

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

**Комитет образования, науки и молодежной политики Волгоградской области**

**Отдел образования администрации Клетского муниципального района**

**Волгоградской области**

**МКОУ "Захаровская СШ "**

**РАССМОТРЕНО**

МО учителей естественно-  
научного цикла



Дерюшкина О.В.

Протокол №1  
от «30» августа 2023 г.

**СОГЛАСОВАНО**

Старший методист



Селиванов Ю.Н.

Протокол №1  
от «30» августа 2023 г.

**УТВЕРЖДЕНО**

Директор



Харинова А.А.

Приказ №376  
от «31» августа 2023 г.



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

**учебного предмета «Информатика»**

для обучающихся 5 классов

**х. Захаров 2023**

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа учебного предмета «Информатика» 5 класс (базовый уровень) разработана в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом основного общего образования (Приказ Минпросвещения России от 31.05.2021 г. № 287, зарегистрирован Министерством юстиции Российской Федерации 05.07.2021 г., рег. номер — 64101) (далее — ФГОС ООО), Концепцией преподавания учебного предмета «Информатика» в образовательных организациях Российской Федерации, реализующих основные общеобразовательные программы (утв. Решением Коллегии Минпросвещения России, протокол от 03.12.2019 N ПК-4вн), Основной образовательной программой основного общего образования Муниципального казенного общеобразовательного учреждения «Захаровская Средняя школа», Программы воспитания обучающихся при получении основного общего образования, а также на основе примерной рабочей программы основного общего образования предмета «Информатика», одобренной решением федерального учебно-методического объединения по общему образованию (протокол 3/21 от 27.09.2021 г.)

### ЦЕЛИ ИЗУЧЕНИЯ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА «ИНФОРМАТИКА»

Целями изучения информатики на уровне 5 класса являются:

- формирование ряда метапредметных понятий, в том числе понятий «объект», «система», «модель», «алгоритм» и др., как необходимого условия для успешного продолжения учебно-познавательной деятельности и основы научного мировоззрения;
- формирование алгоритмического стиля мышления как необходимого условия профессиональной деятельности в современном высокотехнологичном обществе;
- формирование необходимых для успешной жизни в меняющемся мире универсальных учебных действий (универсальных компетентностей) на основе средств и методов информатики и информационных технологий, в том числе овладение умениями работать с различными видами информации, самостоятельно планировать и осуществлять индивидуальную и коллективную информационную деятельность, представлять и оценивать её результаты;
- формирование цифровых навыков, в том числе ключевых компетенций цифровой экономики, таких, как базовое программирование, основы работы с данными, коммуникация в современных цифровых средах, информационная безопасность; воспитание ответственного и избирательного отношения к информации

### ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА «ИНФОРМАТИКА»

Учебный предмет «ИНФОРМАТИКА» в основном общем образовании отражает:

- сущность информатики как научной дисциплины, изучающей закономерности протекания и возможности автоматизации информационных процессов в различных системах;
- основные области применения информатики, прежде всего информационные технологии, управление и социальную сферу;
- междисциплинарный характер информатики и информационной деятельности.

Современная школьная информатика оказывает существенное влияние на формирование мировоззрения школьника, его жизненную позицию, закладывает основы понимания принципов функционирования и использования информационных технологий как необходимого инструмента практически любой деятельности и одного из наиболее значимых технологических достижений

современной цивилизации. Многие предметные знания и способы деятельности, освоенные обучающимися при изучении информатики, находят применение как в рамках образовательного процесса при изучении других предметных областей, так и в иных жизненных ситуациях, становятся значимыми для формирования качеств личности, т.е. ориентированы на формирование метапредметных и личностных результатов обучения.

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 цифровой грамотности 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:**

1. цифровая грамотность;
2. теоретические основы информатики;
3. алгоритмы и программирование;
4. информационные технологии.

**МЕСТО УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА «ИНФОРМАТИКА» В УЧЕБНОМ ПЛАНЕ.** В системе общего образования «Информатика» признана обязательным учебным предметом, входящим в состав предметной области «Математика и информатика».

Учебным планом на изучение информатики в 5 классе на базовом уровне отведено 33 учебных часа – по 1 часу в неделю.

## СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

---

### **Цифровая грамотность**

Правила гигиены и безопасности при работе с компьютерами, мобильными устройствами и другими элементами цифрового окружения

Компьютер — универсальное вычислительное устройство, работающее по программе. Мобильные устройства. Основные компоненты персональных компьютеров и мобильных устройств. Процессор. Оперативная и долговременная память. Устройства ввода и вывода.

Программы для компьютеров. Пользователи и программисты. Прикладные программы (приложения), системное программное обеспечение (операционные системы). Запуск и завершение работы программы (приложения). Имя файла (папки, каталога).

Сеть Интернет. Веб-страница, веб-сайт. Браузер. Поиск информации на веб-странице. Поисковые системы. Поиск информации по ключевым словам и по изображению. Достоверность информации, полученной из Интернета.

Правила безопасного поведения в Интернете. Процесс аутентификации. Виды аутентификации (аутентификация по паролям, аутентификация с помощью SMS, биометрическая аутентификация, аутентификация через географическое местоположение, многофакторная аутентификация). Пароли для аккаунтов в социальных сетях. Кибербуллинг. **Теоретические основы информатики**

Информация в жизни человека. Способы восприятия информации человеком.

Роль зрения в получении человеком информации. Компьютерное зрение.

Действия с информацией. Кодирование информации. Данные — записанная (зафиксированная) информация, которая может быть обработана автоматизированной системой.

Искусственный интеллект и его роль в жизни человека.

### **Алгоритмы и программирование.**

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). Полуужирное и курсивное начертание. Свойства абзацев: границы, абзацный отступ, интервал, выравнивание. Вставка изображений в текстовые документы. Обтекание изображений текстом. Компьютерные презентации. Слайд. Добавление на слайд текста и изображений. Работа с несколькими слайдами.

## ПЛАНИРУЕМЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

---

Изучение информатики в 5 классе направлено на достижение обучающимися личностных, метапредметных и предметных результатов освоения учебного предмета.

## **ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

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

**Патриотическое воспитание:** ценностное отношение к отечественному культурному, историческому и научному наследию; понимание значения информатики как науки в жизни современного общества; владение достоверной информацией о передовых мировых и отечественных достижениях в области информатики и информационных технологий; заинтересованность в научных знаниях о цифровой трансформации современного общества.

### ***Духовно-нравственное воспитание:***

ориентация на моральные ценности и нормы в ситуациях нравственного выбора; готовность оценивать своё поведение и поступки, а также поведение и поступки других людей с позиции нравственных и правовых норм с учётом осознания последствий поступков; активное неприятие асоциальных поступков, в том числе в сети Интернет.

**Гражданское воспитание:** представление о социальных нормах и правилах межличностных отношений в коллективе, в том числе в социальных сообществах; соблюдение правил безопасности, в том числе навыков безопасного поведения в интернет-среде; готовность к разнообразной совместной деятельности при выполнении учебных, познавательных задач, создании учебных проектов; стремление к взаимопониманию и взаимопомощи в процессе этой учебной деятельности; готовность оценивать своё поведение и поступки своих товарищей с позиции нравственных и правовых норм с учётом осознания последствий поступков.

**Ценности научного познания:** сформированность мировоззренческих представлений об информации, информационных процессах и информационных технологиях, соответствующих современному уровню развития науки и общественной практики и составляющих базовую основу для понимания сущности научной картины мира; интерес к обучению и познанию; любознательность; готовность и способность к

самообразованию, осознанному выбору направленности и уровня обучения в дальнейшем; овладение основными навыками исследовательской деятельности, установка на осмысление опыта, наблюдений, поступков и стремление совершенствовать пути достижения

индивидуального и коллективного благополучия; сформированность информационной культуры, в том числе навыков самостоятельной работы с учебными текстами, справочной литературой, разнообразными средствами информационных технологий, а также умения самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;

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

### ***Трудовое воспитание:***

интерес к практическому изучению профессий и труда в сферах профессиональной деятельности, связанных с информатикой, программированием и информационными технологиями, основанными на достижениях науки информатики и научно-технического прогресса; осознанный выбор и построение индивидуальной траектории образования и жизненных планов

с учётом личных и общественных интересов и потребностей.

**Экологическое воспитание:**

осознание глобального характера экологических проблем и путей их решения, в том числе с учётом возможностей ИКТ.

**Адаптация обучающегося к изменяющимся условиям социальной среды:** освоение обучающимися социального опыта, основных социальных ролей, соответствующих ведущей деятельности возраста, норм и правил общественного поведения, форм социальной жизни в группах и сообществах, в том числе существующих в виртуальном пространстве.

