

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение средняя
общеобразовательная школа № 23

ПРИНЯТО
Педагогическим советом
протокол от 28.08.2024 № 1



УТВЕРЖДЕНО
приказом от 28.08.2024 № 318
Директор МАОУ СОШ №23
Михайлова О.В.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
учебного предмета
«АЗЫ ИНФОРМАТИКИ»
для обучающихся 5-6 класса

Составители: Новосёлова И.Д.,
учитель информатики ВКК
Третьяк Н.Е.,
учитель информатики ВКК

Екатеринбург, 2023

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа по предмету Азы информатики для 5-6 классов составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования (ФГОС ООО); требованиями к результатам освоения основной образовательной программы (личностным, метапредметным, предметным); основными подходами к развитию и формированию универсальных учебных действий (УУД) для основного общего образования. Программа является составной частью ООП ООО.

Общая характеристика учебного предмета

Информатика – это естественнонаучная дисциплина о закономерностях протекания информационных процессов в системах различной природы, а также о методах и средствах их автоматизации.

Многие положения, развиваемые информатикой, рассматриваются как основа создания и использования информационных и коммуникационных технологий — одного из наиболее значимых технологических достижений современной цивилизации. Вместе с математикой, физикой, химией, биологией курс информатики закладывает основы естественнонаучного мировоззрения.

Информатика имеет большое и все возрастающее число междисциплинарных связей, причем как на уровне понятийного аппарата, так и на уровне инструментария. Многие предметные знания и способы деятельности (включая использование средств ИКТ), освоенные обучающимися на базе 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. На протяжении всего периода становления школьной информатики в ней накапливался опыт формирования образовательных результатов, которые в настоящее время принято называть современными образовательными результатами.

Одной из основных черт нашего времени является всевозрастающая изменчивость окружающего мира. В этих условиях велика роль фундаментального образования, обеспечивающего профессиональную мобильность человека, готовность его к освоению новых технологий, в том числе, информационных. Необходимость подготовки личности к быстро наступающим переменам в обществе требует развития разнообразных форм мышления, формирования у учащихся умений организации собственной учебной деятельности, их ориентации на деятельностную жизненную позицию.

Место учебного предмета в учебном плане

В учебном плане основной школы предмет Азы информатики, преподаваемый в 5-6 классах (два года по 1 часу в неделю. Всего 68 часов), представлен как расширяющий курс информатики. Предлагаемая программа рекомендуется при реализации расширенного курса информатики в V–IX классах в классах информационно-технологического профиля.

Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения курса

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

- наличие представлений об информации как важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества;
- понимание роли информационных процессов в современном мире;
- владение первичными навыками анализа и критичной оценки получаемой информации;
- ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;

- развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;
- способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом, понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества;
- готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ;
- способность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной, общественно-полезной, учебно-исследовательской, творческой деятельности;
- способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

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

- владение общепредметными понятиями «объект», «система», «модель», «алгоритм», «исполнитель» и др.;
- владение информационно-логическими умениями: определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;
- владение умениями самостоятельно планировать пути достижения целей; соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности, определять способы действий в рамках предложенных условий, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией; оценивать правильность выполнения учебной задачи;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
- владение основными универсальными умениями информационного характера: постановка и формулирование проблемы; поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска; структурирование и визуализация информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий; самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера;
- владение информационным моделированием как основным методом приобретения знаний: умение преобразовывать объект из чувственной формы в пространственно-графическую или знаково-символическую модель; умение строить разнообразные информационные структуры для описания объектов; умение «читать» таблицы, графики, диаграммы, схемы и т.д., самостоятельно перекодировать информацию из одной знаковой системы в другую; умение выбирать форму представления информации в зависимости от стоящей задачи, проверять адекватность модели объекту и цели моделирования;
- ИКТ-компетентность – широкий спектр умений и навыков использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации, навыки создания личного информационного пространства (обращение с устройствами ИКТ; фиксация изображений и звуков; создание письменных сообщений; создание графических объектов; создание музыкальных и звуковых сообщений; создание, восприятие и использование гипермедиа-сообщений; коммуникация и социальное взаимодействие; поиск и организация хранения информации; анализ информации).

