

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Министерство образования Иркутской области

Управление образования муниципального образования города Киренска

МКОУ СОШ №6 г. Киренска

СОГЛАСОВАНО

Протокол заседания МО

Протокол №5 от 20.05.2024

г.

Руководитель МО

_____ (Лисякова АВ)

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора по

УВР

31 августа 2024 г.

_____ (Переломова КВ)

УТВЕРЖДАЮ

Приказ руководителя ОУ

№ 98-ОД от 31.08.2024 г.

Директор школы

_____ (Роженко АА)

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

(ID 3623199)

учебного предмета

«Информатика»

для обучающихся 5-6 классов

Составитель: Лисякова Алена Васильевна

учитель информатики

2024 2025

Пояснительная записка

Рабочая программа определяет цели, общую стратегию 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 распределение учебных часов по тематическим разделам курса и 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).

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 других, 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.

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, то есть 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.

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 учебного предмета «Информатика» в учебном плане

Обязательная часть учебного плана примерной основной образовательной программы основного общего образования не предусматривает обязательное изучение курса информатики в 5–6 классах. Время на данный курс образовательная организация выделяет 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 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.

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. Компьютерная графика. Растровая и 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. Объекты презентации: текст, рисунок, список, таблица, схема, диаграмма. Форматирование и редактирование объектов презентации. Создание презентации по шаблону.

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 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, 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 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;
- Ценивать 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 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 5класс

- 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 графического редактора для выполнения операций с фрагментами изображения; □создавать компьютерные презентации, включающие текстовую и графическую информацию.

бкласс

- 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 компьютерные презентации, в том числе с элементами анимации.

5 класс

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов			Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		всего	контр. работы	практ. работы	
Раздел 1. Цифровая грамотность (8 часов)					
1.1.	Компьютер — универсальное устройство для работы с информацией.	2	0	0	https://infourok.ru https://resh.edu.ru
1.2.	Программы для компьютеров. Файлы и папки	3	0	1,5	https://school.infourok.ru
1.3	Сеть Интернет. Правила безопасного поведения в Интернете.	3	1	0,5	https://resh.edu.ru/page/cyber-project
Раздел 2. Теоретические основы информатики (3 часа)					
2.1	Информация в жизни человека.	3	0	0,5	https://bosova.ru https://урокцифры.рф

Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования (10 часов)					
3.1	Алгоритмы и исполнители	2	0	0	https://bosova.ru https://school.infourok.ru
3.2	Работа в среде программирования	8	1	3,5	https://bosova.ru
Раздел 4. Информационные технологии (13 часов)					
4.1	Графический редактор	3	0	1	https://bosova.ru https://school.infourok.ru
4.2	Текстовый редактор	6	1	2	https://bosova.ru
4.3	Компьютерная презентация	3	0	1,5	https://school.infourok.ru
4.4	Итоговый урок	1	0	0	
Итого:		34	3	10,5	

ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ п/п	Тема урока	Количество часов			Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		всего	контрольные работы	практические работы	
1.	Что умеет компьютер.	1	0	0	https://resh.edu.ru/subject/lesson/7315/main/25_0929 /Правила гигиены и техники безопасности при работе за компьютером
2.	Основные компоненты компьютера.	1	0	0	https://infourok.ru /Как устроен компьютер
3.	Пользователи и программисты.	1	0	0,5	
4.	Программное обеспечение компьютера.	1	0	0,5	https://school.infourok.ru/ Программы и файлы Программное обеспечение компьютера
5.	Файлы и папки.	1	0	0,5	https://bosova.ru
6.	Как устроен интернет.	1	0	0,5	https://bosova.ru
7.	Правила безопасного поведения в интернете.	1	0	0	https://resh.edu.ru/page/cyber-project Кибербезопасность для детей и взрослых
8.	Контрольная работа по теме «Цифровая грамотность»	1	1	0	

9.	Способы восприятия информации.	1	0	0	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php Электронное приложение к учебнику (УМК Босова Л.Л., Босова А.Ю.)
10.	Кодирование информации	1	0	0,5	https://bosova.ru
11.	Искусственный интеллект	1	0	0	https://урокицифры.рф Искусственный интеллект в образовании
12.	Алгоритмы и исполнители.	1	0	0	https://school.infourok.ru Исполнители вокруг нас
13.	Виды алгоритмов.	1	0	0	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php Электронное приложение к учебнику (УМК Босова Л.Л., Босова А.Ю.)

14.	Знакомство со средой программирования.	1	0	0,5	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/scratch.php Scratch программирование
15.	Режимы управления исполнителем.	1	0	0,5	https://bosova.ru
16.	Режим непосредственного управления. Убрать	1	0	0,5	https://bosova.ru
17.	Составление линейных алгоритмов.	1	0	0,5	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/scratch.php Scratch программирование
18.	Цикл в алгоритме.	1	0	0	
19.	Составление циклических алгоритмов.	1	0	0,5	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/scratch.php Scratch программирование
20.	Мини-проект в среде программирования	1	0	1	
21.	Контрольная работа по теме «Работа в среде программирования»	1	1	0	
22.	Компьютер – инструмент художника.	1	0	0	https://school.infourok.ru Компьютерная графика

