

Приложение к ООП ООО

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЕННОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ  
«СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 5 г. Майского»**  
Муниципальнэщцэныгъэгуэху щцэпцэ «Щцэныгъэкуртгуэху щцэпцэ № 5  
Майкълэ»  
Майский шахарны муниципальный билимбергенучереждениасыны  
«Орта билимбергенбешенчиномерни школу»

СОГЛАСОВАНО  
на заседании ШМО учителей  
математики и информатики  
Протокол № 7  
от « 30 » августе 2023  
Ерн А.А. Ерохина

ПРИНЯТО  
зам. директора по УМР  
М.В. Денисенко  
« 30 » 08 2023

УТВЕРЖДЕНО  
приказом директора  
МКОУ СОШ № 5  
г. Майского  
Приказ № 319-02  
« 30 » 08 2023  
Т.М. Корнейчук



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА  
УЧЕБНОГО КУРСА «ОСНОВЫ ИНФОРМАТИКИ»  
ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ 5-6 КЛАССОВ**

Разработана  
учителем информатики:  
Неваленовой Н.Г.

г. Майский

2023-2024 учебный год

## СОДЕРЖАНИЕ

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА.....	3
2. СОДЕРЖАНИЕ ОБУЧЕНИЯ.....	3
3. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ.....	5
4. ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ .....	7
5. ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ.....	10
6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА .....	15

## **1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

Программа учебного курса «Основы информатики» составлена на основе требований к результатам освоения основной образовательной программы основного общего образования, представленных в ФГОС ООО, а также федеральной рабочей программы воспитания.

Программа даёт представление о целях, общей стратегии обучения, воспитания и развития обучающихся средствами информатики на базовом уровне, устанавливает обязательное предметное содержание, предусматривает его структурирование по разделам и темам.

Рабочая программа учебного курса «Основы информатики» для 5-6 класса разработана на основе основной образовательной программы основного общего образования МКОУ СОШ № 5 г. Майского, в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования, рабочей программы воспитания, Положения о структуре, порядке разработки, утверждения рабочей программы по учебным предметам, курсам МКОУ СОШ № 5 г. Майского.

На изучение информатики на базовом уровне отводится 68 часов: в 5 классе – 34 часа (1 час в неделю), : в 6 классе – 34 часа (1 час в неделю)

## **2. СОДЕРЖАНИЕ ОБУЧЕНИЯ**

### **Раздел 1. Информация вокруг нас**

Информация и информатика. Как человек получает информацию. Виды информации по способу получения.

Хранение информации. Память человека и память человечества. Носители информации.

Передача информации. Источник, канал, приёмник. Примеры передачи информации. Электронная почта.

Код, кодирование информации. Способы кодирования информации. Метод координат.

Формы представления информации. Текст как форма представления информации. Табличная форма представления информации. Наглядные формы представления информации.

Обработка информации. Разнообразие задач обработки информации. Изменение формы представления информации. Систематизация информации. Поиск информации. Получение новой информации. Преобразование информации по заданным правилам. Черные ящики. Преобразование информации путем рассуждений. Разработка плана действий и его запись. Задачи на переливания. Задачи на переправы.

Информация и знания. Чувственное познание окружающего мира. Абстрактное мышление. Понятие как форма мышления.

### **Раздел 2. Информационные технологии**

Компьютер – универсальная машина для работы с информацией. Техника безопасности и организация рабочего места.

Основные устройства компьютера, в том числе устройства для ввода информации (текста, звука, изображения) в компьютер.

Компьютерные объекты. Программы и документы. Файлы и папки. Основные правила именования файлов.

Элементы пользовательского интерфейса: рабочий стол; панель задач. Мышь, указатель мыши, действия с мышью. Управление компьютером с помощью мыши. Компьютерные меню. Главное меню. Запуск программ. Окно программы и его компоненты. Диалоговые окна. Основные элементы управления, имеющиеся в диалоговых окнах.

Ввод информации в память компьютера. Клавиатура. Группы клавиш. Основная позиция пальцев на клавиатуре.

Текстовый редактор. Правила ввода текста. Слово, предложение, абзац. Приёмы редактирования (вставка, удаление и замена символов). Фрагмент. Перемещение и удаление фрагментов. Буфер обмена. Копирование фрагментов. Проверка правописания, расстановка переносов. Форматирование символов (шрифт, размер, начертание, цвет). Форматирование абзацев (выравнивание, отступ первой строки, междустрочный интервал и др.). Создание и форматирование списков. Вставка в документ таблицы, ее форматирование и заполнение данными.

