

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Министерство образования Пензенской области

Отдел образования Городищенского района

МБОУ СОШ №1 р.п. Чаадаевка

РАССМОТРЕНО

МО учителей математики
и информатики

Арсланова Ю.А.
Протокол №1 от «30» августа
2023 г.

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора по
УВР

Вяселева А.М.
Протокол №1 от «31» августа
2023 г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор школы

Малиновская О.Н.
Приказ № 153 от «31» августа
2023 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

учебного предмета «Введение в информатику»

для обучающихся 5 - 6 классов

Чаадаевка 2023

Пояснительная записка

Рабочая программа по курсу «Введение в информатику» для 5-6 класса составлена в соответствии с положениями Федерального государственного стандарта основного общего образования, на основе примерной программы основного общего образования по информатике, примерного базисного учебного плана, федерального перечня учебников, рекомендованных или допущенных к использованию в образовательном процессе в образовательных учреждениях, программы по информатике для основной школы: 5—9 классы. Л.Л. Босовой, А.Ю. Босовой (М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013), методического пособия для учителя М.Н. Бородина (М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013), а также примерной программы воспитания. В рабочей программе соблюдается преемственность с ФГОС начального общего образования; учитываются возрастные и психологические особенности учащихся 5–6 классов, межпредметные связи.

Данная программа ориентирована на использование учебника Л.Л. Босовой, А.Ю. «Информатика»: учебник для общеобразовательных учреждений. М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.

ЦЕЛИ ИЗУЧЕНИЯ КУРСА « ВВЕДЕНИЕ В ИНФОРМАТИКУ»

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

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА «ИНФОРМАТИКА»

Учебный предмет «Информатика» в основном общем образовании отражает:

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

Современная школьная информатика оказывает существенное влияние на формирование мировоззрения школьника, его жизненную позицию, закладывает основы понимания принципов функционирования и использования информационных технологий как необходимого инструмента практи-

чески 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

В учебном плане основной школы информатика представлена как расширенный курс в 5-9 классах (по одному часу в неделю, всего 175 часов).

В связи с глобальной информатизацией общества и для обеспечения подготовки учащихся к изучению курса «Информатика» в 7 - 9 классах в соответствии с требованиями ФГОС, в части, формируемой участниками образовательного процесса, в рамках допустимой нагрузки, в 5-6 классах предусмотрено изучение предмета «Введение в информатику».

Программа 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 КУРСА «ВВЕДЕНИЕ В ИНФОРМАТИКУ»

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). 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.

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 РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ курса «ВВЕДЕНИЕ В ИНФОРМАТИКУ» НА УРОВНЕ ОСНОВНОГО ОБЩЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

Изучение информатики в 5–6 классах направлено на достижение обучающимися следующих личностных, метапредметных и предметных результатов освоения учебного предмета:

ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

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

Патриотическое воспитание:

- ценностное отношение к отечественному культурному, историческому и научному наследию; понимание значения информатики как науки в жизни современного общества; заинтересованность в научных знаниях о цифровой трансформации современного общества.

Духовно-нравственное воспитание:

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

Гражданское воспитание:

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

Ценности научного познания:

- наличие представлений об информации, информационных процессах и информационных технологиях, соответствующих современному уровню развития науки и общественной практики; интерес к обучению и познанию; любознательность; стремление к самообразованию;
- овладение начальными навыками исследовательской деятельности, установка на осмысление опыта, наблюдений, поступков и стремление совершенствовать пути достижения индивидуального и коллективного благополучия;
- наличие базовых навыков самостоятельной работы с учебными текстами, справочной литературой, разнообразными средствами информационных технологий, а также умения самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности.

Формирование культуры здоровья:

- установка на здоровый образ жизни, в том числе и за счёт освоения и соблюдения требований безопасной эксплуатации средств ИКТ.

Трудовое воспитание:

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

Экологическое воспитание:

- наличие представлений о глобальном характере экологических проблем и путей их решения, в том числе с учётом возможностей ИКТ.

Адаптация обучающегося к изменяющимся условиям социальной среды:

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

МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

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

Универсальные познавательные действия

Базовые логические действия:

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

Базовые исследовательские действия:

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

Работа с информацией:

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

Универсальные коммуникативные действия

Общение:

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

Совместная деятельность (сотрудничество):

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

Универсальные регулятивные действия

Самоорганизация:

- выявлять в жизненных и учебных ситуациях проблемы, требующие решения;
- составлять алгоритм решения задачи (или его часть), выбирать способ решения учебной задачи с учётом имеющихся ресурсов и собственных возможностей, аргументировать выбор варианта решения задачи;
- составлять план действий (план реализации намеченного алгоритма решения), корректировать предложенный алгоритм с учётом получения новых знаний об изучаемом объекте.

