

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Комитет по образованию Усольского муниципального района

МБОУ «Тайтурская СОШ»

РАССМОТРЕНО
на заседании методического совета
протокол №3 от 25.05.2023г.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

учебного предмета

«Информатика»

для обучающихся 5–6 классов

Составитель:

Кудрявцева

Ольга Владимировна,

учитель информатики

р.п. Тайтурска 2023 г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа по информатике для 5-6 классов составлена на основе требований к результатам освоения основной образовательной программы основного общего образования, представленных в Федеральном государственном образовательном стандарте основного общего образования (ФГОС ООО), а также федеральной рабочей программы воспитания.

В рабочей программе соблюдается преемственность с ФГО начального общего образования; учитываются возрастные и психологические особенности учащихся 5-6 классов, межпредметные связи.

Рабочая программа дает представление о целях, общей стратегии обучения, воспитания и развития, обучающихся средствами учебного предмета «Информатика» в 5-6 классах; устанавливает рекомендуемое предметное содержание, предусматривает его структурирование по разделам и темам курса, определяет распределение его по классам (годам изучения); дает примерное распределение учебных часов по тематическим разделам курса и рекомендуемую (примерную) последовательность их изучения с учетом межпредметных и внутрипредметных связей, логики учебного процесса, возрастных особенностей обучающихся.

Рабочая программа 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 является основой для составления авторских учебных программ и учебников, поурочного планирования курса учителем.

Цели изучения учебного предмета «Информатика»

Изучение информатики в 5-6 классах вносит значительный вклад в достижение главных целей основного общего образования, обеспечивая:

- формирование ряда метапредметных понятий, в том числе понятий «объект», «система», «система», «алгоритм», «модель», и др., как необходимого условия для успешного продвижения 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.

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.

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 68 часов за два года обучения: в 5 классе – 34 часа (1 час в неделю), в 6 классе – 34 часа (1 час в неделю).

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

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

Теоретические основы информатики

Информация в жизни человека. Способы восприятия информации человеком. Роль

зрения в получении человеком информации. Компьютерное зрение.

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

Искусственный интеллект и его роль в жизни человека.

Алгоритмизация и 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 операционной системы.

Теоретические основы информатики

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

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

Информационный объем данных. Бит – минимальная единица количества информации – двоичного разряда. Байт, килобайт, мегабайт, гигабайт. Характерные размеры файлов различных типов (страница текста, электронная книга, фотография, запись песен, 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 «ИНФОРМАТИКА»

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 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;

- создавать интерактивные компьютерные презентации, в том числе с элементами анимации.

Тематическое планирование 5 класс

| 1 № п/п | 2 Наименование разделов и тем программы | 3 Количество часов | | | 4 Электронные (цифровые) образовательные ресурсы |
|---|--|-----------------------|--------------------|---------------------|---|
| | | всего | контрольные работы | практические работы | |
| Раздел 1. Цифровая грамотность | | | | | |
| 1. | Компьютер – универсальное вычислительное устройство, работающее по программе | 2 | | | https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php |
| 2. | Программы для компьютеров. Файлы и папки | 3 | | 3 | https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php |
| 3. | Сеть Интернет. Правила безопасного поведения в Интернете | 2 | | 1 | https://digital-likbez.datalesson.ru/ Видео «Использование достоверных источников», «Работай с информацией эффективно» |
| Итого по разделу: | | 7 | | 4 | |
| Раздел 2. Теоретические основы информатики | | | | | |
| 4. | Информация в жизни человека | 3 | | | Презентация «Информация вокруг нас» https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php Видеолекция к уроку «Искусственный интеллект в образовании» https://xn--h1adlhdnlo2c.xn--p1ai/lessons/ai-in-education#video |
| Итого по разделу: | | 3 | | | |
| Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования | | | | | |
| 5. | Алгоритмы и исполнители | 2 | | | «Знакомство с графическим редактором Скретч» https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/files/mlt2.pdf |
| 6 | Работа в среде программирования | 7 | | 3 | Видеоуроки Уроки Scratch для начинающих https://www.youtube.com/playlist?list=PLudSw-n_9sI6Oqn6pFmQJRB1kvgyR39rW |
| Итого по разделу: | | 9 | | 3 | |
| Раздел 4. Информационные технологии | | | | | |

| | | | | | |
|-------------------------------------|--------------------------|-----------|--|----------|---|
| 7. | Графический редактор | 3 | | 2 | Презентации: «Компьютерная графика», «Планируем работу в графическом редакторе» https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php Онлайн тесты: «Компьютерная графика». (Вариант 1,2) https://onlinetestpad.com/hnrzcx3jt5nxu |
| 8. | Текстовый редактор | 5 | | 4 | Презентации: «Текст: история и современность», «Текстовая информация», «Цепочки слов». Плакат: «Подготовка текстовых документов» https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php Онлайн тесты: «Текстовая информация». (Вариант 1, 2) https://onlinetestpad.com/hnrzcx3jt5nxu |
| 9. | Компьютерная презентация | 3 | | 1 | |
| Итого по разделу: | | 12 | | 7 | |
| Резервное время | | 4 | | | |
| ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ | | 34 | | 14 | |

