

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«ИНФОРМАЦИОННО-ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ ЛИЦЕЙ №24
ИМЕНИ ГЕРОЯ СОВЕТСКОГО СОЮЗА ЧЕРЕЗОВА АРКАДИЯ СТЕПАНОВИЧА»**

СОГЛАСОВАНА

на заседании методического объединения
учителей информатики и робототехники
протокол №05 от 26.08.2022 года

Рабочая программа
СООТВЕТСТВУЕТ

общим требованиям, требованиям федерального государственного образовательного стандарта, учебному плану, целям и задачам МБОУ «ИТ- лицей №24»

Заместитель директора

должность лица, проводившего экспертизу на предмет соответствия

«30» августа 2022 г. _____ (Осетрова Е.Л.)

УТВЕРЖДЕНА

приказом директора МБОУ «ИТ- лицей №24»
от «30» августа 2022 г. №243 п.1

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
ОСНОВЫ ИНФОРМАТИКИ**

наименование учебного предмета, курса, дисциплины (модуля) в соответствии с учебным планом

Класс	5-6
Наименование и реквизиты основной общеобразовательной программы, компонентом которой является рабочая программа	Основная общеобразовательная программа основного общего образования по Федеральному государственному образовательному стандарту основного общего образования Муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения «Информационно-технологический лицей №24». Срок реализации 2021-2026 годы, утвержденная и введенная в действие приказом директора МБОУ «ИТ- лицей №24» от 27.08.2022 года №217 п.1
Срок реализации рабочей программы	2 года
Разработчик рабочей программы	Вилесова Инна Борисовна учитель Обухова Светлана Юрьевна, учитель

ИЖЕВСК, 2022 год

Пояснительная записка

Рабочая программа по предмету «Основы информатики», 5-6 класс составлена на основе:

- Федерального Государственного Образовательного Стандарта основного общего образования;
- авторской программы Босовой Л.Л.;
- рекомендаций по совершенствованию образовательной деятельности Министерства просвещения Российской Федерации, Министерства образования и науки Удмуртской Республики

Цель программы – овладение обучающимися приемами работы за компьютером и знакомство с компьютерными средами, приобретение ими знаний и умений, способствующих успешному дальнейшему освоению базового курса информатики и ИКТ в старших классах. Формирование практически значимых умений и навыков осуществляется с помощью разнообразного дидактического материала, компьютерных обучающих и развивающих программ, отвечающим особенностям и возможностям данной категории детей.

Задачи:

- формирование общеучебных умений и способов интеллектуальной деятельности на основе методов информатики;
- формирование у учащихся навыков информационно-учебной деятельности на базе средств ИКТ для решения познавательных задач и саморазвития;
- усиление культурологической составляющей школьного образования;
- пропедевтика понятий базового курса школьной информатики;
- развитие познавательных, интеллектуальных и творческих способностей учащихся.

Сроки реализации программы – 2 учебных года.

В соответствии с Учебным планом МБОУ «ИТ-лицей №24» предмет Основы информатики в 5 классе изучается из расчета 1 час в неделю (34 учебные недели - 34 часа в год), в 6 классе - из расчета 1 час в неделю (34 учебные недели - 34 часа в год).

Используемые технологии, методы и формы работы:

- Технология продуктивного чтения, которая основана на природосообразной технологии формирования типа правильной читательской деятельности;
- ИКТ-технологии, которые помогают сделать обучение более эффективным. Использование данного вида технологии является одним из требований ФГОС ООО;
- Технологии проектов, форма организации занятий, предусматривающая комплексный характер деятельности всех обучающихся по получению образовательной продукции за определённый промежуток времени – от одного урока до нескольких месяцев;
- Навыки и компетенции XXI века, которая основана на отработке умений работать в малой группе, взаимообучение;
- Проблемно-диалоговое обучение, тип обучения, обеспечивающий творческое усвоение материала посредством специально организованного диалога, формирование познавательной мотивации с целью понимания учеником нового материала.

Рабочая программа по основам информатики ориентирована на использование учебника: Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика: Учебник для 5 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013, Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика: Учебник для 6 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.

