

**Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа №229 Адмиралтейского района Санкт-Петербурга**

Согласовано Заместитель директора по УВР ГБОУ средней школы №229 _____/Войцешко Е. В./	Принято Протокол педагогического совета от _____ № _____
	Утверждено Директор ГБОУ средней школы №229 _____ Петрова Н.А. Приказ от _____ № _____

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
по
ИНФОРМАТИКЕ
5а класс
на 2023-2024 учебный год**

**Составил(а) учитель высшей ква-
лификационной категории
Дегтярева Ирина Юрьевна**

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа №229 Адмиралтейского района Санкт-Петербурга

Согласовано Заместитель директора по УВР ГБОУ средней школы №229  /Войцешко Е. В./	Принято Протокол педагогического совета от <u>31.08.23</u> № <u>1</u>
	Утверждено Директор ГБОУ средней школы №229 Петрова Н.А. Приказ от <u>31.08.23</u> № <u>158</u>



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
ПО
ИНФОРМАТИКЕ
5а класс
на 2023-2024 учебный год

**Составил(а) учитель высшей
квалификационной категории
Дегтярева Ирина Юрьевна**

**Санкт-Петербург
2023**

Содержание

- 1. Пояснительная записка**
- 2. Содержание учебного курса**
- 3. Планируемые результаты**
- 4. Программа работы с отстающими обучающимися, демонстрирующими стабильно низкие образовательные результаты**
- 5. Поурочно-тематическое планирование**
- 6. Перечень учебно-методических средств обучения, ЭОР (электронных образовательных ресурсов)**
- 7. Перечень обязательных лабораторных, практических, контрольных и других видов работ**
- 8. Критерии и нормы оценки результатов освоения программы обучающимися и сформированности УУД**

1. Пояснительная записка

Рабочая программа по информатике для 5 класса составлена на основе Требований к результатам освоения основной образовательной программы основного общего образования, представленных в Федеральном государственном образовательном стандарте основного общего образования (ФГОС ООО), а также Примерной программы воспитания. В данной рабочей программе Тема 3. Сеть Интернет представлена одним уроком «Электронная почта. Работаем с электронной почтой», а Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования перенесён на изучение в 6 класс.

В рабочей программе соблюдается преемственность с ФГОС начального общего образования; учитываются возрастные и психологические особенности учащихся 5–6 классов, межпредметные связи.

Рабочая программа даёт представление о целях, общей стратегии обучения, воспитания и развития обучающихся средствами учебного предмета «Информатика» 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 внутрипредметных связей, логики учебного процесса, возрастных особенностей обучающихся.

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 цифровой 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, т.е. ориентированы на формирование метаредметных 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 может выделить за счёт части учебного плана, формируемой участниками образовательных отношений.

Программа по информатике для 5–6 классов составлена из расчёта общей учебной нагрузки 68 часов за 2 года обучения: 1 час в неделю в 5 классе и 1 час в неделю в 6 классе.

Первое знакомство современных школьников с базовыми понятиями информатики происходит на уровне начального общего образования в рамках логико-алгоритмической линии курса математики; в результате изучения всех без исключения предметов на уровне начального общего образования начинается формирование компетентности учащихся в сфере информационно-коммуникационных технологий (ИКТ), необходимой им для дальнейшего обучения. Курс информатики основной школы опирается на опыт постоянного применения ИКТ, уже имеющийся у учащихся, даёт теоретическое осмысление, интерпретацию и обобщение этого опыта. Изучение информатики в 5–6 классах поддерживает непрерывность подготовки школьников в этой области и обеспечивает необходимую теоретическую и практическую базу для изучения курса информатики основной школы в 7–9 классах.

Основные формы:

- Комбинированный урок;
- Урок-демонстрация;
- Урок-практикум;
- Урок-игра.

Методы обучения:

- исследовательский метод,
- репродуктивный метод,
- частично-поисковый,
- объяснительно-иллюстративный метод.

Основные технологии:

- Традиционное обучение;
- Развивающее обучение;
- Личностно-ориентированное обучение;
- Дифференцированное обучение;
- Дидактические игры;
- Проблемное обучение;
- Педагогики сотрудничества.

2. Содержание учебного курса

Содержание курса полностью отвечает требованиям государственного стандарта, в нем представлен обязательный базовый уровень содержания обучения информатике.