Тематическое планирование 6 класс

| 1 № п/п | 2 Наименование разделов и тем программы | 3 Количество часов | | | 4 Электронные (цифровые) образовательные ресурсы |
|---|--|-----------------------|--------------------|---------------------|---|
| | | всего | контрольные работы | практические работы | |
| Раздел 1. Цифровая грамотность | | | | | |
| 1. | Компьютер | 1 | | | https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php |
| 2. | Файловая система | 2 | | 1 | https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php |
| 3. | Защита от вредоносных программ | 1 | | | https://digital-likbez.datalesson.ru/ Видео «Использование достоверных источников», «Работай с информацией эффективно» |
| Итого по разделу: | | 4 | | 1 | |
| Раздел 2. Теоретические основы информатики | | | | | |

| | | | | | |
|---|---|-----------|--|----------|---|
| 4. | Информация и информационные процессы | 2 | | 1 | Презентация «Информация вокруг нас» https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php Видеолекция к уроку «Искусственный интеллект в образовании» https://xn--h1adlhdnlo2c.xn--p1ai/lessons/ai-in-education#video |
| 5. | Двоичный код | 2 | | | |
| 6. | Единицы измерения информации | 2 | | | |
| Итого по разделу: | | 6 | | | |
| Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования | | | | | |
| 7. | Основные алгоритмические конструкции | 7 | | 3 | «Знакомство с графическим редактором Скретч» https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/files/m1t2.pdf |
| 8. | Вспомогательные алгоритмы | 3 | | 2 | Видеоуроки Уроки Scratch для начинающих https://www.youtube.com/playlist?list=PLudSw-n_9sI6Oqn6pFmQJRB1kvgYR39rW |
| Итого по разделу: | | 10 | | 5 | |
| Раздел 4. Информационные технологии | | | | | |
| 7. | Векторная графика | 3 | | 3 | Презентации: «Компьютерная графика», «Планируем работу в графическом редакторе» https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php Онлайн тесты: «Компьютерная графика». (Вариант 1, 2) https://onlinetestpad.com/hnrzcx3jt5nxu |
| 8. | Текстовый процессор | 4 | | 3 | Презентации: «Текст: история и современность», «Текстовая информация», «Цепочки слов». Плакат: «Подготовка текстовых документов» https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php Онлайн тесты: «Текстовая информация». (Вариант 1, 2) https://onlinetestpad.com/hnrzcx3jt5nxu |
| 9. | Создание интерактивных компьютерных презентаций | 3 | | 2 | |
| Итого по разделу: | | 10 | | 8 | |
| Резервное время | | 4 | | | |

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

Календарно-тематическое планирование уроков 5 класс 2023-24 учебный год

| № | Дата | | Тема урока | Работа компьютерного практикума Дополнительные материалы, ЦОР, ЭОР | Домашнее задание | Примечание |
|----|------|------|--|---|------------------------|------------|
| | План | факт | | | | |
| 1. | | | Информация вокруг нас. Техника безопасности и организация рабочего места | Презентация «Информация вокруг нас» https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php | Введение, §1, §2(3) | |
| 2. | | | Компьютер – универсальная машина для работы с информацией | Презентация «Компьютер – универсальная машина для работы с информацией» https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php | §2 | |
| 3. | | | Ввод информации в память компьютера. Клавиатура | Практическая работа №1 «Вспоминаем клавиатуру» Презентация: «Ввод информации в память компьютера» https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php | §3 | |
| 4. | | | Управление компьютером. Программы для компьютера | Практическая работа №2 «Вспоминаем приёмы управления компьютером» Презентация: «Управление компьютером» https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php | §4 | |
| 5. | | | Хранение информации. Файлы | Практическая работа №3 «Создаём и сохраняем файлы» Презентация: «Хранение информации» https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php | §5 | |
| 6. | | | Передача информации. Сеть Интернет | Практическая работа №15 «Ищем информацию в сети Интернет» Презентация: «Передача информации» https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php Видео «Использование достоверных источников», «Работай с информацией эффективно» https://digital-likbez.datalesson.ru/ | §6 (1) | |

