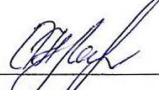


**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
"Средняя общеобразовательная школа № 39 имени П. Н. Самусенко"  
муниципального образования города Братск**

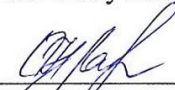
РАССМОТРЕНО

Методическим советом  
Руководитель МС

  
О. Н. Латышева  
Протокол №1  
от «30» августа 2023 г.

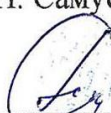
СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора по  
УВР  
МБОУ «СОШ №39 имени  
П. Н. Самусенко»

  
О.Н. Латышева  
от «31» августа 2023 г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор  
МБОУ «СОШ №39 имени  
П. Н. Самусенко»

  
С.Н. Митрофанова  
Приказ №129  
от 01.09. 2023 г.



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

**учебного предмета «Информатика»  
для обучающихся 5-6 классов**

Братск 2023

## **ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

Рабочая программа по информатике на уровне основного общего образования составлена на основе положений и требований к результатам освоения основной образовательной программы, представленных в Федеральном государственном образовательном стандарте основного общего образования, а также с учетом федеральной рабочей программы воспитания.

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

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).

### **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», «модель», «алгоритм» и др, как необходимого условия для успешного продолжения учебнопознавательной 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

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.

**Основные задачи учебного предмета «Информатика»** сформировать у обучающихся:

- понимание принципов устройства и функционирования объектов цифрового окружения, представления об истории и тенденциях развития информатики периода цифровой трансформации современного общества;
- знания, умения и навыки грамотной постановки задач, возникающих в практической деятельности, для их решения с помощью информационных технологий; умения и навыки формализованного описания поставленных задач;
- базовые знания об информационном моделировании, в том числе о математическом моделировании;
- знание основных алгоритмических структур и умение применять эти знания для построения алгоритмов решения задач по их математическим моделям;
- умения и навыки составления простых программ по построенному алгоритму на одном из языков программирования высокого уровня;
- умения и навыки эффективного использования основных типов прикладных программ (приложений) общего назначения и информационных систем для решения с их помощью практических задач; владение базовыми нормами информационной этики и права, основами информационной безопасности;
- умение грамотно интерпретировать результаты решения практических задач с помощью информационных технологий, применять полученные результаты в практической деятельности.

**Цели и задачи изучения информатики на уровне основного общего образования** определяют структуру основного содержания учебного предмета в виде следующих четырёх тематических разделов:

- цифровая грамотность;
- теоретические основы информатики;
- алгоритмы и программирование;
- информационные технологии.

### **МЕСТО УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА «ИНФОРМАТИКА» В УЧЕБНОМ ПЛАНЕ.**

В системе общего образования «Информатика» признана обязательным учебным предметом, входящим в состав предметной области «Математика и информатика».

Программа по информатике для 5–6 классов составлена из расчёта общей учебной нагрузки 68 часов за 2 года обучения: 1 час в неделю в 5 классе и 1 час в неделю в 6 классе.

Первое знакомство современных школьников с базовыми понятиями информатики происходит на уровне начального общего образования в рамках логико-алгоритмической линии курса математики; в результате изучения всех без исключения предметов на уровне начального общего образования начинается формирование компетентности учащихся в сфере информационно-коммуникационных технологий (ИКТ), необходимой им для дальнейшего обучения. Курс информатики основной школы опирается на опыт постоянного применения ИКТ, уже имеющийся у учащихся, даёт теоретическое осмысление, интерпретацию и обобщение этого опыта. Изучение информатики в 5–6 классах поддерживает непрерывность подготовки школьников в этой области и обеспечивает необходимую теоретическую и практическую базу для изучения курса информатики основной школы в 7–9 классах.

### **СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА**

## **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 операционных систем

### **Теоретические основы информатики.**

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

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

Информационный объём данных. Бит - минимальная единица количества информации - двоичный разряд Байт, килобайт, мегабайт, гигабайт. Характерные размеры файлов различных типов (страница текста, электронная книга, фотография, запись песни, видеоклип, полнометражный фильм)

### **Алгоритмизация и основы программирования.**

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 ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

Изучение информатики в основной школе 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.

#### ***Духовнонравственное 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 нанотехнического прогресса;
- осознанный выбор и построение индивидуальной траектории образования и жизненных планов с учётом личных и общественных интересов и потребностей.