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

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

- формирование информационной и алгоритмической культуры; формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации; развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;
- формирование представления об основных изучаемых понятиях: информация, алгоритм, модель – и их свойствах;
- развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе; развитие умений составить и записать алгоритм для конкретного исполнителя; формирование знаний об алгоритмических конструкциях, логических значениях и операциях; знакомство с одним из языков программирования и основными алгоритмическими структурами — линейной, условной и циклической;
- формирование умений формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей — таблицы, схемы, графики, диаграммы, с использованием соответствующих программных средств обработки данных;
- формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права.

Содержание учебного предмета

Структура содержания предмета Азы информатики в 5–6 классах основной школы определена следующими укрупнёнными тематическими блоками (разделами):

Раздел 1. Теоретические основы информатики (8 часов)

Раздел 2. Цифровая грамотность (9 часов)

Раздел 3. Информационные технологии (25 часов)

Раздел 4. Алгоритмизация и основы программирования (25 часов)

Резерв (1 час)

Тематическое планирование – 5 класс

Учебное содержание	Основные виды деятельности учащихся
Раздел 1. Теоретические основы информатики (2 часа)	
Тема 1. Информация в жизни человека (2 часа)	
Информация в жизни человека. Способы восприятия информации человеком. Роль зрения в получении человеком информации. Компьютерное зрение. Информационные процессы. Получение, хранение, обработка и передача информации (данных).	<ul style="list-style-type: none"> • Раскрывать смысл изучаемых понятий. • Различать виды информации по способам её восприятия человеком. • Приводить примеры информационных процессов в окружающем мире.
Раздел 2. Цифровая грамотность (5 часов)	
Тема 2. 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 3. Программы для компьютеров. Файлы и папки (1 час)

Программы для компьютеров. Пользователи и программисты. Прикладные программы (приложения), системное программное обеспечение (операционные системы). Запуск и завершение работы программы (приложения). Имя файла (папки, каталога).

Практические работы

1. Запуск, работа и завершение работы клавиатурного тренажёра.
2. Выполнение основных операций с файлами и папками (создание, переименование, сохранение) под руководством учителя

- Объяснять содержание понятий «программное обеспечение», «операционная система», «файл».
- Определять программные средства, необходимые для осуществления информационных процессов при решении задач

Тема 4. Сеть Интернет. Правила безопасного поведения в Интернете (2 часа)

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.

Практические работы

10. Поиск информации по ключевым словам и по изображению.
- Сохранение найденной информации

- 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 предлагать способы, как его избежать

Раздел 3 Информационные технологии (15 часов)

Тема 5. Графический редактор (5 часа)

Графический редактор. Растровые рисунки. Пиксель. Использование графических примитивов. Операции с фрагментами изображения: выделение, копирование, поворот, отражение.

Практические работы

3. Создание и редактирование простого изображения с помощью инструментов растрового графического редактора.
4. Создание и редактирование изображения с геометрическими фигурами.
8. Работа с фрагментами изображения с использованием инструментов графического редактора

- 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

Тема 6. Текстовый редактор (6 часов)

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.

- 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

<p>Вставка изображений в текстовые документы. Обтекание изображений текстом.</p> <p>Практические работы</p> <p>5. Создание небольших текстовых документов посредством квалифицированного клавиатурного письма с использованием базовых средств текстовых редакторов. Редактирование текстовых документов (проверка правописания; расстановка переносов).</p> <p>6. Форматирование текстовых документов (форматирование символов и абзацев).</p> <p>7. Вставка в документ изображений</p>	
Тема 7. Компьютерная презентация (4 часа)	
<p>Компьютерные презентации. Слайд. Добавление на слайд текста и изображений. Работа с несколькими слайдами.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Раскрывать смысл изучаемых понятий. • Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства.
<p>Практические работы</p> <p>9. Создание презентации на основе готовых шаблонов</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач
Раздел 4. Алгоритмизация и основы программирования (13 часов)	
Тема 8. Алгоритмы и исполнители (2 часа)	
<p>Понятие алгоритма. Исполнители алгоритмов. Линейные алгоритмы. Разветвляющиеся алгоритмы. Циклические алгоритмы</p>	<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 9. Работа в среде программирования (11 часов)	
<p>Составление программ для управления исполнителем в среде блочного или текстового программирования.</p> <p>Практические работы</p> <p>11. Знакомство со средой программирования.</p> <p>12. Реализация линейных алгоритмов в среде программирования.</p> <p>13. Реализация циклических алгоритмов в среде программирования</p> <p>14. Реализация циклов с условием в среде программирования</p>	<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