| № | Дата | | Тема урока | Работа компьютерного практикума Дополнительные материалы, ЦОР, ЭОР | Домашнее задание | Примечание |
|-----|------|------|--|---|------------------|------------|
| | План | факт | | | | |
| 7. | | | Безопасное поведение в сети Интернет Интернет-травля» | Практическая работа №4 «Работаем с электронной почтой» Видео «Общайся в соцсетях и мессенджерах безопасно» https://digital-likbez.datalesson.ru/ | §6 (2) | |
| 8. | | | В мире кодов. Способы кодирования информации | Презентация: «Кодирование информации» https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php | §7 (1, 2) | |
| 9. | | | Метод координат. | https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php | §7 (3) | |
| 10. | | | Текст как форма представления информации. Компьютер – основной инструмент подготовки текстов | Презентации: «Текст: история и современность», «Текстовая информация». Плакат: «Подготовка текстовых документов» https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php | §8 (1, 3) | |
| 11. | | | Основные объекты текстового документа. Ввод текста. | Практическая работа №5 «Вводим текст» | §8 (2, 4) | |
| 12. | | | Редактирование текста. | Практическая работа №6 «Редактируем текст» Презентация «Цепочки слов» | §8 (5) | |
| 13. | | | Текстовый фрагмент и операции с ним. | Практическая работа №7 «Работаем с фрагментами текста» | §8 (5) | |
| 14. | | | Форматирование текста. | Практическая работа №8 «Форматируем текст» (1, 2) | §8 (6) | |
| 15. | | | Разнообразие наглядных форм представления информации | Практическая работа №8 «Форматируем текст» (3) Презентация «Разнообразие наглядных форм представления информации» https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php | §10 (1, 2) | |

| № | Дата | | Тема урока | Работа компьютерного практикума Дополнительные материалы, ЦОР, ЭОР | Домашнее задание | Примечание |
|-----|------|------|--|---|------------------|------------|
| | План | факт | | | | |
| 16. | | | Компьютерная графика. Растровый графический редактор | Практическая работа №11 «Изучаем инструменты графического редактора» Презентации: «Компьютерная графика», https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php | §11 (1, 2, 3) | |
| 17. | | | Преобразование графических изображений | Практическая работа №12 «Работаем с графическими фрагментами» https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php | §11 (2) | |
| 18. | | | Планируем работу в графическом редакторе | Практическая работа №13 «Планируем работу в графическом редакторе» Презентация «Планируем работу в графическом редакторе» https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php | §11 (2) | |
| 19. | | | Разнообразие задач обработки информации. Искусственный интеллект | Видеолекция к уроку «Искусственный интеллект в образовании» https://xn--h1adlhdnlo2c.xn--p1ai/lessons/ai-in-education#video | §12 (1-4) | |
| 20. | | | Алгоритмы вокруг нас. Преобразование информации по заданным правилам. | Практическая работа №16 «Выполняем вычисления с помощью программы Калькулятор» | §12 (5) | |
| 21. | | | Преобразование информации путём рассуждений. Черные ящики | | §12 (6) | |
| 22. | | | Разработка плана действий. Исполнитель Водолей | Среда программирования Кумир | §12 (7) | |
| 23. | | | Среда программирования Скретч. Мини-проект «Морские обитатели» | Видеоурок «Запускаем котика в космос» https://www.youtube.com/watch?v=tY6q_Xy_Gvk | | |

| № | Дата | | Тема урока | Работа компьютерного практикума Дополнительные материалы, ЦОР, ЭОР | Домашнее задание | Примечание |
|-----|------|------|---|--|------------------|------------|
| | План | факт | | | | |
| 24. | | | Линейные алгоритмы. Покадровая анимация. Смена костюмов | https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/files/m1t2.pdf | §12 (8) | |
| 25. | | | Управление. Мини-проект «Догонялка-1» | Видеоурок «Догонит ли кошка мышку?» | | |
| 26. | | | Взаимодействие. Мини-проект «Догонялка-2» | Видеоурок «Берегись голодной акулы!» https://www.youtube.com/watch?v=R35yJLvSJDA | | |
| 27. | | | Переменные. Мини-проект «Поймай мяч» | Видеоурок «Сможет ли призрак сыграть в мяч?» https://www.youtube.com/watch?v=OFEsY0PhaxE | | |
| 28. | | | Координаты. Мини-проект «Собери урожай» | Видеоурок «Любят ли ежики мячики?» https://www.youtube.com/watch?v=ObYG_o-HQGM | | |
| 29. | | | Циклические алгоритмы. Мини-проект «Геометрический орнамент» | Презентация «Орнамент» https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/files/m2t2.pdf | | |
| 30. | | | Мини-проект «Переправа» | | §12 (7) | |
| 31. | | | Компьютерные презентации. Планирование работы | | | |
| 32. | | | Правила размещения объектов на слайдах | | | |
| 33. | | | Резервный урок. Выполнение итогового мини-проекта. | Практическая работа №18 «Создаем слайд-шоу» | | |
| 34. | | | Резервный урок. Итоговое тестирование. Мини-проект «Дополненная реальность» | Видеоурок «Повелитель экрана» https://www.youtube.com/watch?v=ky4HYy3AQmo | | |