### ***Экологическое воспитание:***

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

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

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

## **МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

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

### **Универсальные познавательные действия**

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

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

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

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

#### ***Работа с информацией:***

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

### **Универсальные коммуникативные действия**

#### ***Общение:***

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

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

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

### **Универсальные регулятивные действия**

#### ***Самоорганизация:***

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

#### ***Самоконтроль (рефлексия):***

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

#### ***Эмоциональный интеллект:***

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

#### ***Принятие себя и других:***

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

## **ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

### **5 класс**

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

- составлять программы для управления исполнителем в среде блочного или текстового программирования с использованием последовательного выполнения операций и циклов;
- создавать, редактировать, форматировать и сохранять текстовые документы; знать правила набора текстов; использовать автоматическую проверку правописания;
- устанавливать свойства отдельных символов, слов и абзацев;
- иллюстрировать документы с помощью изображений;
- создавать и редактировать растровые изображения;
- использовать инструменты графического редактора для выполнения операций с фрагментами изображения;
- создавать компьютерные презентации, включающие текстовую и графическую информацию

## **6 класс**

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



# ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

5 класс

| №<br>п/п                                           | Наименование разделов и тем программы                       | Количество часов |                    |                     | Электронные (цифровые) образовательные ресурсы                                                                                                                                       |
|----------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------|------------------|--------------------|---------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                    |                                                             | Всего            | Контрольные работы | Практические работы |                                                                                                                                                                                      |
| Раздел 1. Цифровая грамотность.                    |                                                             |                  |                    |                     |                                                                                                                                                                                      |
| 1.1                                                | Компьютер универсальное устройство обработки данных         | 2                | 0                  | 0,75                | <a href="https://resh.edu.ru">https://resh.edu.ru</a><br><a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor7.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor7.php</a> |
| 1.2                                                | Программы для компьютеров. Файлы и папки                    | 3                | 0                  | 1                   | <a href="https://resh.edu.ru">https://resh.edu.ru</a><br><a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor7.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor7.php</a> |
| 1.3                                                | Сеть Интернет.<br>Правила безопасного поведения в Интернете | 2                | 0                  | 0,75                | <a href="https://resh.edu.ru">https://resh.edu.ru</a><br><a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor7.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor7.php</a> |
| Итого по разделу                                   |                                                             | 7                |                    |                     |                                                                                                                                                                                      |
| Раздел 2. Теоретические основы информатики.        |                                                             |                  |                    |                     |                                                                                                                                                                                      |
| 2.1                                                | Информация в жизни человека                                 | 3                | 0                  | 1                   | <a href="https://resh.edu.ru">https://resh.edu.ru</a><br><a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor7.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor7.php</a> |
| Итого по разделу                                   |                                                             | 3                |                    |                     |                                                                                                                                                                                      |
| Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования |                                                             |                  |                    |                     |                                                                                                                                                                                      |
| 3.1                                                | Алгоритмы и исполнители                                     | 6                | 1                  | 2                   | <a href="https://resh.edu.ru">https://resh.edu.ru</a><br><a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor7.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor7.php</a> |
| 3.2                                                | Работа в среде программирования                             | 8                | 1                  | 4                   | <a href="https://resh.edu.ru">https://resh.edu.ru</a><br><a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor7.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor7.php</a> |
| Раздел 4. Информационные технологии                |                                                             |                  |                    |                     |                                                                                                                                                                                      |
| 4.1                                                | Графический редактор                                        | 3                | 0                  | 1                   | <a href="https://resh.edu.ru">https://resh.edu.ru</a><br><a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor7.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor7.php</a> |
| 4.2                                                | Текстовый редактор                                          | 6                | 1                  | 3                   | <a href="https://resh.edu.ru">https://resh.edu.ru</a><br><a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor7.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor7.php</a> |
| 4.3                                                | Компьютерная презентация                                    | 3                | 0                  | 1,5                 | <a href="https://resh.edu.ru">https://resh.edu.ru</a><br><a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor7.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor7.php</a> |
| Итого по разделу:                                  |                                                             | 12               |                    |                     |                                                                                                                                                                                      |
| Резервное время                                    |                                                             | 2                |                    |                     |                                                                                                                                                                                      |
| ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ                |                                                             | 34               | 3                  | 15                  |                                                                                                                                                                                      |

