

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«Средняя школа № 1 имени Игоря Прокопенко
Гвардейского муниципального округа Калининградской области»**

Рекомендована к использованию
Педагогический совет
Протокол № ___ от _____ 2023г.

«УТВЕРЖДАЮ»

Директор
МБОУ «СШ № 1 им. И. Прокопенко
гор. Гвардейска»

Г. П. Крейза

Приказ № _____ от «__» _____ 2023 года

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
Учебного курса
Введение в информатику
5 класс
на 2023-2024 учебный год**

Составила:

Клюка Т.А.

Высшая квалификационная категория

2023

Гвардейск

Содержание

1. Пояснительная записка	стр. 3-4
2. Содержание учебного предмета	стр. 5
3. Планируемые результаты	стр. 6-9
4. Тематическое планирование	стр. 10-14
5. Поурочное планирование	стр. 15-18
6. Учебно-методическое обеспечение образовательного процесса	стр.18
7. Материально-техническое обеспечение	стр.9

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Примерная рабочая программа даёт 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); даёт примерное распределение учебных часов по тематическим разделам курса и рекомендуемую (примерную) последовательность их изучения с учётом межпредметных и внутрипредметных связей, логики учебного процесса, возрастных особенностей обучающихся. Примерная 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 Изучение информатики в 5 классах вносит значительный вклад в достижение главных целей основного общего образования, обеспечивая:

- ✓ формирование ряда метапредметных понятий, в том числе понятий «объект», «система», «модель», «алгоритм» и др., как необходимого условия для успешного продолжения учебно-познавательной деятельности и основы научного мировоззрения;
- ✓ формирование алгоритмического стиля мышления как необходимого условия профессиональной деятельности в современном высокотехнологичном обществе;
- ✓ формирование необходимых для успешной жизни в меняющемся мире универсальных учебных действий (универсальных компетентностей) на основе средств и методов информатики и информационных технологий, в том числе овладение умениями работать с различными видами информации, самостоятельно планировать и осуществлять индивидуальную и коллективную информационную деятельность, представлять и оценивать 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 курса «ВВЕДЕНИЕ В ИНФОРМАТИКУ» в основном общем образовании отражает:

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

Современная школьная информатика оказывает существенное влияние на формирование мировоззрения школьника, его жизненную позицию, закладывает основы понимания принципов функционирования и использования информационных технологий как необходимого инструмента практически любой деятельности и одного из наиболее значимых технологических достижений современной цивилизации. Многие предметные знания и способы деятельности, освоенные обучающимися при изучении информатики, находят применение как в рамках образовательного процесса при изучении других предметных областей, так и в иных жизненных ситуациях, становятся значимыми для формирования качеств личности, т. е. ориентированы на формирование метапредметных и личностных результатов обучения.

Учебный предмет «Информатика» в основном общем образовании интегрирует в себе:

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

Цели и задачи изучения информатики на уровне основного общего образования определяют структуру основного содержания учебного предмета в виде следующих четырёх тематических разделов: 1) цифровая грамотность; 2) теоретические основы информатики; 3) алгоритмы и программирование; 4) информационные технологии.

МЕСТО УЧЕБНОГО КУРСА «ВВЕДЕНИЕ В ИНФОРМАТИКУ» В УЧЕБНОМ ПЛАНЕ
Обязательная часть учебного плана примерной основной образовательной программы основного общего образования не предусматривает обязательное изучение курса информатики в 5–6 классах. Время на данный курс образовательная организация может выделить за счёт части учебного плана, формируемой участниками образовательных отношений. ***Программа по информатике для 5 классов составлена из расчёта общей учебной нагрузки 34 часа за 1 год обучения: 1 час в неделю в 5 классе***

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО КУРСА «ВВЕДЕНИЕ В ИНФОРМАТИКУ»

для 5 класса

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). 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 РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОГО КУРСА «ВВЕДЕНИЕ В ИНФОРМАТИКУ» НА УРОВНЕ ОСНОВНОГО ОБЩЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

Изучение информатики в 5 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 обучающимся 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

- ✓ соблюдать правила гигиены и безопасности при работе с компьютером
- ✓ 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.