## **МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

Метапредметные результаты освоения образовательной программы по информатике отражают овладение универсальными учебными действиями — познавательными, коммуникативными, регулятивными.

**Универсальные познавательные действия Базовые логические действия:** умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать 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 на применимость и достоверность информацию, полученную в ходе исследования; прогнозировать возможное дальнейшее развитие процессов, событий и их последствия в аналогичных или сходных ситуациях, а также выдвигать предположения об их развитии в новых условиях и контекстах. **Работа с информацией:** выявлять дефицит информации, данных, необходимых для решения поставленной задачи; применять различные методы, инструменты и запросы при поиске и отборе информации или данных из источников с учётом предложенной учебной задачи и заданных критериев; выбирать, анализировать, систематизировать и интерпретировать информацию различных видов и форм представления; самостоятельно выбирать оптимальную форму представления информации и иллюстрировать решаемые задачи несложными схемами, диаграммами, иной графикой и их комбинациями; оценивать надёжность информации по критериям, предложенным учителем или сформулированным самостоятельно; эффективно запоминать и систематизировать информацию.

### **Универсальные коммуникативные действия**

**Общение:** сопоставлять свои суждения с суждениями других участников диалога, обнаруживать различие и сходство позиций; публично представлять результаты выполненного опыта (эксперимента, исследования,

проекта); самостоятельно выбирать формат выступления с учётом задач презентации и особенностей аудитории и в соответствии с ним составлять устные и письменные тексты с использованием иллюстративных материалов.

***Совместная деятельность (сотрудничество):***

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

***Универсальные регулятивные действия Самоорганизация:*** выявлять в жизненных и учебных ситуациях проблемы, требующие решения;

ориентироваться в различных подходах к принятию решений (индивидуальное принятие решений, принятие решений в группе); самостоятельно составлять алгоритм решения задачи (или его часть), выбирать способ решения учебной задачи с учётом имеющихся ресурсов и собственных возможностей, аргументировать предлагаемые варианты решений; составлять план действий (план реализации намеченного алгоритма решения), корректировать предложенный алгоритм с учётом получения новых знаний об изучаемом объекте; делать выбор в условиях противоречивой информации и брать ответственность за решение.

***Самоконтроль (рефлексия):***

владеть способами самоконтроля, самомотивации и рефлексии; давать адекватную оценку ситуации и предлагать план её изменения; учитывать контекст и предвидеть трудности, которые могут возникнуть при решении учебной задачи, адаптировать решение к меняющимся обстоятельствам; объяснять причины достижения (недостижения) результатов информационной деятельности, давать оценку приобретённому опыту, уметь находить позитивное в произошедшей ситуации; вносить коррективы в деятельность на основе новых обстоятельств, изменившихся ситуаций, установленных ошибок, возникших трудностей; оценивать соответствие результата цели и условиям.

***Эмоциональный интеллект:***

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

***Принятие себя и других:***

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

**ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

соблюдать правила гигиены и безопасности при работе с компьютером и другими элементами цифрового окружения; иметь представление о правилах безопасного поведения в Интернете; называть основные компоненты персональных компьютеров и мобильных

устройств, объяснять их назначение; понимать содержание понятий «программное обеспечение»,

«операционная система», «файл»;

искать информацию в Интернете (в том числе по ключевым словам, по изображению); критически относиться к найденной информации, осознавая опасность для личности и общества распространения вредоносной информации;

запускать прикладные программы (приложения) и завершать их работу;

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 текстов и графическую информацию.



## ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов			Дата изучения	Виды деятельности	Виды, формы контроля	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		всего	контрольные работы	практические работы				
<b>Раздел 1. Цифровая грамотность.</b>								
1.1	Компьютер — универсальное вычислительное устройство, работающее по программе	2	0	0		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.	Устный опрос, Онлайн тест	<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php</a>
1.2	Программы для компьютеров. Файлы и папки	3	0	3		Объяснять содержание понятий «программное обеспечение», «операционная система», «файл». Определять программные средства, необходимые для осуществления информационных процессов при решении задач.	Устный опрос, письменный контроль, практическая работа	<a href="http://school-collection.edu.ru/catalog/res/878f158d-7627-4650-9825-22cc36d3da2b/?interface=catalog">http://school-collection.edu.ru/catalog/res/878f158d-7627-4650-9825-22cc36d3da2b/?interface=catalog</a>

