

Приложение 1

Областное государственное казенное общеобразовательное учреждение
«Ивановская коррекционная школа-интернат №2»
153027, Иваново, ул. Маршала Жаворонкова, 3 тел./факс (4932) 33-23-68
e-mail: iv.shkola4vida@mail.ru ИНН/КПП 3702315222/370201001

Рассмотрено
на заседании педагогического
совета
протокол № 1
от 29 августа 2023 г.



Утверждаю
Директор ОГКОУ
«Ивановская школа-интернат №2»
Смирнова Т.В.
приказ № 120 от «1» сентября 2023г.

Рабочая программа по предмету «Информатика» 5-6 класс

на уровень (начального, основного, среднего) общего образования
Вариант 4.1

Год составления программы: 2023

Содержание программы

Пояснительная записка	3
Общая характеристика учебного предмета «информатика»	3
Цели изучения учебного предмета «информатика»	4
Место учебного предмета «информатика» в учебном плане	4
Содержание учебного предмета «информатика»	5
5 класс	5
6 класс	6
Планируемые результаты освоения учебного предмета «информатика» на уровне основного общего образования	7
Личностные результаты	7
Метапредметные результаты	8
Предметные результаты	9
Тематическое планирование курса информатики	11
5 класс	11
6 класс	15
Приложения	19

Рабочая программа по информатике для 5–6 классов составлена на основе Требований к результатам освоения основной образовательной программы основного общего образования, представленных в Федеральном государственном образовательном стандарте основного общего образования (ФГОС ООО), Примерной адаптированной основной образовательной программы основного общего образования для слабовидящих обучающихся, а также Программы воспитания.

В рабочей программе соблюдается преемственность с ФГОС начального общего образования; учитываются возрастные и психологические особенности учащихся 5–6 классов, межпредметные связи.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа даёт представление о целях, общей стратегии обучения, воспитания и развития обучающихся средствами учебного предмета «Информатика» в 5–6 классах; устанавливает 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).

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.

Коррекционно-развивающий потенциал учебного предмета «Информатика» обеспечивает овладение слабовидящими обучающимися современными тифлоинформационными технологиями, позволяющими осуществлять взаимодействие с графическим интерфейсом персонального компьютера и смартфона посредством его адаптации к индивидуальным

зрительным возможностям с использованием специального программного обеспечения для слабовидящих.

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 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.

Коррекционные задачи:

- Формирование умений и навыков использования при работе с ПК основной функционал программы увеличения изображения на экране ПК.
- Обучение десятипальцевому способу ввода информации на стандартной компьютерной клавиатуре.
- Формирование умений и навыков применения в учебной деятельности индивидуальных тифлотехнических средств компенсации слабовидения (лупа, портативные и стационарные электронные увеличители и т.п.).
- Изучение клавиатурных команд для работы на персональном компьютере.
 - Формирование информационной компетентности.
 - Воспитание информационной и коммуникативной культуры
 - Формирование цифровой грамотности.
 - Развитие умений и навыков виртуального общения.

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 и тифлоинформационные технологии.

Место учебного предмета «информатика» в учебном плане

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 «ИНФОРМАТИКА»

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.

Коррекционный блок (на основе АООП)

Стандартная клавиатура компьютера: набор клавиатурных команд стандартной клавиатуры; десятипальцевый способ ввода информации на стандартной клавиатуре компьютера.

Файлы и папки: понятие о файлах и папках; программа «Проводник»; операции над файлами и папками.

Форматирование абзацев и символов: структурные элементы текста; ввод, редактирование и навигация по тексту; форматирование абзацев; форматирование символов.

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.

Коррекционный блок (на основе АООП)

Тифлотехнические средства и тифлоинформационные технологии доступа к учебной информации, используемые в основной школе.

Программы увеличения изображения на экране монитора компьютера: установка программ увеличения изображения на экране; настройки параметров работы программ изображения увеличения на экране монитора компьютера; изменение некоторых параметров программ увеличения изображения на экране монитора компьютера.

Настройка интерфейса компьютера в соответствии с индивидуальными зрительными воз-

возможностями обучающихся.

«Говорящие книги»: форматы представления информации; тифлофлэшплеер.

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.

Коррекционный блок (на основе АООП)

Операционные системы: назначение и компоненты операционной системы; классификация операционных систем; элементы управления операционной системы Windows; виды окон операционной системы Windows; диалоговые окна операционной системы Windows.

Устройство компьютера: магистрально-модульный принцип устройства персонального компьютера; устройство системного блока (блок питания, материнская плата, процессор, оперативная память, носители информации).

Управление файловой системой Windows: навигация по «дереву» папок; поиск объектов файловой системы; работа с внешними носителями информации.

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 (кодových 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).

Коррекционный блок (на основе АООП)

Различные системы счисления: системы счисления (двоичная, восьмеричная и шестнадцатеричная); перевод чисел из одной системы в другую.

