.edu.ru/su_bject/19/6/
24.	Исследование возможностей векторного графического редактора.	1				https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php ваза с цветами
25.	Практическая работа № 9. Создание и редактирование изображения базовыми средствами векторного редактора (по описанию).	1		1		https://resh.edu.ru/su_bject/19/6/ арбуз и долька арбуза пчелка https://resh.edu.ru/su_bject/19/6/ андроид, карате, машины, медвежонок
26.	Текстовые документы и их структурные элементы. Текстовый процессор – инструмент создания, редактирования и форматирования текстов.	1				https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php Работа 4 https://resh.edu.ru/su_bject/19/6/ https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
27.	Структурирование информации с помощью списков. Нумерованные, маркированные и многоуровневые списки. Практическая работа № 10. Создание небольших текстовых документов с нумерованными, маркированными и многоуровневыми списками.	1		1		https://resh.edu.ru/su_bject/19/6/ в7кл за 14.03+статья в7кл за 31.03 работа 10 https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php в7кл за 28.03+статья
28.	Добавление таблиц в текстовые документы. Практическая работа № 11. Создание небольших текстовых документов с таблицами.	1		1		https://resh.edu.ru/su_bject/19/6/ в7кл за 4.04+видео работа 11 https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php в7кл за 7.04+ПП

29.	Вставка изображений в текстовые документы. Обтекание изображений текстом.	1				https://resh.edu.ru/subject/19/6/работа 5 https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php в7кл за 11.04+ПР в7кл за 14.04+ПР
30.	Компьютерные презентации. Слайд. Добавление на слайд текста и изображений. Работа с несколькими слайдами.	1				в7кл за 18.04+видео https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php Работа 15 задание 1 Будильник
31.	Создание компьютерных презентаций. Интерактивные элементы. Гиперссылки. Практическая работа № 12. Создание презентации с гиперссылками.	1		1		https://resh.edu.ru/subject/19/6/ https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php Гостева 6 кл 14апреля 23 урок30 https://resh.edu.ru/subject/19/6/ Гостева 6 кл 21апреля урок31
32.	Создание презентации с интерактивными элементами Практическая работа № 13. Создание презентации с интерактивными элементами	1		1		https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php https://resh.edu.ru/subject/19/6/
33.	Создание презентации. Работа над проектом	1				https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
34.	Повторение изученного за год. Итоговый урок	1				
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34		13		

ВОСПИТАТЕЛЬНЫЙ ПОТЕНЦИАЛ УРОКА

1. Формирование диалектико-материалистического мировоззрения.
2. Вооружение учащихся правильным методологическим подходом к познавательной и практической деятельности.
3. Воспитание трудолюбия, инициативности и настойчивости в преодолении трудностей.
4. Развитие нравственно-здоровой личности.
5. Формирование личностных позитивных качеств школьников.
6. Развитие культуры эстетического восприятия окружающего мира.
7. Развитие общественно-активной личности.
8. Привитие навыков здорового образа жизни.
9. Формирование чувства ответственности.
10. Воспитание самостоятельности учащихся.
11. Увеличение степени дисциплинированности, организованности.
12. Воспитание аккуратности, усидчивости, прилежности.
13. Воспитание трудолюбия, чувства коллективизма.
14. Привитие интереса к изучаемому предмету.
15. Воспитание сознательного усвоения дисциплины.
16. Воспитание обязательного отношения к обучению.
17. При определении воспитательных целей необходимо:
 - а) показывать роль отечественных и зарубежных ученых в развитии информатики и техники;
 - б) знакомить с ролью информатики в создании материально-технической базы народного хозяйства;
 - в) раскрывать основные достижения и перспективы науки и техники;
 - г) развивать трудовые навыки и воспитывать любовь к труду и уважение к людям труда.

