

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Департамент по образованию администрации Волгограда

Ворошиловское территориальное управление


Муниципальное образовательное учреждение

"Средняя школа №123 Ворошиловского района Волгограда"

МОУ СШ № 123

РАССМОТРЕНО

на заседании МО  
учителей  
естественнонаучного  
цикла

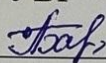


Уланкина Т.П.

протокол №1  
от «29» 08 2025 г.

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора  
по УВР

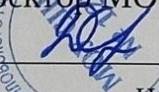


Бармина О.А.

приказ №\_\_ от «29»08 2025

УТВЕРЖДЕНО

Директор МОУ СШ 123

  
Чибирева Д.Б.  
приказ от «01» 09 2025



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

(ID 9251004)

учебного предмета Информационная культура  
для обучающихся 5-6 классов

Волгоград 2025

## **ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

---

Примерная рабочая программа даёт представление о целях, общей стратегии обучения, воспитания и развития, обучающихся средствами учебного предмета «Информационная культура» в 5–6 классах; устанавливает рекомендуемое предметное содержание, предусматривает его структурирование по разделам и темам курса, определяет распределение его по классам (годам изучения); даёт примерное распределение учебных часов по тематическим разделам курса и рекомендуемую (примерную) последовательность их изучения с учётом межпредметных и внутри предметных связей, логики учебного процесса, возрастных особенностей обучающихся. Примерная 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). Программа является основой для составления авторских учебных программ и учебников, поурочного планирования курса учителем.

### **ЦЕЛИ ИЗУЧЕНИЯ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА «ИНФОРМАЦИОННАЯ КУЛЬТУРА»**

- Изучение информационной культуры в 5–6 классах вносит значительный вклад в достижение главных целей основного общего образования, обеспечивая:
- формирование ряда метапредметных понятий, в том числе понятий «объект», «система», «модель», «алгоритм» и др., как необходимого условия для успешного продолжения учебно-познавательной деятельности и основы научного мировоззрения;
- формирование алгоритмического стиля мышления как необходимого условия профессиональной деятельности в современном высокотехнологичном обществе;
- формирование необходимых для успешной жизни в меняющемся мире универсальных учебных действий (универсальных компетентностей) на основе средств и методов информатики и информационных технологий, в том числе овладение умениями работать с различными видами информации, самостоятельно планировать и осуществлять индивидуальную и коллективную информационную деятельность, представлять и оценивать её результаты;
- формирование цифровых навыков, в том числе ключевых компетенций цифровой экономики, таких, как базовое программирование, основы работы с данными, коммуникация в современных цифровых средах, информационная безопасность; воспитание ответственного и избирательного отношения к информации.

### **ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА «Информационная культура».**

Учебный предмет «Информационная культура» в основном общем образовании отражает:

- сущность информатики как научной дисциплины, изучающей закономерности протекания и возможности автоматизации информационных процессов в различных системах;
- основные области применения информатики, прежде всего информационные технологии, управление и социальную сферу;
- междисциплинарный характер информатики и информационной деятельности.

Современная школьная информатика оказывает существенное влияние на формирование мировоззрения школьника, его жизненную позицию, закладывает основы понимания принципов функционирования и использования информационных технологий как необходимого инструмента практически любой деятельности и одного из наиболее значимых технологических достижений современной цивилизации. Многие предметные знания и способы деятельности, освоенные обучающимися при изучении информатики, находят применение как в рамках образовательного процесса при изучении других предметных областей, так и в иных жизненных ситуациях, становятся значимыми для формирования качеств личности, т. е. ориентированы на формирование метапредметных и личностных результатов обучения.

Учебный предмет «Информационная культура» 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 «ИНФОРМАЦИОННАЯ КУЛЬТУРА» 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 может выделить за счёт части учебного плана, формируемой участниками образовательных отношений.

Программа по информационной культуре 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 информационной культуры 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 информационной культуры 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.

### **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 ПРОГРАММИРОВАНИЕ.**

Понятие алгоритма. Исполнители алгоритмов. Линейные алгоритмы. Циклические алгоритмы.<sup>4</sup>

Составление программ для управления исполнителем в среде блочного или текстового программирования.

### **ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ.**

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

Текстовый редактор. Правила набора текста.

Текстовый процессор. Редактирование текста. Проверка правописания. Расстановка переносов. Свойства символов. Шрифт. Типы шрифтов (рубленые, с засечками, моноширинные). Полужирное и курсивное начертание. Свойства абзацев: границы, абзацный отступ, интервал, выравнивание. Вставка изображений в текстовые документы. Обтекание изображений текстом.