Алгоритмы 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.

Коррекционный блок (на основе АООП)

Элементы программирования: алгоритмические конструкции (знакомство); ввод и вывод данных; реализация простейших линейных алгоритмов.

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.

Коррекционный блок (на основе АООП)

Тифлотехнические средства незрительного доступа к учебной информации, используемые в основной школе.

Программы увеличения изображения на экране монитора компьютера: настройки параметров работы программ увеличения изображения на экране монитора компьютера; изменение некоторых параметров работы программ увеличения изображения на экране монитора компь-

ютера.

Настройка интерфейса компьютера в соответствии с индивидуальными зрительными возможностями обучающихся.

«Говорящие книги»: форматы представления информации; тифлофлэшплеер.

Технология обработки текстовой информации: ввод, редактирование и форматирование текста; исправление орфографических ошибок; таблицы и списки в текстовом редакторе Word; поиск и замена в текстовом редакторе Word; словарь программы невидимого доступа к информации.

Сеть Интернет: элементы html; навигация по структурным элементам WEB-страницы; адресация ресурсов в сети Интернет; поисковые системы (знакомство).

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА «ИНФОРМАТИКА» 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, осно-

ванных 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, выбирать наиболее подходящий с учётом самостоятельно выделенных критериев).

Базовые исследовательские действия:

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

Работа с информацией:

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

Универсальные коммуникативные действия

Общение:

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

Совместная деятельность (сотрудничество):

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

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

Универсальные регулятивные действия

Самоорганизация:

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

Самоконтроль (рефлексия):

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

Эмоциональный интеллект:

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

Принятие себя и других:

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

ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

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 графиче-

ского 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.

Специальные результаты (АООП):

- 1) Владение основным функционалом программы увеличения изображения на экране ПК.
- 2) Владение десятипальцевым способом ввода информации на стандартной компьютерной клавиатуре.
- 3) Умение применять в учебной деятельности индивидуальные тифлотехнические средства компенсации слабовидения (лупа, портативные и стационарные электронные увеличители и т.п.).
- 4) Знание клавиатурных команд для работы на персональном компьютере.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ КУРСА ИНФОРМАТИКИ

5 класс

1 час в неделю, всего — 34 часа

Темы, количество часов	Учебное содержание	Основные виды деятельности учащихся при изучении темы (на уровне учебных действий)
Раздел 1. Цифровая грамотность (7 часов)		
Тема 1. Компьютер — универсальное вычислительное устройство, работающее по программе. (2 часа)	Правила гигиены и безопасности при работе с компьютерами, мобильными устройствами и другими элементами цифрового окружения. Компьютер — универсальное вычислительное устройство, работающее по программе. Мобильные устройства. Основные компоненты персональных компьютеров и мобильных устройств. Процессор. Оперативная и долговременная память. Устройства ввода и вывода	<ul style="list-style-type: none"> – Приводить примеры ситуаций правильного и неправильного поведения в компьютерном классе, соблюдения и несоблюдения гигиенических требований при работе с компьютерами. – Называть основные компоненты персональных компьютеров и мобильных устройств, объяснять их назначение. – Объяснять работу устройств компьютера с точки зрения организации процедур ввода и вывода информации
Тема 2. Программы для компьютеров. Файлы и папки. (3 часа)	<p>Программы для компьютеров. Пользователи и программисты. Прикладные программы (приложения), системное программное обеспечение (операционные системы). Запуск и завершение работы программы (приложения).</p> <p>Имя файла (папки, каталога).</p> <p>Практические работы</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Запуск, работа и завершение работы клавиатурного тренажёра. 2. Создание, сохранение и загрузка текстового и графического файла. 3. Выполнение основных операций с файлами и папками (создание, переименование, сохранение) под руководством учителя 	<ul style="list-style-type: none"> – Объяснять содержание понятий «программное обеспечение», «операционная система», «файл». – Определять программные средства, необходимые для осуществления информационных процессов при решении задач
Тема 3. Сеть Интернет. Правила безопасного поведения в Интернете. (2 часа)	<p>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.</p> <p>Правила безопасного поведения в Интернете. Процесс аутентификации. Виды аутентификации (аутентификация по паролям, аутентификация с помощью SMS, биометрическая аутентификация, аутентификация через географическое местоположение, многофакторная аутентификация).</p> <p>Пароли для аккаунтов в социальных сетях. Кибербуллинг.</p> <p>Практические работы</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Раскрывать смысл изучаемых понятий. – Осуществлять поиск информации по ключевым словам и по изображению. – Обсуждать способы проверки достоверности информации, полученной из Интернета. – Обсуждать ситуации, связанные с безопасным поведением в Интернете. – Различать виды аутентификации. – Различать «слабые» и «сильные» пароли. – Анализировать возможные причины кибербуллинга и

