

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

Департамент Смоленской области по образованию и науке

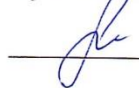
Управление образования и молодёжной политики Администрации города

Смоленска

МБОУ "СШ № 6"

РАССМОТРЕНО

Руководитель ШМО

 Л.Б. Маричева

Протокол №1  
от «29» августа 2023 г.

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора

 Н.А. Сысенко

от «30» августа 2023 г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор школы

 Л.Л. Шестакова

Приказ №65-ОД  
от «31» августа 2023 г.



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

**учебного предмета «Информатика» (базовый уровень)**

для обучающихся 5 классов

Составитель: Себелева Евгения Владимировна  
учитель информатики

**Смоленск 2023**

## **ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

Рабочая программа даёт представление о целях, общей стратегии обучения, воспитания и развития обучающихся средствами учебного предмета «Информатика» на базовом уровне; устанавливает обязательное предметное содержание, предусматривает его структурирование по разделам и темам курса; даёт распределение учебных часов по тематическим разделам курса и последовательность их изучения с учётом межпредметных и внутрипредметных связей, логики учебного процесса, возрастных особенностей обучающихся.

Рабочая программа определяет количественные и качественные характеристики учебного материала для первого года изучения, в том числе для содержательного наполнения разного вида контроля (промежуточной аттестации обучающихся, всероссийских проверочных работ, государственной итоговой аттестации).

### **ЦЕЛИ ИЗУЧЕНИЯ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА «ИНФОРМАТИКА»**

- 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:

- цифровая грамотность;
- теоретические основы информатики;
- алгоритмы и программирование;
- 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 34 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.

### **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.

Анализ формы представления данных, подбор более информативного варианта. Преобразование информации путём рассуждений или по заданным правилам.

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

### **АЛГОРИТМЫ И ПРОГРАММИРОВАНИЕ**

Понятие алгоритма. Исполнители алгоритмов. Линейные алгоритмы. Циклические алгоритмы. Составление программ для управления исполнителем в среде блочного или текстового программирования.

## ПЛАНИРУЕМЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

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

### ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

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

#### ***Патриотическое воспитание:***

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

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

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

#### ***Гражданское воспитание:***

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

#### ***Ценности научного познания:***

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

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

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

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

#### ***Формирование культуры здоровья:***

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

#### ***Трудовое воспитание:***

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

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

#### ***Экологическое воспитание:***

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

#### ***Адаптация обучающегося к изменяющимся условиям социальной среды:***

освоение обучающимися социального опыта, основных социальных ролей, соответствующих ведущей деятельности возраста, норм и правил общественного поведения, форм социальной жизни в группах и сообществах, в том числе существующих в виртуальном пространстве.

## **МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

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

### **Универсальные познавательные действия**

#### ***Базовые логические действия:***

умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логические рассуждения, делать умозаключения (индуктивные, дедуктивные и по аналогии) и выводы;

умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;

самостоятельно выбирать способ решения учебной задачи (сравнивать несколько вариантов решения, выбирать наиболее подходящий с учётом самостоятельно выделенных критериев).

#### ***Базовые исследовательские действия:***

формулировать вопросы, фиксирующие разрыв между реальным и желательным состоянием ситуации, объекта, и самостоятельно устанавливать искомое и данное;

оценивать на применимость и достоверность информацию, полученную в ходе исследования;

прогнозировать возможное дальнейшее развитие процессов, событий и их последствия в аналогичных или сходных ситуациях, а также выдвигать предположения об их развитии в новых условиях и контекстах.

#### ***Работа с информацией:***

выявлять дефицит информации, данных, необходимых для решения поставленной задачи;

применять различные методы, инструменты и запросы при поиске и отборе информации или данных из источников с учётом предложенной учебной задачи и заданных критериев;

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

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

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

эффективно запоминать и систематизировать информацию.