5 класс

Цифровая грамотность (7 часов)

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, вебсайт. 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 (3 часа)

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 (10 часов)

Понятие алгоритма. Исполнители алгоритмов. Линейные алгоритмы. Циклические алгоритмы. Составление программ для управления исполнителем в среде блочного или текстового программирования.

Информационные технологии (12 часов)

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 (рубленные, с засечками, моноширные). 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.

3. Планируемые результаты

Изучение информатики в 5–6 классах направлено на достижение обучающимися следующих личностных, метапредметных и предметных результатов освоения учебного предмета

ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Личностные результаты имеют направленность на решение задач воспитания, развития и социализации обучающихся средствами предмета

Патриотическое воспитание:

- ценностное отношение к отечественному культурному, историческому и научному наследию; понимание значения информатики как науки в жизни современного общества; заинтересованность в научных знаниях о цифровой трансформации современного общества

Духовно-нравственное воспитание:

- ориентация на моральные ценности и нормы в ситуациях нравственного выбора; готовность оценивать своё поведение и поступки, а также поведение и поступки других людей с позиции нравственных и правовых норм с учётом осознания последствий поступков; активное неприятие асоциальных поступков, в том числе в сети Интернет

Гражданское воспитание:

- представление о социальных нормах и правилах межличностных отношений в коллективе, в том числе в социальных сообществах; соблюдение правил безопасности, в том числе навыков безопасного поведения в интернет-среде; ориентация на совместную деятельность при выполнении учебных, познавательных задач, создании учебных проектов; стремление к взаимопониманию и взаимопомощи в процессе этой учебной деятельности; стремление оценивать своё поведение и поступки своих товарищей с позиции нравственных и правовых норм с учётом осознания
- 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 последствий поступков

Ценности научного познания:

- наличие представлений об информации, информационных процессах и информационных технологиях, соответствующих современному уровню, 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

Метапредметные результаты освоения образовательной программы по информатике отражают овладение универсальными учебными действиями — познавательными, коммуникативными, регулятивными.

Универсальные познавательные действия

Базовые логические действия:

- умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логические рассуждения, делать умозаключения (индуктивные, дедуктивные и по аналогии) и выводы;
- умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;
- самостоятельно выбирать способ решения учебной задачи (сравнивать несколько вариантов решения, выбирать наиболее подходящий с учётом самостоятельно выделенных критериев)

Базовые исследовательские действия:

- формулировать вопросы, фиксирующие разрыв между реальным и желательным состоянием ситуации, объекта, и самостоятельно устанавливать искомое и данное;
- оценивать применимость и достоверность информации, полученной в ходе исследования;
- прогнозировать возможное дальнейшее развитие процессов, событий и их последствия в аналогичных или сходных ситуациях, а также выдвигать предположения об их развитии в новых условиях и контекстах

Работа с информацией:

- выявлять дефицит информации, данных, необходимых для решения поставленной задачи;
- применять основные методы и инструменты при поиске и отборе информации из источников с учётом предложенной учебной задачи и заданных критериев;
- выбирать, анализировать, систематизировать и интерпретировать информацию различных видов и форм представления;
- выбирать оптимальную форму представления информации и иллюстрировать решаемые задачи несложными схемами, диаграммами, иными графическими объектами и их комбинациями;
- оценивать достоверность информации по критериям, предложенным учителем или сформулированным самостоятельно;
- запоминать и систематизировать информацию

Универсальные коммуникативные действия

Общение:

- сопоставлять свои суждения с суждениями других участников диалога, обнаруживать различие и сходство позиций;

- публично представлять результаты выполненного опыта (эксперимента, исследования, проекта);
- выбирать формат выступления с учётом задач презентации и особенностей аудитории и в соответствии с ним составлять устные и письменные тексты с использованием иллюстративных материалов

Совместная деятельность (сотрудничество):

- понимать и использовать преимущества командной и индивидуальной работы при решении конкретной проблемы, в том числе при создании информационного продукта;
- принимать цель совместной информационной деятельности по сбору, обработке, передаче, формализации информации; коллективно строить действия по её достижению: распределять роли, договариваться, обсуждать процесс и результат совместной работы;
- выполнять свою часть работы с информацией или информационным продуктом, достигая качественного результата по своему направлению и координируя свои действия с другими членами команды;
- оценивать качество своего вклада в общий информационный продукт по критериям, самостоятельно сформулированным участниками взаимодействия;
- сравнивать результаты с исходной задачей и вклад каждого члена команды в достижение результатов, разделять сферу ответственности и проявлять готовность к предоставлению отчёта перед группой