Темы, количество часов	Учебное содержание	Основные виды деятельности учащихся при изучении темы (на уровне учебных действий)
	1. Поиск информации по ключевым словам и по изображению. Сохранение найденной информации	предлагать способы, как его избежать
Раздел 2. Теоретические основы информатики (3 часа)		
Тема 4. Информация в жизни человека (3 часа)	Информация в жизни человека. Способы восприятия информации человеком. Роль зрения в получении человеком информации. Компьютерное зрение. Действия с информацией. Кодирование информации. Данные — записанная (зафиксированная) информация, которая может быть обработана автоматизированной системой. Искусственный интеллект и его роль в жизни человека	<ul style="list-style-type: none"> – Раскрывать смысл изучаемых понятий. – Различать виды информации по способам её восприятия человеком. – Осуществлять кодирование и декодирование информации предложенным способом. – Приводить примеры применения искусственного интеллекта (робототехника, беспилотные автомобили, интеллектуальные игры, голосовые помощники и пр.)
Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования (10 часов)		
Тема 5. Алгоритмы и исполнители (2 часа)	Понятие алгоритма. Исполнители алгоритмов. Линейные алгоритмы. Циклические алгоритмы	<ul style="list-style-type: none"> – Раскрывать смысл изучаемых понятий. – Приводить примеры неформальных и формальных исполнителей в окружающем мире. – Приводить примеры циклических действий в окружающем мире
Тема 6. Работа в среде программирования (8 часов)	Составление программ для управления исполнителем в среде блочного или текстового программирования. Практические работы 1. Знакомство со средой программирования. 2. Реализация линейных алгоритмов в среде программирования. 3. Реализация циклических алгоритмов в среде программирования	<ul style="list-style-type: none"> – Раскрывать смысл изучаемых понятий. – Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства. – Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач
Раздел 4. Информационные технологии (12 часов)		
Тема 7. Графический редактор (3 часа)	Графический редактор. Растровые рисунки. Пиксель. Использование графических примитивов. Операции с фрагментами изображения: выделение, копирование, поворот, отражение. Практические работы 1. Создание и редактирование простого изображения с помощью инструментов растрового графического редактора. 2. Работа с фрагментами изображения с использованием инструментов	<ul style="list-style-type: none"> – Раскрывать смысл изучаемых понятий. – Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства. – Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач. – Планировать последовательность действий при создании и редактировании растрового изображения.

Темы, количество часов	Учебное содержание	Основные виды деятельности учащихся при изучении темы (на уровне учебных действий)
	графического редактора	
Тема 8. Текстовый редактор (6 часов)	<p>Текстовый редактор. Правила набора текста. Текстовый процессор. Редактирование текста. Проверка правописания. Расстановка переносов. Свойства символов. Шрифт. Типы шрифтов (рубленные, с засечками, моноширинные). Полуужирное и курсивное начертание. Свойства абзацев: границы, абзацный отступ, интервал, выравнивание. Вставка изображений в текстовые документы. Обтекание изображений текстом.</p> <p>Практические работы</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Создание небольших текстовых документов посредством квалифицированного клавиатурного письма с использованием базовых средств текстовых редакторов. 2. Редактирование текстовых документов (проверка правописания; расстановка переносов). 3. Форматирование текстовых документов (форматирование символов и абзацев). 4. Вставка в документ изображений 	<ul style="list-style-type: none"> – Раскрывать смысл изучаемых понятий. – Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства. – Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач. – Анализировать преимущества создания текстовых документов на компьютере по сравнению с рукописным способом.
Тема 9. Компьютерная презентация (3 часа)	<p>Компьютерные презентации. Слайд. Добавление на слайд текста и изображений. Работа с несколькими слайдами.</p> <p>Практические работы</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Создание презентации на основе готовых шаблонов 	<ul style="list-style-type: none"> – Раскрывать смысл изучаемых понятий. – Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства. – Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач
Резервное время — 2 часа		

Темы, количество часов	Электронные цифровые ресурсы	Деятельность учителя с учетом рабочей программы воспитания
Раздел 1. Цифровая грамотность (7 часов)		<ul style="list-style-type: none"> – установление доверительных отношений между педагогическим работником и его обучающимися, способствующих позитивному восприятию обучающимися требований и просьб педагогического работника, привлечению их внимания к обсуждаемой на уроке информации, активизации их познавательной деятельности;
Тема 1. Компьютер — универсальное вычислительное устройство, работающее по про-	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php http://school-collection.edu.ru/ https://videouroki.net/video/informatika/5-class/informatika-5-klass-fgos/	