Материально-техническое обеспечение

1. компьютеры – 12 шт, ноутбуки – 14 шт,
2. мультимедиа-проектор
3. планшетная панельная доска
4. плакаты – 10 шт.
5. офисное приложение Word, paint, Draw, excel, power point, scratch и другие
6. программное обеспечение Windows

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ КУРСА ИНФОРМАТИКИ

5 класс (34 часа) 1 час в неделю, всего — 34 часа, 2 часа — резервное время

Примерные темы, раскрывающие данный раздел программы, и количество часов, отводимое на их изучение	Учебное содержание	Основные виды деятельности учащихся при изучении темы (на уровне учебных действий)
Раздел 1. Цифровая грамотность (7 часов)		
Тема 1 Компьютер — универсальное вычислительное устройство, работающее по программе (2 часа)	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.	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.
Тема 2 Программы для компьютеров. Файлы и папки (3 часа)	Программы для компьютеров. Пользователи и программисты. Прикладные программы (приложения), системное программное обеспечение (операционные системы). Запуск и завершение работы программы (приложения). Имя файла (папки, каталога).	Объяснять содержание понятий «программное обеспечение», «операционная система», «файл» <i>Практические работы</i> 1. Запуск, работа и завершение работы клавиатурного тренажёра 2. Создание, сохранение и загрузка текстового и графического файла 3. Выполнение основных операций с файлами и папками (создание, переименование, сохранение) под руководством учителя. Определять программные средства, необходимые для осуществления информационных процессов при решении задач
Тема 3 Сеть Интернет Правила безопасного поведения в Интернете (2 часа)	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.	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 без-

	Виды аутентификации (аутентификация по паролям, аутентификация с помощью SMS, биометрическая аутентификация, аутентификация через географическое местоположение, многофакторная аутентификация). Пароли для аккаунтов в социальных сетях. Кибербуллинг.	опасным поведением в Интернете. Различать виды аутентификации . <i>Практические работы.</i> 1 Поиск информации по ключевым словам и по изображению Сохранение найденной информации Различать «слабые» и «сильные» пароли Анализировать возможные причины кибербуллинга и предлагать способы, как его избежать.
Раздел 2. Теоретические основы информатики (3 часа)		
Тема 4 Информация в жизни человека (3 часа)	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.	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)
Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования (10 часов)		
Тема 5 Алгоритмы и исполнители (2 часа)	Понятие алгоритма. Исполнители алгоритмов. Линейные алгоритмы. Циклические алгоритмы.	Раскрывать смысл изучаемых понятий. Приводить примеры неформальных и формальных исполнителей в окружающем мире. Приводить примеры циклических действий в окружающем мире.
Тема 6 Работа в среде программирования (8 часов)	Составление программ для управления исполнителем в среде блочного или текстового программирования	Практические работы 1 Знакомство со средой программирования 2 Реализация линейных алгоритмов в среде программирования 3 Реализация циклических алгоритмов в среде программирования Раскрывать смысл изучаемых понятий. Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства. Определять условия и возможности применения программного средства

		для решения типовых задач.
Раздел 4. Информационные технологии (12 часов)		
Тема 7 Графический редактор (3 часа)	Графический редактор Растровые рисунки. Пиксель. Использование графических примитивов. Операции с фрагментами изображения: выделение, копирование, поворот, отражение.	<p>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.</p> <p><i>Практические работы</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Создание и редактирование простого изображения с помощью инструментов растрового графического редактора 2.Работа с фрагментами изображения с использованием инструментов графического редактора
Тема 8 Текстовый редактор (6 часов)	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.	<p><i>Практические работы</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1 Создание небольших текстовых документов посредством квалифицированного клавиатурного письма. 2 Редактирование текстовых документов (проверка правописания; расстановка переносов) 3 Форматирование текстовых документов (форматирование символов и абзацев) 4 Вставка в документ изображений <p>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 с использованием базовых средств</p>

		текстовых редакторов.
Тема 9 Компьютерная презентация (3 часа)	Компьютерные презентации Слайд Добавление на слайд текста и изображений Работа с несколькими слайдами	Практические работы 1 Создание презентации на основе готовых шаблонов Раскрывать смысл изучаемых понятий. Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства. Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач.
Резервное время — 2 часа		