Тематическое планирование – 6 класс

Учебное содержание	Основные виды деятельности учащихся
Раздел 1. Цифровая грамотность (4 часа)	
Тема 1. Компьютер (1 час)	
<p>Типы компьютеров: персональные компьютеры, встроенные компьютеры, суперкомпьютеры</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Раскрывать смысл изучаемых понятий. • Характеризовать типы персональных компьютеров
Тема 2. Файловая система (2 часа)	

<p>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.</p> <p>Практические работы</p> <p>1. Работа с файлами и каталогами средствами операционной системы: создание, копирование, перемещение, переименование и удаление файлов и папок (каталогов).</p> <p>2. Поиск файлов средствами операционной системы</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Раскрывать смысл изучаемых понятий. • Выполнять основные операции с файлами и папками. • Находить папку с нужным файлом по заданному пути
<p>Тема 3. Защита от вредоносных программ (1 час)</p>	
<p>Компьютерные вирусы и другие вредоносные программы. Программы для защиты от вирусов. Встроенные антивирусные средства операционных систем</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Раскрывать смысл изучаемых понятий. • Осуществлять защиту информации от компьютерных вирусов с помощью антивирусных программ
<p>Раздел 2. Теоретические основы информатики (6 часов)</p>	
<p>Тема 4. Информация и информационные процессы (2 часа)</p>	
<p>Действия с информацией. Кодирование информации. Данные — записанная (зафиксированная) информация, которая может быть обработана автоматизированной системой. Искусственный интеллект и его роль в жизни человека</p> <p>Практические работы</p> <p>3. Преобразование информации, представленной в форме таблиц и диаграмм, в текст</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Выбирать форму представления информации в зависимости от поставленной задачи. • Раскрывать смысл изучаемых понятий. • Осуществлять кодирование и декодирование информации предложенным способом. • Приводить примеры применения искусственного интеллекта (робототехника, беспилотные автомобили, интеллектуальные игры, голосовые помощники и пр.) • Осуществлять обработку информации по заданному алгоритму. • Разрабатывать алгоритм преобразования информации
<p>Тема 5. Двоичный код (2 часа)</p>	
<p>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</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Раскрывать смысл изучаемых понятий. • Подсчитывать количество всевозможных слов (кодových комбинаций) фиксированной длины в двоичном алфавите
<p>Тема 6. Единицы измерения информации (2 часа)</p>	
<p>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)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Раскрывать смысл изучаемых понятий. • Применять в учебных и практических задачах соотношения между единицами измерения информации. • Сравнить размеры текстовых, графических, звуковых файлов и видеофайлов
<p>Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования (12 часов)</p>	
<p>Тема 7. Основные алгоритмические конструкции (8 часов)</p>	

<p>Среда текстового программирования. Управление исполнителем (например, исполнителем Черепаха).</p> <p>Циклические алгоритмы. Переменные.</p> <p>Практические работы</p> <p>4. Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования с использованием циклов.</p> <p>5. Разработка программ в среде текстового программирования, реализующих простые вычислительные алгоритмы.</p> <p>6. Разработка диалоговых программ в среде текстового программирования</p>	<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»
<p>Тема 8. Вспомогательные алгоритмы (4 часа)</p>	
<p>Разбиение задачи на подзадачи, использование вспомогательных алгоритмов (процедур). Процедуры с параметрами. Практические работы</p> <p>7. Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования с использованием вспомогательных алгоритмов (процедур).</p> <p>8. Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования, в том числе с использованием вспомогательных алгоритмов (процедур) с параметрами</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Раскрывать смысл изучаемых понятий. • Осуществлять разбиение задачи на подзадачи. • Анализировать работу готовых вспомогательных алгоритмов (процедур). • Самостоятельно создавать вспомогательные алгоритмы (процедуры) для решения поставленных задач
<p>Раздел 4. Информационные технологии (10 часов)</p>	
<p>Тема 9. Векторная графика (3 часа)</p>	
<p>Векторная графика. Создание векторных рисунков встроенными средствами текстового процессора или других программ (приложений). Добавление векторных рисунков в документы. Практические работы</p> <p>9. Исследование возможностей векторного графического редактора. Масштабирование готовых векторных изображений. 10. Создание и редактирование изображения базовыми средствами векторного редактора (по описанию). 11. Разработка простого изображения с помощью инструментов векторного графического редактора (по собственному замыслу)</p>	<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 векторного изображения. • Сравнить растровые и векторные изображения (цветопередача, возможности масштабирования, размер файлов, сфера применения)
<p>Тема 10. Текстовый процессор (4 часа)</p>	
<p>Текстовый процессор. Структурирование информации с помощью списков. Нумерованные, маркированные и многоуровневые списки. Добавление таблиц в текстовые документы. Практические работы</p> <p>12. Создание небольших текстовых документов с нумерованными, маркированными и многоуровневыми списками.</p> <p>13. Создание небольших текстовых документов с таблицами.</p> <p>14. Создание одностраничного документа, содержащего списки, таблицы, иллюстрации</p>	<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
<p>Тема 11. Создание интерактивных компьютерных презентаций (3 часа)</p>	