### **Универсальные коммуникативные действия**

#### ***Общение:***

сопоставлять свои суждения с суждениями других участников диалога, обнаруживать различие и сходство позиций;

публично представлять результаты выполненного опыта (эксперимента, исследования, проекта);

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

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

понимать и использовать преимущества командной и индивидуальной работы при решении конкретной проблемы, в том числе при создании информационного продукта;

принимать цель совместной информационной деятельности по сбору, обработке, передаче, формализации информации; коллективно строить действия по её достижению: распределять роли, договариваться, обсуждать процесс и результат совместной работы;

выполнять свою часть работы с информацией или информационным продуктом, достигая качественного результата по своему направлению и координируя свои действия с другими членами команды;

оценивать качество своего вклада в общий информационный продукт по критериям, самостоятельно сформулированным участниками взаимодействия;

сравнивать результаты с исходной задачей и вклад каждого члена команды в достижение результатов, разделять сферу ответственности и проявлять готовность к предоставлению отчёта перед группой.

## **Универсальные регулятивные действия**

### ***Самоорганизация:***

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

### ***Самоконтроль (рефлексия):***

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

### ***Эмоциональный интеллект:***

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

### ***Принятие себя и других:***

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

## **ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

- соблюдать правила гигиены и безопасности при работе с компьютером и другими элементами цифрового окружения; иметь представление о правилах безопасного поведения в Интернете;
- называть основные компоненты персональных компьютеров и мобильных устройств, объяснять их назначение;
- понимать содержание понятий «программное обеспечение», «операционная система», «файл»;
- искать информацию в Интернете (в том числе по ключевым словам, по изображению); критически относиться к найденной информации, осознавая опасность для личности и общества распространения вредоносной информации;
- запускать прикладные программы (приложения) и завершать их работу;
- 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

**ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ**

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов			Виды деятельности	Виды, формы контроля	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		всего	контр. работы	практ. работы			
<b>Раздел 1. Цифровая грамотность.</b>							
1.1.	Компьютер - универсальное устройство обработки данных	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; Практическая работа;	1. <a href="http://school-collection.edu.ru/">http://school-collection.edu.ru/</a> 2. <a href="https://uchi.ru/">https://uchi.ru/</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	Практическая работа;	1. <a href="http://school-collection.edu.ru/">http://school-collection.edu.ru/</a> 2. <a href="https://uchi.ru/">https://uchi.ru/</a>
1.3.	Сеть Интернет. Правила безопасного поведения в Интернете	2	0	2	Раскрывать смысл изучаемых понятий. Осуществлять поиск информации по ключевым словам и по изображению. Обсуждать способы проверки достоверности информации, полученной из Интернета. Обсуждать ситуации, связанные с безопасным поведением в Интернете. Различать виды аутентификации. Различать «слабые» и «сильные» пароли. Анализировать возможные причины кибербуллинга и предлагать способы, как его избежать	Практическая работа;	1. <a href="http://school-collection.edu.ru/">http://school-collection.edu.ru/</a> 2. <a href="https://uchi.ru/">https://uchi.ru/</a>
Итого по разделу		7					
<b>Раздел 2. Теоретические основы информатики.</b>							
2.1.	Информация и информационные процессы	3	0	0	Раскрывать смысл изучаемых понятий; Различать виды информации по способам её восприятия человеком. Осуществлять кодирование и декодирование информации предложенным способом. Приводить примеры применения искусственного интеллекта (робототехника, беспилотные автомобили, интеллектуальные игры, голосовые помощники и пр.)	Устный опрос;	1. <a href="http://school-collection.edu.ru/">http://school-collection.edu.ru/</a> 2. <a href="https://uchi.ru/">https://uchi.ru/</a>
Итого по разделу		3					
<b>Раздел 3. Информационные технологии</b>							
3.1.	Текстовые документы	6	0	4	Раскрывать смысл изучаемых понятий. Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства. Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач. Анализировать преимущества создания текстовых документов на компьютере по сравнению с рукописным способом.	Устный опрос; Практическая работа;	1. <a href="http://school-collection.edu.ru/">http://school-collection.edu.ru/</a> 2. <a href="https://uchi.ru/">https://uchi.ru/</a>
3.2.	Компьютерная графика	3	0	2	Раскрывать смысл изучаемых понятий. Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства. Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач. Планировать последовательность действий при создании и редактировании растрового изображения.	Устный опрос; Практическая работа;	1. <a href="http://school-collection.edu.ru/">http://school-collection.edu.ru/</a> 2. <a href="https://uchi.ru/">https://uchi.ru/</a>
3.3.	Компьютерная презентация	3	0	1	Раскрывать смысл изучаемых понятий. Анализировать и подбирать форму представления информации. Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач.	Устный опрос; Практическая работа;	1. <a href="http://school-collection.edu.ru/">http://school-collection.edu.ru/</a> 2. <a href="https://uchi.ru/">https://uchi.ru/</a>
Итого по разделу:		12					



