

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Министерство образования и науки Пермского края

Администрация Бардымского муниципального округа

МАОУ "Бардымская СОШ №2"

РАССМОТРЕНО

на заседании ШМО протокол №10 от 29.08.2023

Руководитель ШМО  Тимганов И.Г.

СОГЛАСОВАНО

Зам.директора по УР  Мустакимова О.М.

«31» августа 2023 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

учебного предмета «Информатика. Базовый уровень»

для обучающихся 5 классов

Барда

2023

Пояснительная записка

Рабочая программа по информатике и ИКТ для 5 класса составлена на основании следующих нормативных правовых документов:

- Федеральным законом от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по основным общеобразовательным программам – образовательным программам начального общего, основного общего и среднего общего образования, утвержденным приказом Минпросвещения от 22.03.2021 № 115;
- ФГОС основного общего образования, утвержденным приказом Минпросвещения от 31.05.2021 № 287 (далее – ФГОС ООО);
- Уставом МАОУ «Бардымская СОШ №2»;
- положением о формах, периодичности, порядке текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся в ОО;
- Учебным планом школы;
- Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.36489-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021 № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм Сан ПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

Цели изучения учебного предмета «Информатика»

Целями изучения информатики на уровне 5 класса являются:

1. 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;
2. формирование алгоритмического стиля мышления как необходимого условия профессиональной деятельности в современном высокотехнологичном обществе;
3. 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;
4. формирование цифровых навыков, в том числе ключевых компетенций цифровой экономики, таких, как базовое программирование, основы работы с данными, коммуникация в современных цифровых средах, информационная безопасность; воспитание ответственного и избирательного отношения к информации

Общая характеристика учебного предмета «Информатика»

Учебный предмет «ИНФОРМАТИКА» в основном общем образовании отражает:

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

Современная школьная информатика оказывает существенное влияние на формирование

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

Основные задачи учебного предмета «ИНФОРМАТИКА» - сформировать у обучающихся:

- понимание принципов устройства и функционирования объектов цифрового окружения, представления об истории и тенденциях развития информатики периода цифровой трансформации современного общества;
- знания, умения и навыки цифровой грамотности постановки задач, возникающих в практической деятельности, для их решения с помощью информационных технологий; умения и навыки формализованного описания поставленных задач;
- базовые знания об информационном моделировании, в том числе о математическом моделировании;
- знание основных алгоритмических структур и умение применять эти знания для построения алгоритмов решения задач по их математическим моделям;
- умения и навыки составления простых программ по построенному алгоритму на одном из языков программирования высокого уровня;
- умения и навыки эффективного использования основных типов прикладных программ (приложений) общего назначения и информационных систем для решения с их помощью практических задач;
- владение базовыми нормами информационной этики и права, основами информационной безопасности;
- умение грамотно интерпретировать результаты решения практических задач с помощью информационных технологий, применять полученные результаты в практической деятельности.

Цели и задачи изучения информатики на уровне ООО определяют структуру основного содержания учебного предмета в виде следующих 4-х тематических разделов:

- цифровая грамотность;
- теоретические основы информатики;
- алгоритмы и программирование;
- информационные технологии.

Место учебного предмета «Информатика» в учебном плане.

В системе общего образования «Информатика» признана обязательным учебным предметом, входящим в состав предметной области «Математика и информатика».

Учебным планом на изучение информатики в 5 классе на базовом уровне отведено 34 учебных часа – по 1 часу в неделю.

Содержание программы

Цифровая грамотность

1. Правила гигиены и безопасности при работе с компьютерами, мобильными устройствами и другими элементами цифрового окружения
2. 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.
3. Программы для компьютеров. Пользователи и программисты. Прикладные программы (приложения), системное программное обеспечение (операционные системы). Запуск и завершение работы программы (приложения). Имя файла (папки, каталога).
4. 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.
5. 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

1. Информация в жизни человека. Способы восприятия информации человеком.
2. Роль зрения в получении человеком информации. Компьютерное зрение.
3. Действия с информацией. Кодирование информации. Данные — записанная (зафиксированная) информация, которая может быть обработана автоматизированной системой.
4. Искусственный интеллект и его роль в жизни человека.