Создание компьютерных презентаций.
Интерактивные элементы. Гиперссылки.

Практические работы

15. Создание презентации с гиперссылками.

16. 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.
- Планировать структуру презентации с гиперссылками.
- Планировать структуру презентации с интерактивными элементами

Поурочное планирование – 5 класс

№ урока	Тема урока	Параграфы учебника	Практическая работа
Теоретические основы информатики			
1.	Информатика и информация. Виды информации.	§ 7. Информация	
2.	Информационные процессы: хранение, обработка и передача информации.	§ 7. Информация	
Компьютер — универсальное вычислительное устройство, работающее по программе			
3.	Правила гигиены и безопасности при работе с компьютерами. Компьютер как устройство обработки информации. Основные устройства. Включение и выключение компьютера. Использование клавиатуры и мыши	§ 1. Компьютер § 2. Как устроен компьютер	
4.	Программы для компьютеров.	§ 3. Программы	1. Запуск, работа и завершение работы клавиатурного тренажёра
5.	Рабочий стол Windows. Запуск программ. Окна в Windows. Файлы и папки. Свойства файлов. Типы файлов.	§ 4. Файлы и папки	2. Выполнение основных операций с файлами и папками
Информационные технологии			
6.	Графический редактор Paint.	§ 14. Что такое графический редактор?	3. Создание и редактирование простого изображения с помощью инструментов растрового графического редактора.
7.	Рисование от руки. Геометрические фигуры. Текстовые надписи на рисунке.	§ 15. Основные фигуры	4. Создание и редактирование изображения с геометрическими фигурами.
8.	Работа с фрагментами. Преобразования. Моделирование объемных фигур.	§ 16. Работа с фрагментами	
9.	Разнообразие графических редакторов. Редактор Photoshop.		

10.	Текстовый редактор Word. Создание и сохранение текстового файла. Правила набора текста. Удаление и вставка символов. Редактирование текста.	§ 17. Редактор простого текста	5. Создание и редактирование небольших текстовых документов
11.	Форматирование текста. Свойства шрифта и абзацев.	§ 18. Оформление документов	6. Форматирование текстовых документов
12.	Оформление абзацев	§ 18. Оформление документов	
13.	Буфер обмена. Вставка рисунков в документ из коллекции клипов, из файла и через буфер обмена.	§ 19. Вставка рисунков	7. Вставка в документ изображений
14.	Векторные графические редакторы		
15.	Творческий проект		
16.	Творческий проект «Новогодняя открытка»		8. Работа с фрагментами изображения с использованием инструментов графического редактора
17.	Компьютерные презентации. Редактор Power Point Слайд. Добавление на слайд текста и изображений.	§ 20. Что такое презентация § 21. Оформление слайда	
18.	Работа с несколькими слайдами.	§ 22. Презентации с несколькими слайдами	
19.	Создание презентации на основе готовых шаблонов		
20.	Творческий проект		9. Создание презентации
Сеть Интернет. Правила безопасного поведения в Интернете			
21.	Сеть Интернет. Веб-страница, веб-сайт. Браузер.	§ 5. Что такое Интернет?	
22.	Поисковые системы. Поиск информации на веб-странице.	§ 6. Поиск в Интернете	10. Поиск информации по ключевым словам и по изображению
Алгоритмы и исполнители			
23.	Понятие алгоритма. Формальные и неформальные исполнители	§ 10. Алгоритмы и исполнители	
24.	Виды алгоритмов.	§ 10. Алгоритмы и исполнители	
Работа в среде программирования			
25.	Исполнитель Черепаха. Среда исполнителя. СКИ	§ 10. Алгоритмы и исполнители	11. Знакомство со средой программирования
26.	Линейные программы	§ 11. Линейные алгоритмы	