| №<br>п/п                                           | Наименование разделов и тем программы | Количество часов |                    |                     | Электронные (цифровые) образовательные ресурсы                                                                                                                                       |
|----------------------------------------------------|---------------------------------------|------------------|--------------------|---------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                    |                                       | всего            | контрольные работы | практические работы |                                                                                                                                                                                      |
| Раздел 1. Теоретические основы информатики         |                                       |                  |                    |                     |                                                                                                                                                                                      |
| 1.1.                                               | Компьютер                             | 1                | 0                  | 0,75                | <a href="https://resh.edu.ru">https://resh.edu.ru</a><br><a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor8.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor8.php</a> |
| 1.2.                                               | Файловая система                      | 2                | 1                  | 0,5                 | <a href="https://resh.edu.ru">https://resh.edu.ru</a><br><a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor8.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor8.php</a> |
| 1.3                                                | Защита от вредоносных программ        | 1                | 0                  | 0,75                | <a href="https://resh.edu.ru">https://resh.edu.ru</a><br><a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor8.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor8.php</a> |
| Итого по разделу                                   |                                       | 4                |                    |                     |                                                                                                                                                                                      |
| Раздел 2. Теоретические основы информатики         |                                       |                  |                    |                     |                                                                                                                                                                                      |
| 2.1                                                | Информация и информационные процессы  | 2                | 0                  | 0,75                | <a href="https://resh.edu.ru">https://resh.edu.ru</a><br><a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor8.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor8.php</a> |
| 2.2                                                | Двоичный код                          | 2                | 0                  | 0,75                | <a href="https://resh.edu.ru">https://resh.edu.ru</a><br><a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor8.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor8.php</a> |
| 2.3                                                | Единицы измерения информации          | 2                | 1                  | 0,75                | <a href="https://resh.edu.ru">https://resh.edu.ru</a><br><a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor8.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor8.php</a> |
| Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования |                                       |                  |                    |                     |                                                                                                                                                                                      |
| 3.1                                                | Основные алгоритмические конструкции  | 8                | 1                  | 4                   | <a href="https://resh.edu.ru">https://resh.edu.ru</a><br><a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor8.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor8.php</a> |
| 3.2                                                | Вспомогательные алгоритмы             | 4                | 0                  | 1                   | <a href="https://resh.edu.ru">https://resh.edu.ru</a><br><a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor8.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor8.php</a> |
| 3.3                                                | Векторная графика                     | 3                | 0                  | 1                   | <a href="https://resh.edu.ru">https://resh.edu.ru</a><br><a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor8.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor8.php</a> |
| 3.4                                                | Текстовый процессор                   | 4                | 1                  | 1,5                 | <a href="https://resh.edu.ru">https://resh.edu.ru</a><br><a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor8.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor8.php</a> |

|                                     |                                                 |    |   |     |                                                                                                                                                                                      |
|-------------------------------------|-------------------------------------------------|----|---|-----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 3.5                                 | Создание интерактивных компьютерных презентаций | 3  | 0 | 1,5 | <a href="https://resh.edu.ru">https://resh.edu.ru</a><br><a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor8.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor8.php</a> |
| Итого по разделу                    |                                                 | 12 |   |     |                                                                                                                                                                                      |
| Резервное время                     |                                                 | 2  |   |     |                                                                                                                                                                                      |
| ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ |                                                 | 34 | 4 | 16  |                                                                                                                                                                                      |

# ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

## 5 класс

| №<br>п/п | Тема урока                                                                                                       | Количество часов |                       |                        | Дата<br>изучения | Электронные<br>образовательные ресурсы                                                                                           |
|----------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------|-----------------------|------------------------|------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|          |                                                                                                                  | всего            | контрольные<br>работы | практические<br>работы |                  |                                                                                                                                  |
| 1.       | Цели изучения курса информатики.<br>Техника безопасности и организация рабочего места.<br>Информация вокруг нас. | 1                | 0                     | 0                      |                  | <a href="https://lesson.edu.ru/lesson">https://lesson.edu.ru/lesson</a><br><a href="https://resh.edu.ru">https://resh.edu.ru</a> |
| 2.       | Компьютер универсальное устройство обработки данных                                                              | 1                | 0                     | 0,75                   |                  | <a href="https://lesson.edu.ru/lesson">https://lesson.edu.ru/lesson</a><br><a href="https://resh.edu.ru">https://resh.edu.ru</a> |
| 3.       | Компьютер универсальное устройство обработки данных                                                              | 1                | 0                     | 0,5                    |                  | <a href="https://lesson.edu.ru/lesson">https://lesson.edu.ru/lesson</a><br><a href="https://resh.edu.ru">https://resh.edu.ru</a> |
| 4.       | Программы для компьютеров. Файлы и папки.                                                                        | 1                | 0                     | 1                      |                  | <a href="https://lesson.edu.ru/lesson">https://lesson.edu.ru/lesson</a><br><a href="https://resh.edu.ru">https://resh.edu.ru</a> |
| 5.       | Программы для компьютеров. Файлы и папки.                                                                        | 1                | 0                     | 0,5                    |                  | <a href="https://lesson.edu.ru/lesson">https://lesson.edu.ru/lesson</a><br><a href="https://resh.edu.ru">https://resh.edu.ru</a> |
| 6.       | Программы для компьютеров. Файлы и папки.                                                                        | 1                | 0                     | 0,25                   |                  | <a href="https://lesson.edu.ru/lesson">https://lesson.edu.ru/lesson</a><br><a href="https://resh.edu.ru">https://resh.edu.ru</a> |
| 7.       | Сеть Интернет. Правила безопасного поведения в Интернете.                                                        | 1                | 0                     | 0,75                   |                  | <a href="https://lesson.edu.ru/lesson">https://lesson.edu.ru/lesson</a><br><a href="https://resh.edu.ru">https://resh.edu.ru</a> |
| 8.       | Сеть Интернет. Правила безопасного поведения в Интернете.                                                        | 1                | 0                     | 0,25                   |                  | <a href="https://lesson.edu.ru/lesson">https://lesson.edu.ru/lesson</a><br><a href="https://resh.edu.ru">https://resh.edu.ru</a> |
| 9.       | Информация в жизни человека                                                                                      | 1                | 0                     | 1                      |                  | <a href="https://lesson.edu.ru/lesson">https://lesson.edu.ru/lesson</a><br><a href="https://resh.edu.ru">https://resh.edu.ru</a> |
| 10.      | Информация в жизни человека                                                                                      | 1                | 0                     | 0,25                   |                  | <a href="https://lesson.edu.ru/lesson">https://lesson.edu.ru/lesson</a><br><a href="https://resh.edu.ru">https://resh.edu.ru</a> |
| 11.      | Информация в жизни человека                                                                                      | 1                | 0                     | 0,25                   |                  | <a href="https://lesson.edu.ru/lesson">https://lesson.edu.ru/lesson</a><br><a href="https://resh.edu.ru">https://resh.edu.ru</a> |
| 12.      | Алгоритмы и исполнители                                                                                          | 1                | 0                     | 0,75                   |                  | <a href="https://lesson.edu.ru/lesson">https://lesson.edu.ru/lesson</a><br><a href="https://resh.edu.ru">https://resh.edu.ru</a> |
| 13.      | Алгоритмы и исполнители                                                                                          | 1                | 1                     | 0,25                   |                  | <a href="https://lesson.edu.ru/lesson">https://lesson.edu.ru/lesson</a><br><a href="https://resh.edu.ru">https://resh.edu.ru</a> |
| 14.      | Работа в среде программирования                                                                                  | 1                | 0                     | 0,25                   |                  | <a href="https://lesson.edu.ru/lesson">https://lesson.edu.ru/lesson</a><br><a href="https://resh.edu.ru">https://resh.edu.ru</a> |