Предметные, метапредметные и личностные результаты освоения конкретного учебного предмета, курса, дисциплины (модуля) в соответствии с требованиями ФГОС ООО

5 класс	6 класс
Личностные результаты:	
<ul style="list-style-type: none"> • наличие представлений об информации как важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества; • понимание роли информационных процессов в современном мире; • владение первичными навыками анализа и критичной оценки получаемой информации; • ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения; • развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды; • способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом, понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества; • готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ; • способность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной, общественно-полезной, учебно-исследовательской, творческой деятельности; • способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, • эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ. 	
Метапредметные результаты:	
<ul style="list-style-type: none"> • владение общепредметными понятиями «объект», «система», «модель», «алгоритм», «исполнитель» и др.; • владение информационно-логическими умениями: определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы; • владение умениями самостоятельно планировать пути достижения целей; соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности, определять способы действий в рамках предложенных условий, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией; оценивать правильность выполнения учебной задачи; • владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности; • владение основными универсальными умениями информационного характера, такими как постановка и формулирование проблемы; поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска; структурирование и визуализация информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий; самостоятельное создание 	

алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера;

- владение информационным моделированием как основным методом приобретения знаний: умение преобразовывать объект из чувственной формы в пространственно-графическую или знаково-символическую модель; умение строить разнообразные информационные структуры для описания объектов; умение «читать» таблицы, графики, диаграммы, схемы и т. д., самостоятельно кодировать информацию из одной знаковой системы в другую; умение выбирать форму представления информации в зависимости от стоящей задачи, проверять адекватность модели объекту и цели моделирования;
- ИКТ-компетентность — широкий спектр умений и навыков использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации, навыки создания личного информационного пространства (обращение с устройствами ИКТ; фиксация изображений и звуков; создание письменных сообщений; создание графических объектов; создание музыкальных и звуковых сообщений; создание, восприятие и использование гипермедиа сообщений; коммуникация и социальное взаимодействие; поиск и организация хранения информации; анализ информации).

Предметные результаты:

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

Содержание учебного предмета, курса, дисциплины (модуля)

Класс	Наименование раздела	Количество часов	Содержательные единицы	Практическая часть
5 - 6 класс	Информация вокруг нас	10	<p>Информация и информатика. Как человек получает информацию. Виды информации по способу получения.</p> <p>Хранение информации. Память человека и память человечества. Носители информации.</p> <p>Передача информации. Источник, канал, приемник. Примеры передачи информации. Электронная почта.</p> <p>Код, кодирование информации. Способы кодирования информации. Метод координат.</p> <p>Формы представления информации. Текст как форма представления информации. Табличная форма представления информации. Наглядные формы представления информации.</p> <p>Обработка информации. Разнообразие задач обработки информации. Изменение формы представления информации. Систематизация информации.</p> <p>Поиск информации. Получение новой информации. Преобразование информации по заданным правилам. «Черные ящики». Преобразование информации путем рассуждений. Разработка плана действий и его запись. Задачи на переливания. Задачи на переправы.</p> <p>Информация и знания. Чувственное познание окружающего мира. Абстрактное мышление. Понятие как форма мышления.</p>	7
	Компьютер	7	<p>Компьютер — универсальная машина для работы с информацией. Техника безопасности и организация рабочего места.</p> <p>Основные устройства компьютера, в том числе устройства для ввода информации (текста, звука, изображения) в компьютер.</p> <p>Компьютерные объекты. Программы и документы. Файлы и папки. Основные правила именования файлов.</p> <p>Элементы пользовательского интерфейса: рабочий стол; панель задач. Мышь, указатель мыши, действия с мышью. Управление компьютером с помощью мыши. Компьютерные меню. Главное меню. Запуск программ. Окно программы и его компоненты. Диалоговые окна. Основные элементы управления, имеющиеся в диалоговых окнах.</p> <p>Ввод информации в память компьютера. Клавиатура. Группы клавиш. Основная позиция пальцев на клавиатуре.</p>	5
	Подготовка текстов на	8	<p>Текстовый редактор. Правила ввода текста.</p> <p>Слово, предложение, абзац. Приемы редактирования (вставка, удаление и замена символов). Фрагмент. Перемещение и удаление фрагментов. Буфер обмена. Копирование фрагментов. Проверка</p>	6