Раздел 4. Алгоритмы и программирование							
4.1	Алгоритмы и исполнители	3	0	1	<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий. Приводить примеры неформальных и формальных исполнителей в окружающем мире.</p> <p>Приводить примеры циклических действий в окружающем мире.</p> <p>Составлять блок-схемы различных алгоритмов: линейных, с ветвлением, циклических.</p>	Устный опрос; Проектная деятельность;	1. <a href="http://school-collection.edu.ru/">http://school-collection.edu.ru/</a>
4.2	Работа в среде программирования/ промежуточная аттестация	8	0	7	<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий.</p> <p>Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства.</p> <p>Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач.</p>	Устный опрос; Проектная деятельность;	1. <a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/scratch.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/scratch.php</a>
Раздел 5. Итоги учебного года							
5.1	Промежуточная аттестация	1	1	0	Систематизация и анализ ранее изученных понятий.	Тестирование	
Итого по разделу		7					
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34	1	15			

**ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ 5а класс**

№ п/п	Тема урока	Количество часов			Дата изучения	Цифровые ресурсы
		всего	контр. работы	практ. работы		
1.	Цели изучения курса информатики. Техника безопасности и организация рабочего места. Информация вокруг нас.	1	0	0	06.09.2023	<a href="http://school-collection.edu.ru/">http://school-collection.edu.ru/</a> <a href="https://uchi.ru/homeworks/teacher">https://uchi.ru/homeworks/teacher</a>
2.	Компьютер – универсальная машина для работы с информацией	1	0	0	13.09.2023	<a href="http://school-collection.edu.ru/">http://school-collection.edu.ru/</a> <a href="https://uchi.ru/homeworks/teacher">https://uchi.ru/homeworks/teacher</a>
3.	Ввод информации в память компьютера. Клавиатура. Практическая работа №1 «Вспоминаем клавиатуру»	1	0	1	20.09.2023	<a href="http://school-collection.edu.ru/">http://school-collection.edu.ru/</a> <a href="https://uchi.ru/homeworks/teacher">https://uchi.ru/homeworks/teacher</a>
4.	Управление компьютером. Программы для компьютера. Практическая работа №2 «Вспоминаем приёмы управления компьютером»	1	0	1	27.09.2023	<a href="http://school-collection.edu.ru/">http://school-collection.edu.ru/</a> <a href="https://uchi.ru/homeworks/teacher">https://uchi.ru/homeworks/teacher</a>
5.	Хранение информации. Файлы. Практическая работа №3 «Создаём и сохраняем файлы»	1	0	1	04.10.2023	<a href="http://school-collection.edu.ru/">http://school-collection.edu.ru/</a> <a href="https://uchi.ru/homeworks/teacher">https://uchi.ru/homeworks/teacher</a>
6.	Передача информации. Сеть Интернет. Практическая работа №15 «Ищем информацию в сети Интернет»	1	0	1	11.10.2023	<a href="http://school-collection.edu.ru/">http://school-collection.edu.ru/</a> <a href="https://uchi.ru/homeworks/teacher">https://uchi.ru/homeworks/teacher</a>
7.	Безопасное поведение в сети Интернет. Интернет-травля. Практическая работа №4 «Работаем с электронной почтой»	1	0	1	18.10.2023	<a href="http://school-collection.edu.ru/">http://school-collection.edu.ru/</a> <a href="https://uchi.ru/homeworks/teacher">https://uchi.ru/homeworks/teacher</a>
8.	В мире кодов. Способы кодирования информации	1	0	0	25.10.2023	<a href="http://school-collection.edu.ru/">http://school-collection.edu.ru/</a> <a href="https://uchi.ru/homeworks/teacher">https://uchi.ru/homeworks/teacher</a>
9.	Метод координат.	1	0	0	08.11.2023	<a href="http://school-collection.edu.ru/">http://school-collection.edu.ru/</a> <a href="https://uchi.ru/homeworks/teacher">https://uchi.ru/homeworks/teacher</a>