23.	Инструменты растрового графического редактора.	1	0	0,5	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php Электронное приложение к учебнику (УМК Босова Л.Л., Босова А.Ю.)
24.	Планирование работы в графическом редакторе	1	0	0,5	https://bosova.ru
25.	Компьютер – инструмент работы с текстом.	1	0	0	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php Электронное приложение к учебнику (УМК Босова Л.Л., Босова А.Ю.)
26.	Редактирование текста.	1	0	0,5	https://bosova.ru
27.	Форматирование символов.	1	0	0,5	https://bosova.ru
28.	Форматирование абзацев.	1	0	0,5	https://bosova.ru
29.	Вставка изображений.	1	0	0,5	https://bosova.ru
30.	Контрольная работа по теме «Текстовый редактор»	1	1	0	
31.	Компьютерная презентация.	1	0	0	https://school.infourok.ru/Компьютерные презентации
32.	Правила размещения объектов на слайдах	1	0	0,5	https://bosova.ru
33.	Создание презентации	1	0	1	https://bosova.ru
34.	Итоговый урок «Чему я научился на уроках информатики»	1	0	0	
Итого:		34	3	10,5	

6 класс

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов			Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		всего	контр. работы	практ. работы	
Раздел 1. Цифровая грамотность (5 часов)					
1.1.	Компьютер	2	1	0	https://resh.edu.ru
1.2.	Файловая система	2		1	https://resh.edu.ru
1.3	Защита от вредоносных программ	1	0	0	https://bosova.ru
Раздел 2. Теоретические основы информатики (6 часов)					
2.1	Информация и информационные процессы	3	1	0	https://resh.edu.ru

2.2	Двоичный код	2	0	0	https://resh.edu.ru
2.3	Единицы измерения информации	1		0,5	https://resh.edu.ru
Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования (12 часов)					
3.1	Основные алгоритмические конструкции	11	1	5,5	https://bosova.ru https://school.infourok.ru
3.2	Вспомогательные алгоритмы	1	0	0,5	https://bosova.ru https://resh.edu.ru
Раздел 4. Информационные технологии (11 часов)					
4.1	Компьютерная графика	3	0	1,5	https://resh.edu.ru
4.2	Текстовый процессор	4	0	1,5	https://resh.edu.ru
4.3	Компьютерная презентация	3	0	1	https://resh.edu.ru
4.5	Итоговый урок	1	0	0	
Итого:		34	3	10,5	

ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ п/п	Тема урока	Количество часов			
		всего	контрольные работы	практические работы	
1.	Типы компьютеров.	1	0	0	https://resh.edu.ru/subject/lesson/3066/main/ Техника безопасности при работе с компьютером
2.	Файловая система компьютера	1	0	0	https://resh.edu.ru/subject/lesson/7324/main/274200/ Файловая система
3.	Работа с файлами и каталогами.	1	0	1	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php Электронное приложение к учебнику (УМК Босова Л.Л., Босова А.Ю.)
4.	Защита от вредоносных программ	1	0	0	https://digitallikbez.datalesson.ru/videos/5/ Компьютерные и телефонные вирусы

5.	Контрольная работа по теме «Цифровая грамотность»	1	1	0	
6.	Информационные процессы в окружающем мире	1	0	0	https://resh.edu.ru/subject/lesson/1149/ Информационные процессы в природе
7.	Формы представления информации	1	0	0	https://bosova.ru
8.	Представление данных в компьютере	1	0	0	https://bosova.ru
9.	Двоичное кодирование	1	0	0	https://resh.edu.ru/subject/lesson/7319/main/250684/ Двоичный код
10.	Информационный объем данных	1	0	0,5	https://resh.edu.ru/subject/lesson/7318/main/250754/ Единицы измерения информации
11.	Контрольная работа по теме «Теоретические основы информатики»	1	1	0	
12.	Управление исполнителем Чертежник. Команды абсолютного перемещения.	1	0	0	https://bosova.ru https://school.infourok.ru/ Типы алгоритмов
13.	Разработка линейной программы	1	0	1	https://bosova.ru
14.	Команды относительного перемещения	1	0	0,5	https://bosova.ru
15.	Вспомогательный алгоритм.	1	0	0,5	https://resh.edu.ru/subject/lesson/1360/
16.	Алгоритмы с циклом	1	0	0	https://bosova.ru
17.	Разработка программы с циклом	1	0	1	https://bosova.ru
18.	Среда текстового программирования Кумир	1	0	0	https://bosova.ru
19.	Разработка диалоговой программы	1	0	1	https://bosova.ru
20.	Переменные в алгоритме	1	0	0	https://bosova.ru
21.	Разработка программы для простых вычислений	1	0	1	https://bosova.ru
22.	Разработка линейных программ в среде Кумир.	1	0	1	https://bosova.ru

23.	Контрольная работа по теме «Основы программирования»	1	1		
24.	Растровая графика.	1	0	0,5	https://bosova.ru
25.	Векторная графика.	1	0	0	https://bosova.ru
26.	Создание векторного изображения в текстовом процессоре.	1	0	1	https://bosova.ru
27.	Способы структурирования информации	1	0	0	https://bosova.ru
28.	Оформление списков в текстовом документе.	1	0	0,5	https://bosova.ru
29.	Вставка таблиц в текстовом документе	1	0	0,5	https://resh.edu.ru/subject/lesson/1075/
30.	Создание схем в текстовом процессоре.	1	0	0,5	https://bosova.ru
31.	Планирование работы над презентацией	1	0	0	https://resh.edu.ru/subject/lesson/1096/
32.	Объекты презентации.	1	0	0,5	https://bosova.ru
33.	Создание презентации с использованием шаблона.	1	0	0,5	https://bosova.ru
34.	Итоговый урок «Чему я научился на уроках информатики»	1	0	0	
Итого:		34	3	10,5	