Темы, количество часов	Электронные цифровые ресурсы	Деятельность учителя с учетом рабочей программы воспитания
грамме (2 часа)		<ul style="list-style-type: none">– побуждение обучающихся соблюдать на уроке общепринятые нормы поведения, правила общения со старшими (педагогическими работниками) и сверстниками (обучающимися), принципы учебной дисциплины и самоорганизации;– привлечение внимания обучающихся к ценностному аспекту изучаемых на уроках явлений, организация их работы с получаемой на уроке социально значимой информацией – инициирование ее обсуждения, высказывания обучающимися своего мнения по ее поводу, выработки своего к ней отношения;– использование воспитательных возможностей содержания учебного предмета через демонстрацию обучающимся примеров ответственного, гражданского поведения, проявления человеколюбия и добросердечности, через подбор соответствующих текстов для чтения, задач для решения, проблемных ситуаций для обсуждения в классе;– применение на уроке интерактивных форм работы с обучающимися: интеллектуальных игр, стимулирующих познавательную мотивацию обучающихся; дидактического театра, где полученные на уроке знания обыгрываются в театральных постановках; дискуссий, которые дают обучающимся возможность приобрести опыт ведения конструктивного диалога; групповой работы или работы в парах, которые учат обучающихся командной работе и взаимодействию с другими обучающимися;– включение в урок игровых процедур, которые помогают поддержать мотивацию обучающихся к получению знаний, налаживанию позитивных межличностных отношений в классе, помогают установлению доброжелательной атмосферы во время урока;– организация шефства мотивированных и эрудированных обучающихся над их неуспевающими одноклассниками, дающего обучающимся социально значимый опыт сотрудничества и взаимной помощи;
Тема 2. Программы для компьютеров. Файлы и папки (3 часа)	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php http://school-collection.edu.ru/ https://videouroki.net/video/informatika/5-class/informatika-5-klass-fgos/	
Тема 3. Сеть Интернет. Правила безопасного поведения в Интернете (2 часа)	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php http://school-collection.edu.ru/ https://videouroki.net/video/informatika/5-class/informatika-5-klass-fgos/	
Раздел 2. Теоретические основы информатики (3 часа)		
Тема 4. Информация в жизни человека (3 часа)	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php http://school-collection.edu.ru/ https://videouroki.net/video/informatika/5-class/informatika-5-klass-fgos/	
Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования (10 часов)		
Тема 5. Алгоритмы и исполнители (2 часа)	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php http://school-collection.edu.ru/ https://videouroki.net/video/informatika/5-class/informatika-5-klass-fgos/	
Тема 6. Работа в среде программирования (8 часов)	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php http://school-collection.edu.ru/ https://videouroki.net/video/informatika/5-class/informatika-5-klass-fgos/	
Раздел 4. Информационные технологии (12 часов)		
Тема 7. Графический редактор (3 часа)	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php http://school-collection.edu.ru/ https://videouroki.net/video/informatika/5-class/informatika-5-klass-fgos/	
Тема 8. Текстовый редактор (6 часов)	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php http://school-collection.edu.ru/ https://videouroki.net/video/informatika/5-class/informatika-5-klass-fgos/	

Темы, количество часов	Электронные цифровые ресурсы	Деятельность учителя с учетом рабочей программы воспитания
Тема 9. Компьютерная презентация (3 часа)	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php http://school-collection.edu.ru/ https://videouroki.net/video/informatika/5-class/informatika-5-klass-fgos/	– инициирование и поддержка исследовательской деятельности обучающихся в рамках реализации ими индивидуальных и групповых исследовательских проектов, что даст обучающимся возможность приобрести навык самостоятельного решения теоретической проблемы, навык генерирования и оформления собственных идей, навык уважительного отношения к чужим идеям, оформленным в работах других исследователей, навык публичного выступления перед аудиторией, аргументирования и отстаивания своей точки зрения.
Резервное время — 2 часа		

6 класс

1 час в неделю, всего — 34 часа, 2 часа — резервное время.

Темы, количество часов	Учебное содержание	Основные виды деятельности учащихся при изучении темы (на уровне учебных действий)
Раздел 1. Цифровая грамотность (4 часа)		
Тема 1. Компьютер (1 час)	Типы компьютеров: персональные компьютеры, встроенные компьютеры, суперкомпьютеры	– Раскрывать смысл изучаемых понятий. – Характеризовать типы персональных компьютеров
Тема 2. Файловая система (2 часа)	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. Практические работы 1. Работа с файлами и каталогами средствами операционной системы: создание, копирование, перемещение, переименование и удаление файлов и папок (каталогов). 2. Поиск файлов средствами операционной системы	– Раскрывать смысл изучаемых понятий. – Выполнять основные операции с файлами и папками. – Находить папку с нужным файлом по заданному пути
Тема 3. Защита от вредоносных программ (1 час)	Компьютерные вирусы и другие вредоносные программы. Программы для защиты от вирусов. Встроенные антивирусные средства операционных систем	– Раскрывать смысл изучаемых понятий. – Осуществлять защиту информации от компьютерных вирусов с помощью антивирусных программ