10.	Текст как форма представления информации. Компьютер – основной инструмент подготовки текстов.	1	0	0	15.11.2023	<a href="http://school-collection.edu.ru/">http://school-collection.edu.ru/</a> <a href="https://uchi.ru/homeworks/teacher">https://uchi.ru/homeworks/teacher</a>
11.	Основные объекты текстового документа. Ввод текста. Практическая работа №5 «Вводим текст»	1	0	1	22.11.2023	<a href="http://school-collection.edu.ru/">http://school-collection.edu.ru/</a> <a href="https://uchi.ru/homeworks/teacher">https://uchi.ru/homeworks/teacher</a>
12.	Редактирование текста. Практическая работа №6 «Редактируем текст»	1	0	1	29.11.2023	<a href="http://school-collection.edu.ru/">http://school-collection.edu.ru/</a> <a href="https://uchi.ru/homew">https://uchi.ru/homew</a>
13.	Текстовый фрагмент и операции с ним. Практическая работа №7 «Работаем с фрагментами текста»	1	0	1	06.12.2023	<a href="http://school-collection.edu.ru/">http://school-collection.edu.ru/</a> <a href="https://uchi.ru/homeworks/teacher">https://uchi.ru/homeworks/teacher</a>
14.	Форматирование текста. Практическая работа №8 «Форматируем текст»	1	0	1	13.12.2023	<a href="http://school-collection.edu.ru/">http://school-collection.edu.ru/</a> <a href="https://uchi.ru/homeworks/teacher">https://uchi.ru/homeworks/teacher</a>
15.	Разнообразие наглядных форм представления информации	1	0	0	20.12.2023	<a href="http://school-collection.edu.ru/">http://school-collection.edu.ru/</a> <a href="https://uchi.ru/homeworks/teacher">https://uchi.ru/homeworks/teacher</a>
16.	Компьютерная графика. Растровый графический редактор. Практическая работа №11 «Изучаем инструменты графического редактора»	1	0	1	27.12.2023	<a href="http://school-collection.edu.ru/">http://school-collection.edu.ru/</a> <a href="https://uchi.ru/homeworks/teacher">https://uchi.ru/homeworks/teacher</a>
17.	Преобразование графических изображений Практическая работа №12 «Работаем с графическими фрагментами»	1	0	1	10.01.2024	<a href="http://school-collection.edu.ru/">http://school-collection.edu.ru/</a> <a href="https://uchi.ru/homeworks/teacher">https://uchi.ru/homeworks/teacher</a>
18.	Планируем работу в графическом редакторе Практическая работа №13 «Планируем работу в графическом редакторе» Разнообразие задач обработки информации. Искусственный интеллект	1	0	1	17.01.2024	<a href="http://school-collection.edu.ru/">http://school-collection.edu.ru/</a> <a href="https://uchi.ru/homeworks/teacher">https://uchi.ru/homeworks/teacher</a>
19.	Алгоритмы вокруг нас. Преобразование информации по заданным правилам. Практическая работа №16 «Выполняем вычисления с помощью программы Калькулятор»	1	0	1	24.01.2024	<a href="http://school-collection.edu.ru/">http://school-collection.edu.ru/</a> <a href="https://uchi.ru/homeworks/teacher">https://uchi.ru/homeworks/teacher</a>
20.	Преобразование информации путём рассуждений. Чёрные ящики.	1	0	0	31.01.2024	<a href="http://school-collection.edu.ru/">http://school-collection.edu.ru/</a> <a href="https://uchi.ru/homeworks/teacher">https://uchi.ru/homeworks/teacher</a>