1.3	Сеть Интернет. Правила безопасного поведения в Интернете	2	0	1		<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий.</p> <p>Осуществлять поиск информации по ключевым словам и по изображению.</p> <p>Обсуждать способы проверки достоверности информации, полученной из Интернета.</p> <p>Обсуждать ситуации, связанные с безопасным поведением</p>	Устный опрос, письменный контроль, практическая работа	<a href="https://45.мвд.рф/citizens/информационная-безопасность/электронные-ресурсыпо-теме-безопасный-и">https://45.мвд.рф/citizens/информационная-безопасность/электронные-ресурсыпо-теме-безопасный-и</a>
						<p>в Интернете. Различать виды аутентификации. Различать «слабые» и «сильные» пароли. Анализировать возможные причины кибербуллинга и предлагать способы, как его избежать.</p>		
Итого по разделу		7	0	4				
<b>Раздел 2. Теоретические основы информатики.</b>								
2.1	Информация в жизни человека	3	1	0		<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий. Различать виды информации по способам её восприятия человеком.</p> <p>Осуществлять кодирование и декодирование информации предложенным способом.</p> <p>Приводить примеры применения искусственного интеллекта (робототехника, беспилотные автомобили, интеллектуальные игры, голосовые помощники и пр.)</p>	Устный опрос, онлайн тест, тестовая работа	<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/posters/5-1-1-kak-my-vostrinimam-informaciju.jpg">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/posters/5-1-1-kak-my-vostrinimam-informaciju.jpg</a>  <a href="https://onlinetestpad.com/holdings/pwfk6pc73fs">https://onlinetestpad.com/holdings/pwfk6pc73fs</a>
Итого по разделу		3	1	0				
<b>Раздел 3. Алгоритмы и программирование</b>								

3.1	Алгоритмы и исполнители	2	0	0		<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий. примеры</p> <p>Приводить неформальны и формальных исполнителей окружаю в мире. Приводить приме действий в окружающе циклических мире.</p>	Устный опрос, онлайн тест,	<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor6/posters/614-1-algoritmy-i-ispolniteli.jpg">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor6/posters/614-1-algoritmy-i-ispolniteli.jpg</a>  <a href="https://lbz.ru/metodist/auth">https://lbz.ru/metodist/auth</a>
-----	-------------------------	---	---	---	--	--	----------------------------	--

3.2	Работа в среде программирования	8	1	3		<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий. Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства. Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач.</p>	Устный опрос, письменный контроль, практическая работа, тестовая работа	<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor6/posters/615-1-upravlenie-i-ispolniteli.jpg">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor6/posters/615-1-upravlenie-i-ispolniteli.jpg</a>
Итого по разделу		10	1	3				

Раздел 4. Информационные технологии								
4.1	Графический редактор	3	0	2		<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий. Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства. Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач.</p> <p>Планировать последовательность действий при создании и редактировании растрового изображения.</p>	Устный опрос, письменный контроль, практическая работа	<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php</a>

4.2	Текстовый редактор	6	0	4		<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий.          Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программногосредства.          Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач.          Анализировать преимущества создания текстовых документов на компьютере по сравнению с рукописным способом.</p>	<p>Устный опрос,          письменный контроль,          практическая работа</p>	<p><a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php</a></p> <p><a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/posters/58-1-podgotovka-tekstovyh-dokumentov.jpg">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/posters/58-1-podgotovka-tekstovyh-dokumentov.jpg</a></p>
4.3	Компьютерная презентация	3	1	1		<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий.          Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программногосредства.          Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач.</p>	<p>Устный опрос,          письменный контроль,          практическая работа,          контрольная работа</p>	<p><a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php</a></p>

						задач.		
Итого по разделу		12	1	7				
Резервное время		1						
Общее количество часов по программе		33	3	14				

## ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ п/п	Тема урока	Количество часов				Виды, формы контроля
		всего	контрольн ые работы	практичес кие работы		
<b>Раздел 1. Цифровая грамотность.</b>		7	0	4		
1.	Правила гигиены и техника безопасности при работе с компьютерами.	1	0	0		Устный опрос
2.	Компьютер – универсальное вычислительное устройство, работающее по программе. Основные компоненты персональных компьютеров и мобильных устройств.	1	0	0		Онлайн тест
3	Программы для компьютеров. Пользователи и программисты. Практическая работа «Запуск, работа и завершение работы клавиатурного тренажёра»	1	0	1		Письменный контроль, практическая работа
4	Прикладные программы (приложения), системное программное обеспечение (операционные системы). Практическая работа «Создание, сохранение и загрузка текстового и графического файла»	1	0	1		практическая работа
5	Имя файла (папки, каталога).	1	0	1		Устный опрос,

	Практическая работа «Выполнение основных операций с папками (создание, переименование, сохранение)»					практическая работа
6	Сеть Интернет. Правила безопасного поведения в Интернете	1	0	1		Устный опрос

7	Практическая работа «Поиск информации по ключевым словам и по изображению»	1	0	1		Устный опрос, практическая работа
<b>Раздел 2. Теоретические основы информатики.</b>		3	1	0		
8	Информация в жизни человека. Способы восприятия информации человеком.	1	0	0		Устный опрос
9	Действия с информацией. Кодирование информации.	1	0	0		Онлайн тест
10	Искусственный интеллект и его роль в жизни человека. Тест по теме «Компьютер. Информация»	1	1	0		Тестовая работа
<b>Раздел 3. Алгоритмы и программирование</b>		10	1	3		
11	Понятие алгоритма. Исполнители алгоритмов.	1	0	0		Устный опрос
12	Линейные алгоритмы. Циклические алгоритмы.	1	0	0		Устный опрос, онлайн тест
13-14	Практическая работа «Знакомство со средой программирования»	2	0	1		Устный опрос, практическая работа
15-16	Практическая работа «Реализация линейных алгоритмов в среде программирования»	2	0	1		Устный опрос, практическая работа

17-19	<u>Практическая работа</u> «Реализация циклических алгоритмов в среде программирования»	3	0	1		Устный опрос, практическая работа
20	Тест по теме «Алгоритмы и программирование»	1	1	0		Тестовая работа
<b>Раздел 4. Информационные технологии</b>		12	1	7		
21	Графический редактор. Растровые рисунки. Использование графических примитивов.	1	0	0		Устный опрос
22	<u>Практическая работа</u> «Создание и редактирование простого изображения с помощью инструментов графического редактора»	1	0	1		Устный опрос, практическая работа
23	<u>Практическая работа</u> «Работа с фрагментами изображения с использованием инструментов графического редактора»	1	0	1		
24	Текстовый редактор. Правила набора текста.	1	0	0		
25	<u>Практическая работа</u> «Создание небольших текстовых документов с использованием базовых средств текстовых редакторов»	1	0	1		
26	Текстовый процессор. Редактирование текста.	1	0	0		
27	<u>Практическая работа</u> «Редактирование текстовых документов»	1	0	1		
28	<u>Практическая работа</u> «Форматирование текстовых документов»	1	0	1		
29	<u>Практическая работа</u> «Вставка в документ изображений»	1	0	1		
30	Компьютерные презентации.	1	0	0		

31	<u>Практическая работа</u> «Создание презентации на основе готовых шаблонов»	1	0	1		
32	Промежуточная аттестация (проверочная работа работа)	1	1	0		
33	Резервное время	1	0	0		



---

## **УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА**

### **ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ УЧЕБНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧЕНИКА**

Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика: Учебник для 5 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2019.

### **МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧИТЕЛЯ**

1. Босова Л.Л., Босова А.Б. Информатика: рабочая тетрадь для 5 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2016.
2. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика. 5–6 классы: методическое пособие. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2014.
3. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Электронное приложение к учебнику «Информатика. 6 класс»
4. Материалы авторской мастерской Босовой Л.Л. ([methodist.lbz.ru/](http://methodist.lbz.ru/))

### **ЦИФРОВЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ И РЕСУРСЫ СЕТИ ИНТЕРНЕТ**

<https://resh.edu.ru/subject/29/>

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

### **МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА**

---

#### **УЧЕБНОЕ ОБОРУДОВАНИЕ**

1. Печатные пособия раздаточные
2. Печатные демонстрационные пособия

#### **ОБОРУДОВАНИЕ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРАКТИЧЕСКИХ РАБОТ**

1. Классная магнитная доска.
2. Настенная доска с приспособлением для крепления картинок.
3. Колонки
4. Компьютер
5. Проектор
6. Раздаточный материал.