Компьютерные презентации. Слайд. Добавление на слайд текста и изображений. Работа с несколькими слайдами.

## ПЛАНИРУЕМЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

---

Изучение информатики в 5 классе направлено на достижение обучающимися 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; владение достоверной информацией о передовых мировых и отечественных достижениях в области информатики и информационных технологий; 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; готовность к разнообразной совместной деятельности при выполнении учебных, познавательных задач, создании учебных проектов; стремление к взаимопониманию и взаимопомощи в процессе этой учебной деятельности; готовность оценивать своё поведение и поступки своих товарищей с позиции нравственных и правовых норм с учётом осознания последствий поступков.

#### ***Ценности научного познания:***

сформированность мировоззренческих представлений об информации, информационных процессах и информационных технологиях, соответствующих современному уровню развития науки и общественной практики и составляющих базовую основу для понимания сущности научной картины мира;

интерес к обучению и познанию; любознательность; готовность и способность к самообразованию, осознанному выбору направленности и уровня обучения в дальнейшем;

овладение основными навыками исследовательской деятельности, установка на осмысление опыта, наблюдений, поступков и стремление совершенствовать пути достижения индивидуального и коллективного благополучия;

сформированность информационной культуры, в том числе 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:***

осознание ценности жизни; ответственное отношение к своему здоровью; установка на здоровый образ жизни, в том числе и за счёт освоения и соблюдения требований безопасной эксплуатации средств информационных и коммуникационных технологий (ИКТ).

#### ***Трудовое воспитание:***

интерес к практическому изучению профессий и труда в сферах профессиональной деятельности, связанных с информатикой, программированием и информационными технологиями, основанными на достижениях науки информатики и научно-технического прогресса;

осознанный выбор и построение индивидуальной траектории образования и жизненных планов с учётом личных и общественных интересов и потребностей.

***Экологическое воспитание:***

осознание глобального характера 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 существующих 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 на применимость и достоверность информацию, полученную 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 различные методы, инструменты и запросы при поиске и отборе информации или данных из источников с учётом предложенной учебной задачи и заданных критериев;

выбирать, анализировать, систематизировать и интерпретировать информацию различных видов и форм представления;

самостоятельно выбирать оптимальную форму представления информации и иллюстрировать решаемые задачи несложными схемами, диаграммами, иной графикой и их комбинациями;

оценивать надёжность информации по критериям, предложенным учителем или сформулированным самостоятельно;

эффективно 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);

самостоятельно 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;

ориентироваться в различных подходах к принятию решений (индивидуальное принятие решений, принятие решений в группе);

самостоятельно составлять алгоритм решения задачи (или его часть), выбирать способ решения учебной задачи с учётом имеющихся ресурсов и собственных возможностей, аргументировать предлагаемые варианты решений;

составлять план действий (план реализации намеченного алгоритма решения), корректировать предложенный алгоритм с учётом получения новых знаний об изучаемом объекте;

делать выбор в условиях противоречивой информации и брать ответственность за решение.

#### ***Самоконтроль (рефлексия):***

владеть способами самоконтроля, самомотивации и рефлексии;

давать адекватную оценку ситуации и предлагать план её изменения;

учитывать контекст и предвидеть трудности, которые могут возникнуть при решении учебной задачи, адаптировать решение к меняющимся обстоятельствам;

объяснять причины достижения (недостижения) результатов информационной деятельности, давать оценку приобретённому опыту, уметь находить позитивное в произошедшей ситуации;

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**

- 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; б 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;
- б создавать компьютерные презентации, включающие текстовую и графическую информацию.



п	наименование разделов и тем программы	Количество часов			электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		теоретического	интерактивные (робот)	практические (робот)	
	Раздел 1. Цифровая грамотность.				s://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
	Компьютер — универсальное вычислительное устройство, работающее по программе				s://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
	Программы для компьютеров. Файлы и папки				s://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
	Пользователь Интернет. Правила безопасного поведения в Интернете				s://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
	Содержание по разделу				s://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
	Раздел 2. Теоретические основы информатики				s://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
	Информация в жизни человека				s://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
	Содержание по разделу				s://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
	Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования				s://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
	Алгоритмы и исполнители				s://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
	Робот в среде программирования				s://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
	Содержание по разделу:				s://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
	Раздел 4. Информационные технологии				s://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
	Графический редактор				s://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
	Текстовый редактор				s://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
	Компьютерная презентация			1	s://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
	Содержание по разделу:				s://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
	Зеркальное время				
	ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ				

# ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

6 класс

№ п/ п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов			Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		всего	контрольные работы	практические работы	
	Раздел 1. Цифровая грамотность.				
1. 1.	Компьютер — универсальное вычислительное устройство, работающее по программе	1	0.5		<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php</a>
1. 2.	Файловая система	2	0.5	1	<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php</a>
	Итого по разделу	3	1	1	
	Раздел 2. Теоретические основы информатики				
2. 1.	Защита от вредоносных программ	1			<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php</a>
2. 2	Информация и информационные процессы	2		0.5	<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php</a>
2. 3	Двоичный код	2			<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php</a>
2. 4	Единицы измерения информации	2	1		<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php</a>
	Итого по разделу	7	1	1	
	Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования				
3. 1.	Основные алгоритмические конструкции	8		2	<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php</a>
3. 2.	Вспомогательные алгоритмы	4	1	1	<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php</a>
	Итого по разделу:	12	1	3	
	Раздел 4. Информационные технологии				
4. 1.	Векторная графика	3		1.5	<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php</a>
4. 2.	Текстовый редактор	4		1.5	<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php</a>
4. 3.	Создание интерактивных компьютерных презентаций	3	1	1	<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php</a>
	Итого по разделу:	10	1	4	
	Резервное время				
	ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ	34	4		

# ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

## 5 класс

№ п/п	Тема урока	Количество часов			Дата изучения	Электронные (цифровые) образователь ные ресурсы
		всего	контрольные работы	практические работы		
1.	Информация вокруг нас. Техника безопасности и организация рабочего места.	1				<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php</a>
2.	Компьютер – универсальная машина для работы с информацией	1				<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php</a>
3.	Ввод информации в память компьютера. Клавиатура. Практическая работа №1 «Вспоминаем клавиатуру»	1		0.5		<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php</a>
4.	Управление компьютером. Программы для компьютера. Практическая работа №2 «Вспоминаем приёмы управления компьютером»	1		0.5		<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php</a>
5.	Хранение информации. Файлы. Практическая работа №3 «Создаём сохраняем файлы»	1		0.5		<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php</a>
6.	Передача информации. Сеть Интернет. Практическая работа №15 «Ищем информацию в сети Интернет»	1		0.5		<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php</a>
7.	Безопасное поведение в сети Интернет. Интернет-травля» Практическая Работа № 4 «Работаем электронной почтой»	1		0.5		<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php</a>
8.	В мире кодов. Способы кодирования информации	1				<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php</a>
9.	Метод координат.	1				<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php</a>
10.	Текст как форма представления информации. Компьютер – основной инструмент подготовки текстов	1				<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php</a>
11.	Основные объекты текстового документа.	1		0.5		<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php</a>

	Ввод текста. Практическая работа №5 «Вводим текст»					ormatika/3/eor5.php
12.	Редактирование текста. Практическая работа №6 «Редактируем текст»	1		0.5		<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php</a>
13.	Текстовый фрагмент и операции с ним. Практическая работа №7 «Работаем с фрагментами текста»	1		0.5		<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php</a>
14.	Форматирование текста. Практическая работа №8 «Форматируем текст» (1, 2)	1		0.5		<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php</a>
15.	Разнообразие наглядных форм представления информации. Практическая работа №9 Создаем простые таблицы	1		0.5		<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php</a>
16.	Компьютерная графика. Растровый графический редактор. Практическая работа №11 «Изучаем инструменты графического редактора»	1		0.5		<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php</a>
17.	Преобразование графических изображений. Практическая работа №12 «Работаем с графическими фрагментами»	1		0.5		<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php</a>
18.	Планируем работу в графическом редакторе. Практическая работа №13 «Планируем работу в графическом редакторе»	1		0.5		<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php</a>
19.	Разнообразие задач обработки информации. Искусственный интеллект	1				<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php</a>
20.	Алгоритмы вокруг нас. Преобразование информации по заданным правилам. Практическая работа №16 «Выполняем вычисления помощью программы Калькулятор»	1		0.5		<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php</a>
21.	Преобразование информации путём рассуждений. Черные	1				<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php</a>

