

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

**Министерство образования Кузбасса**

**Юргинский городской округ**

**МБОУ «ООШ № 15 г. Юрги»**

**РАССМОТРЕНО**

**на педагогическом совете**

**Протокол № 1**

**от «30» августа 2023 г.**

**УТВЕРЖДАЮ**

**Директор МБОУ «Основная общеобразовательная школа № 15 г. Юрги»**

**К.К. Будатова**

**« 01 »**

**09 2023г.**

**Приказ № 118-д от «31» 08.2023 г.**



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

**учебного предмета «Информатика. Базовый уровень»**

**для обучающихся 5-6 классов**

**Юрга 2023**

# 1. Планируемые результаты освоения учебного предмета «Информатика»

## *Личностные результаты*

1. Целостное мировоззрение, соответствующее современному уровню развития науки и общественной практики. У обучающихся сформируются:
  - представления об информации как важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества;
  - понимание роли информационных процессов в современном мире;
  - представление об основных изучаемых понятиях (информация, алгоритм, модель) и их свойствах;
  - навыки анализа и критичной оценки получаемой информации;
  - способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом, понять значимость подготовки в области информатики в условиях развития информационного общества;
  - готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ.
2. Коммуникативная компетентность в общении и сотрудничестве со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной, общественно-полезной, учебно-исследовательской, творческой деятельности.
  - умение вступать в дискуссии;
  - умение выступать публично, формировать монологическую речь;
  - умение вести диалог;
  - формирование навыков работы над проектом.
3. Формирование ценностей здорового и безопасного образа жизни.
  - формирование у учеников правил безопасной работы за компьютером, с компьютерной эргономикой;
  - формирование знаний об информационной безопасности: ответственного отношения к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;
  - развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды.

## *Метапредметные результаты*

- владение общепредметными понятиями объект, система, модель, алгоритм, исполнитель и др.;
- владение умениями организации собственной учебной деятельности, включающими: целеполагание, планирование, коррекция, оценку, опыт принятия решений;
- 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;

- умения и навыки использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации, навыки создания личного информационного пространства.

#### *Предметные результаты*

- формирование информационной и алгоритмической культуры;
- формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки;
- развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;
- формирование представления о понятии информации и её свойствах;
- формирование представления о понятии алгоритма и его свойствах;
- формирование представления о понятии модели и её свойствах;
- развитие умений составить и записать алгоритм для конкретного исполнителя;
- формирование знаний об алгоритмических конструкциях; знакомство с основными алгоритмическими структурами – линейной, условной и циклической;
- знакомство с одним из языков программирования;
- 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.

## **2. Содержание учебного предмета «Информатика» в 5-6 классах**

### **5 класс**

#### **1. Компьютер для начинающих (7 часов)**

Информация и информатика.

Как устроен компьютер. Техника безопасности и организация рабочего места.

Ввод информации в память компьютера. Клавиатура.

Группы клавиш. Основная позиция пальцев на клавиатуре.

Программы и файлы. Рабочий стол. Управление компьютером с помощью мыши.

Главное меню. Запуск программ. Управление компьютером с помощью меню.

#### **2. Информация вокруг нас (12 часов)**

Действия с информацией.

Хранение информации. Носители информации.

Передача информации. Кодирование информации. Язык жестов.

Формы представления информации. Метод координат.

Текст как форма представления информации.

Табличная форма представления информации.

Наглядные формы представления информации.

Обработка информации. Изменение формы представления информации.

Систематизация информации. Поиск информации.

Кодирование как изменение формы представления информации.

Получение новой информации. Преобразование информации по заданным правилам.

Преобразование информации путем рассуждений.

Разработка плана действий и его запись. Запись плана действий в табличной форме.

#### **3. Информационные технологии (15 часов)**

Подготовка текстовых документов. Текстовый редактор и текстовый процессор.

Этапы подготовки документа на компьютере. Компьютерная графика.

Графические редакторы. Устройства ввода графической информации.

Создание движущихся изображений.

## **6 класс**

### **1. Объекты и системы объектов (10 часов)**

Объекты и их имена.

Признаки объектов: свойства, действия, поведение, состояние.

Отношения объектов. Разновидности объектов и их классификация.

Состав объектов.

Системы объектов. Система и окружающая среда.

Персональный компьютер как система.

Файловая система. Операционная система.

### **2. Информационные модели (12 часов)**

Модели объектов и их назначение.

Информационные модели.

Словесные информационные модели.

