

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Шахурин Подписано **Министерство образования Кузбасса**
а Татьяна цифровой
подпись: **Управление образования администрации**

Васильев Шахурина Татьяна
Васильевна **Прокопьевского муниципального округа**

на

Дата: 2023.09.02
13:02:30 +07'00'

МБОУ «СОШ № 34»

РАССМОТРЕНО

Руководитель
методического
объединения учителей
естественно-
математического цикла

Прибула Н.Н.
Протокол №1
от «29» 08 2024 г.

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора
по УВР

Куслина И.В.
Протокол №1
от «29» 08 2024 г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор

Шахурина Т.В.
Приказ №208
от «30» 08 2024 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ
ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

«Юный информатик»
для учащихся 5-6 классов
основного общего образования

п. Краснобродский

Содержание

Пояснительная записка	3
Общая характеристика курса внеурочной деятельности «Юный информатик».....	3
Цели изучения курса «Юный информатик».....	4
Место курса внеурочной деятельности в учебном плане.....	5
Содержание курса внеурочной деятельности «Юный информатик».....	5
Планируемые образовательные результаты.....	7
Личностные результаты	7
Метапредметные результаты.....	8
Предметные результаты	10
Тематическое планирование 5 класс	12
Тематическое планирование 6 класс	17
Календарно-тематическое планирование 5 класс	22
Календарно-тематическое планирование 6 класс	25
УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА.....	29

Пояснительная записка

Рабочая программа внеурочной деятельности «Юный информатик» по информатике для 5-6 классов разработана в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом основного общего образования и требованиями результатов освоения основной образовательной программы основного общего образования МБОУ «СОШ №34».

Общая характеристика курса внеурочной деятельности «Юный информатик»

Курс внеурочной деятельности «Юный информатик» 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.

Курс внеурочной деятельности «Юный информатик» 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 изучения курса «Юный информатик»

- формирование основ мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки информатики, достижениям научно-технического прогресса и общественной практики, за счёт развития представлений об информации как о важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества;
- формирование понимания роли информационных процессов, информационных ресурсов и ИТ в условиях цифровой трансформации многих сфер жизни современного общества;
- обеспечение условий, способствующих развитию алгоритмического мышления как необходимого условия профессиональной деятельности в современном информационном обществе, предполагающего способность обучающегося разбивать сложные задачи на более простые подзадачи; сравнивать новые задачи с задачами, решёнными ранее; определять шаги для достижения результата и т. д.;
- формирование и развитие компетенций обучающихся в области использования информационно-коммуникационных технологий, в том числе знаний, умений и навыков работы с информацией, программирования, коммуникации в современных цифровых средах в условиях обеспечения информационной безопасности личности обучающегося;
- воспитание ответственного и избирательного отношения к информации с учётом правовых и этических аспектов её распространения, стремления к продолжению образования в области информационных технологий и созидательной деятельности с применением средств информационных технологий.

Основные задачи курса внеурочной деятельности «Юный информатик» — сформировать у обучающихся:

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

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

1. цифровая грамотность;
2. теоретические основы информатики;
3. алгоритмы и программирование;
4. информационные технологии.

Место курса внеурочной деятельности в учебном плане

Обязательная часть учебного плана основной образовательной программы основного общего образования не предусматривает обязательное изучение курса информатики в 5–6 классах. Время на данный курс образовательная организация может выделить за счёт части учебного плана, формируемой участниками образовательных отношений. Программа по информатике для 5–6 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 внеурочной деятельности «Юный информатик»

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 выбранным 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, 5 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.

6 класс

Цифровая грамотность. Типы компьютеров: персональные компьютеры, встроенные компьютеры, суперкомпьютеры. Иерархическая файловая система. Файлы и папки (каталоги). Путь к файлу (папке, каталогу). Полное имя файла (папки, каталога). Работа с файлами и каталогами средствами операционной системы: создание, копирование, перемещение, переименование и удаление файлов и папок (каталогов). Поиск файлов средствами операционной системы. Компьютерные вирусы и другие вредоносные программы. Программы для защиты от вирусов. Встроенные антивирусные средства операционных систем.

Теоретические основы информатики

Информационные процессы. Получение, хранение, обработка и передача информации (данных). Двоичный код. Представление данных в компьютере как текстов в двоичном алфавите. Количество всевозможных слов (кодовых комбинаций) фиксированной длины в двоичном алфавите. Преобразование любого алфавита к двоичному. Информационный объём данных. Бит – минимальная единица количества информации — двоичный разряд. Байт, килобайт, мегабайт, гигабайт. Характерные размеры файлов различных типов (страница текста, электронная книга, фотография, запись песни, видеоклип, полнометражный фильм).

Алгоритмизация и основы программирования

Среда текстового программирования. Управление исполнителем (например, исполнителем Черепаха). Циклические алгоритмы. Переменные. Разбиение задачи на подзадачи, использование вспомогательных алгоритмов (процедур). Процедуры с параметрами.

Информационные технологии

Векторная графика. Создание векторных рисунков встроенными средствами текстового процессора или других программ (приложений). Добавление векторных рисунков в документы. Текстовый процессор. Структурирование информации с помощью списков. Нумерованные, маркированные и многоуровневые списки. Добавление таблиц в текстовые документы. Создание компьютерных презентаций. Интерактивные элементы. Гиперссылки.

Планируемые образовательные результаты

Изучение информатики в 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;
- соблюдение временных норм работы с компьютером. 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, 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 и 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 выбранным 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 объема данных;
- сравнивать размеры текстовых, графических, звуковых файлов и видеофайлов; – разбивать задачи на подзадачи;
- составлять программы для управления исполнителем в среде текстового программирования, в том числе с использованием циклов и вспомогательных алгоритмов (процедур) с параметрами;
- объяснять различие между растровой и векторной графикой;
- создавать простые векторные рисунки и использовать их для иллюстрации создаваемых документов;
- создавать и редактировать текстовые документы, содержащие списки, таблицы;
- создавать интерактивные компьютерные презентации, в том числе с элементами анимации

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

5 класс (34 часа) 1 час в неделю, всего -34 часа, практических работ - 19, контрольных - 4, 2 часа — резервное время	6 класс (34 часа) 1 час в неделю, всего -34 часа, практических работ - 16, контрольных - 4, 2 часа — резервное время
---	---

Тематическое планирование 5 класс

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов	формы проведения занятий	Электронные цифровые образовательные ресурсы
РАЗДЕЛ 1. Цифровая грамотность		7		
1	Компьютер – универсальное вычислительное устройство, работающее по программе	2	Лекция, фронтальный опрос; интерактивный тест	https://golnk.ru/aYZ2V https://golnk.ru/bxDdk https://golnk.ru/5vXgp https://golnk.ru/MzV56
2	Программы для Компьютеров. Файлы и папки	3	Лекция, тестирование.	https://golnk.ru/3gKVM https://golnk.ru/8be2G https://golnk.ru/L8zwL
3	Сеть Интернет. Правила безопасного поведения в Интернете	2	Лекция, устный опрос, Практическая работа	https://golnk.ru/K0qW6 https://golnk.ru/1ALw6
Раздел 2. Теоретические основы информатики		3		
4	Информация в жизни человека	3	Лекция, устный опрос; работа по карточкам	https://golnk.ru/YgL5b https://golnk.ru/MzV56
Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования		10		
5	Алгоритмы и исполнители	2	Лекция, фронтальный опрос; практическая работа.	https://golnk.ru/Wa3xK
6	Работа в среде программирования	8	Лекция, практическая работа за компьютером	https://golnk.ru/Va5KG
Раздел 4. Информационные технологии		14		
7	Графический редактор	3	Лекция, практическая работа за компьютером	https://resh.edu.ru/subject/lesson/1020/ https://golnk.ru/MzV56 https://golnk.ru/RnJW7 https://golnk.ru/ADkOM
8	Текстовый редактор	6	Лекция, практическая работа за компьютером, клавиатурный тренажер	https://golnk.ru/MzV56 https://golnk.ru/9KZ3V
9	Компьютерная презентация	3	Лекция, практическая работа за компьютером	https://golnk.ru/n1Odg https://golnk.ru/5vXDP
Итого		34		