|     |                                 |   |   |      |  |                                                                                                                                  |
|-----|---------------------------------|---|---|------|--|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 15. | Работа в среде программирования | 1 | 0 | 0,25 |  | <a href="https://lesson.edu.ru/lesson">https://lesson.edu.ru/lesson</a><br><a href="https://resh.edu.ru">https://resh.edu.ru</a> |
| 16. | Работа в среде программирования | 1 | 0 | 0,25 |  | <a href="https://lesson.edu.ru/lesson">https://lesson.edu.ru/lesson</a><br><a href="https://resh.edu.ru">https://resh.edu.ru</a> |
| 17. | Работа в среде программирования | 1 | 0 | 0,25 |  | <a href="https://lesson.edu.ru/lesson">https://lesson.edu.ru/lesson</a><br><a href="https://resh.edu.ru">https://resh.edu.ru</a> |
| 18. | Работа в среде программирования | 1 | 0 | 0,25 |  | <a href="https://lesson.edu.ru/lesson">https://lesson.edu.ru/lesson</a><br><a href="https://resh.edu.ru">https://resh.edu.ru</a> |
| 19. | Работа в среде программирования | 1 | 0 | 0,25 |  | <a href="https://lesson.edu.ru/lesson">https://lesson.edu.ru/lesson</a><br><a href="https://resh.edu.ru">https://resh.edu.ru</a> |
| 20. | Работа в среде программирования | 1 | 1 | 0,25 |  | <a href="https://lesson.edu.ru/lesson">https://lesson.edu.ru/lesson</a><br><a href="https://resh.edu.ru">https://resh.edu.ru</a> |
| 21. | Работа в среде программирования | 1 | 0 | 0,25 |  | <a href="https://lesson.edu.ru/lesson">https://lesson.edu.ru/lesson</a><br><a href="https://resh.edu.ru">https://resh.edu.ru</a> |
| 22. | Графический редактор            | 1 | 0 | 0,25 |  | <a href="https://lesson.edu.ru/lesson">https://lesson.edu.ru/lesson</a><br><a href="https://resh.edu.ru">https://resh.edu.ru</a> |
| 23. | Графический редактор            | 1 | 0 | 0,25 |  | <a href="https://lesson.edu.ru/lesson">https://lesson.edu.ru/lesson</a><br><a href="https://resh.edu.ru">https://resh.edu.ru</a> |
| 24. | Графический редактор            | 1 | 0 | 0,25 |  | <a href="https://lesson.edu.ru/lesson">https://lesson.edu.ru/lesson</a><br><a href="https://resh.edu.ru">https://resh.edu.ru</a> |
| 25. | Текстовый редактор              | 1 | 0 | 0,25 |  | <a href="https://lesson.edu.ru/lesson">https://lesson.edu.ru/lesson</a><br><a href="https://resh.edu.ru">https://resh.edu.ru</a> |
| 26. | Текстовый редактор              | 1 | 0 | 0,25 |  | <a href="https://lesson.edu.ru/lesson">https://lesson.edu.ru/lesson</a><br><a href="https://resh.edu.ru">https://resh.edu.ru</a> |
| 27. | Текстовый редактор              | 1 | 0 | 0,25 |  | <a href="https://lesson.edu.ru/lesson">https://lesson.edu.ru/lesson</a><br><a href="https://resh.edu.ru">https://resh.edu.ru</a> |
| 28. | Текстовый редактор              | 1 | 0 | 0,25 |  | <a href="https://lesson.edu.ru/lesson">https://lesson.edu.ru/lesson</a><br><a href="https://resh.edu.ru">https://resh.edu.ru</a> |
| 29. | Текстовый редактор              | 1 | 1 | 0,25 |  | <a href="https://lesson.edu.ru/lesson">https://lesson.edu.ru/lesson</a><br><a href="https://resh.edu.ru">https://resh.edu.ru</a> |
| 30. | Текстовый редактор              | 1 | 0 | 0,25 |  | <a href="https://lesson.edu.ru/lesson">https://lesson.edu.ru/lesson</a><br><a href="https://resh.edu.ru">https://resh.edu.ru</a> |
| 31. | Компьютерная презентация        | 1 | 0 | 0,25 |  | <a href="https://lesson.edu.ru/lesson">https://lesson.edu.ru/lesson</a><br><a href="https://resh.edu.ru">https://resh.edu.ru</a> |
| 32. | Компьютерная презентация        | 1 | 0 | 0,5  |  | <a href="https://lesson.edu.ru/lesson">https://lesson.edu.ru/lesson</a><br><a href="https://resh.edu.ru">https://resh.edu.ru</a> |

|                                     |                                                       |    |   |     |  |                                                                                                                                  |
|-------------------------------------|-------------------------------------------------------|----|---|-----|--|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 33.                                 | Промежуточная аттестация за курс информатики 5 класса | 1  | 0 | 0   |  | <a href="https://lesson.edu.ru/lesson">https://lesson.edu.ru/lesson</a><br><a href="https://resh.edu.ru">https://resh.edu.ru</a> |
| 34                                  | Повторение пройденного материала                      | 1  | 0 | 0,5 |  | <a href="https://lesson.edu.ru/lesson">https://lesson.edu.ru/lesson</a><br><a href="https://resh.edu.ru">https://resh.edu.ru</a> |
| ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ |                                                       | 34 | 3 | 15  |  |                                                                                                                                  |