Многоуровневые списки.

Математические модели.

Табличные информационные модели.

Структура и правила оформления таблицы. Простые таблицы.

Табличное решение логических задач. Вычислительные таблицы.

Графики и диаграммы. Наглядное представление о соотношении величин.

Визуализация многорядных данных.

Многообразие схем. Информационные модели на графах. Деревья.

### **3. Алгоритмика (12 часов)**

Что такое алгоритм.

Исполнители вокруг нас.

Формы записи алгоритмов.

Типы алгоритмов. Линейные алгоритмы.

Алгоритмы с ветвлениями.

Алгоритмы с повторениями.

### 3. Календарно-тематическое планирование с указанием количества часов, отводимых на освоение каждой темы 5 КЛАСС (34 ч)

№ урока	Тема	Кол- во часов	Да- та	УМК	Формы кон- троля	ИКТ	Оборудова- ние	Основные виды деятельности уча- щихся
1	Цели изучения курса информатики. Техника безопасности. Информация вокруг нас.	1		1		През-ции «Зрительные иллюзии», «Техника безопасности и организация рабочего места» Клавиатурный тренажер в режиме ввода слов («Клавиатор 2004»).	ПК, проектор	<p><i>Аналитическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– выделять аппаратное и программное обеспечение компьютера;</li> <li>– анализировать устройства компьютера с точки зрения организации процедур ввода, хранения, обработки, вывода и передачи информации;</li> <li>– определять технические средства, с помощью которых может быть реализован ввод информации (текста, звука, изображения) в компьютер.</li> </ul> <p><i>Практическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– выбирать и запускать нужную программу;</li> <li>– работать с основными элементами пользовательского интерфейса: использовать меню, обращаться за справкой, работать с окнами (изменять размеры и перемещать окна, реагировать на диалоговые окна);</li> <li>– вводить информацию в компьютер с помощью клавиатуры (приёмы квалифицированного клавиатурного письма), мыши и других технических средств;</li> <li>– создавать, переименовывать, перемещать, копировать и удалять файлы;</li> <li>– соблюдать требования к организации ком-</li> </ul>
2	Компьютер - универсальная машина для работы с информацией.	1		2		Пр-я «У-во ПК» Клавиатурный тренажер в режиме ввода слов.	ПК, проектор	
3	Ввод информации в память компьютера. Клавиатура. ПР №1 «Знакомство с клавиатурой».	1		3		Пр-я «Ввод инф. в память ПК» Эл. плакат «Группы клавиш»	ПК, проектор	
4	Управление компьютером. Приемы управления компьютером	1		4			ПК, проектор	
5	Хранение информации. Создаем и сохраняем информацию.	1		5		Пр-я «Носители информации»	ПК, проектор	
6	Передача информации.	1		6(1)		Пр-я «Передача информации»	ПК, проектор	
7	Электронная почта. Работаем с электронной почтой.	1		6(2)			ПК	
8	В мире кодов. Способы кодирования информации.	1		7(1)		Пр-я «В мире кодов»	ПК	

								пьютерного рабочего места, требования безопасности и гигиены при работе со средствами ИКТ.
9	Метод координат.	1		7(2)		ИД «Сетка»	ПК, проектор	<i>Аналитическая деятельность:</i> – приводить примеры передачи, хранения и обработки информации в деятельности человека, в живой природе, обществе, технике; – приводить примеры информационных носителей; – классифицировать информацию по способам её восприятия человеком, по формам представления на материальных носителях.
10	Текст как форма представления информации. Компьютер – основной инструмент подготовки текстов.	1		8(1,2)		Пр-я «Текст история и современность»	ПК, проектор	
11	Основные объекты текстового документа. Ввод текста.	1		9(3,4)			ПК, проектор	
12	Редактирование текста.	1		9(5)			ПК, проектор	
13	Работаем с фрагментами текста.	1		8(6)			ПК, проектор	
14	Форматирование текста. Форматируем текст.	1		8(7)			ПК, проектор	
15	Структура таблицы. Создаем простые таблицы.	1		9(1)	Интерактивный тест		ПК, проектор	<i>Практическая деятельность:</i> – кодировать и декодировать сообщения, используя простейшие коды; – осуществлять поиск информации в сети Интернет с использованием простых запросов (по одному признаку); – сохранять для индивидуального использования найденные в сети Интернет информационные объекты и ссылки на них; – систематизировать (упорядочивать) файлы и папки; – вычислять значения арифметических выражений с помощью программы Калькулятор;
16	Редактирование таблицы.	1		9(1)	Контрольная работа		ПК	
17	Табличное решение логических задач	1		9(2)		Пр-я «Табличный способ решения логических задач»	ПК, проектор	
18	Разнообразие наглядных форм представления информации. От текста к рисунку, от рисунка к схеме.	1		10(1,2)		Пр-я «Наглядные формы представления информации»	ПК	<i>Аналитическая деятельность:</i> – соотносить этапы (ввод, редактирование, форматирование) создания текстового документа и возможности тестового процессора по их реализации; – определять инструменты текстового редактора для выполнения базовых операций по созданию текстовых документов.
19	Диаграммы. Строим диаграммы.	1		10(3)			ПК	
20	Компьютерная графика. Графический редактор Paint. Изучаем инструменты графического редакто-	1		11(1)		Слайд «Окно программы Paint»	ПК	
								<i>Практическая деятельность:</i> – создавать несложные текстовые доку-