	компьютере		правописания, расстановка переносов. Форматирование символов (шрифт, размер, начертание, цвет). Форматирование абзацев (выравнивание, отступ первой строки, междустрочный интервал и др.). Создание и форматирование списков. Вставка в документ таблицы, ее форматирование и заполнение данными.	
	Компьютерная графика Создание мультимедийных объектов	6	Мультимедийная презентация. Описание последовательно развивающихся событий (сюжет). Анимация. Возможности настройки анимации в редакторе презентаций. Создание эффекта движения с помощью смены последовательности рисунков. Компьютерная графика. Простейший графический редактор. Инструменты графического редактора. Инструменты создания простейших графических объектов. Исправление ошибок и внесение изменений. Работа с фрагментами: удаление, перемещение, копирование. Преобразование фрагментов. Устройства ввода графической информации.	4
	Объекты и системы	7	Объекты и их имена. Признаки объектов: свойства, действия, поведение, состояния. Отношения объектов. Разновидности объектов и их классификация. Состав объектов. Системы объектов.	5
	Информационные модели	8	Модели объектов и их назначение. Информационные модели. Словесные информационные модели. Простейшие математические модели. Табличные информационные модели. Структура и правила оформления таблицы. Простые таблицы. Табличное решение логических задач. Вычислительные таблицы. Графики и диаграммы. Наглядное представление о соотношении величин. Визуализация многорядных данных. Многообразие схем. Информационные модели на графах. Деревья.	5
	Алгоритмика	10	Понятие исполнителя. Неформальные и формальные исполнители. Учебные исполнители (Черепаха, Кузнечик, Водолей и др.) как примеры формальных исполнителей. Их назначение, среда, режим работы, система команд. Управление исполнителями с помощью команд и их последовательностей. Что такое алгоритм. Различные формы записи алгоритмов (нумерованный список, таблица, блок-схема). Примеры линейных алгоритмов, алгоритмов с ветвлениями и повторениями (в повседневной жизни, в литературных произведениях, на уроках математики и т. д.). Составление алгоритмов (линейных, с ветвлениями и циклами) для управления исполнителями Чертежник, Водолей и др.	8
	Итого	68		

Тематическое планирование с указанием количества часов, отводимых на освоение каждой темы

5 класс

№ урока	Дата проведения урока	Количество часов	Название раздела, тема урока	Примечание
1		1	Цели изучения курса информатики. Информация вокруг нас. Техника безопасности и организация рабочего места.	Введение, §1, §2(3)
2		1	Компьютер – универсальная машина для работы с информацией	§2
3		1	Ввод информации в память компьютера. Клавиатура.	§3, Практическая работа №1 «Вспоминаем клавиатуру»
4		1	Управление компьютером.	§4, Практическая работа №2 «Вспоминаем приёмы управления компьютером»
5		1	Хранение информации.	§5, Практическая работа №3 «Создаём и сохраняем файлы»
6		1	Передача информации.	§6 (1)
7		1	Электронная почта.	§6 (2), Практическая работа №4 «Работаем с электронной почтой»
8		1	В мире кодов. Способы кодирования информации	§7 (1)
9		1	Метод координат.	§7 (2)
10		1	Текст как форма представления информации. Компьютер – основной инструмент подготовки текстов	§8 (1, 2)
11		1	Основные объекты текстового документа. Ввод текста.	§9 (3, 4), Практическая работа №5 «Вводим текст»
12		1	Редактирование текста.	§9 (5), Практическая работа №6 «Редактируем текст»
13		1	Текстовый фрагмент и операции с ним.	§8 (6), Практическая работа №7 «Работаем с фрагментами текста»
14		1	Форматирование текста.	§8 (7), Практическая работа №8 «Форматируем текст»
15		1	Представление информации в форме таблиц. Структура таблицы.	§9 (1), Практическая работа №9 «Создаём простые таблицы» (задания 1 и 2)
16		1	Табличное решение логических задач.	§9 (2), Практическая работа №9 «Создаём простые таблицы» (задания 3 и 4)
17		1	Разнообразие наглядных форм представления информации	§10 (1, 2)
18		1	Диаграммы.	§10 (3), Практическая работа №10 «Строим диаграммы»

19		1	Компьютерная графика. Графический редактор Paint	§11 (1), Практическая работа №11 «Изучаем инструменты графического редактора»
20		1	Преобразование графических изображений	§11 (2), Практическая работа №12 «Работаем с графическими фрагментами»
21		1	Создание графических изображений.	§11 (1, 2), Практическая работа №13 «Планируем работу в графическом редакторе»
22		1	Разнообразие задач обработки информации. Систематизация информации	§12 (1, 2)
23		1	Списки – способ упорядочивания информации.	§12 (2), Практическая работа №14 «Создаём списки»
24		1	Поиск информации.	§12 (3), Практическая работа №15 «Ищем информацию в сети Интернет»
25		1	Кодирование как изменение формы представления информации	§12 (4)
26		1	Преобразование информации по заданным правилам.	§12 (5), Практическая работа №16 «Выполняем вычисления с помощью программы Калькулятор»
27		1	Преобразование информации путём рассуждений	§12 (6)
28		1	Разработка плана действий. Задачи о переправах.	§12 (7)
29		1	Табличная форма записи плана действий. Задачи о переливаниях	§12 (7)
30		1	Создание движущихся изображений.	§12 (8), Практическая работа №17 «Создаём анимацию» (задание 1).
31		1	Создание анимации по собственному замыслу.	§12 (8), Практическая работа №17 «Создаём анимацию» (задание 2).
32		1	Выполнение итогового мини-проекта.	Практическая работа №18 «Создаем слайд-шоу»
33		1	Итоговое тестирование	
34		1	Повторение	