Темы, количество часов	Учебное содержание	Основные виды деятельности учащихся при изучении темы (на уровне учебных действий)
Раздел 2. Теоретические основы информатики (6 часов)		
Тема 4. Информационные процессы. (2 часа)	Информационные процессы. Получение, хранение, обработка и передача информации (данных). Практические работы 1. Преобразование информации, представленной в форме таблиц и диаграмм, в текст.	<ul style="list-style-type: none"> – Раскрывать смысл изучаемых понятий. – Приводить примеры информационных процессов в окружающем мире. – Выбирать форму представления информации в зависимости от поставленной задачи. – Осуществлять обработку информации по заданному алгоритму. – Разрабатывать алгоритм преобразования информации
Тема 5. Двоичный код. (2 часа)	Двоичный код. Представление данных в компьютере как текстов в двоичном алфавите. Количество всевозможных слов (кодových комбинаций) фиксированной длины в двоичном алфавите. Преобразование любого алфавита к двоичному	<ul style="list-style-type: none"> – Раскрывать смысл изучаемых понятий. – Подсчитывать количество всевозможных слов (кодových комбинаций) фиксированной длины в двоичном алфавите
Тема 6. Единицы измерения информации. (2 часа)	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)	<ul style="list-style-type: none"> – Раскрывать смысл изучаемых понятий. – Применять в учебных и практических задачах соотношения между единицами измерения информации. – Сравнивать размеры текстовых, графических, звуковых файлов и видеофайлов
Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования (12 часов)		
Тема 7. Основные алгоритмические конструкции (8 часов)	Среда текстового программирования. Управление исполнителем (например, исполнителем Черепашка). Циклические алгоритмы. Переносные. Практические работы 1. Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования с использованием циклов. 2. Разработка программ в среде текстового программирования, реализующих простые вычислительные алгоритмы. 3. Разработка диалоговых программ в среде текстового программирования	<ul style="list-style-type: none"> – Раскрывать смысл изучаемых понятий. – Выявлять общие черты и различия в средах блочного и текстового программирования. – Анализировать готовые алгоритмы управления исполнителем, исправлять в них ошибки. – Применять алгоритмические конструкции «следование» и «цикл»
Тема 8. Вспомогательные алгоритмы	Разбиение задачи на подзадачи, использование вспомогательных алгоритмов (процедур). Процедуры с параметрами.	<ul style="list-style-type: none"> – Раскрывать смысл изучаемых понятий. – Осуществлять разбиение задачи на подзадачи.

Темы, количество часов	Учебное содержание	Основные виды деятельности учащихся при изучении темы (на уровне учебных действий)
(4 часа)	Практические работы 1. Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования с использованием вспомогательных алгоритмов (процедур). 2. Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования, в том числе с использованием вспомогательных алгоритмов (процедур) с параметрами	– Анализировать работу готовых вспомогательных алгоритмов (процедур). – Самостоятельно создавать вспомогательные алгоритмы (процедуры) для решения поставленных задач
Раздел 4. Информационные технологии (10 часов)		
Тема 9. Векторная графика (3 часа)	Векторная графика. Создание векторных рисунков встроенными средствами текстового процессора или других программ (приложений). Добавление векторных рисунков в документы. Практическая работы 1. Исследование возможностей векторного графического редактора. Масштабирование готовых векторных изображений. 2. Создание и редактирование изображения базовыми средствами векторного редактора (по описанию). 3. Разработка простого изображения с помощью инструментов векторного графического редактора (по собственному замыслу)	– Раскрывать смысл изучаемых понятий. – Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства. – Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач. – Планировать последовательность действий при создании векторного изображения. – Сравнивать растровые и векторные изображения (цветопередача, возможности масштабирования, размер файлов, сфера применения)
Тема 10. Текстовый процессор (4 часа)	Текстовый процессор. Структурирование информации с помощью списков. Нумерованные, маркированные и многоуровневые списки. Добавление таблиц в текстовые документы. Практические работы 1. Создание небольших текстовых документов с нумерованными, маркированными и многоуровневыми списками. 2. Создание небольших текстовых документов с таблицами. 3. Создание одностраничного документа, содержащего списки, таблицы, иллюстрации	– Раскрывать смысл изучаемых понятий. – Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства. – Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач
Тема 11. Создание интерактивных компьютерных презентаций (3 часа)	Создание компьютерных презентаций. Интерактивные элементы. Гиперссылки. Практические работы 1. Создание презентации с гиперссылками. 2. Создание презентации с интерактивными элементами	– Раскрывать смысл изучаемых понятий. – Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства. – Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач.