	ящики					php
22.	Разработка плана действий. Исполнитель Водолей	1				<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php</a>
23.	Среда программирования Скретч. Мини-проект «Морские обитатели»	1				<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php</a>
24.	Линейные алгоритмы. Покадровая анимация. Смена костюмов	1				<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php</a>
25.	Управление. Мини-проект «Догонялка-1»	1				<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php</a>
26.	Взаимодействие. Мини-проект «Догонялка-2»	1				<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php</a>
27.	Переменные. Мини-проект «Поймай мяч»	1				<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php</a>
28.	Координаты. Мини-проект «Собери урожай»					<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php</a>
29.	Циклические алгоритмы. Мини-проект «Геометрический орнамент»					<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php</a>
30.	Мини-проект «Переправа»					<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php</a>
31.	Компьютерные презентации. Планирование работы					<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php</a>
32.	Правила размещения объектов на слайдах					<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php</a>
33.	Выполнение итогового мини-проекта. Практическая работа № 18 Создаем слайд-шоу	1		1		<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php</a>
34.	Итоговое тестирование. Мини-проект «Дополненная реальность»	1	1			<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php</a>
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34	1	8		

# ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

6 класс

№ п/п	Тема урока	Количество часов			Дата изучения	Электронные (цифровые) образователь ные ресурсы
		всего	контрольные работы	практические работы		
1.	Цели изучения курса информатики. Техника безопасности и организация рабочего места. Объекты окружающего мира	1				<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=lnat3qpuws892755771">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=lnat3qpuws892755771</a>
2.	Объекты операционной системы. Практическая работа №1 «Работаем с основными объектами операционной системы»	1		0.5		<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=lnat3qpuws892755771">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=lnat3qpuws892755771</a>
3.	Файлы и папки. Размер файла. Практическая работа №2 «Работаем с объектами файловой системы»	1		0.5		<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=lnat3qpuws892755771">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=lnat3qpuws892755771</a>
4.	Разнообразие отношений объектов и их множеств. Отношения между множествами. Практическая работа №3 «Возможности инструмента создания графических объектов» (задания 1–3)	1		0.5		<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=lnat3qpuws892755771">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=lnat3qpuws892755771</a>
5.	Отношение «входит в состав» Практическая работа №3 «Повторяем возможности графического Редактора инструмента создания графических объектов»(задания 5–6	1		0.5		<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=lnat3qpuws892755771">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=lnat3qpuws892755771</a>
6.	Разновидности объекта и их классификация.	1				<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=lnat3qpuws892755771">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=lnat3qpuws892755771</a>
7.	Классификация компьютерных объектов. Практическая работа №4 «Повторяем возможности текстового процессора инструмента создания текстовых объектов»	1		0.5		<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=lnat3qpuws892755771">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=lnat3qpuws892755771</a>
8.	Контрольная работа «Объекты и системы».)	1	1			<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/">https://bosova.ru/metodist/authors/</a>

						informatika/3/eor6.php?ysclid=lnat3qpuws892755771
9.	Системы объектов. Состав и структура системы Практическая работа №5 «Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора» (задания 1–3)	1		0,5		<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=lnat3qpuws892755771">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=lnat3qpuws892755771</a>
10.	Персональный компьютер как система. Практическая работа №5 «Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора» (задание 4-5-6)	1		1		<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=lnat3qpuws892755771">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=lnat3qpuws892755771</a>
11.	Способы познания окружающего мира. Система и окружающая среда. Практическая работа №6 «Создаем компьютерные документы»	1		0.5		<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=lnat3qpuws892755771">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=lnat3qpuws892755771</a>
12.	Понятие как форма мышления. Как образуются понятия. Практическая работа №7 «Конструируем и исследуем графические объекты» (задание 1)	1		0.5		<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=lnat3qpuws892755771">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=lnat3qpuws892755771</a>
13.	Определение понятия. Практическая работа №7 «Конструируем и исследуем графические объекты» (задания 2, 3)	1		0.5		<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=lnat3qpuws892755771">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=lnat3qpuws892755771</a>
14.	Информационное моделирование как метод познания. Практическая работа №8 «Создаём графические модели»	1		0.5		<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=lnat3qpuws892755771">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=lnat3qpuws892755771</a>
15.	Знаковые информационные модели. Словесные (научные, художественные) описания. Практическая работа №9 «Создаём словесные модели»	1		0.5		<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=lnat3qpuws892755771">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=lnat3qpuws892755771</a>
16.	Математические модели. Многоуровневые списки. Практическая работа №10 «Создаём многоуровневые списки»	1		0.5		<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=lnat3qpuws892755771">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=lnat3qpuws892755771</a>