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ УЧЕБНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧЕНИКА ПЕРЕЧЕНЬ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ, НЕОБХОДИМОГО ДЛЯ УСПЕШНОГО ОБУЧЕНИЯ ПО ПРОГРАММЕ КУРСА

Операционная система	Windows, Linux
Файловый менеджер	Проводник
Растровый редактор	Paint
Простой текстовый редактор	Блокнот
Мультимедиа проигрыватель	Windows Media, MS Producer, Movie Maker
Программа для записи звука	Звукозапись
Почтовый клиент	Outlook Express
Браузер	Internet Explorer, Opera, Chrome
Антивирусная программа	Avast, ESET, AVG и др.
Программа-архиватор	WinRar
Клавиатурный тренажер	Stamina
Офисное приложение	Microsoft Office 2007-2010, Microsoft Word, OO Writer, PowerPoint, OO Impress, Microsoft Excel, OO Calc, Microsoft Access, OO Base
Система программирования	Free Pascal и др.

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧИТЕЛЯ

1. Информатика 5 класс/Информатика. 5, 6. класс. Авторский коллектив: Босова Л. Л./Босова А. Ю., 2021 г.
2. Информатика. Учебник для 5 класса - Босова Л.Л., Босова А.Ю.
3. Информатика. 5 класс: рабочая тетрадь в 2 ч. Ч. 1
4. Информатика. 5 класс: рабочая тетрадь в 2 ч. Ч. 2
5. Информатика. Учебник для 6 класса - Босова Л.Л., Босова А.Ю.
6. Информатика. 6 класс: рабочая тетрадь в 2 ч. Ч. 1
7. Информатика. 6 класс: рабочая тетрадь в 2 ч. Ч. 2
8. Информатика. 5–6 классы: методическое пособие
9. УМК «Информатика» 7-9 классы (bosova.ru)
10. <https://resh.edu.ru/subject/19/6/>
11. <https://bosova.ru/metodist/communication/forum/forum16/>
12. <https://bosova.ru/books/1072/7396/>
13. <https://schoolgreen.ru/6-klass/elektronnoe-prilozhenie-6-klass-bosova-6.html>
14. <https://inf.1sept.ru/>
15. <http://www.infoschool.narod.ru/>
16. <https://rabochaya-tetrad-i-uchebnik.com/j-1254x/tet1254.html>
17. <https://it59mgn.ru/inf6pr/>
18. http://eknigi.org/nauka_i_ucheba/33542-obshhaya-metodika-prepodavaniya-informatiki.html
19. <http://webpractice.cm.ru>
20. <http://www.rusedu.info/>
21. <https://www.chopl.ru/ct-home/elektronnye-obrazovatelnye-resursy/item/85-eor.html>
22. <http://eorhelp.ru/>
23. <https://interneturok.ru/article/informatika-6-klass>
24. <http://pedsovet.org/m>

25. <http://www.uchportal.ru/>

ЦИФРОВЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ И РЕСУРСЫ СЕТИ ИНТЕРНЕТ

1. Ресурсы Единой коллекции цифровых образовательных ресурсов (<http://school-collection.edu.ru/>).
2. Материалы авторской мастерской Босовой Л.Л. (<http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/3/>).
3. Электронное приложение к учебнику «Информатика» для 7 класса (УМК Босова Л.Л. и др. 5-9 кл.) (bosova.ru)
4. <https://lbz.ru/metodist/iumk/informatics/er.php>
5. <https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php>
6. <https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php>
7. <https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/im.php>
8. https://kopilkaurokov.ru/informatika/prochee/obrazovatelnye_resursy_seti_internet
9. <http://school-collection.edu.ru/>
10. <https://it59mgn.ru/inf6pr/>
11. <https://it59mgn.ru/infcontrol6/>
12. <https://it59mgn.ru/infcontrol5/>
13. <https://onlinetestpad.com/ru/tests/informatics/6class>
14. <https://onlinetestpad.com/ru/tests/informatics/5class>
15. <http://school-collection.edu.ru/catalog/rubr/473cf27f-18e7-469d-a53e-08d72f0ec961/?>
16. <http://www.klyaksa.net/htm/kopilka/index.htm>
17. <http://tests.academy.ru>
18. <http://imfourok.net>
19. <https://externat.foxford.ru>