Темы, количество часов	Учебное содержание	Основные виды деятельности учащихся при изучении темы (на уровне учебных действий)
		<ul style="list-style-type: none"> – Планировать структуру презентации с гиперссылками. – Планировать структуру презентации с интерактивными элементами
Резервное время — 2 часа		

Темы, количество часов	Электронные цифровые ресурсы	Деятельность учителя с учетом рабочей программы воспитания)
Раздел 1. Цифровая грамотность (4 часа)		<ul style="list-style-type: none">– установление доверительных отношений между педагогическим работником и его обучающимися, способствующих позитивному восприятию обучающимися требований и просьб педагогического работника, привлечению их внимания к обсуждаемой на уроке информации, активизации их познавательной деятельности;– побуждение обучающихся соблюдать на уроке общепринятые нормы поведения, правила общения со старшими (педагогическими работниками) и сверстниками (обучающимися), принципы учебной дисциплины и самоорганизации;– привлечение внимания обучающихся к ценностному аспекту изучаемых на уроках явлений, организация их работы с получаемой на уроке социально значимой информацией – инициирование ее обсуждения, высказывания обучающимися своего мнения по ее поводу, выработки своего к ней отношения;– использование воспитательных возможностей содержания учебного предмета через демонстрацию обучающимся примеров ответственного, гражданского поведения, проявления человеколюбия и добросердечности, через подбор соответствующих текстов для чтения, задач для решения, проблемных ситуаций для обсуждения в классе;– применение на уроке интерактивных форм работы с обучающимися: интеллектуальных игр, стимулирующих познавательную мотивацию обучающихся; дидактического театра, где полученные на уроке знания обыгрываются в театральных постановках; дискуссий, которые дают обучающимся воз-
Тема 1. Компьютер (1 час)	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php http://school-collection.edu.ru/ https://videouroki.net/video/informatika/6-class/informatika-6-klass-fgos/	
Тема 2. Файловая система (2 часа)	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php http://school-collection.edu.ru/ https://videouroki.net/video/informatika/6-class/informatika-6-klass-fgos/	
Тема 3. Защита от вредоносных программ (1 час)	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php http://school-collection.edu.ru/ https://videouroki.net/video/informatika/6-class/informatika-6-klass-fgos/	
Раздел 2. Теоретические основы информатики (6 часов)		
Тема 4. Информация и информационные процессы (2 часа)	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php http://school-collection.edu.ru/ https://videouroki.net/video/informatika/6-class/informatika-6-klass-fgos/	
Тема 5. Двоичный код (2 часа)	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php http://school-collection.edu.ru/ https://videouroki.net/video/informatika/6-class/informatika-6-klass-fgos/	
Тема 6. Единицы измерения информации (2 часа)	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php http://school-collection.edu.ru/ https://videouroki.net/video/informatika/6-class/informatika-6-klass-fgos/	
Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования (12 часов)		
Тема 7. Основные алгоритмические конструкции (8 ча-	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php http://school-collection.edu.ru/ https://videouroki.net/video/informatika/6-class/informatika-6-klass-fgos/	

Темы, количество часов	Электронные цифровые ресурсы	Деятельность учителя с учетом рабочей программы воспитания)
сов)		
Тема 8. Вспомогательные алгоритмы (4 часа)	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php http://school-collection.edu.ru/ https://videouroki.net/video/informatika/6-class/informatika-6-klass-fgos/	<p>возможность приобрести опыт ведения конструктивного диалога; групповой работы или работы в парах, которые учат обучающихся командной работе и взаимодействию с другими обучающимися;</p> <p>– включение в урок игровых процедур, которые помогают поддержать мотивацию обучающихся к получению знаний, налаживанию позитивных межличностных отношений в классе, помогают установлению доброжелательной атмосферы во время урока;</p> <p>– организация шефства мотивированных и эрудированных обучающихся над их неуспевающими одноклассниками, дающего обучающимся социально значимый опыт сотрудничества и взаимной помощи;</p> <p>– инициирование и поддержка исследовательской деятельности обучающихся в рамках реализации ими индивидуальных и групповых исследовательских проектов, что даст обучающимся возможность приобрести навык самостоятельного решения теоретической проблемы, навык генерирования и оформления собственных идей, навык уважительного отношения к чужим идеям, оформленным в работах других исследователей, навык публичного выступления перед аудиторией, аргументирования и отстаивания своей точки зрения.</p>
Раздел 4. Информационные технологии (10 часов)		
Тема 9. Векторная графика (3 часа)	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php http://school-collection.edu.ru/ https://videouroki.net/video/informatika/6-class/informatika-6-klass-fgos/	
Тема 10. Текстовый процессор (4 часа)	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php http://school-collection.edu.ru/ https://videouroki.net/video/informatika/6-class/informatika-6-klass-fgos/	
Тема 11. Создание интерактивных компьютерных презентаций (3 часа)	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php http://school-collection.edu.ru/ https://videouroki.net/video/informatika/6-class/informatika-6-klass-fgos/	
Резервное время — 2 часа		

Приложения

Областное государственное казенное общеобразовательное учреждение

«Ивановская коррекционная школа-интернат №2»

153027, Иваново, ул. Маршала Жаворонкова, 3 тел./факс (4932) 33-23-68

e-mail: iv.shkola4vida@mail.ru ИНН/КПП 3702315222/370201001

Рассмотрено
на заседании педагогического
совета
протокол № 1
от 29 августа 2023 г.