Универсальные регулятивные действия

Самоорганизация:

- выявлять в жизненных и учебных ситуациях проблемы, требующие решения;
- составлять алгоритм решения задачи (или его часть), выбирать способ решения учебной задачи с учётом имеющихся ресурсов и собственных возможностей, аргументировать выбор варианта решения задачи;
- составлять план действий (план реализации намеченного алгоритма решения), корректировать предложенный алгоритм с учётом получения новых знаний об изучаемом объекте

Самоконтроль (рефлексия):

- владеть способами самоконтроля, самомотивации и рефлексии;
- учитывать контекст и предвидеть трудности, которые могут возникнуть при решении учебной задачи, адаптировать решение к меняющимся обстоятельствам;
- вносить коррективы в деятельность на основе новых обстоятельств, изменившихся ситуаций, установленных ошибок, возникших трудностей;
- оценивать соответствие результата цели и условиям

Эмоциональный интеллект:

- ставить себя на место другого человека, понимать мотивы и намерения другого

Принятие себя и других:

- осознавать невозможность контролировать всё вокруг даже в условиях открытого доступа к любым объёмам информации.

ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

- 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 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.

Функциональная грамотность

– способность человека вступать в отношения с внешней средой, быстро адаптироваться и функционировать в ней.

Функционально грамотная личность – это человек, владеющий **современными информационными технологиями**. На уроках информатики формируем особый вид функциональной грамотности – **информационную**, которая предполагает:

- умение искать информацию, критически её оценивать, выбирать нужную, использовать её и создавать новую;
- умение ориентироваться в постоянно изменяющемся мире новых технологий и безудержного роста информации.

Овладение **информационной грамотностью** характеризуется:

- 1) умением выявить информационные потребности;
- 2) умением подбирать средства для эффективного поиска информации и осуществлять поисковые действия;
- 3) умением анализировать, перерабатывать и использовать информацию.

Это находит своё отражение на уроках и в знакомстве с компьютером, и в овладении способами работы с информацией, в развитии критического мышления к ней, применении компьютерных технологий для решения учебных задач по разным предметам. Дети видят, что, например, поиск информации в интернете гораздо быстрее, разнообразнее и удобнее. Информация, которую они получают с помощью компьютера, очень важна. В результате приходит понимание роли информации в жизни человека.

Информационная грамотность – одна из важнейших составляющих умения учиться. Учащиеся приобретут навыки:

- находить и отбирать необходимую информацию из книг, справочников, энциклопедий и др. печатных текстов;
- читать чертежи, схемы, графики;
- использовать информацию из СМИ;
- пользоваться алфавитным и систематическим каталогом библиотеки;
- анализировать числовую информацию;
- искать информацию в сети Интернет;
- пользоваться электронной почтой;
- создавать и распечатывать тексты.

4. Программа работы с отстающими обучающимися, демонстрирующими стабильно низкие образовательные результаты

Учащихся, демонстрирующих стабильно низкие образовательные результаты нет.