	ра.							менты на родном и иностранном языках;
21	Устройства ввода графической информации. Работаем с графическими фрагментами.	1		11(2)		программа Paint	ПК	– выделять, перемещать и удалять фрагменты текста; создавать тексты с повторяющимися фрагментами;
22	Планируем работу в графическом редакторе.	1		11(1,2)		программа Paint	ПК	– осуществлять орфографический контроль в текстовом документе с помощью средств текстового процессора;
23	Работа в графическом редакторе.	1		11(1,2)		программа Paint	ПК	– оформлять текст в соответствии с заданными требованиями к шрифту, его начертанию, размеру и цвету, к выравниванию текста; – создавать и форматировать списки; создавать, форматировать и заполнять данными таблицы.
24	Разнообразие задач обработки информации.	1		12(1)			ПК, проектор	<i>Аналитическая деятельность:</i> – выделять в сложных графических объектах простые (графические примитивы);
25	Кодирование как изменение формы представления информации.	1		12(2)	Интерактивный тест		ПК	– планировать работу по конструированию сложных графических объектов из простых;
26	Систематизация информации. Создаем списки.	1		12(3)	Контрольная работа		ПК	– определять инструменты графического редактора для выполнения базовых операций по созданию изображений;
27	Поиск информации. Ищем информацию в сети Интернет.	1		12(4)			ПК	– <i>Практическая деятельность:</i> – использовать простейший (растровый и/или векторный) графический редактор для создания и редактирования изображений; создавать сложные графические объекты с повторяющимися и /или преобразованными фрагментами.
28	Преобразование информации по заданным правилам. Выполняем вычисления в программе Калькулятор.	1		12(5)			ПК, проектор	<i>Аналитическая деятельность:</i> – разрабатывать план действий для решения задач на переправы, переливания и пр.;
29	Преобразование информации путем рассуждений.	1		12(6)			ПК	<i>Практическая деятельность:</i> – преобразовывать информацию по заданным правилам и путём рассуждений;
30	Разработка плана дей-	1		12(7)			ПК	решать задачи на переливания, переправы

	ствий и его запись.							и пр. в соответствующих программных средах.
31	Запись плана действий в табличной форме.	1		12(8)	Интерактивный тест (итоговый)		ПК	
32	Создание движущихся изображений.	1		12(9)	Контрольная работа	программа MS PowerPoint	ПК	<i>Аналитическая деятельность:</i> – выделять в сложных графических объектах простые (графические примитивы); – планировать работу по конструированию сложных графических объектов из простых; – определять инструменты графического редактора для выполнения базовых операций по созданию изображений; – <i>Практическая деятельность:</i> – использовать простейший (растровый и/или векторный) графический редактор для создания и редактирования изображений; создавать сложные графические объекты с повторяющимися и /или преобразованными фрагментами.
33	Создаем анимацию по собственному замыслу.	1		12(9)		программа MS PowerPoint	ПК	
34	Создаем слайд-шоу.	1		12(9)		программа MS PowerPoint	ПК	
34 часа								



**Календарно-тематическое планирование с указанием количества часов, отводимых на освоение каждой темы**  
**6 КЛАСС (34 ч)**