27.	Линейные программы	§ 11. Линейные алгоритмы	12. Реализация линейных алгоритмов в среде программирования https://kpolyakov.spb.ru/school/blockly/turtle_linear.html?level=1
28.	Использование циклов	§ 12. Циклы	13. Реализация циклических алгоритмов в среде программирования https://kpolyakov.spb.ru/school/blockly/turtle_loop.html
29.	Использование циклов	§ 13. Циклы с условием	14. Реализация циклов с условием в среде программирования
30.	Составление программ для управления исполнителем в среде блочного или текстового программирования.		
31.	Составление программ для управления исполнителем в среде блочного или текстового программирования.		
32.	Управление исполнителем. Творческий проект		https://kpolyakov.spb.ru/school/blockly/turtle_free.html
33.	Управление исполнителем. Творческий проект		
34.	Резерв		

Поурочное планирование – 6 класс

№ урока	Тема урока	Параграфы учебника	Практическая работа
Цифровая грамотность			
1	Типы компьютеров	§ 1. Типы компьютеров	
2	Работа с файлами и каталогами	§ 2. Операции с файлами и папками	1. Работа с файлами и каталогами
3	Поиск файлов	§ 2. Операции с файлами и папками	2. Поиск файлов
4	Защита от компьютерных вирусов	§ 3. Защита от компьютерных вирусов	
Информация и кодирование			
5	Информация и информационные процессы	§ 4. Информация	
6	Обработка данных	§ 4. Информация	3. Преобразование информации, представленной в форме таблиц и диаграмм, в текст
7	Двоичный код	§ 5. Двоичный код	
8	Двоичное кодирование	§ 5. Двоичный код	
9	Единицы измерения информации	§ 6. Единицы измерения информации	
10	Решение задач	§ 6. Единицы измерения информации	
Управление и исполнители			
11	Исполнитель Черепаха	§ 7. Исполнитель Черепаха	
12	Циклические алгоритмы	§ 8. Циклические алгоритмы	
13	Циклические алгоритмы (практикум)	§ 8. Циклические алгоритмы	4. Разработка программ
14	Вложенные циклы	§ 9. Вложенные циклы	
15	Вложенные циклы (практикум)	§ 9. Вложенные циклы	
16	Переменные	§ 10. Переменные	
17	Вычислительные алгоритмы	§ 10. Переменные	
18	Вычислительные алгоритмы (практикум)	§ 10. Переменные	5. Разработка программ, использующих вычислительные алгоритмы
19	Диалоговые программы (практикум)	§ 11. Диалоговые программы	6. Разработка диалоговых программ
20	Процедуры	§ 12. Вспомогательные алгоритмы	
21	Процедуры (практикум)	§ 12. Вспомогательные алгоритмы	7. Разработка программ, использующих вспомогательные алгоритмы (процедуры)

22	Процедуры с параметрами	§ 13. Вспомогательные алгоритмы с параметрами	
23	Процедуры с параметрами (практикум)	§ 13. Вспомогательные алгоритмы с параметрами	8. Разработка программ, использующих вспомогательные алгоритмы (процедуры) с параметрами
Информационные технологии			
24	Векторная графика	§ 14. Векторная графика	9. Исследование возможностей векторного графического редактора
25	Выравнивание и распределение объектов	§ 14. Векторная графика	10. Создание и редактирование векторного рисунка
26	Проект	§ 14. Векторная графика	11. Разработка простого изображения (проект)
27	Списки	§ 17. Списки	12. Создание текстового документа со списками
28	Таблицы	§ 16. Таблицы	
29	Таблицы (практикум)	§ 16. Таблицы	13. Создание текстового документа со списками
30	Проект	§ 16. Таблицы	14. Создание одностраничного документа, содержащего списки, таблицы, иллюстрации
31	Гиперссылки и интерактивные элементы	§ 17. Интерактивные презентации	15. Создание презентации с гиперссылками
32	Проект	§ 17. Интерактивные презентации	16. Создание презентации с интерактивными элементами
33	Защита проектов	§ 17. Интерактивные презентации	
34	Резерв		

Планируемые результаты

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

- наличие представлений об информации как важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества;
- понимание роли информационных процессов в современном мире;
- владение первичными навыками анализа и критичной оценки получаемой информации;
- ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;
- развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 143507986500560089701835989304833372774460075094

Владелец Михайлова Ольга Викторовна

Действителен с 03.04.2025 по 03.04.2026