6 класс

№ урока	Дата проведения урока	Количество часов	Название раздела, тема урока	Примечание
1		1	Цели изучения курса информатики. Техника безопасности и организация рабочего места. Объекты окружающего мира	Введение, §1
2		1	Объекты операционной системы.	§2(3), Практическая работа №1 «Работаем с основными объектами операционной системы»

3		1	Файлы и папки. Размер файла.	§2(1,2), Практическая работа №2 «Работаем с объектами файловой системы»
4		1	Разнообразие отношений объектов и их множеств. Отношения между множествами.	§3 (1, 2), Практическая работа №3 «Повторяем возможности графического редактора – инструмента создания графических объектов» (задания 1–3)
5		1	Отношение «входит в состав».	§3 (3), Практическая работа №3 «Повторяем возможности графического редактора – инструмента создания графических объектов» (задания 5–6)
6		1	Разновидности объекта и их классификация.	§4 (1, 2)
7		1	Классификация компьютерных объектов.	§4 (1, 2, 3), Практическая работа №4 «Повторяем возможности текстового процессора – инструмента создания текстовых объектов»
8		1	Системы объектов. Состав и структура системы	§5 (1, 2), Практическая работа №5 «Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора» (задания 1–3)
9		1	Система и окружающая среда. Система как черный ящик.	§5 (3, 4), Практическая работа №5 «Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора» (задания 4–5)
10		1	Персональный компьютер как система. Контрольная работа № 1.	§6, Практическая работа №5 «Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора» (задание 6)
11		1	Способы познания окружающего мира.	§7, Практическая работа №6 «Создаем компьютерные документы»
12		1	Понятие как форма мышления. Как образуются понятия.	§8 (1, 2), Практическая работа №7 «Конструируем и исследуем графические объекты» (задание 1)
13		1	Определение понятия.	§8 (3), Практическая работа №7 «Конструируем и исследуем графические объекты» (задания 2, 3)
14		1	Информационное моделирование как метод познания.	§9, Практическая работа №8 «Создаём графические модели»
15		1	Знаковые информационные модели. Словесные (научные, художественные) описания.	§10 (1, 2, 3), Практическая работа №9 «Создаём словесные модели»
16		1	Математические модели. Многоуровневые списки.	§10 (4), Практическая работа №10 «Создаём многоуровневые списки»
17		1	Табличные информационные модели. Правила оформления таблиц.	§11 (1, 2), Практическая работа №11 «Создаем табличные модели»
18		1	Решение логических задач с помощью нескольких таблиц. Вычислительные таблицы.	§11 (3, 4), Практическая работа №12 «Создаем вычислительные таблицы в текстовом процессоре»

19		1	Графики и диаграммы. Наглядное представление процессов изменения величин и их соотношений.	§12, Практическая работа №12 «Создаём информационные модели – диаграммы и графики» (задания 1–4)
20		1	Создание информационных моделей – диаграмм. Выполнение мини-проекта «Диаграммы вокруг нас»	§12
21		1	Многообразие схем и сферы их применения.	§13 (1), Практическая работа №14 «Создаём информационные модели – схемы, графы, деревья» (задания 1, 2, 3)
22		1	Информационные модели на графах. Использование графов при решении задач. Контрольная работа № 2.	§13 (2, 3), Практическая работа №14 «Создаём информационные модели – схемы, графы, деревья» (задания 4 и 6)
23		1	Что такое алгоритм. Работа в среде виртуальной лаборатории «Переправы»	§14
24		1	Исполнители вокруг нас. Работа в среде исполнителя Кузнечик	§15
25		1	Формы записи алгоритмов. Работа в среде исполнителя Водолей	§16
26		1	Линейные алгоритмы.	§17 (1), Практическая работа №15 «Создаем линейную презентацию»
27		1	Алгоритмы с ветвлениями.	§17 (2), Практическая работа №16 «Создаем презентацию с гиперссылками»
28		1	Алгоритмы с повторениями.	§17 (3), Практическая работа №16 «Создаем циклическую презентацию»
29		1	Исполнитель Чертежник. Пример алгоритма управления Чертежником. Работа в среде исполнителя Чертежник	§18 (1, 2)
30		1	Использование вспомогательных алгоритмов. Работа в среде исполнителя Чертежник	§18 (3)
31		1	Алгоритмы с повторениями для исполнителя Чертежник. Работа в среде исполнителя Чертежник	§18 (4)
32		1	Обобщение и систематизации изученного по теме «Алгоритмика». Контрольная работа № 3	
33-34		2	Повторение	

Контрольно-измерительные материалы

1. Электронное приложение к учебнику «Информатика» для 5 класса
<https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php>
 2. Электронное приложение к учебнику «Информатика» для 6 класса
<https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php>
-