Утверждаю
Директор ОГКОУ
«Ивановская школа-интернат №2»
_____ Смирнова Т.В.
приказ №120 от «1» сентября 2023г.

**Календарно-тематическое
планирование
по предмету «Информатика»
5-6 класс
на уровень основного общего образования
Вариант 1**

Иваново
2023-2024 учебный год

5 класс

№ урока	Тема урока	Домашнее задание	Дата по плану	Дата по факту
Тема 1. Компьютер — универсальное вычислительное устройство, работающее по программе (2 часа)				
1/1	Вводный инструктаж по ОТ и ТБ. Правила гигиены и безопасности при работе с компьютерами, мобильными устройствами и другими элементами цифрового окружения.	Введение, §2 (3)	04.09	
2/2	Компьютер – универсальное вычислительное устройство, работающее по программе. Основные компоненты персональных компьютеров и мобильных устройств.	§§2, 5(1,2)	11.09	
Тема 2. Программы для компьютеров. Файлы и папки. (3 часа)				
3/1	Системное программное обеспечение. Прикладные программы.	§4(1)	18.09	
4/2	Управление компьютером. Вспоминаем приемы управления компьютером	§4(2,3)	25.09	
5/3	Имя файла (папки, каталога).	§5 (3)	02.10	
Тема 3. Сеть Интернет. Правила безопасного поведения в Интернете (2 часа)				
6/1	Сеть Интернет. Веб-страница, веб-сайт. Браузер.	§ 6(1)	09.10	
7/2	Электронная почта. Работаем с электронной почтой	§ 6(2)	16.10	
Тема 4. Информация в жизни человека (3 часа)				
8/1	Информация в жизни человека. Способы восприятия информации человеком.	§1	23.10	
9/2	Действия с информацией. Кодирование информации.	§12(1-4), § 7	13.11	
10/3	Искусственный интеллект и его роль в жизни человека.	Опорный конспект.	20.11	
Тема 5. Алгоритмы и исполнители (2 часа)				
11/1	Понятие алгоритма. Исполнители алгоритмов.	§12(5)	27.11	
12/2	Линейные алгоритмы. Циклические алгоритмы.	§12(6)	04.12	
Тема 6. Работа в среде программирования (8 часов)				
13/1	Знакомство со средой программирования. Кумир. Кузнечик.	Опорный конспект.	11.12	
14/2	Реализация линейных алгоритмов в среде программирования. Кузнечик	Опорный конспект.	18.12	
15/3	Знакомство со средой программирования. Водолей	Опорный конспект.	25.12	
16/4	Реализация линейных алгоритмов в среде программирования. Водолей	Опорный конспект.	15.01	
17/5	Знакомство со средой программирования. Черепаха	Опорный конспект.	22.01	
18/6	Реализация циклических алгоритмов в среде программирования. Черепаха.	Опорный конспект.	29.01	
19/7	Реализация циклических алгоритмов в среде программирования. Робот.	Опорный конспект.	05.02	
20/8	Реализация циклических алгоритмов в среде программирования. Робот.	Опорный конспект.	12.02	
Тема 7. Графический редактор (3 часа)				
21/1	Графический редактор. Растровые рисунки. Пиксель.	§11 (1)	19.02	
22/2	Использование графических примитивов.	§11, пр.р 11	26.02	

№ урока	Тема урока	Домашнее задание	Дата по плану	Дата по факту
23/3	Операции с фрагментами изображения: выделение, копирование, поворот, отражение.	§11, пр.р 12	04.03	
Тема 8. Текстовый редактор (6 часов)				
24/1	Текстовый редактор. Правила набора текста.	§ 8 (1,2,4)	11.03	
25/2	Текстовый процессор. Редактирование текста.	§8 (4)	18.03	
26/3	Проверка правописания. Расстановка переносов.	§8 (4)	08.04	
27/4	Свойства абзацев: границы, абзацный отступ, интервал, выравнивание.	§8 (4)	15.04	
28/5	Свойства символов. Шрифт. Форматирование текстовых документов.	§8 (5)	22.04	
29/6	Вставка изображений в текстовые документы. Обтекание изображений текстом.	§8 (5)	27.04	
Тема 9. Компьютерная презентация (3 часа)				
30/1	Компьютерные презентации. Слайд.	§12 (9)	06.05	
31/2	Добавление на слайд текста и изображений.	§12(9)	13.05	
32/3	Работа с несколькими слайдами.	§12 (9)	20.05	
Повторение (2 часа)				
33/4	Повторение. Текстовый редактор.			
34/1	Промежуточная аттестация			

