

### Пояснительная записка

рабочая программа курса «Основы программирования и ИКТ» (далее — курс) для 5АБВГДЕЖЗ—6АБВГДЕЖ классов составлена на основе:

- требований Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования к результатам освоения основной программы основного общего образования (приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 31.05.2021 № 287 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования»)
- с учётом Примерной программы воспитания (протокол Федерального учебно-методического объединения по общему образованию № 3/22 от 23.06.2022)
- Примерной основной образовательной программы основного общего образования (протокол Федерального учебно-методического объединения по общему образованию № 1/22 от 18.03.2022) .
- Программа курса по информатике составлена из расчёта 68 учебных часов — по 1 ч в неделю в 5 и 6 классах (по 34 ч в каждом классе).
- Срок реализации программы — два года.

Рабочая программа ориентирована на учебник:

Автор/Авторский коллектив	Название учебника	Класс	Издатель учебника	Нормативный документ
Л.Л.Босова А.Ю.Босова	ИНФОРМАТИКА ИНФОРМАТИКА	5 класс 6 класс	Москва Просвещение.	Федеральный перечень учебников, Приказ Министерства Просвещения № 766 от 23.12.23г.

### 1. Планируемые предметные результаты изучения предмета «Основы программирования и ИКТ»

#### ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

##### Патриотическое воспитание:

- ценностное отношение к отечественному культурному, историческому и научному наследию;
- понимание значения информатики как науки в жизни 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 Интернете.

##### 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 и познавательных задач, создании учебных проектов;

- стремление оценивать своё поведение и поступки своих товарищей с позиции нравственных и правовых норм, с учётом осознания последствий поступков.

#### **Ценность научного познания:**

- наличие представлений об информации, информационных процессах и информационных технологиях, соответствующих современному уровню развития науки и общественной практики;
- интерес к обучению и познанию;
- любознательность;
- стремление к самообразованию;
- овладение начальными навыками исследовательской деятельности, установка на осмысление опыта, наблюдений, поступков и стремление совершенствовать пути достижения индивидуального и коллективного благополучия;
- наличие базовых навыков самостоятельной работы с учебными текстами, справочной литературой, разнообразными средствами информационных технологий, а также умения самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности.

#### **Формирование культуры здоровья:**

- установка на здоровый образ жизни, в том числе и за счёт освоения и соблюдения требований безопасной эксплуатации средств ИКТ.

#### **Трудовое воспитание:**

- интерес к практическому изучению профессий в сферах деятельности, связанных с информатикой, программированием и информационными технологиями, основанными 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**

#### **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 (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 и 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

### 5 класс

- применять правила безопасности при работе за компьютером;
- знать основные устройства компьютера;
- знать назначение устройств компьютера;
- классифицировать компьютеры на мобильные и стационарные;
- классифицировать устройства компьютера на внутренние и внешние;
- знать принципы работы файловой системы компьютера;
- работать с файлами и папками в файловой системе компьютера;
- работать с текстовым редактором «Word»;
- иметь представление о программном обеспечении компьютера;
- дифференцировать программы на основные и дополнительные;
  
- знать назначение операционной системы;
- знать виды операционных систем;
- иметь представление о редакторе презентаций;
- создавать и редактировать презентацию средствами редактора презентаций;
- добавлять различные объекты на слайд: заголовок, текст, таблица, схема;
- оформлять слайды;
- создавать, копировать, вставлять, удалять и перемещать слайды;
- работать с макетами слайдов;
- добавлять изображения в презентацию;
- составлять запрос для поиска изображений;
- вставлять схемы, таблицы и списки в презентацию;
- знать понятие «алгоритм»;
- определять алгоритм по его свойствам;
- знать способы записи алгоритма;
- составлять алгоритм, используя словесное описание;
- знать основные элементы блок-схем;
- знать виды основных алгоритмических структур;
- составлять линейные, разветвляющиеся и циклические алгоритмы с помощью блок-схем;

- знать интерфейс среды визуального программирования Scratch;
- знать понятия «спрайт» и «скрипт»;
- составлять простые скрипты в среде визуального программирования Scratch;
- знать, как реализуются повороты, движение, параллельные скрипты и анимация в среде визуального программирования Scratch;
- иметь представление о коммуникации в Сети;
- иметь представление о хранении информации в Интернете;
- знать понятия «сервер», «хостинг», «компьютерная сеть», «локальная сеть», «глобальная сеть»;
- иметь представление о формировании адреса в Интернете;
- работать с электронной почтой;
- создавать аккаунт в социальной сети;
- знать правила безопасности в Интернете;
- отличать надёжный пароль от ненадёжного;
- иметь представление о личной информации и о правилах работы с ней;
- знать, что такое вирусы и антивирусное программное обеспечение;
- знать правила сетевого этикета.