## 6 класс

| №<br>п/п | Тема урока                                                                                                                                                                                                              | Количество часов |                       |                        | Дата<br>изучения | Электронные цифровые<br>образовательные<br>ресурсы                                                                               |
|----------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------|-----------------------|------------------------|------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|          |                                                                                                                                                                                                                         | Всего            | контрольные<br>работы | практические<br>работы |                  |                                                                                                                                  |
| 1        | Правила гигиены и техника безопасности при работе с компьютерами. Компьютер. Типы компьютеров: персональные компьютеры, встроенные компьютеры, суперкомпьютеры                                                          | 1                | 0                     | 0                      |                  | <a href="https://lesson.edu.ru/lesson">https://lesson.edu.ru/lesson</a><br><a href="https://resh.edu.ru">https://resh.edu.ru</a> |
| 2        | Иерархическая файловая система Файлы и папки. Путь к файлу. Полное имя файла.                                                                                                                                           | 1                | 0                     | 1                      |                  | <a href="https://lesson.edu.ru/lesson">https://lesson.edu.ru/lesson</a><br><a href="https://resh.edu.ru">https://resh.edu.ru</a> |
| 3        | Поиск файлов средствами операционной системы                                                                                                                                                                            | 1                | 0                     | 1                      |                  | <a href="https://lesson.edu.ru/lesson">https://lesson.edu.ru/lesson</a><br><a href="https://resh.edu.ru">https://resh.edu.ru</a> |
| 4        | Контрольная работа №1. Цифровая грамотность                                                                                                                                                                             | 1                | 1                     | 0                      |                  | <a href="https://lesson.edu.ru/lesson">https://lesson.edu.ru/lesson</a><br><a href="https://resh.edu.ru">https://resh.edu.ru</a> |
| 5        | Компьютерные вирусы и другие вредоносные программы. Программы для защиты от вирусов. Защита от вирусных программ. Встроенные антивирусные средства операционных систем.                                                 | 1                | 0                     | 0                      |                  | <a href="https://lesson.edu.ru/lesson">https://lesson.edu.ru/lesson</a><br><a href="https://resh.edu.ru">https://resh.edu.ru</a> |
| 6        | Информационные процессы и информационные процессы. Получение, хранение, обработка и передача информации (данных).                                                                                                       | 1                | 0                     | 1                      |                  | <a href="https://lesson.edu.ru/lesson">https://lesson.edu.ru/lesson</a><br><a href="https://resh.edu.ru">https://resh.edu.ru</a> |
| 7        | Двоичный код. Представление данных в компьютере как текстов в двоичном алфавите. Количество всевозможных слов (кодовых комбинаций) фиксированной длины в двоичном алфавите. Преобразование любого алфавита к двоичному. | 1                | 0                     | 0                      |                  | <a href="https://lesson.edu.ru/lesson">https://lesson.edu.ru/lesson</a><br><a href="https://resh.edu.ru">https://resh.edu.ru</a> |
| 8        | Информационный объём данных. Единицы измерения информации. Бит – минимальная единица количества информации – двоичный разряд. Байт, килобайт, мегабайт, гигабайт.                                                       | 1                | 0                     | 1                      |                  | <a href="https://lesson.edu.ru/lesson">https://lesson.edu.ru/lesson</a><br><a href="https://resh.edu.ru">https://resh.edu.ru</a> |