21.	Разработка плана действий. Исполнитель Водолей.	1	0	0	07.02.2024	<a href="http://school-collection.edu.ru/">http://school-collection.edu.ru/</a> <a href="https://uchi.ru/homeworks/teacher">https://uchi.ru/homeworks/teacher</a>
22.	Среда программирования Скретч. Мини-проект «Морские обитатели»	1	0	1	14.02.2024	<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/scratch.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/scratch.php</a>
23.	Линейные алгоритмы. Покадровая анимация. Смена костюмов.	1	0	0	21.02.2024	<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/scratch.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/scratch.php</a>
24.	Управление. Мини-проект «Догонялка – 1»	1	0	1	28.02.2024	<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/scratch.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/scratch.php</a>
25.	Взаимодействие. Мини-проект «Догонялка – 2»	1	0	1	06.03.2024	<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/scratch.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/scratch.php</a>
26.	Переменные. Мини-проект «Поймай мяч»	1	0	1	13.03.2024	<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/scratch.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/scratch.php</a>
27.	Координаты. Мини-проект «Собери урожай»	1	0	1	20.03.2024	<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/scratch.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/scratch.php</a>
28.	Циклические алгоритмы. Мини-проект «Геометрический орнамент»	1	0	1	03.04.2024	<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/scratch.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/scratch.php</a>
29.	Мини-проект «Переправа»	1	0	1	10.04.2024	<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/scratch.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/scratch.php</a>
30.	Компьютерные презентации. Планирование работы	1	0	0	17.04.2024	<a href="http://school-collection.edu.ru/">http://school-collection.edu.ru/</a> <a href="https://uchi.ru/homeworks/teacher">https://uchi.ru/homeworks/teacher</a>
31.	Правила размещения объектов на слайдах	1	0	0	24.04.2024	<a href="http://school-collection.edu.ru/">http://school-collection.edu.ru/</a> <a href="https://uchi.ru/homeworks/teacher">https://uchi.ru/homeworks/teacher</a>
32..	Выполнение итогового мини-проекта. Практическая работа №18 «Создаём слайд-шоу»	1	0	1	08.05.2024	<a href="http://school-collection.edu.ru/">http://school-collection.edu.ru/</a> <a href="https://uchi.ru/homeworks/teacher">https://uchi.ru/homeworks/teacher</a>
33.	Промежуточная аттестация	1	1	0	15.05.2024	
34.	Резервное время	1	0			
	Итого	34	1	21		

**ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ 56**

№ п/п	Тема урока	Количество часов			Дата изучения	Цифровые ресурсы
		всего	контр. работы	практ. работы		
1.	Цели изучения курса информатики. Техника безопасности и организация рабочего места. Информация вокруг нас.	1	0	0	07.09.2023	<a href="http://school-collection.edu.ru/">http://school-collection.edu.ru/</a> <a href="https://uchi.ru/homeworks/teacher">https://uchi.ru/homeworks/teacher</a>
2.	Компьютер – универсальная машина для работы с информацией	1	0	0	14.09.2023	<a href="http://school-collection.edu.ru/">http://school-collection.edu.ru/</a> <a href="https://uchi.ru/homeworks/teacher">https://uchi.ru/homeworks/teacher</a>
3.	Ввод информации в память компьютера. Клавиатура. Практическая работа №1 «Вспоминаем клавиатуру»	1	0	1	21.09.2023	<a href="http://school-collection.edu.ru/">http://school-collection.edu.ru/</a> <a href="https://uchi.ru/homeworks/teacher">https://uchi.ru/homeworks/teacher</a>
4.	Управление компьютером. Программы для компьютера. Практическая работа №2 «Вспоминаем приёмы управления компьютером»	1	0	1	28.09.2023	<a href="http://school-collection.edu.ru/">http://school-collection.edu.ru/</a> <a href="https://uchi.ru/homeworks/teacher">https://uchi.ru/homeworks/teacher</a>
5.	Хранение информации. Файлы. Практическая работа №3 «Создаём и сохраняем файлы»	1	0	1	05.10.2023	<a href="http://school-collection.edu.ru/">http://school-collection.edu.ru/</a> <a href="https://uchi.ru/homeworks/teacher">https://uchi.ru/homeworks/teacher</a>
6.	Передача информации. Сеть Интернет. Практическая работа №15 «Ищем информацию в сети Интернет»	1	0	1	12.10.2023	<a href="http://school-collection.edu.ru/">http://school-collection.edu.ru/</a> <a href="https://uchi.ru/homeworks/teacher">https://uchi.ru/homeworks/teacher</a>
7.	Безопасное поведение в сети Интернет. Интернет-травля. Практическая работа №4 «Работаем с электронной почтой»	1	0	1	19.10.2023	<a href="http://school-collection.edu.ru/">http://school-collection.edu.ru/</a> <a href="https://uchi.ru/homeworks/teacher">https://uchi.ru/homeworks/teacher</a>
8.	В мире кодов. Способы кодирования информации. Метод координат.	1	0	0	26.10.2023	<a href="http://school-collection.edu.ru/">http://school-collection.edu.ru/</a> <a href="https://uchi.ru/homeworks/teacher">https://uchi.ru/homeworks/teacher</a>
9.	Текст как форма представления информации. Компьютер – основной инструмент подготовки текстов.	1	0	0	09.11.2023	<a href="http://school-collection.edu.ru/">http://school-collection.edu.ru/</a> <a href="https://uchi.ru/homeworks/teacher">https://uchi.ru/homeworks/teacher</a>