## **6 класс**

- знать, что такое модель и моделирование;
- знать этапы моделирования;
- строить словесную модель;
- знать виды моделей;
- иметь представление об информационном моделировании;
- строить информационную модель;
- иметь представление о формальном описании моделей;
- иметь представление о компьютерном моделировании;
- знать, что такое компьютерная игра;
- перемещать спрайты с помощью команд;
- создавать игры с помощью среды визуального программирования Scratch;
- иметь представление об информационных процессах;
- знать способы получения и кодирования информации;
- иметь представление о двоичном коде;
- осуществлять процессы двоичного кодирования и декодирования информации на компьютере;
- кодировать различную информацию двоичным кодом;
- иметь представление о равномерном двоичном коде;
- знать правила создания кодовых таблиц;
- определять информационный объём данных;
- знать единицы измерения информации;
- знать основные расширения файлов;
- иметь представление о табличных моделях и их особенностях;
- знать интерфейс табличного процессора;
- знать понятие «ячейка»;
- определять адреса ячеек в табличном процессоре;
- знать, что такое диапазон данных;
- определять адрес диапазона данных;
- работать с различными типами данных в ячейках;
- составлять формулы в табличном процессоре;
- пользоваться функцией автозаполнения ячеек.

**Примечание:** планируемые личностные результаты, планируемые метапредметные результаты освоения ООП смотреть в ООП ООО (п. I.2.3, I.2.4), утверждённой приказом №241-ш от 28.08.2020г.

**2. Содержание учебного предмета «Информатика»  
(уровень основного общего образования, 5 – 9 класс)**

№	Название раздела	Кол-во часов на изучение раздела	Из них кол-во часов, отведённых на Контроль			Из них кол-во часов, отведённых Практические занятия	Из них кол-во часов, отведённых на проекты
			К/р	Мониторинг IX/II/ V	С/р Провер. раб.		
<b>5 класс</b>							
1	Устройство компьютера.	8	1			7	
2	Создание рисунков и презентаций.	8	1	1		7	
3	Знакомство со средой визуального программирования Scratch.	11	1			10	1
4	Коммуникация и безопасность в Сети.	7		1		6	
	<b>Итого за 5 класс</b>	<b>34</b>	<b>3</b>	<b>2</b>		<b>30</b>	<b>1</b>
<b>6 класс</b>							
4	Объекты и системы.	8	1	1		7	
5	Информационное моделирование.	12	1	1		11	
6	Алгоритмика. Среда визуального программирования Scratch.	14	1	1		13	1
	<b>Итого за 6 класс</b>	<b>34</b>	<b>3</b>	<b>3</b>		<b>31</b>	<b>1</b>
	<b>Итого:</b>	<b>68</b>	<b>6</b>	<b>5</b>		<b>61</b>	<b>2</b>

### 3. Календарно-тематическое планирование «Информатика», 5 класс

№ урока	Раздел	Тема урока	Кол-во часов	Примечание
1.	<b>Раздел 1. Устройство компьютера. 8 ч</b>	Информация — Компьютер — Информатика. Техника безопасности и организация рабочего места. Клавиатурный тренажер в режиме ввода слов.	1	
2.		Основные устройства компьютера. Системный блок и процессор. Практическая работа № 1. Клавиатурный тренажер в режиме ввода слов.	1	
3.		Клавиатура. Группы клавиш. Практическая работа №2. Правила ввода текста.	1	
4.		Текстовый редактор «Word». Практическая работа №3. Редактирование текста.		
5.		Программы и документы. Рабочий стол. Практическая работа №4. Форматирование текста.	1	
6.		Главное меню. Запуск программ. Практическая работа № 5. Запускаем программы. Основные элементы окна программы.	1	
7.		Файлы и папки. Практическая работа №6. Создание папки по заданной структуре.	1	
8.		<b>Контрольная работа №1 «Компьютер – универсальная машина».</b> Практическая работа №7 Работа с таблицей.	1	
9.	<b>Раздел 2. Создание рисунков и презентаций. 8 ч</b>	<b>Компьютерная графика.</b> Практическая работа № 8. «Знакомимся с инструментами графического редактора».	1	
10.		Инструменты графического редактора. Практическая работа № 9. Работаем с графическими объектами.	1	
11.		Преобразование информации по заданным правилам. Практическая работа №10. Планируем работу в графическом редакторе.	1	
12.		<b>Создание движущихся изображений.</b> Практическая работа № 11 .Создаём Анимацию.	1	
13.		Практическая работа № 12 .Создание движущихся изображений.	1	
14.		Мультимедийные презентации. Оформление и структура презентаций. Практическая работа № 13 .Создание структуры презентации.	1	
15.		Поиск информации для презентации. Практическая работа № 14. Редактирование и оформление слайдов.	1	
16.		<b>Практическая контрольная работа №2.</b> Интерактивное новогоднее поздравление (меню).	1	
17.	<b>Раздел 3. Знакомство со средой визуального программирования Scratch. 11 ч</b>	Алгоритмы и исполнители. Языки программирования. Практическая работа №15. Знакомство с программой Scratch	1	
18.		Способы записи алгоритмов. Блок-схемы. Практическая работа №16. Интерфейс программы Scratch.	1	
19.		Спрайт, цвет и размер пера. Практическая работа №17. Выбор спрайта и сцены.	1	

№ урока	Раздел	Тема урока	Кол-во часов	Примечание	
20.		Линейные алгоритмы. Практическая работа №18. Способы смены внешнего вида (костюма) .	1		
21.		Линейные алгоритмы. Практическая работа №19. Рисование линий и фигур.	1		
22.		Циклические алгоритмы. Практическая работа №20. Квадраты и линии.	1		
23.		Вложенные циклы. Практическая работа №21. Квадрат из квадратов, разные фигуры.	1		
24.		Алгоритмы с ветвлением. Условие «если». Практическая работа №22. Действия по условию.	1		
25.		Циклические конструкции с условием. Практическая работа №23. Шарики в лабиринте.	1		
26.		Практическая работа №24. Анимация на основе готовых костюмов.	1		
27.		<b>Практическая контрольная работа №3.</b> Программирование в среде Scratch. Создание проекта.	1		
28.		<b>Раздел 4. Коммуникация и безопасность в Сети. 7 ч</b>	Коммуникации в Сети. Хранение информации в Интернете. Практическая работа № 25. Определение ip-адреса компьютера в сети Интернет.	1	
29.			Электронная почта. Услуги интернета. Практическая работа № 26. Поисковые запросы.	1	
30.	Безопасность: пароли. Практическая работа №27. Шифрование и кодирование информации.		1		
31.	Личная информация, интернет-мошенничество. Практическая работа №28. Поиск информации.		1		
32.	Социальные сети, сетевой этикет, приватность. Практическая работа №29. Оформление сообщения .		1		
33.	Вирусы, антивирусные программы. <b>Итоговый тест.</b>		1		
34.		Повторение. Практическая работа №30. Обработка числовой информации.	1		