Календарно-тематическое планирование уроков 6 класс 2023-24 учебный год

| № | Дата | | Тема урока | Работа компьютерного практикума Дополнительные материалы, ЦОР, ЭОР | Домашнее задание | Примечание |
|----|------|------|---|---|---------------------|------------|
| | План | факт | | | | |
| 1. | | | Техника безопасности и организация рабочего места. Объекты окружающего мира. Объекты операционной системы | Практическая работа №1 «Работаем с основными объектами операционной системы» | Введение, §1, §2(3) | |
| 2. | | | Отношения объектов и их множеств. Файлы и папки | Практическая работа №2 «Работаем с объектами файловой системы» | §2(1), §3 | |
| 3. | | | Классификация компьютерных объектов | Практическая работа №2 «Работаем с объектами файловой системы» | §4 | |
| 4. | | | Системы объектов. Персональный компьютер как система | Практическая работа «Поиск файлов средствами операционной системы» Авторская мастерская bosova.ru | §5, §6 | |
| 5. | | | Защита от вредоносных программ | https://digital-likbez.datalesson.ru/video/5-2/ Видео «Компьютерные и телефонные вирусы» Авторская мастерская bosova.ru | | |
| 6. | | | Способы познания окружающего мира | Работа 3. Повторяем возможности графического редактора — инструмента создания графических объектов | §7, §8 | |
| 7. | | | Информационное моделирование | Работа 4. Повторяем возможности текстового процессора — инструмента создания текстовых объектов | §9 | |

| № | Дата | | Тема урока | Работа компьютерного практикума Дополнительные материалы, ЦОР, ЭОР | Домашнее задание | Примечание |
|-----|------|------|--|---|------------------|------------|
| | План | факт | | | | |
| 8. | | 8. | Двоичный код | Авторская мастерская bosova.ru § 1.5 (учебник 7 класса) | | |
| 9. | | 9. | Количество всевозможных слов фиксированной длины в двоичном алфавите | Авторская мастерская bosova.ru § 1.5 (учебник 7 класса) | | |
| 10. | | | Единицы измерения информации | Авторская мастерская bosova.ru § 1.6 (учебник 7 класса) | §2(2) | |
| 11. | | | Характерные размеры файлов различных типов | Авторская мастерская bosova.ru § 1.6 (учебник 7 класса) | §2(2) | |
| 12. | | | Знаковые информационные модели | Практическая работа №6 «Создаём компьютерные документы» | §10 | |
| 13. | | | Словесные описания. | Практическая работа №9 «Создаём словесные модели» | §10 | |
| 14. | | | Списки | Практическая работа №10 «Создаём многоуровневые списки» | §10 | |
| 15. | | | Табличные информационные модели | Практическая работа №11 «Создаём табличные модели» | §11 | |
| 16. | | | Векторная графика | Практическая работа №5 «Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора» Авторская мастерская bosova.ru § 3.2 (учебник 7 класса) | | |

| № | Дата | | Тема урока | Работа компьютерного практикума Дополнительные материалы, ЦОР, ЭОР | Домашнее задание | Примечание |
|-----|------|------|--|---|------------------|------------|
| | План | факт | | | | |
| 17. | | | Графики и диаграммы | Практическая работа №13 «Создаём информационные модели — диаграммы и графики» | § 12 | |
| 18. | | | Схемы | Практическая работа №8 «Создаём информационные модели — схемы, графы и деревья» | §13 | |
| 19. | | | Компьютерные презентации | Практическая работа №15 «Создаем линейную презентацию» Авторская мастерская bosova.ru | | |
| 20. | | | Интерактивные презентации | Практическая работа №17 «Создаем циклическую презентацию» Авторская мастерская bosova.ru | | |
| 21. | | | Гиперссылки | Практическая работа №16 «Создаем презентацию с гиперссылками» Авторская мастерская bosova.ru | | |
| 22. | | | Исполнители и алгоритмы. Среда текстового программирования КуМир ¹ | Авторская мастерская bosova.ru Информатика. 7-9 классы. Компьютерный практикум ² . Работа 19. Основы алгоритмизации. Исполнитель Робот | §14, §15, §16 | |

¹ В новой версии учебника информатики будет предложен альтернативный вариант на Python.