Тематическое планирование 6 класс

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов	формы проведения занятий	Электронные цифровые образовательные ресурсы
РАЗДЕЛ 1. Цифровая грамотность		4		
1	Компьютер	2	Лекция, компьютерный тренажер; индивидуальные задания.	https://resh.edu.ru/subject/lesson/1150/ https://golnk.ru/zpzVL https://golnk.ru/MzV56 https://resh.edu.ru/subject/lesson/1213/
2	Файловая система	2	Лекция, фронтальная, беседа	https://resh.edu.ru/subject/lesson/7324/start/274196/ https://golnk.ru/Xa8gN https://golnk.ru/B2N4a https://golnk.ru/qRArB
Раздел 2. Теоретические основы информатики		7		
3	Защита от вредоносных программ	1	Лекция, Устный опрос	https://golnk.ru/eK2DN https://m.edsoo.ru/8a152f74
4	Информация и информационные процессы	2	Лекция, практическая работа; индивидуальные задания.	https://golnk.ru/MzV56
5	Двоичный код	2	фронтальная; индивидуальные задания	https://golnk.ru/ZrGgJ https://golnk.ru/Ddv6Y https://resh.edu.ru/subject/lesson/7319/start/250680/
6	Единицы измерения информации	2	Лекция, беседа, практическая работа	https://resh.edu.ru/subject/lesson/7318/start/250750/
Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования		12		
7	Основные алгоритмические конструкции	8	Устный опрос; Практическая работа; Фронтальная	https://golnk.ru/dZM7O
8	Вспомогательные алгоритмы	4	Устный опрос; Практическая работа	https://golnk.ru/dZM7O
Раздел 4. Информационные технологии		11		
9	Векторная графика	3	Лекция, практическая работа	https://golnk.ru/MzV56 https://resh.edu.ru/subject/lesson/7329/start/

				251100/
10	Текстовый редактор	4	Лекция, практическая работа	https://golnk.ru/MzV56
11	Создание интерактивных компьютерных презентаций	4	Лекция, практическая работа	https://golnk.ru/N0WM0 https://golnk.ru/vDWVV https://urls.uchi.ru/1/77911e4afb6ff025
	Итого	34		

Календарно-тематическое планирование 5 класс

№ п/п	Тема урока	Количество часов		
		Всего	контрольные работы	практические работы
Раздел 1. Цифровая грамотность		7	0	1
1	Правила гигиены и техника безопасности при работе с компьютерами	1	0	0
2	Компьютер – универсальное вычислительное устройство, работающее по программе. Основные компоненты персональных компьютеров и мобильных устройств	1	0	0
3	Программы для компьютеров. Пользователи и программист	1	0	0
4	Прикладные программы (приложения), системное программное обеспечение (операционные системы)»	1	0	0
5	Имя файла (папки, каталога)	1	0	0
6	Сеть Интернет. Правила безопасного поведения в Интернете. «Поиск информации по выбранным ключевым словам и по изображению»	1	0	1
7	«Цифровая грамотность». Повторение	1	0	0
Раздел 2. Теоретические основы информатики		3	0	0
8	Информация в жизни человека. Способы восприятия информации человеком.	1	0	0

	Электронный практикум «Координатная плоскость»			
9	Действия с информацией. Кодирование информации	1	0	0
10	Искусственный интеллект и его роль в жизни человека. Повторение	1	0	0
Раздел 3. Алгоритмы и программирование		10	0	4
11	Понятие алгоритма. Исполнители алгоритмов	1	0	0
12	Линейные алгоритмы. Циклические алгоритмы	1	0	0
13	«Знакомство со средой программирования «ЛогоМиры»»	1	0	0
14	«Реализация линейных алгоритмов в среде программирования «ЛогоМиры»»	1	0	0
15	«Реализация линейных алгоритмов в среде программирования «ЛогоМиры»»	1	0	1
16	«Реализация линейных алгоритмов в среде программирования «ЛогоМиры»»	1	0	1
17	«Реализация циклических алгоритмов в среде программирования «ЛогоМиры»»	1	0	0
18	«Реализация циклических алгоритмов в среде программирования «ЛогоМиры»»	1	0	1
19	«Реализация линейных и циклических алгоритмов в среде программирования «ЛогоМиры»»	1	0	1
20	«Алгоритмы и программирование». Повторение	1	0	0
Раздел 4. Информационные технологии		14	0	4
21	Графический редактор. Растровые рисунки. Использование графических примитивов	1	0	0
22	Создание и редактирование простого изображения с помощью инструментов графического редактора	1	0	0
23	Работа с фрагментами изображения с использованием инструментов графического редактора	1	0	1
24	Текстовый редактор. Правила набора текста	1	0	0
25	Создание небольших текстовых документов с использованием базовых средств текстовых редакторов	1	0	1
26	Текстовый процессор. Редактирование текста	1	0	0
27	Редактирование текстовых документов	1	0	0
28	Форматирование текстовых документов	1	0	0
29	Вставка в документ изображений	1	0	1
30	Компьютерные презентации	1	0	0
31	Создание презентации на основе готовых шаблонов	1	0	0
32	Анимация	1	0	0

33	Создание презентации	1	0	1
34	Защита презентации	1	0	0
	Итого	34	0	9

Календарно-тематическое планирование 6

класс

№ п/п	Тема урока	Количество часов		
		Всего	контрольные работы	практические работы
Раздел 1. Цифровая грамотность.		4	0	0
1	Правила гигиены и техника безопасности при работе с компьютерами. Компьютер. Типы компьютеров	1	0	0
2	Иерархическая файловая система. Файлы и папки (каталоги). Путь К файлу (папке, каталогу). Полное имя файла (папки, каталога)	1	0	0
3	Поиск файлов средствами операционной системы	1	0	0
4	Цифровая грамотность. Повторение	1	0	0
Раздел 2. Теоретические основы информатики (6 часов)		7	0	3
5	Компьютерные вирусы и другие вредоносные программы.	1	0	0
6	Информационные процессы и информационные процессы.	1	0	0
7	Преобразование информации, представленной в форме таблиц и диаграмм, в текст.	1	0	1
8	Двоичный код. Представление данных в компьютере как текстов в двоичном алфавите. Преобразование любого алфавита к двоичному.	1	0	1
9	Информационный объём данных. Единицы измерения информации.	1	0	1
10	Информационный объём данных.	1	0	0
11	Теоретические основы информатики. Повторение	1	0	0
Раздел 3. Алгоритмы и программирование		12	0	4
12	Основные алгоритмические конструкции.	1	0	0
13	Среда текстового программирования	1	0	0
14	Управление исполнителем (исполнитель Черепаха)	1	0	1

15	Управление исполнителем (исполнитель Черепаха)	1	0	1
16	Циклические алгоритмы. Переменные	1	0	0
17	Разработка программ в среде текстового программирования, реализующих простые вычислительные алгоритмы	1	0	1
18	Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования с использованием циклов	1	0	0
19	Разработка диалоговых программ в среде текстового программирования	1	0	1
20	Вспомогательные алгоритмы	1	0	0
21	Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования с использованием вспомогательных алгоритмов (процедур)	1	0	0
22	Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования, в том числе с использованием вспомогательных алгоритмов (процедур) с параметрам	1	0	0
	Алгоритмизация и основы программирования. Повторение	1	0	0
Раздел 4. Информационные технологии		11	0	5
23	Векторная графика. Создание векторных рисунков встроенными средствами текстового процессора или других программ (приложений).	1	0	0
24	Создание и редактирование изображения базовыми средствами векторного редактора (по описанию).	1	0	1
25	Добавление векторных рисунков в документы	1	0	1
26	Текстовый процессор Структурирование информации с помощью списков Нумерованные, маркированные и многоуровневые списки	1	0	0
27	Создание небольших текстовых документов с нумерованными, маркированными и многоуровневыми списками	1	0	1
28	Добавление таблиц в текстовые документы.	1	0	0
29	Создание одностраничного документа, содержащего списки, таблицы, иллюстрации	1	0	1
30	Создание интерактивных компьютерных презентаций. Интерактивные элементы.	1	0	0
31	Создание гиперссылок	1	0	0
32	Создание презентации с интерактивными элементами.	1	0	1
33	Информационные технологии. Повторение	2	0	0
Итого		34	0	12

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

УЧЕБНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧЕНИКА

- Информатика 5 класс/Информатика. 5, 6. класс. Авторский коллектив: Босова Л. Л. /Босова А. Ю., 2021 г.

ЦИФРОВЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ

- <https://resh.edu.ru>
- <https://education.yandex.ru>
- <https://lesson.edu.ru>