5. Поурочно-тематическое планирование 5а касса

№ п/п	Тема, раздел курса, примерное количество часов	Предметное содержание (тема урока)	Методы и формы организации обучения. Характеристика деятельности обучающихся	Корректировка
Раздел 1. Цифровая грамотность (7 часов)				
1.	Тема 1. Компьютер — универсальное вычислительное устройство, работающее по программе (2 часа)	Правила гигиены и безопасности при работе с компьютерами, мобильными устройствами и другими элементами цифрового окружения. Цели изучения курса информатики. Компьютер – универсальная машина для работы с информацией. Мобильные устройства. Основные компоненты персональных компьютеров и мобильных устройств. Процессор. Оперативная и долговременная память. Устройство ввода и вывода	Урок-лекция Приводить примеры ситуаций правильного и неправильного поведения в компьютерном классе, соблюдения и несоблюдения гигиенических требований при работе с ПК	
2.			Урок-исследование Называть основные компоненты персональных компьютеров и мобильных устройств, объяснять их назначение. Объяснять работу устройств компьютера с точки зрения организации процедур ввода и вывода информации.	
3.		Программы для компьютеров. Пользователи и программисты. Ввод информации в память компьютера.	Урок-практикум Запускать, работать и завершать работу клавиатурного тренажёра. Объяснять содержание понятий «программное обеспечение», «операционная система», «файл».	
4.	Тема 2. Программы для компьютеров. Файлы и папки (3 часа)	Прикладные программы (приложения), системное программное обеспечение (операционные системы). Управление компьютером. Имя файла (папки, каталога). Хранение информации. Выполнение основных операций с файлами и папками (создание, переименование, сохранение)	Проблемный урок, работа в группах Работать с основными элементами пользовательского интерфейса: использовать меню, обращаться за справкой, работать с окнами (изменять размеры и перемещать окна, реагировать на диалоговые окна). Вводить информацию в компьютер с помощью клавиатуры (приемы квалифицированного клавиатурного письма), мыши и других технических средств	
5.			Урок-практикум Приводить примеры хранения информации в деятельности человека, в живой природе, обществе, технике. Приводить примеры информационных носителей. Выполнять основные операции с файлами и папками (создание, переименование, сохранение) под руководством учителя.	

№ п/п	Тема, раздел курса, примерное количество часов	Предметное содержание (тема урока)	Методы и формы организации обучения. Характеристика деятельности обучающихся	Корректировка
6.	Тема 3. Сеть Интернет. Правила безопасного поведения в Интернете (2 часа)	Передача информации. Сеть Интернет. Веб-страница, вебсайт. Браузер. Поиск информации на веб-странице. Поискковые системы.	Урок-игры Раскрывать смысл изучаемых понятий: «канал связи», «источник информации», «приемник информации». Знать схему передачи данных. Приводить примеры передачи информации в деятельности человека, в живой природе, обществу, технике. Осуществлять поиск информации по ключевым словам и по изображению.	
7.		Достоверность информации, полученной из Интернета. Правила безопасного поведения в Интернете. Процесс аутентификации. Электронная почта.	Урок-практикум Обсуждать способы проверки достоверности информации, полученной из Интернета. Обсуждать ситуации, связанные с безопасным поведением в Интернете. Различать виды аутентификации. Различать «слабые» и «сильные» пароли. Анализировать возможные причины кибербуллинга и предлагать способы, как его избежать. Знать почтовые сервисы. Уметь работать с электронной почтой (регистрировать почтовый ящик и пересылать сообщения)	
Раздел 2. Теоретические основы информатики (3 часа)				
8.		Информация в жизни человека. Способы восприятия информации человеком. Роль зрения в получении информации.	Урок-исследование Различать виды информации по способам её восприятия человеком.	
9.	Тема 4. Информация в жизни человека (3 часа)	Действия с информацией. Кодирование информации. Метод координат	Урок-практикум Осуществлять кодирование и декодирование информации предложенным способом. Знать понятия «координатная плоскость», «координаты точки». Применять метод координат как один из примеров представления (кодирования) информации с помощью чисел	
10.		Компьютерное зрение. Искусственный интеллект и его роль в жизни человека.	Урок-исследование Приводить примеры применения искусственного интеллекта (робототехника, беспилотные автомобили, интеллектуальные игры, голосовые помощники)	
Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования (10 часов)				
11.	Тема 5.	Понятие алгоритма. Исполнители алгоритмов. Линейные алгоритмы.	Урок-исследование Раскрывать смысл изучаемых понятий. Приводить примеры неформальных и формальных исполнителей в окружающем мире.	
12.	Алгоритмы и исполнители (2 часа)	Циклические алгоритмы	Урок-игра Приводить примеры циклических действий в окружающем мире	