|    |                                                                                                                                                                          |   |   |   |  |                                                                                                                                  |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|---|---|--|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 9  | Информационный объем данных. Характерные размеры файлов различных типов (страница текста, электронная книга, фотография, запись песни, видеоклип, полнометражный фильм). | 1 | 0 | 0 |  | <a href="https://lesson.edu.ru/lesson">https://lesson.edu.ru/lesson</a><br><a href="https://resh.edu.ru">https://resh.edu.ru</a> |
| 10 | Контрольная работа №2 Теоретические основы информатики                                                                                                                   | 1 | 1 | 0 |  | <a href="https://lesson.edu.ru/lesson">https://lesson.edu.ru/lesson</a><br><a href="https://resh.edu.ru">https://resh.edu.ru</a> |
| 11 | Основные алгоритмические конструкции.                                                                                                                                    | 1 | 0 | 0 |  | <a href="https://lesson.edu.ru/lesson">https://lesson.edu.ru/lesson</a><br><a href="https://resh.edu.ru">https://resh.edu.ru</a> |
| 12 | Среда текстового программирования.                                                                                                                                       | 1 | 0 | 0 |  | <a href="https://lesson.edu.ru/lesson">https://lesson.edu.ru/lesson</a><br><a href="https://resh.edu.ru">https://resh.edu.ru</a> |
| 13 | Управление исполнителем (исполнитель Черепаха).                                                                                                                          | 1 | 0 | 0 |  | <a href="https://lesson.edu.ru/lesson">https://lesson.edu.ru/lesson</a><br><a href="https://resh.edu.ru">https://resh.edu.ru</a> |
| 14 | Управление исполнителем (исполнитель Черепаха).                                                                                                                          | 1 | 0 | 0 |  | <a href="https://lesson.edu.ru/lesson">https://lesson.edu.ru/lesson</a><br><a href="https://resh.edu.ru">https://resh.edu.ru</a> |
| 15 | Циклические алгоритмы. Переменные.                                                                                                                                       | 1 | 0 | 0 |  | <a href="https://lesson.edu.ru/lesson">https://lesson.edu.ru/lesson</a><br><a href="https://resh.edu.ru">https://resh.edu.ru</a> |
| 16 | Разработка программ в среде текстового программирования, реализующих простые вычислительные алгоритмы                                                                    | 1 | 0 | 1 |  | <a href="https://lesson.edu.ru/lesson">https://lesson.edu.ru/lesson</a><br><a href="https://resh.edu.ru">https://resh.edu.ru</a> |
| 17 | Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования с использованием циклов                                                              | 1 | 0 | 1 |  | <a href="https://lesson.edu.ru/lesson">https://lesson.edu.ru/lesson</a><br><a href="https://resh.edu.ru">https://resh.edu.ru</a> |
| 18 | Разработка диалоговых программ в среде текстового программирования.                                                                                                      | 1 | 0 | 1 |  | <a href="https://lesson.edu.ru/lesson">https://lesson.edu.ru/lesson</a><br><a href="https://resh.edu.ru">https://resh.edu.ru</a> |
| 19 | Вспомогательные алгоритмы. Разбиение задачи на подзадачи, использование вспомогательных алгоритмов (процедур). Процедуры с параметрами.                                  | 1 | 0 | 0 |  | <a href="https://lesson.edu.ru/lesson">https://lesson.edu.ru/lesson</a><br><a href="https://resh.edu.ru">https://resh.edu.ru</a> |
| 20 | Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования с использованием вспомогательных алгоритмов (процедур).                              | 1 | 0 | 1 |  | <a href="https://lesson.edu.ru/lesson">https://lesson.edu.ru/lesson</a><br><a href="https://resh.edu.ru">https://resh.edu.ru</a> |
| 21 | Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования, в том числе с использованием вспомогательных алгоритмов (процедур) с параметрами.   | 1 | 0 | 0 |  | <a href="https://lesson.edu.ru/lesson">https://lesson.edu.ru/lesson</a><br><a href="https://resh.edu.ru">https://resh.edu.ru</a> |
| 22 | Контрольная работа №3 Алгоритмизация и основы программирования                                                                                                           | 1 | 1 | 0 |  | <a href="https://lesson.edu.ru/lesson">https://lesson.edu.ru/lesson</a><br><a href="https://resh.edu.ru">https://resh.edu.ru</a> |
| 23 | Векторная графика. Создание векторных рисунков встроенными средствами текстового процессора или других программ (приложений). Исследование                               | 1 | 0 | 1 |  | <a href="https://lesson.edu.ru/lesson">https://lesson.edu.ru/lesson</a><br><a href="https://resh.edu.ru">https://resh.edu.ru</a> |