**3. Календарно – тематическое планирование «Информатика и ИКТ»  
6 класс**

№ урока	Раздел	Тема урока	Кол-во часов	Примечание
1.	<b>Раздел I. Объекты и системы – 8 ч</b>	Цели изучения курса информатики. Техника безопасности и организация рабочего места. <b>Входной тест.</b>	1	
2.		Объекты окружающего мира. Признаки объекта. <i>Практическая работа №1.</i> «Работаем с основными объектами операционной системы».	1	
3.		Объекты операционной системы. Файлы и папки. <i>Практическая работа №2.</i> «Основные расширения файлов».	1	
4.		Единицы измерения информации.. Размер файла. <i>Практическая работа №3.</i> «Свойства файлов» (задания 2, стр.учебника 144.).	1	
5.		Разнообразие отношений объектов и их множеств. <i>Практическая работа №4</i> «Классификация компьютерных объектов».	1	
6.		Системы объектов. Состав и структура системы. <i>Практическая работа №5.</i> «Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора» (задания 1–3).	1	
7.		Система и окружающая среда. Система как черный ящик. <i>Практическая работа №6</i> «Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора» (задания 4–5).	1	
8.		Персональный компьютер как система. <b>Контрольная работа №1 «Объекты и системы».</b> <i>Практическая работа №7.</i> «Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора» (задание 6).	1	
9.	<b>Раздел II. Информационное моделирование 12 ч</b>	Моделирование как метод познания мира. <i>Практическая работа №8.</i> «Создаём графические модели».	1	
10.		Знаковые информационные модели. Словесные описания. <i>Практическая работа №9.</i> «Создаём словесные модели».	1	
11.		Математические модели. Многоуровневые списки. <i>Практическая работа №10.</i> «Создаём многоуровневые списки»	1	
12.		Табличные информационные модели. Правила оформления таблиц. <i>Практическая работа №11.</i> «Создаем табличные модели».	1	
13.		Решение логических задач с помощью нескольких таблиц. <i>Практическая работа №12.</i> «Табличные модели».	1	
14.		Электронные таблицы. Адреса ячеек. Типы данных в ячейках. <i>Практическая работа №13.</i> «Автозаполнение ячеек».	1	
15.		Форматирование ячеек. <i>Практическая работа №14.</i> «Оформление таблиц».	1	
16.		Составление формул. <i>Практическая работа №15.</i> «Вычислительные таблицы».	1	
17.		Графики и диаграммы. <i>Практическая работа №16.</i> «Создаём информационные модели графики» (задания 1–4).	1	
18.		Создание информационных моделей – диаграмм. <i>Практическая работа №17.</i> «Создание диаграмм».	1	

19.		Многообразие схем и сферы их применения. <i>Практическая работа №18 «Создаём информационные модели – схемы, графы, деревья» (задания 1, 2, 3).</i>	1	
20.		<b>Контрольная работа №2</b> <i>«Информационное моделирование».</i>	1	
21.	<b>Раздел III.</b> <b>Алгоритмика.</b> <b>Знакомство со средой визуального программирования Scratch.</b> <b>14 ч</b>	Алгоритмы и исполнители.. Практическая работа №19. Исполнитель Робот.	1	
22.		Способы записи алгоритмов. Блок-схемы. Языки программирования. Практическая работа №20. Знакомство с программой Scratch.	1	
23.		Типы алгоритмов. Практическая работа №21. Интерфейс программы Scratch.	1	
24.		Спрайт, цвет и размер пера. Практическая работа №22. Выбор спрайта и сцены.	1	
25.		Линейные алгоритмы. Практическая работа №23. Способы смены внешнего вида (костюма) .	1	
26.		Линейные алгоритмы. Практическая работа №24. Рисование линий и фигур.	1	
27.		Циклические алгоритмы. Практическая работа №25. Квадраты и линии.	1	
28.		Вложенные циклы. Практическая работа №26. Квадрат из квадратов, разные фигуры.	1	
29.		Алгоритмы с ветвлением. Условие «если». Практическая работа №27. Действия по условию.	1	
30.		Циклические конструкции с условием. Практическая работа №28. Шарики в лабиринте.	1	
31.		Практическая работа №29. Анимация на основе готовых костюмов.	1	
32.		<b>Практическая контрольная работа №3.</b> Программирование в среде Scratch. Создание проекта.	1	
33.		Управление исполнителем Чертёжником. Практическая работа №30. Линейные алгоритмы для исполнителя Чертёжник.	1	
34.		Практическая работа №31. Алгоритмы с повторениями для исполнителя Чертёжник.	1	

Российская Федерация  
Иркутская область  
ШЕЛЕХОВСКИЙ РАЙОН  
Управление Образования Администрации Шелеховского Муниципального района  
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение Шелеховского района  
«Средняя общеобразовательная школа № 2»  
(МБОУ ШР «СОШ № 2»)

РАССМОТРЕНО

Руководитель МО математики,  
информатики и физики МБОУ  
ШР "СОШ №2"

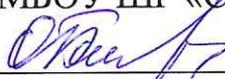


Чекуленко М.Н.

Протокол №1 от «30» 08 2023 г.

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора по  
УР МБОУ ШР «СОШ №2»



Барановская О.Л.

Протокол педсовета №1 от «30»  
08 2023 г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор МБОУ ШР  
«СОШ № 2»



Кириндясова А. И.  
Приказ № от «31» 08 2023

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

по информатике.

**2023- 2024 учебный год**