17.	Табличные информационные модели. Правила оформления таблиц. Практическая работа №11 «Создаем табличные модели»	1		0.5		<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=lnat3qpuws892755771">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=lnat3qpuws892755771</a>
18.	Решение логических задач с помощью нескольких таблиц. Вычислительные таблицы. Практическая работа №12 «Создаем Вычислительные таблицы в текстовом процессоре»	1		0.5		<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=lnat3qpuws892755771">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=lnat3qpuws892755771</a>
19.	Графики и диаграммы. Наглядное представление процессов изменения величин и их соотношений. Практическая Работа №12 «Создаём информационные модели – диаграммы и графики» (задания 1–4)	1		0.5		<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=lnat3qpuws892755771">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=lnat3qpuws892755771</a>
20.	Создание информационных моделей – диаграмм. Выполнение мини-проекта «Диаграммы вокруг нас»	1		0.5		<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=lnat3qpuws892755771">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=lnat3qpuws892755771</a>
21.	Многообразие схем и сферы их применения. Практическая Работа информационные модели – схемы, графы, деревья» (задания 1, 2, 3)	1		0.5		<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=lnat3qpuws892755771">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=lnat3qpuws892755771</a>
22.	Информационные модели на графах. Использование графов при решении задач. Практическая Работа №14 «Создаём информационные модели – схемы, графы, деревья» (задания 4 и 6)	1		0.5		<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=lnat3qpuws892755771">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=lnat3qpuws892755771</a>
23.	Что такое алгоритм. Работа в среде виртуальной лаборатории «Переправы»	1				<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=lnat3qpuws892755771">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=lnat3qpuws892755771</a>
24.	Исполнители вокруг нас. Работа в среде исполнителя Кузнечик. Практическая работа №15 «Управление Кузнечиком».	1		0,5		<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=lnat3qpuws892755771">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=lnat3qpuws892755771</a>

25.	Формы записи алгоритмов. Работа в среде исполнителя Водолей	1				<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=lnat3qpuws892755771">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor</a>
-----	---	---	--	--	--	---

						<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=lnat3qpuws892755771">6.php?ysclid=lnat3qpuws892755771</a>
26.	Линейные алгоритмы. Практическая работа №16 «Создаем линейную презентацию»	1		0.5		<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=lnat3qpuws892755771">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=lnat3qpuws892755771</a>
27.	Алгоритмы с ветвлениями. Практическая работа №17 «Создаем презентацию с гиперссылками»	1		0.5		<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=lnat3qpuws892755771">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=lnat3qpuws892755771</a>
28	Алгоритмы с повторениями. Практическая работа №18 «Создаем циклическую презентацию»	1		0.5		<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=lnat3qpuws892755771">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=lnat3qpuws892755771</a>
29	Исполнитель Чертежник. Пример алгоритма управления Чертежником. Работа в среде исполнителя Чертежник	1				<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=lnat3qpuws892755771">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=lnat3qpuws892755771</a>
30	Использование вспомогательных алгоритмов. Работа в среде исполнителя Чертежник	1				<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=lnat3qpuws892755771">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=lnat3qpuws892755771</a>
31	Алгоритмы с повторениями для исполнителя Чертежник. Работа в среде исполнителя Чертежник	1				<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=lnat3qpuws892755771">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=lnat3qpuws892755771</a>
32	Обобщение и систематизации изученного по теме «Алгоритмика»	1				<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=lnat3qpuws892755771">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=lnat3qpuws892755771</a>
33	Выполнение и защита итогового проекта.	1		1		<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=lnat3qpuws892755771">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=lnat3qpuws892755771</a>

34	Выполнение и защита итогового проекта.	1		1		<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=lnat3qpuws892755771">https://bosova.ru/ metodist/authors/ informatika/3/eor 6.php?ysclid=lna t3qpuws8927557 71</a>
----	---	---	--	---	--	--

ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ	34	0	14	
--	----	---	----	--

### ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ УЧЕБНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧЕНИКА

Информатика, 7 класс /Босова Л.Л., Босова А.Ю., ООО «БИНОМ. Лаборатория знаний»; АО «Издательство Просвещение»;

Введите свой вариант:

### МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧИТЕЛЯ

Методическое пособие Информатика, 5-6 классы/ Методическое пособие/Босова Л.Л, Босова А.Ю. "БИНОМ.Лаборатория знаний; АО Издательство Просвещение;

### ЦИФРОВЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ И РЕСУРСЫ СЕТИ ИНТЕРНЕТ

<http://school-collection.edu.ru/>

<http://metodist.Lbz.ru>

sc.edu.ru

<https://uchi.ru/>

Якласс

<https://урокцифры.рф/>

<https://www.yaklass.ru/>

(<https://bosova.ru/>)

**МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА**

---

**УЧЕБНОЕ ОБОРУДОВАНИЕ**

**ОБОРУДОВАНИЕ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРАКТИЧЕСКИХ РАБОТ**