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				
Раздел 1. Цифровая грамотность.								
1.1.	Компьютер - универсальное устройство обработки данных	2	1	0	сентябрь	Анализировать устройства компьютера	Контрольная работа	ЦОР, «Бином. Лаборатория знаний. Л.Босова
1.2.	Программы и данные	3		3	сентябрь	Практикум	Практическая работа	ЦОР, Л.Босова
1.3.	Компьютерные сети	2		1	октябрь	Практикум	Практическая работа	ЦОР, Л.Босова
Итого по разделу		7						
Раздел 2. Теоретические основы информатики.								
2.1.	Информация и информационные процессы	1		0	октябрь	Лекция		ЦОР, Л.Босова

2.2.	Представление информации	2	1	0	Ноябрь	Урок получения знаний	Контрольная	ЦОР, Л.Босова
	Итого по разделу	3			Ноябрь			
Раздел 3. Алгоритмизация и программирование (10 часов)								
3.1.	Алгоритмы и исполнители	2		0	Ноябрь Декабрь	Объяснение нового материала		ЦОР, Л.Босова
3.2.	Работа в среде программирования	8	1	3	Декабрь Январь	Практикум	Контрольная и практические	ЦОР, Л.Босова
	Итого по разделу	10						
Раздел 4. Информационные технологии (12 часов)								
4.1.	Текстовые документы	6	1	4	Февраль	Практикум	контрольная	ЦОР, Л.Босова
4.2.	Компьютерная графика	3		2	Март	Практикум	Практическая	ЦОР, Л.Босова
4.3.	Мультимедийные презентации	3		1	Апрель	Практикум	практическая	ЦОР, Л.Босова
Итого по разделу:		12						
Резервное время		2						
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34	4	14				

ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ (ПОЧАСОВОЕ)

№ п/п	Тема урока	Количество часов			Дата изучения	Виды, формы контроля
		всего	контрольные работы	практические работы		
1.	Техника безопасности и организация рабочего места. Цели изучения курса информатики. Информация вокруг нас.	1			5.09.22	Текущий
2.	Компьютер – универсальная машина для работы с информацией. Мобильные устройства. Входное тестирование	1			12.09.22	Текущий Тест
3.	Основные компоненты персональных компьютеров и мобильных устройств. Процессор. Оперативная и долговременная память. Устройства ввода и вывода. <i>Практические работы</i> 1. Запуск, работа и завершение работы клавиатурного тренажёра	1		1	19.09.22	Практикум, текущий
4.	Компьютерные объекты. Программы и приложения. Системное ПО. Управление компьютером. Ввод, хранение, передача информации. <i>Практическая работа</i> 2 Создание, сохранение и загрузка текстового и графического файла	1		1	26.09.22	Текущий, практикум
5.	Файлы и папки. Имя файла (папки, каталога). <i>Практическая работа</i> 3 Выполнение основных операций с файлами и папками (создание, переименование, сохранение) под руководством учителя.	1		1	3.10.22	Текущий, практикум
6.	Сеть Интернет. Веб-страница, веб-сайт. Браузер. Поисковые системы. <i>Практические работы.</i> 1 Поиск информации по ключевым словам и по изображению Сохранение найденной информации	1		1	10.10.22	Текущий, практикум
7.	Правила безопасного поведения в Интернете. Кибербуллинг.	1			17.10.22	Текущий
8.	Информация в жизни человека. Способы восприятия информации человеком. Роль зрения в получении человеком информации. Компьютерное зрение.	1			24.10.22	Текущий

9.	Действия с информацией. Кодирование информации. В мире кодов. Способы кодирования. Двоичное кодирование. Метод координат. <i>Контрольная работа</i> Кодирование информации.	1	1		7.11.	Текущий, контрольная работа
10.	Данные — записанная (зафиксированная) информация, которая может быть обработана автоматизированной системой. Искусственный интеллект и его роль в жизни человека.	1			14.11.	Текущий
11.	Понятие алгоритма. Исполнители алгоритмов. Линейные алгоритмы.	1			21.11.	Текущий, самостоятельная работа
12.	Циклические алгоритмы.	1			28.11.	Текущий, самостоятельная работа
13.	Составление программ для управления исполнителем в среде блочного или текстового программирования	1			5.12.	Текущий
14.	<i>Практические работы 1</i> Знакомство со средой программирования Среда Scratch.	1		1	12.12.	Практикум
15.	<i>Практическая работа 2</i> Реализация линейных алгоритмов в среде программирования	1		1	19.12.	Практикум
16.	<i>Практическая работа 3</i> Реализация циклических алгоритмов в среде программирования Самостоятельная работа – тестирование	1		1	26.12.	Практикум Тест
17.	Анимация на основе готовых костюмов.	1			16.01.	Текущий
18.	Сцена как исполнитель. Создаем модель таймера.	1			23.01.	Самостоятельная работа
19.	Одинаковые программы для разных исполнителей.	1			30.01.	Периодический

20.	Случайные числа. Исполнитель определяет цвета. <i>Контрольная работа</i> по программированию.	1	1		7.02.	Контрольная работа
21.	Графический редактор. Растровые рисунки. Пиксель. <i>Практические работы 1.</i> Создание и редактирование простого изображения с помощью инструментов растрового графического редактора	1		1	14.02.	Текущий, практикум
22.	Использование графических примитивов.	1			21.02.	Текущий
23.	Операции с фрагментами изображения: выделение, копирование, поворот, отражение. <i>Практическая работа 2.</i> Работа с фрагментами изображения с использованием инструментов графического редактора	1		1	28.02.	Текущий, практикум
24.	Текст как форма представления информации. Компьютер – основной инструмент подготовки текстов. Текстовый редактор. Основные объекты текстового документа.	1			4.03.	Текущий
25.	Правила набора текста. Текстовый процессор. <i>Практические работы 1</i> Создание небольших текстовых документов посредством квалифицированного клавиатурного письма.	1		1	11.03.	Текущий, практикум
26.	Редактирование текста. Проверка правописания. Расстановка переносов. <i>Практическая работа 2</i> Редактирование текстовых документов (проверка правописания; расстановка переносов). тестирование	1		1	18.03.	Тест, практикум
27.	Свойства символов. Шрифт. Типы шрифтов (рубленные, с засечками, моноширинные). Полужирное и курсивное начертание. Свойства абзацев: границы, абзацный отступ, интервал, выравнивание. <i>Практическая работа 3</i> Форматирование текстовых документов (форматирование символов и абзацев)	1		1	6.04.	Текущий, практикум
28.	Вставка изображений в текстовые документы. Обтекание изображений текстом. <i>Практическая работа 4</i> Вставка в документ изображений	1		1	13.04.	Текущий, практикум
29.	Создаем таблицы, графики, диаграммы.	1	1		20.04.	Контрольная

	<i>Контрольная работа</i> по текстовому редактору.					работа, практикум
30.	Компьютерные презентации. Слайд. Добавление на слайд текста и изображений.	1			27.04.	Текущий
31.	Работа с несколькими слайдами.	1			3.05.	Текущий
32.	<i>Практическая работа 1</i> Создаем линейную презентации. ЧАСЫ.	1		1	17.05.	Текущий, практикум
33.	<i>Административная контрольная работа за год</i>	1	1		24.05.	Итоговый, контрольная работа
34.	Обобщение и систематизация полученных знаний.	1			31.05.	Самоконтроль
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34	4	14		

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ УЧЕБНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧЕНИКА:

1. Л.Л.Босова, А.Ю.Босова «Учебник по информатике для 5 класса (ФГОС), Изд.Бином.Лаборатория знаний.
2. Л.Л.Босова Рабочая тетрадь по информатике для 5 класса
3. Л.Л.Босова Информатика. Практикум по программированию в среде Scratch
4. Л.Босова Информатика 5 и 6 классы. Самостоятельные и контрольные работы

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧИТЕЛЯ:

1. Л.Л.Босова, А.Ю.Босова – Базовый комплект УМК. Информатика. 5 и 6 класс. Учебник. Рабочая тетрадь. Самостоятельные и контрольные работы. Методическое пособие.
2. Л.Босова Информатика. Занимательные задачи. 5-7 класс
3. Е.А.Мирончик, Л.Босова «Изучаем алгоритмику. Мой КуМир. 5-6 класс
4. Т.Е.Сорокина, А.Ю.Босова, Л.Босова Информатика. Практикум по программированию в среде Scratch. 5-6 класс

ЦИФРОВЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ И РЕСУРСЫ СЕТИ ИНТЕРНЕТ: ЦОР, Бином.Лаборатория знаний. Авторская мастерская Л.Л.Босовой – www.metodist.Lbz.ru