|          |                                                                                                                                                                   |    |   |    |  |                                                                                                                                  |
|----------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|---|----|--|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|          | возможностей векторного графического редактора<br>Масштабирование готовых векторных изображений                                                                   |    |   |    |  |                                                                                                                                  |
| 24       | Создание и редактирование изображения базовыми средствами векторного редактора (по описанию).                                                                     | 1  | 0 | 1  |  | <a href="https://lesson.edu.ru/lesson">https://lesson.edu.ru/lesson</a><br><a href="https://resh.edu.ru">https://resh.edu.ru</a> |
| 25       | Добавление векторных рисунков в документы.<br>Разработка простого изображения с помощью инструментов векторного графического редактора (по собственному замыслу). | 1  | 0 | 1  |  | <a href="https://lesson.edu.ru/lesson">https://lesson.edu.ru/lesson</a><br><a href="https://resh.edu.ru">https://resh.edu.ru</a> |
| 26       | Текстовый процессор Структурирование информации с помощью списков Нумерованные, маркированные и многоуровневые списки                                             | 1  | 0 | 0  |  | <a href="https://lesson.edu.ru/lesson">https://lesson.edu.ru/lesson</a><br><a href="https://resh.edu.ru">https://resh.edu.ru</a> |
| 27       | Создание небольших текстовых документов с нумерованными, маркированными и многоуровневыми списками                                                                | 1  | 0 | 1  |  | <a href="https://lesson.edu.ru/lesson">https://lesson.edu.ru/lesson</a><br><a href="https://resh.edu.ru">https://resh.edu.ru</a> |
| 28       | Добавление таблиц в текстовые документы. Создание небольших текстовых документов с таблицами                                                                      | 1  | 0 | 0  |  | <a href="https://lesson.edu.ru/lesson">https://lesson.edu.ru/lesson</a><br><a href="https://resh.edu.ru">https://resh.edu.ru</a> |
| 29       | Создание одностраничного документа, содержащего списки, таблицы, иллюстрации                                                                                      | 1  | 0 | 1  |  | <a href="https://lesson.edu.ru/lesson">https://lesson.edu.ru/lesson</a><br><a href="https://resh.edu.ru">https://resh.edu.ru</a> |
| 30       | Создание интерактивных компьютерных презентаций. Интерактивные элементы. Гиперссылки Создание презентации с гиперссылками.                                        | 1  | 0 | 1  |  | <a href="https://lesson.edu.ru/lesson">https://lesson.edu.ru/lesson</a><br><a href="https://resh.edu.ru">https://resh.edu.ru</a> |
| 31       | Создание презентации с интерактивными элементами.                                                                                                                 | 1  | 0 | 1  |  | <a href="https://lesson.edu.ru/lesson">https://lesson.edu.ru/lesson</a><br><a href="https://resh.edu.ru">https://resh.edu.ru</a> |
| 32       | Информационные технологии                                                                                                                                         | 1  | 1 | 0  |  | <a href="https://lesson.edu.ru/lesson">https://lesson.edu.ru/lesson</a><br><a href="https://resh.edu.ru">https://resh.edu.ru</a> |
| 33<br>34 | Промежуточная аттестация за курс информатики 6 класса                                                                                                             | 1  | 0 | 0  |  | <a href="https://lesson.edu.ru/lesson">https://lesson.edu.ru/lesson</a><br><a href="https://resh.edu.ru">https://resh.edu.ru</a> |
| 34       | Повторение пройденного материала                                                                                                                                  | 1  | 0 | 0  |  | <a href="https://lesson.edu.ru/lesson">https://lesson.edu.ru/lesson</a><br><a href="https://resh.edu.ru">https://resh.edu.ru</a> |
|          | Всего                                                                                                                                                             | 34 | 4 | 16 |  |                                                                                                                                  |



## **УЧЕБНОМЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ УЧЕБНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧЕНИКА**

1. Информатика, 5 класс /Босова Л.Л., Босова А.Ю., ООО «БИНОМ. Лаборатория знаний»; АО«Издательство Просвещение»;
2. Информатика, 6 класс /Босова Л.Л., Босова А.Ю., ООО «БИНОМ. Лаборатория знаний»; АО«Издательство Просвещение»;

## **МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧИТЕЛЯ**

1. Информатика, 5 класс /Босова Л.Л., Босова А.Ю., ООО «БИНОМ. Лаборатория знаний»; АО«Издательство Просвещение»;
2. Информатика, 6 класс /Босова Л.Л., Босова А.Ю., ООО «БИНОМ. Лаборатория знаний»; АО«Издательство Просвещение»;
3. <https://lbz.ru/metodist/iumk/informatics/files/bosova79met.pdf>

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

1. <https://resh.edu.ru>
2. <https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor7.php>

## **МАТЕРИАЛЬНОТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА УЧЕБНОЕ ОБОРУДОВАНИЕ**

Персональные компьютеры  
Интерактивная доска Smart Board  
Проектор  
Операционная система Windows  
Пакет программ Microsoft Office  
Прикладные программы (графические редакторы)  
Языки программирования

## **ОБОРУДОВАНИЕ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРАКТИЧЕСКИХ РАБОТ**

Персональные компьютеры  
Операционная система Windows  
Пакет программ Microsoft Office  
Прикладные программы (графические редакторы)  
Языки программирования