<i>№ урока</i>	<i>Тема</i>	<i>Ко л- во ча сов</i>	<i>Да та</i>	<i>УМК</i>	<i>Формы контроля</i>	<i>ИКТ</i>	<i>Оборудова- ние</i>	<i>Основные виды деятельности уча- щихся</i>
1	Цели изучения курса информатики. Техника безопасности и организация рабочего места. Объекты окружающего мира.	1		§1		Пр-ция «Объекты окружающего мира»	ПК, проектор	<p><i>Аналитическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- анализировать объекты окружающей действительности, указывая их признаки - свойства, действия, поведение, состояния;</li> <li>- выявлять отношения, связывающие данный объект с другими объектами;</li> <li>- осуществлять деление заданного множества объектов на классы по заданному или самостоятельно выбранному признаку — основанию классификации;</li> <li>- приводить примеры материальных, нематериальных и смешанных систем.</li> </ul> <p><i>Практическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- изменять свойства рабочего стола: тему, фоновый рисунок, заставку;</li> <li>- изменять свойства панели задач;</li> <li>- узнавать свойства компьютерных объектов (устройств, папок, файлов) и возможных действий с ними;</li> <li>- упорядочивать информацию в личной папке.</li> </ul>
2	Компьютерные объекты. Работаем с основными объектами операционной системы.	1		§2(1)		Пр-ция «Компьютерные объекты»	ПК, проектор	
3	Файлы и папки. Размер файла. Работаем с объектами файловой системы.	1		§2(2,3)			ПК, проектор	
4	Разнообразие отношений объектов и их множеств. Отношение является элементом множества. Отношение между множествами.	1		§3 (1,2,3)		Пр-ция «Отношения объектов и их множеств»	ПК, проектор	
5	Отношение входит в состав. Повторяем возможности графического редактора.	1		§3(4)			ПК, проектор	
6	Отношение является разновидностью. Классификация объектов.	1		§14(1,2)		Пр-ция «Разновидности объектов и их классификация»	ПК, проектор	
7	Классификация компьютерных объектов. Повторяем возможности текстового процессора.	1		§4(3,4)			ПК	
8	Системы объектов. Разнообразие систем. Состав и структура системы.	1		§5(1,2)		Пр-ция «Системы объектов»	ПК	
9	Система и окружающая среда. Система как черный ящик. Знакомимся с графическими	1		§5(3,4)			ПК, проектор	

	возможностями текстового процессора.							<p><i>Аналитическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- различать натурные и информационные модели, изучаемые в школе, встречающиеся в жизни;</li> <li>- приводить примеры использования таблиц, диаграмм, схем, графов и т.д. при описании объектов окружающего мира.</li> </ul> <p><i>Практическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- создавать словесные модели (описания);</li> <li>- создавать многоуровневые списки;</li> <li>- создавать табличные модели;</li> <li>- создавать простые вычислительные таблицы, вносить в них информацию и проводить несложные вычисления;</li> <li>- создавать диаграммы и графики;</li> <li>- создавать схемы, графы, деревья;</li> <li>- создавать графические модели.</li> </ul>
10	Персональный компьютер как система. Создаем компьютерные документы.	1		§6	Итоговый тест	Пр-ция «Персональный компьютер как система»	ПК, проектор	
11	Как мы познаем окружающий мир. Создаем компьютерные документы (продолжение).	1		§7		Пр-ция «Как мы познаем окружающий мир»	ПК, проектор	
12	Понятие как форма мышления. Как образуются понятия. Конструируем и исследуем графические объекты.	1		§8(1,2)		Пр-ция «Понятие как форма мышления»	ПК, проектор	
13	Определение понятия. Конструируем и исследуем графические объекты.	1		§8(3)			ПК, проектор	
14	Информационное моделирование как метод познания. Создаем графические модели.	1		§8,9		Пр-ция «Информационное моделирование»	ПК, проектор	
15	Словесные информационные модели. Словесные описания (научные, художественные). Создаем словесные модели.	1		§10 (1,2,3)		Пр-ция «знаковые модели»	ПК, проектор	
16	Словесные информационные модели. Математические модели. Создаем многоуровневые списки.	1		§10(4)			ПК	
17	Табличные информационные модели. Правила оформления таблиц. Создаем табличные модели.	1		§11(1,2)		Пр-ция «Табличные модели»	ПК, проектор	
18	Решение логических задач с помощью нескольких таблиц. Вычислительные таблицы. Создаем вычислительные таблицы в текстовом процессоре.	1		§11(3,4)			ПК, проектор	
19	Зачем нужны графики и диаграммы. Наглядное представление процессов изменения величин. Создаем модели – графики и диаграммы.	1		§12(1,2)		Пр-ция «Графики и диаграммы»	ПК, проектор	
20	Наглядное представление о	1		§12(3)			ПК,	

[illegible]