№ п/п	Тема, раздел курса, примерное количество часов	Предметное содержание (тема урока)	Методы и формы организации обучения. Характеристика деятельности обучающихся	Корректировка
13.		Составление программ для управления исполнителем в среде блочного или текстового программирования. Знакомство со средой программирования.	<i>Урок-практикум</i> Раскрывать смысл изучаемых понятий. Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства. Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач	
14.		Реализация линейных алгоритмов в среде программирования.	<i>Урок-практикум</i> Реализовывать линейные алгоритмы в среде программирования	
15.	Тема 6.	Реализация линейных алгоритмов в среде программирования.	<i>Урок-практикум</i> Реализовывать линейные алгоритмы в среде программирования	
16.	Работа в среде программирования	Реализация линейных алгоритмов в среде программирования.	<i>Урок-практикум</i> Реализовывать линейные алгоритмы в среде программирования	
17.	(8 часов)	Реализация линейных алгоритмов в среде программирования.	<i>Урок-практикум</i> Реализовывать линейные алгоритмы в среде программирования	
18.		Реализация циклических алгоритмов в среде программирования	<i>Урок-практикум</i> Реализовывать циклические алгоритмы в среде программирования	
19.		Реализация циклических алгоритмов в среде программирования	<i>Урок-практикум</i> Реализовывать циклические алгоритмы в среде программирования	
20.		Реализация циклических алгоритмов в среде программирования	<i>Урок-практикум</i> Реализовывать циклические алгоритмы в среде программирования	
Раздел 4. Информационные технологии (12 часов)				
21.		Компьютерная графика. Растровые рисунки. Пиксель. Графический редактор Paint. Изучаем инструменты графического редактора	<i>Урок-практикум</i> Использовать простейший (растровый) графический редактор для создания и редактирования изображений. Определять инструменты графического редактора для выполнения базовых операций по созданию изображений	
22.	Тема 7. Графический редактор (3 часа)	Устройства ввода графической информации. Использование графических примитивов. Работаем с графическими фрагментами	<i>Урок-практикум</i> Выделять в сложных графических объектах простые (графические примитивы). Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач	
23.		Планируем работу в графическом редакторе	<i>Урок-практикум</i> Планировать работу по конструированию сложных графических объектов из простых; создавать сложные графические объекты с повторяющимися и /или преобразованными фрагментами	

№ п/п	Тема, раздел курса, примерное количество часов	Предметное содержание (тема урока)	Методы и формы организации обучения. Характеристика деятельности обучающихся	Корректировка
24.		Текст как форма представления информации. Компьютер – основной инструмент подготовки текстов. Текстовый редактор. Периодика набора текста. Ввод текста.	Урок-исследование, работа в парах Анализировать преимущества создания текстовых документов на компьютере по сравнению с рукописным способом. с использованием базовых средств текстовых редакторов.	
25.		Текстовый процессор. Основные объекты текстового документа. Создание небольших текстовых документов посредством квалифицированного клавиатурного письма	Урок-практикум Соотнести этапы (ввод, редактирование, форматирование) создания текстового документа и возможности текстового процессора по их реализации. Определять инструменты текстового редактора для выполнения базовых операций по созданию текстовых документов.	
26.	Тема 8. Текстовый редактор (6 часов)	Редактирование текста. Проверка правописания. Расстановка переносов.	Урок-практикум Создавать несложные текстовые документы на родном и иностранном языках; осуществлять орфографический контроль в текстовом документе с помощью средств текстового процессора.	
27.		Работа с фрагментами текста	Урок-практикум Выделять, перемещать и удалять фрагменты текста; создавать тексты с повторяющимися фрагментами;	
28.		Форматирование текста. Свойства символов. Шрифт. Типы шрифтов. Начертание. Свойства абзацев: графический отступ, интервал, выравнивание.	Урок-практикум Оформлять текст в соответствии с заданными требованиями к шрифту, его начертанию, размеру и цвету, к выравниванию текста; создавать и форматировать списки	
29.		Вставка изображений в текстовые документы. Обтекание изображений текстом	Урок-практикум Анализировать преимущества создания текстовых документов на компьютере по сравнению с рукописным способом. Вставлять в документ изображения	

№ п/п	Тема, раздел курса, при- мерное количество часов	Предметное содержание (тема урока)	Методы и формы организации обучения. Характеристика деятельности обучающихся	Коррек- тировка
30.	Тема 9.	Компьютерные презентации. Слайд. Добавление на слайд текста и изображений. Работа с несколькими слайдами. Создание презентации на основе готовых шаблонов.	Урок-практикум Использовать редактор презентаций для создания презентации на основе готовых шаблонов.	
31.		Компьютерная презентация (3 часа)	Создание движущихся изображений. Создаём анимацию по собственному замыслу	Урок-практикум Использовать редактор презентаций или иное программное средство для создания анимации по имеющемуся сюжету; создавать на заданную тему мультимедийную презентацию Подбирать иллюстративный материал, соответствующий замыслу создаваемого мультимедийного объекта.
32.	Резервное время (2 часа)	Создаём слайд-шоу (выполнение и защита итогового проекта)	Учебный проект Создавать мультимедийную презентацию, слайды которой содержат тексты, графические изображения	
33.			Повторение	Тестовая работа Фронтальное повторение изученного материала
34.		Повторение	Урок-практикум Повторение изученного материала	