Самоконтроль (рефлексия):

- владеть способами самоконтроля, самомотивации и рефлексии;
- учитывать контекст и предвидеть трудности, которые могут возникнуть при решении учебной задачи, адаптировать решение к меняющимся обстоятельствам;
- вносить коррективы в деятельность на основе новых обстоятельств, изменившихся ситуаций, установленных ошибок, возникших трудностей;
- оценивать соответствие результата цели и условиям.

Эмоциональный интеллект:

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

Принятие себя и других:

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

ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

5 класс

- соблюдать правила гигиены и безопасности при работе с компьютером и другими элементами цифрового окружения; иметь представление о правилах безопасного поведения в Интернете;
- называть основные компоненты персональных компьютеров и мобильных устройств, объяснять их назначение;
- понимать содержание понятий «программное обеспечение», «операционная система», «файл»;
- искать информацию в Интернете (в том числе по ключевым словам, по изображению); критически относиться к найденной информации, осознавая опасность для личности и общества распространения вредоносной информации;
- запускать прикладные программы (приложения) и завершать их работу;
- пояснять на примерах смысл понятий «алгоритм», «исполнитель», «программа управления исполнителем», «искусственный интеллект»;
- составлять программы для управления исполнителем в среде блочного или текстового программирования с использованием последовательного выполнения операций и циклов;
- создавать, редактировать, форматировать и сохранять текстовые документы; знать правила набора текстов; использовать автоматическую проверку правописания; устанавливать свойства отдельных символов, слов и абзацев; иллюстрировать документы с помощью изображений;
- создавать и редактировать растровые изображения; использовать инструменты графического редактора для выполнения операций с фрагментами изображения;
- создавать компьютерные презентации, включающие текстовую и графическую информацию.




6 класс




- ориентироваться в иерархической структуре файловой системы: записывать полное имя файла или папки (каталога), путь к файлу или папке (каталогу);
- работать с файловой системой персонального компьютера с использованием графического интерфейса: создавать, копировать, перемещать, переименовывать и удалять файлы и папки (каталоги), выполнять поиск файлов;
- защищать информацию, в том числе персональные данные, от вредоносного программного обеспечения с использованием встроенных в операционную систему или распространяемых отдельно средств защиты;
- пояснять на примерах смысл понятий «информационный процесс», «обработка информации», «хранение информации», «передача информации»;
- иметь представление об основных единицах измерения информационного 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.

















Учебно-тематический план










№	Название темы	Количество часов		
		общее	теория	практика
1.	Информация вокруг нас	12	10	2
2.	Компьютер	7	2	5
3.	Подготовка текстов на компьютере	8	2	6
4.	Компьютерная графика	6	1	5
5.	Создание мультимедийных объектов	7	1	6
6.	Объекты и системы	8	6	2
7.	Информационные модели	10	5	5
8.	Алгоритмика	10	3	7
Итого:		68	30	38















5 класс

№ урока	Раздел. Тема урока	Тип урока	Дата проведения		Использование электронных и учебно-методических материалов
			по плану	по факту	
1	2	3	4		6
Информация вокруг нас (1ч)					
1	Информация вокруг нас	ИНМ			<ul style="list-style-type: none"> •  Информация вокруг нас • анимация «Классификация информации по способу её восприятия людьми» • анимация «Восприятие информации животными через органы чувств» • интерактивное задание «Кто как видит» • виртуальная лаборатория «Оптические иллюзии»
Компьютер – универсальная машина для работы с информацией (1ч)					
2	Компьютер – универсальная машина для работы с информацией	ИНМ			<ul style="list-style-type: none"> •  Компьютер – универсальная машина для работы с информацией • анимация «Компьютер. Его роль в жизни человека» • анимация «Основные устройства (системный блок, монитор, мышь, клавиатура) и их назначение»
Ввод информации в память компьютера (1ч)					
3	Ввод информации в память компьютера. Практическая работа 1 «Вспомогательная клавиатура»	ИНМ, ПР			<ul style="list-style-type: none"> •  Ввод информации в память компьютера • анимация «Группы клавиш и их назначение» • анимация «Функциональные клавиши» • анимация «Алфавитно-цифровые клавиши» • анимация «Блок клавиш управления курсором» • анимация «Дополнительная цифровая клавиатура» • анимация «Клавиша контекстного меню» • анимация «Положение рук. Привязка к клавишам»

					On-line ресурсы: <ul style="list-style-type: none"> • klava.org • keybr.com
Управление компьютером (3ч)					
4	Управление компьютером	ИНМ			<ul style="list-style-type: none"> •  Управление компьютером • анимация «Мышь и её назначение» • анимация «Назначение кнопок мыши» • анимация «Операция перетаскивания» • анимация «Двойной клик» • анимация «Колесо мыши» • игра «Спасение мяча»
5	Управление компьютером. Практическая работа 2 «Вспоминаем приемы управления компьютером»	ЗПЗ			<ul style="list-style-type: none"> • тренажер «Внешний вид» • тренажер «Двойной клик» • анимация «Приемы выделения со вспомогательными клавишами «Ctrl» и «Shift»» • анимация «Элементы интерфейса» • игра «Пазл» • игра «Раскраска» • игра «Раздели поровну»
6	Информация и компьютер Контрольная работа № 1 «Управление компьютером»	УКПЗ, КЗ			
Хранение информации (1ч)					
7	Хранение информации. Практическая работа 3 «Создаем и сохраняем файлы»	ИНМ			<ul style="list-style-type: none"> •  Хранение информации • анимация «Хранение информации. Память» • анимация «Информация и ее носитель» • анимация «Файлы и папки»
Передача информации (1ч)					
8	Передача информации. Практическая работа 4 «Работаем с электронной почтой»	ИНМ, ПР			<ul style="list-style-type: none"> •  Передача информации • анимация «Источник и приемник информации» • анимация «Помехи при передаче информации»

Кодирование информации (2ч)					
9	Кодирование информации	ИНМ			<ul style="list-style-type: none">  Кодирование информации видеоролик «Азбука Морзе» в составе CD «Библиотека электронных наглядных пособий по дисциплине «Информатика»», часть 1 «Теоретические основы информатики», раздел «Информация в цифровом виде, кодирования»
10	Кодирование информации	ЗПЗ			<ul style="list-style-type: none"> интерактивное задание «Расшифруй слово» электронный практикум «Координатная плоскость»
Текстовая информация (5ч)					
11	Текстовая информация. Практическая работа 5 «Вводим текст»	ИНМ, ПР			 Подготовка текстовых документов <ul style="list-style-type: none"> упражнение «Диктант»  Слова.rtf  Анаграммы.rtf
12	Текстовая информация. Практическая работа 6 «Редактируем текст»	УКПЗ, ПР			<ul style="list-style-type: none"> анимация «Приемы работы с текстом»  Вставка.rtf  Удаление.rtf  Замена.rtf  Смысл.rtf  Буква.rtf  Пословицы.rtf  Большой.rtf
13	Текстовая информация. Практическая работа 7 «Работаем с фрагментами текста»	ИНМ, ПР			<ul style="list-style-type: none"> анимация «Комбинации клавиш для копирования и перемещения»  Лишнее.rtf  Лукоморье.rtf  Фраза.rtf  Алгоритм.rtf  Слог.rtf

					<ul style="list-style-type: none"> •  100.rtf
14	Текстовая информация. Практическая работа 8 «Форматируем текст»	ИНМ, ПР			<ul style="list-style-type: none"> • анимация «Копирование и перемещение второй кнопкой мыши» • игра «Поиск фразы в тексте» • анимация «Приемы работы с текстом» •  Радуга.rtf
15	Информация, информационные процессы, текстовая информация Зачётная практическая работа «Текстовая информация»	КЗ			<ul style="list-style-type: none"> • Онлайн тест «Текстовая информация». Вариант 1 • Онлайн тест «Текстовая информация». Вариант 2
Представление информации в форме таблиц (3ч)					
16	Представление информации в форме таблиц. Практическая работа 9 «Создаем простые таблицы»	ПР			 Представление информации в форме таблиц
17	Представление информации в форме таблиц. Практическая работа 9 «Создаем простые таблицы»	ИНМ, ПР			
18	Представление информации в форме таблиц	ИНМ			 Табличный способ решения логических задач
Наглядные формы представления информации (3ч)					
19	Наглядные формы представления информации	ИНМ			 Наглядные формы представления информации  Поезда
20	Наглядные формы представления информации. Практическая работа 10 «Строим диаграммы»	ЗПЗ, ПР			 Разнообразие наглядных форм представления информации  Теплоходы
21	Представление информации в виде таблицы, наглядные формы представления информации Контрольная работа № 2 «Наглядные формы представления информации»	УКПЗ, КЗ			<ul style="list-style-type: none"> • Онлайн тест «Наглядные формы представления информации». Вариант 1 • Онлайн тест «Наглядные формы представления информации». Вариант 2
Компьютерная графика (4ч)					
22	Компьютерная графика. Практическая работа 11	ИНМ, ПР			 Компьютерная графика

	«Изучаем инструменты графического редактора»				
23	Компьютерная графика. Практическая работа 12 «Работаем с графическими фрагментами»	УКПЗ, ПР			 Орнамент <ul style="list-style-type: none"> •  Природа.bmp •  Шляпы.bmp •  Ваза.bmp •  Акробат.bmp
24	Компьютерная графика. Практическая работа 13 «Планируем работу в графическом редакторе»	УКПЗ, ПР			 Планируем работу в графическом редакторе <ul style="list-style-type: none"> •  Цветок.bmp
25	Компьютерная графика Зачётная практическая работа «Компьютерная графика»	КЗ			
Обработка информации (9ч)					
26	Обработка информации. Систематизация и поиск информации	ИНМ			 Обработка информации
27	Обработка информации. Изменение формы представления информации. Преобразование информации по заданным правилам	ИНМ			 Задача о напитках
28	Обработка информации. Преобразование информации путем рассуждений. Разработка плана действий и его запись	ИНМ			 Логическая игра «Переливашки»
29	Обработка информации Контрольная работа № 3 «Обработка информации»	УКПЗ, КЗ			
30	Обработка информации. Практическая работа 14 «Создаем списки»	УКПЗ, ПР			<ul style="list-style-type: none"> •  English.rtf •  Чудо.rtf •  Природа.rtf •  Делитель.rtf
31	Обработка информации. Практическая работа 15 «Ищем информацию в сети Интернет»	ИНМ, ПР			<ul style="list-style-type: none"> • виртуальная лаборатория «Переливания» • интерактивное задание «Задачи на переливание»
32	Обработка информации.	УКПЗ,			<ul style="list-style-type: none"> • виртуальная лаборатория

	Практическая работа 16 «Выполняем вычисления с помощью программы Калькулятор»	ПР			«Черные ящики»
33	Обработка информации. Практическая работа 17 «Создаем анимацию»	УКПЗ, ПР			<ul style="list-style-type: none"> • виртуальная лаборатория «Переправы» • интерактивное задание «Задачи о переправах»
34	Обработка информации. Зачётная практическая работа 18 «Создаем слайд-шоу»	УКПЗ, ПР			

В разделе «Тип учебного занятия» следующие обозначения

№ п/п	Сокращённое обозначение	Учебное занятие
1	ИНМ	Изучение нового материала
2	ЗПЗ	Закрепление первичных знаний
3	УКПЗ	Урок комплексного применения знаний
4	КЗ	Контроль знаний
5	УЗ	Урок закрепления
6	ОСМ	Урок обобщения и систематизации знаний
8	ППМ	Повторение пройденного материала
9	ПР	Практикум

Материально-техническое обеспечение образовательной деятельности

Технические средства обучения

1. Компьютер
2. Проектор
3. Принтер
4. Модем
5. Устройства вывода звуковой информации – наушники для индивидуальной работы, колонки для озвучивания на весь класс.
6. Сканер
7. Web-камера.
8. Локальная вычислительная сеть.
9. Интерактивная доска.

Программные средства обучения

1. Операционная система Windows XP или Linux
2. Пакет офисных приложений MS Office или Open Office
3. Антивирусная программа
4. Графический редактор
5. Системы программирования
6. Мультимедиа проигрыватель

Список рекомендуемой и дополнительной учебной методической литературы

1. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика. Программа для основной школы: 5—6 классы. 7—9 классы. М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.
2. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика: учебник для 5 класса. М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.
3. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика: рабочая тетрадь для 5 класса. М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.
4. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика. 5—6 классы: методическое пособие. М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.
5. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Электронное приложение к учебнику «Информатика. 5 класс».
6. Материалы авторской мастерской Босовой Л.Л. (methodist.lbz.ru)