10.	Основные объекты текстового документа. Ввод текста. Практическая работа №5 «Вводим текст»	1	0	1	16.11.2023	<a href="http://school-collection.edu.ru/">http://school-collection.edu.ru/</a> <a href="https://uchi.ru/homeworks/teacher">https://uchi.ru/homeworks/teacher</a>
11.	Редактирование текста. Практическая работа №6 «Редактируем текст»	1	0	1	23.11.2023	<a href="http://school-collection.edu.ru/">http://school-collection.edu.ru/</a> <a href="https://uchi.ru/homeworks/teacher">https://uchi.ru/homeworks/teacher</a>
12.	Текстовый фрагмент и операции с ним. Практическая работа №7 «Работаем с фрагментами текста»	1	0	1	30.11.2023	<a href="http://school-collection.edu.ru/">http://school-collection.edu.ru/</a> <a href="https://uchi.ru/homeworks/teacher">https://uchi.ru/homeworks/teacher</a>
13.	Форматирование текста. Практическая работа №8 «Форматируем текст»	1	0	1	07.12.2023	<a href="http://school-collection.edu.ru/">http://school-collection.edu.ru/</a> <a href="https://uchi.ru/homeworks/teacher">https://uchi.ru/homeworks/teacher</a>
14.	Разнообразие наглядных форм представления информации	1	0	0	14.12.2023	<a href="http://school-collection.edu.ru/">http://school-collection.edu.ru/</a> <a href="https://uchi.ru/homeworks/teacher">https://uchi.ru/homeworks/teacher</a>
15.	Компьютерная графика. Растровый графический редактор. Практическая работа №11 «Изучаем инструменты графического редактора»	1	0	1	21.12.2023	<a href="http://school-collection.edu.ru/">http://school-collection.edu.ru/</a> <a href="https://uchi.ru/homeworks/teacher">https://uchi.ru/homeworks/teacher</a>
16.	Преобразование графических изображений Практическая работа №12 «Работаем с графическими фрагментами»	1	0	1	28.12.2023	<a href="http://school-collection.edu.ru/">http://school-collection.edu.ru/</a> <a href="https://uchi.ru/homeworks/teacher">https://uchi.ru/homeworks/teacher</a>
17.	Планируем работу в графическом редакторе Практическая работа №13 «Планируем работу в графическом редакторе» Разнообразие задач обработки информации. Искусственный интеллект	1	0	1	11.01.2024	<a href="http://school-collection.edu.ru/">http://school-collection.edu.ru/</a> <a href="https://uchi.ru/homeworks/teacher">https://uchi.ru/homeworks/teacher</a>
18.	Алгоритмы вокруг нас. Преобразование информации по заданным правилам. Практическая работа №16 «Выполняем вычисления с помощью программы Калькулятор»	1	0	1	18.01.2024	<a href="http://school-collection.edu.ru/">http://school-collection.edu.ru/</a> <a href="https://uchi.ru/homeworks/teacher">https://uchi.ru/homeworks/teacher</a>
19.	Преобразование информации путём рассуждений. Чёрные ящики.	1	0	0	25.01.2024	<a href="http://school-collection.edu.ru/">http://school-collection.edu.ru/</a> <a href="https://uchi.ru/homeworks/teacher">https://uchi.ru/homeworks/teacher</a>