6 класс

№ урока	Тема урока	Домашнее задание	Дата по плану	Дата по факту
Тема 1. Компьютер (1 час)				
1/1	Вводный инструктаж по ОТ и ТБ. Компьютер. Типы компьютеров: персональные компьютеры, встроенные компьютеры, суперкомпьютеры.	Введение, §6, опорный конспект.	07.09	
Тема 2. Файловая система (2 часа)				
2/1	Иерархическая файловая система. Файлы и папки (каталоги). Полное имя файла.	§2(1)	14.09	
3/2	Работа с файлами и каталогами средствами операционной системы. Поиск файлов средствами операционной системы.	§2(2,3)	21.09	
Тема 3. Защита от вредоносных программ (1 час)				
4/1	Компьютерные вирусы и другие вредоносные программы. Программы для защиты от вирусов. Встроенные антивирусные средства операционных систем.	Опорный конспект.	28.09	
Тема 4. Информация и информационные процессы (2 часа)				
5/1	Информационные процессы. Получение, хранение и передача информации.	Опорный конспект.	05.10	
6/2	Обработка информации (данных). Преобразование информации, представленной в форме таблиц и диаграмм, в текст.	Опорный конспект.	12.10	
Тема 5. Двоичный код (2 часа)				
7/1	Двоичный код.	Опорный конспект.	19.10	
8/2	Представление данных в компьютере как текстов в двоичном алфавите.	Опорный конспект.	26.10	
Тема 6. Единицы измерения информации (2 часа)				
9/1	Информационный объем данных. Единицы измерения информации.	Опорный конспект.	09.11	

№ урока	Тема урока	Домашнее задание	Дата по плану	Дата по факту
10/2	Характерные размеры файлов различных типов (страница текста, электронная книга, фотография, запись песни, видеоклип, полнометражный фильм).	Опорный конспект.	16.11	
Тема 7. Основные алгоритмические конструкции (8 часов)				
11/1	Основные алгоритмические конструкции.	§14, 17	23.11	
12/2	Среда текстового программирования.	§16, 18(1,2)	30.11	
13/3	Управление исполнителем	§15, 18(2)	07.12	
14/4	Циклические алгоритмы.	§18(4)	14.12	
15/5	Переменные.	§18(4)	21.12	
16/6	Разработка программ в среде текстового программирования, реализующих простые вычислительные алгоритмы.	Опорный конспект.	28.12	
17/7	Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования с использованием циклов.	Опорный конспект.	11.01	
18/8	Разработка диалоговых программ в среде текстового программирования.	Опорный конспект.	18.01	
Тема 8. Вспомогательные алгоритмы (4 часа)				
19/1	Вспомогательные алгоритмы. Разбиение задачи на подзадачи, использование вспомогательных алгоритмов (процедур).	§18(3)	25.01	
20/2	Процедуры с параметрами.	§18(3)	01.02	
21/3	Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования с использованием вспомогательных алгоритмов (процедур).	§18(3)	08.02	
22/4	Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования, в том числе с использованием вспомогательных алгоритмов (процедур) с параметрами.	§18(3)	15.02	
Тема 9. Векторная графика (3 часа)				
23/1	Векторная графика. Создание векторных рисунков встроенными средствами текстового процессора или других программ (приложений). Исследование возможностей векторного графического редактора. Масштабирование готовых векторных изображений	Опорный конспект.	22.02	
24/2	Создание и редактирование изображения базовыми средствами векторного редактора (по описанию).	Опорный конспект.	29.02	
25/3	Добавление векторных рисунков в документы. Разработка простого изображения спомощью инструментов векторного графического редактора (по собственному замыслу).	Опорный конспект.	07.03	
Тема 10. Текстовый редактор (4 часа)				
26/1	Текстовый процессор Структурирование информации с помощью списков. Нумерованные, маркированные и многоуровневые списки	Опорный конспект.	14.03	
27/2	Создание небольших текстовых документов с нумерованными, маркированными и многоуровневыми списками	Пр.р.10	21.03	
28/3	Добавление таблиц в текстовые документы. Создание небольших текстовых документов с таблицами	§11	04.04	
29/4	Создание одностраничного документа, содержащего	§12	11.04	

№ урока	Тема урока	Домашнее задание	Дата по плану	Дата по факту
	списки, таблицы, иллюстрации			
Тема 11. Создание интерактивных компьютерных презентаций (3 часа)				
30/4	Компьютерные презентации. Интерактивные элементы. Гиперссылки	Опорный конспект.	18.04	
31/5	Создание презентации с гиперссылками.	Пр.р 16	25.04	
32/1	Создание презентации с интерактивными элементами.	Опорный конспект.	02.05	
Повторение (2 часа)				
33/2	Повторение. Теоретические основы информатики.		16.05	
34/3	Промежуточная аттестация.		23.05	