² Босова, Л. Л. Информатика. 7–9 классы. Компьютерный практикум / Л. Л. Босова, А. Ю. Босова, Н.А. Аквилянов. — М. : БИНОМ. Лаборатория знаний, 2021. — 192 с. (<https://files.lbz.ru/pdf/978-5-9963-6220-2t.pdf>)

| № | Дата | | Тема урока | Работа компьютерного практикума Дополнительные материалы, ЦОР, ЭОР | Домашнее задание | Примечание |
|-----|------|------|--|--|--------------------|------------|
| | План | факт | | | | |
| 23. | | | Управление исполнителем. Линейные алгоритмы. | Информатика. 7-9 классы. Компьютерный практикум. Работа 17. Основы алгоритмизации. Исполнитель Чертёжник Работа 18. Основы алгоритмизации. Исполнитель Черепаха | §17(1), §18 (2) | |
| 24. | | | Переменные. | Практическая работа «Разработка диалоговых программ» Авторская мастерская bosova.ru | | |
| 25. | | | Ветвления | Практическая работа «Разработка диалоговых программ с ветвлением» Авторская мастерская bosova.ru | §17(2) | |
| 26. | | | Управление исполнителем. Циклические алгоритмы. | Информатика. 7-9 классы. Компьютерный практикум. Работа 19. Основы алгоритмизации. Исполнитель Робот | §17(3) | |
| 27. | | | Циклические алгоритмы для Черепахи | Разработка программ для управления Черепахой с использованием циклов Авторская мастерская bosova.ru Информатика. 7-9 классы. Компьютерный практикум. Работа 18. Основы алгоритмизации. Исполнитель Черепаха | | |

| № | Дата | | Тема урока | Работа компьютерного практикума Дополнительные материалы, ЦОР, ЭОР | Домашнее задание | Примечание |
|-----|------|------|--|---|------------------|------------|
| | План | факт | | | | |
| 28. | | | Циклические алгоритмы для Чертёжника | Разработка программ для управления Чертёжника с использованием циклов Информатика. 7-9 классы. Компьютерный практикум. Работа 17. Основы алгоритмизации. Исполнитель Чертёжник | §18 (4) | |
| 29. | | | Простые вычислительные алгоритмы | Практическая работа «Разработка программ, реализующих простые вычислительные алгоритмы» Авторская мастерская bosova.ru | | |
| 30. | | | Разбиение задачи на подзадачи. Вспомогательные алгоритмы | | §18 (3) | |
| 31. | | | Программирование вспомогательных алгоритмов (процедур) | Практическая работа «Разработка программ для управления исполнителем с использованием вспомогательных алгоритмов (процедур)» Авторская мастерская bosova.ru Информатика. 7-9 классы. Компьютерный практикум. Работа 17. Основы алгоритмизации. Исполнитель Чертёжник Работа 18. Основы алгоритмизации. Исполнитель Черепаха | §18 (3) | |

| № | Дата | | Тема урока | Работа компьютерного практикума Дополнительные материалы, ЦОР, ЭОР | Домашнее задание | Примечание |
|-----|------|------|--|--|------------------|------------|
| | План | факт | | | | |
| 32. | | | Процедуры с параметрами для Черепahi | Практическая работа «Разработка программ для управления Черепахой с использованием вспомогательных алгоритмов (процедур) с параметрами» Авторская мастерская bosova.ru Информатика. 7-9 классы. Компьютерный практикум. Работа 18. Основы алгоритмизации. Исполнитель Черепаха | | |
| 33. | | | Процедуры с параметрами для Чертёжника | Практическая работа «Разработка программ для управления Чертёжником с использованием вспомогательных алгоритмов (процедур) с параметрами» Авторская мастерская bosova.ru Информатика. 7-9 классы. Компьютерный практикум. Работа 17. Основы алгоритмизации. Исполнитель Чертёжник | §18 (3) | |
| 34. | | | Резервный урок. Выполнение и защита итогового проекта | Практическая работа «Выполняем итоговый проект» | | |