20.	Разработка плана действий. Исполнитель Водолей.	1	0	0	01.02.2024	<a href="http://school-collection.edu.ru/">http://school-collection.edu.ru/</a> <a href="https://uchi.ru/homeworks/teacher">https://uchi.ru/homeworks/teacher</a>
21.	Среда программирования Скретч. Мини-проект «Морские обитатели»	1	0	1	08.02.2024	<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/scratch.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/scratch.php</a>
22.	Линейные алгоритмы. Покадровая анимация. Смена костюмов.	1	0	0	15.02.2024	<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/scratch.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/scratch.php</a>
23.	Управление. Мини-проект «Догонялка – 1»	1	0	1	22.02.2024	<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/scratch.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/scratch.php</a>
24.	Взаимодействие. Мини-проект «Догонялка – 2»	1	0	1	29.02.2024	<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/scratch.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/scratch.php</a>
25.	Переменные. Мини-проект «Поймай мяч»	1	0	1	07.03.2024	<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/scratch.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/scratch.php</a>
26.	Координаты. Мини-проект «Собери урожай»	1	0	1	14.03.2024	<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/scratch.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/scratch.php</a>
27.	Циклические алгоритмы. Мини-проект «Геометрический орнамент»	1	0	1	21.03.2024	<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/scratch.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/scratch.php</a>
28.	Мини-проект «Переправа»	1	0	1	04.04.2024	<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/scratch.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/scratch.php</a>
29.	Компьютерные презентации. Планирование работы	1	0	0	11.04.2024	<a href="http://school-collection.edu.ru/">http://school-collection.edu.ru/</a> <a href="https://uchi.ru/homeworks/teacher">https://uchi.ru/homeworks/teacher</a>
30.	Правила размещения объектов на слайдах	1	0	0	18.04.2024	<a href="http://school-collection.edu.ru/">http://school-collection.edu.ru/</a> <a href="https://uchi.ru/homeworks/teacher">https://uchi.ru/homeworks/teacher</a>
31.	Выполнение итогового мини-проекта. Практическая работа №18 «Создаём слайд-шоу»	1	0	1	25.04.2024	<a href="http://school-collection.edu.ru/">http://school-collection.edu.ru/</a> <a href="https://uchi.ru/homeworks/teacher">https://uchi.ru/homeworks/teacher</a>
32.	Промежуточная аттестация	1	1	0	16.05.2024	
33-34.	Резервное время	2	0			
	Итого	34	1	21		

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

- Информатика, 5 класс /Босова Л.Л., Босова А.Ю., ООО «БИНОМ. Лаборатория знаний»; АО «Издательство Просвещение»;
- Примерная рабочая программа основного общего образования ИНФОРМАТИКА базовый уровень (для 5-6 классов образовательных организаций). Москва. Институт стратегии развития образования РАО. 2022.
- Учебник. Информатика для 5 класса, Босова Л.Л. Босова А.Ю. 2-е. изд.стереотип.М. : БИНОМ. Лаборатория знаний, 2014-184с.
- Учебник. Информатика для6 класса, Босова Л.Л. Босова А.Ю. М. : БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013-213с.
- <http://school-collection.edu.ru/>
- <https://uchi.ru/homeworks/teacher>
- <https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/scrat ch.php>

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

### **УЧЕБНОЕ ОБОРУДОВАНИЕ**

1. Цифровые пособия (программное обеспечение и программы для работы);
2. Компьютерная техника (ноутбук. проектор);
3. Печатная продукция (книги, журналы);
4. Плакаты, схемы

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

1. Цифровые пособия (программное обеспечение и программы для работы);
2. Компьютерная техника (ноутбук);