6. Перечень учебно-методических средств обучения, ЭОР

1. Электронный образовательный ресурс "Домашние задания. Основное общее образование. Информатика", 5 - 9 класс, АО Издательство "Просвещение"
2. Операционная система Windows 2010
3. Пакет офисных приложений MS Office 2016
4. Материалы авторской мастерской Босовой Л.Л.: презентации, плакаты, разноуровневые практические работы, тесты, тексты контрольных работ (metodist.lbz.ru/)
5. Сайт для дистанционных занятий <https://videouroki.net/>
6. Клавиатурный тренажёр.
7. Тренажёр для работы в системе координат.

Материально-техническое обеспечение: АРМ учителя, рабочее место обучающегося (стационарный компьютер).

Программное обеспечение: операционная система, файловый менеджер (в составе операционной системы или др.), клавиатурный тренажер, интегрированное офисное приложение, включающее текстовый редактор, растровый графический редактор, программу разработки презентаций, браузер (входит в состав ОС или др.).

7. Перечень обязательных лабораторных, практических, контрольных и других видов работ

Босова, Л.Л. Информатика: Учебник для 5 класса. М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2018.

Практическая работа №1 «Вспоминаем клавиатуру»

Практическая работа №2 «Вспоминаем приёмы управления компьютером»

Практическая работа №3 «Создаём и сохраняем файлы».

Практическая работа №4 «Работаем с электронной почтой».

Практическая работа №5 «Вводим текст».

Практическая работа №6. «Редактируем текст».

Практическая работа №7. «Работаем с фрагментами текста».

Практическая работа №8 «Форматируем текст»

Практическая работа №9 «Создаём простые таблицы»

Практическая работа №10 «Строим диаграммы».

Практическая работа №11 «Изучаем инструменты графического редактора».

Практическая работа №12 «Работаем с графическими фрагментами».

Практическая работа №13 «Планируем работу в графическом редакторе»

Практическая работа №14 «Создаём списки».

Практическая работа №15 «Ищем информацию в сети интернет».

Практическая работа №16 «Выполняем вычисления с помощью программы калькулятор».

Практическая работа №17 «Создаём анимацию».

Практическая работа №18 «Создаём слайд-шоу»

8. Критерии и нормы оценки результатов освоения программы обучающимися и сформированности УУД

Текущий контроль осуществляется с помощью практических работ (компьютерного практикума) или устного опроса.

Критерий оценки выполнения практического задания:

Отметка «5»: работа выполнена полностью и правильно; сделаны правильные выводы; работа выполнена по плану с учетом техники безопасности.

Отметка «4»: работа выполнена правильно с учетом 2-3 несущественных ошибок исправленных самостоятельно по требованию учителя.

Отметка «3»: работа выполнена правильно не менее чем на половину или допущена существенная ошибка.

Отметка «2»: допущены две (и более) существенные ошибки в ходе работы, которые учащийся не может исправить даже по требованию учителя.

Устный опрос.

Задачей устного опроса является не столько оценивание знаний учащихся, сколько определение проблемных мест в усвоении учебного материала и фиксирование внимания учеников на сложных понятиях, явлениях, процессе.

Критерий оценки устного ответа

Отметка «5»: ответ полный и правильный на основании изученных теорий; материал изложен в определенной логической последовательности, литературным языком: ответ самостоятельный.

Отметка «4»: ответ полный и правильный на основании изученных теорий; материал изложен в определенной логической последовательности, при этом допущены две-три несущественные ошибки, исправленные по требованию учителя.

Отметка «3»: ответ полный, но при этом допущена существенная ошибка, или неполный, несвязный.

Отметка «2»: при ответе обнаружено непонимание учащимся основного содержания учебного материала или допущены существенные ошибки, которые учащийся не смог исправить при наводящих вопросах учителя.