Компьютерная графика. Простейший графический редактор. Инструменты графического редактора. Инструменты создания простейших графических объектов. Исправление ошибок и внесение изменений. Работа с фрагментами: удаление, перемещение, копирование. Преобразование фрагментов. Устройства ввода графической информации.

Мультимедийная презентация. Описание последовательно развивающихся событий (сюжет). Анимация. Возможности настройки анимации в редакторе презентаций. Создание эффекта движения с помощью смены последовательности рисунков.

### **Раздел 3. Информационное моделирование**

Объекты и их имена. Признаки объектов: свойства, действия, поведение, состояния. Отношения объектов. Разновидности объектов и их классификация. Состав объектов. Системы объектов.

Модели объектов и их назначение. Информационные модели. Словесные информационные модели. Простейшие математические модели.

Табличные информационные модели. Структура и правила оформления таблицы. Простые таблицы. Табличное решение логических задач.

Вычислительные таблицы. Графики и диаграммы. Наглядное представление о соотношении величин. Визуализация многомерных данных.

Многообразие схем. Информационные модели на графах. Деревья.

### **Раздел 4. Алгоритмика**

Понятие исполнителя. Неформальные и формальные исполнители. Учебные исполнители (Черепашка, Кузнечик, Водолей и др.) как примеры формальных исполнителей. Их назначение, среда, режим работы, система

команд. Управление исполнителями с помощью команд и их последовательностей.

Что такое алгоритм. Различные формы записи алгоритмов (нумерованный список, таблица, блок-схема). Примеры линейных алгоритмов, алгоритмов с ветвлениями и повторениями (в повседневной жизни, в литературных произведениях, на уроках математики и т.д.).

Составление алгоритмов (линейных, с ветвлениями и циклами) для управления исполнителями Чертёжник, Водолей и др.

### 3. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ

#### **Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения информатики**

*Личностные результаты* – это сформировавшаяся в образовательном процессе система ценностных отношений учащихся к себе, другим участникам образовательного процесса, самому образовательному процессу, объектам познания, результатам образовательной деятельности. Основными личностными результатами, формируемыми при изучении информатики в основной школе, являются:

наличие представлений об информации как важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества;

понимание роли информационных процессов в современном мире;

владение первичными навыками анализа и критичной оценки получаемой информации;

ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;

развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;

способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом, понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества;

готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ;

способность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной, общественно-полезной, учебно-исследовательской, творческой деятельности;

способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

*Метапредметные результаты* – освоенные обучающимися на базе одного, нескольких или всех учебных предметов способы деятельности, применимые как в рамках образовательного процесса, так и в других жизненных ситуациях. Основными метапредметными результатами, формируемыми при изучении информатики в основной школе, являются:

владение общепредметными понятиями «объект», «система», «модель», «алгоритм», «исполнитель» и др.;

владение информационно-логическими умениями: определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;

владение умениями самостоятельно планировать пути достижения целей; соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности, определять способы действий в рамках предложенных условий, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией; оценивать правильность выполнения учебной задачи;

владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;

владение основными универсальными умениями информационного характера: постановка и формулирование проблемы; поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска; структурирование и визуализация информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий; самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера;

владение информационным моделированием как основным методом приобретения знаний: умение преобразовывать объект из чувственной формы в пространственно-графическую или знаково-символическую модель; умение строить разнообразные информационные структуры для описания объектов; умение «читать» таблицы, графики, диаграммы, схемы и т.д., самостоятельно перекодировать информацию из одной знаковой системы в другую; умение выбирать форму представления информации в зависимости от стоящей задачи, проверять адекватность модели объекту и цели моделирования;

ИКТ-компетентность – широкий спектр умений и навыков использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации, навыки создания личного информационного пространства (обращение с устройствами ИКТ; фиксация изображений и звуков; создание письменных сообщений; создание графических объектов; создание музыкальных и звуковых сообщений; создание, восприятие и использование гипермедиа сообщений; коммуникация и социальное взаимодействие; поиск и организация хранения информации; анализ информации).

**Предметные результаты** включают в себя: освоенные обучающимися в ходе изучения учебного предмета умения специфические для данной предметной области, виды деятельности по получению нового знания в рамках

учебного предмета, его преобразованию и применению в учебных, учебно-проектных и социально-проектных ситуациях, формирование научного типа мышления, научных представлений о ключевых теориях, типах и видах отношений, владение научной терминологией, ключевыми понятиями, методами и приемами. В соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом общего образования основные предметные результаты изучения информатики в основной школе отражают:

формирование информационной и алгоритмической культуры; формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации; развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;

формирование представления об основных изучаемых понятиях: информация, алгоритм, модель – и их свойствах;

развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе; развитие умений составить и записать алгоритм для конкретного исполнителя; формирование знаний об алгоритмических конструкциях, логических значениях и операциях; знакомство с одним из языков программирования и основными алгоритмическими структурами — линейной, условной и циклической;

формирование умений формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей — таблицы, схемы, графики, диаграммы, с использованием соответствующих программных средств обработки данных;

формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права.

#### 4. ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

##### 5 класс

№ п/п	Наименование раздела	Всего часов	Кол-во контрольных работ	Практ/ работ	Воспитательный аспект	ЦОР
1.	Цифровая грамотность	7	1	1	Воспитание стремления к познанию себя и других людей, природы и общества, к получению знаний, качественного образования с учётом личностных интересов и	<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php</a>

					общественных потребностей.	
2.	Теоретические основы информатики	3	0	0	Воспитание уважения к труду, трудящимся, результатам труда (своего и других людей), ориентация на трудовую деятельность, получение профессии, личностное самовыражение в продуктивном, нравственно достойном труде в российском обществе	<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php</a>
3.	Алгоритмизация и основы программирования	10	1	4	Воспитание стремления к познанию себя и других людей, природы и общества, к получению знаний, качественного образования с учётом личностных интересов и общественных потребностей	<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php</a>
4.	Информационные технологии	12	0	3	Формирование эстетической культуры на основе российских традиционных духовных ценностей, приобщение к лучшим образцам отечественного и мирового искусства	<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php</a>



5.	Итоговое повторение	2	0	0	Воспитание уважения к труду, трудящимся, результатам труда (своего и других людей), ориентация на трудовую деятельность, получение профессии, личностное самовыражение в продуктивном, нравственно достойном труде в российском обществе	<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php</a>
ИТОГО:		34	2	8		

**6 класс**

№	Название темы	Всего часов	Количество часов		Воспитательный аспект	ЦОР
			Контр. работ	Практ. работ		
1	Объекты и системы	13	0	1	Воспитание стремления к познанию себя и других людей, природы и общества, к получению знаний, качественного образования с учётом личностных интересов и общественных потребностей.	<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php</a>
2	Информационные модели	9	1	3	формирование эстетической культуры на основе российских традиционных духовных ценностей, воспитание уважения к труду,	<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php</a>

					трудящимся, результатам труда (своего и других людей)	
3	Алгоритмика	10	1	2	ориентация на трудовую деятельность, получение профессии воспитание стремления к познанию себя и других людей, природы и общества, к получению знаний	<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php</a>
4	Итоговый проект	2	0	2	воспитание стремления к познанию себя и других людей, природы и общества, к получению знаний	<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php</a>
	Итого	34	2	8		

## 5. ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

### 5класс

№	Название раздела	Тема урока	Количество часов	Дата		Корректировка
				план	факт	
1.	Цифровая грамотность (7 часов)	Правила гигиены и безопасности при работе с компьютерами, мобильными устройствами и другими элементами цифрового окружения.	1			
2.		Компьютер — универсальное вычислительное устройство, работающее по программе	1			
3.		Программы для компьютеров.	1			
4.		Файлы и папки	1			

5.		Прикладное и системное программное обеспечение	1			
6.		Практическая работа №1 «Основные операции с файлами и папками»	1			
7.		Контрольная работа №1 «Цифровая грамотность»	1			
8.	Теоретические основы информатики (3 часа)	Информация в жизни человека Способы восприятия информации человеком.	1			
9.		Действия с информацией. Кодирование информации	1			
10.		Искусственный интеллект и его роль в жизни человека	1			
11.	Алгоритмизация и основы программирования (10 часов)	Понятие алгоритма. Исполнители алгоритмов.	1			
12.		Линейные алгоритмы. Алгоритмы с ветвлением	1			
13.		Циклические алгоритмы.	1			
14.		Практическая работа № 2 «Знакомство со средой программирования «Робот»»	1			
15.		Реализация линейных алгоритмов в среде программирования «Робот»	1			

16.		Практическая работа №3. «Линейные алгоритмы»	1			
17.		Реализация ветвящихся и циклических алгоритмов в среде программирования «Робот»	1			
18.		Практическая работа №4. «Ветвящиеся алгоритмы»	1			
19.		Практическая работа № 5 «Циклические алгоритмы»	1			
20.		Контрольная работа №3. «Алгоритмы и программирование»	1			
21.	Информационные технологии (12 часов)	Растровая и векторная графика	1			
22.		Преобразование графических изображений	1			
23.		Работаем с графическими фрагментами	1			
24.		Текстовый редактор. Правила набора текста.	1			
25.		Практическая работа №6 «Рисуем клавиатурой»	1			
26.		Текстовый процессор. Редактирование текста.	1			
27.		Текстовый фрагмент и операции с ним	1			
28.		Практическая работа №7 «Редактирование	1			

		и форматирование текста»				
29.		Практическая работа №8 «Диаграммы и графики»	1			
30.		Создание презентации на основе готовых шаблонов»	1			
31.		Создание движущихся изображений. Создаём анимацию	1			
32.		Создание анимации по собственному замыслу	1			
33.	Итоговое повторение	Создание анимированной презентации	1			
34.		Итоговое повторение	1			

## 6 класс

№	Название раздела	Тема урока	Количество часов	Дата		Корректировка
				план	факт	
1.	Объекты и системы	Техника безопасности и организация рабочего места. Объекты окружающего мира	1			
2.		Основные объекты операционной системы»	1			
3.		Файлы и папки. Размер файла.	1			
4.		Разнообразие отношений объектов и их множеств.	1			
5.		Отношение «входит в состав»	1			
6.		Разновидности объекта и их классификация.	1			
7.		Классификация компьютерных объектов. Создание текстовых объектов	1			

8.		Системы объектов. Состав и структура системы.	1			
9.		Система и окружающая среда. Система как черный ящик.	1			
10.		Понятие как форма мышления. Как образуются понятия.	1			
11.		Практическая работа №1 «Конструируем и исследуем графические объекты»	1			
12.		Персональный компьютер как система.	1			
13.		Способы познания окружающего мира. Тест №1 «Объекты и системы»	1			
14.	Информационные модели	Информационное моделирование. Практическая работа №2 «Создаём графические модели».	1			
15.		Знаковые информационные модели. Практическая работа №3 «Создаём словесные модели»	1			
16.		Математические модели	1			
17.		Техника безопасности и организация рабочего места.	1			
18.		Решение логических задач с помощью нескольких таблиц.	1			
19.		Графики и диаграммы. Наглядное представление процессов изменения величин и их соотношений.	1			
20.		Практическая работа №4 «Диаграммы вокруг нас»	1			
21.		Многообразие схем и сферы их применения. Тест №2 «Информационные модели»	1			

22.		Практическая работа №5 «Информационные модели на графах»	1			
23.	Алгоритмика	Что такое алгоритм. Работа в среде виртуальной лаборатории «Переправы»	1			
24.		Исполнители вокруг нас.	1			
25.		Формы записи алгоритмов. Работа в среде исполнителя Водолей	1			
26.		Линейные алгоритмы.	1			
27.		Алгоритмы с ветвлениями. Практическая работа №6 «Создание презентации»»	1			
28.		Алгоритмы с повторениями. Практическая работа №7 «Создаем циклическую презентацию»	1			
29.		Исполнитель Чертежник. Пример алгоритма управления Чертежником	1			
30.		Использование вспомогательных алгоритмов.	1			
31.		Практическая работа №8 «Алгоритмы с повторениями для исполнителя Чертежник»	1			
32.		Обобщение и систематизации изученного по теме «Алгоритмика»	1			
33.	Итоговый проект	Подготовка к выполнению итогового проекта	1			
34.		Выполнение итогового проекта	1			

## 6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

1. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика. Программа для основной школы : 5–6 классы. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний.
2. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика: Учебник для 5 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний.
3. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика: Учебник для 6 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний.
4. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика. 5–6 классы : методическое пособие. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний.
5. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Электронное приложение к учебнику «Информатика. 5 класс»
6. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Электронное приложение к учебнику «Информатика. 6 класс»
7. Материалы авторской мастерской Босовой Л.Л. ([methodist.lbz.ru/](http://methodist.lbz.ru/))