Алгоритмы и программирование.

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

Информационные технологии

1. Графический редактор. Растровые рисунки. Пиксель. Использование графических примитивов. Операции с фрагментами изображения: выделение, копирование, поворот, отражение.
2. Текстовый редактор. Правила набора текста.
3. 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.
4. Компьютерные презентации. Слайд. Добавление на слайд текста и изображений. Работа с несколькими слайдами.

Планируемые 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 оцифровой 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; пояснять на примерах смысл понятий «алгоритм», «исполнитель», «программа управления исполнителем», «искусственный интеллект»; составлять программы для управления исполнителем в среде блочного или текстового программирования с использованием последовательного выполнения операций и циклов;
- создавать, редактировать, форматировать и сохранять текстовые документы; знать правила набора текстов; использовать автоматическую проверку правописания; устанавливать свойства отдельных символов, слов и абзацев; иллюстрировать документы с помощью изображений;
- создавать и редактировать растровые изображения; использовать инструменты графического редактора для выполнения операций с фрагментами изображения;
- создавать компьютерные презентации, включающие текстовую и графическую информацию.

Тематическое планирование

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов			Электронные (цифровые) образовательные ресурсы	АООП
		всего	контрольные работы	практические работы		
Раздел 1. Цифровая грамотность.						
1.1	Компьютер - универсальное вычислительное устройство, работающее по программе	2	0	0	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/posters/5-1-2-tehnika-bezopasnosti.jpg https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/posters/5-2-1-kompjuter-i-informacija.jpg https://onlinetestpad.com/hnt4zoi2td3mo https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/posters/5-3-1-znakomstvo-s-klaviaturoj.jpg https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/posters/5-3-2-pravila-raboty-na-klaviature.jpg	
1.2	Программы для компьютеров. Файлы и папки	3	0	3	http://school-collection.edu.ru/catalog/res/878f158d-7627-4650-9825-22cc36d3da2b/?interface=catalog http://school-collection.edu.ru/catalog/res/7aeb76e6-1e41-4826-b0b4-7e9723039d8c/?interface=catalog https://lbz.ru/files/5798/	
1.3	Сеть Интернет. Правила безопасного поведения в	2	0	1	https://45.мвд.пф/citizens/информационная-безопасность/	

	Интернете				электронные-ресурсы-по- теме- безопасный-интернет	
	Итого по разделу	7	0	4		
Раздел 2. Теоретические основы информатики.						
2. 1	Информация в жизни человека	3	1	0	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/posters/5-1-1-kak-my- vosprinimaem-informaciju.jpg https://onlinetestpad.com/ho pwfk6pc73fs	
	Итого по разделу	3	1	0		
Раздел 3. Алгоритмы и программирование						
3. 1	Алгоритмы и исполнители	2	0	0	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor6/posters/6-14- 1-algoritmy-i- ispolniteli.jpg https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor6/texts/6-14-1-o- proishozhdenii-slova- algoritm.pdf https://onlinetestpad.com/h mdi2wqxygsy4	
3. 2	Работа в среде программирования	8	1	3	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor6/posters/6-15- 1-upravlenie- i- ispolniteli.jpg https://www.niisi.ru/kumir/	
	Итого по разделу	10	1	3		
Раздел 4. Информационные технологии						
4. 1	Графический редактор	3	0	2	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php	
4. 2	Текстовый редактор	6	0	4	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/posters/5-8-1-podgotovka- tekstovyh- dokumentov.jpg	

					https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php	
4. 3	Компьютерная презентация	3	1	1		
	Итого по разделу	12	1	7		
	Резервное время	2				
	Общее количество часов по программе	34	3	14		

Календарно-тематическое планирование (поурочное планирование) 5 класс

№ п/п	Тема урока	Дата проведения		Домашнее задание	Виды, формы контроля
		По плану	По факту		
Раздел 1. Цифровая грамотность.					
1.	Правила гигиены и техника безопасности при работе с компьютерами.				Устный опрос
2.	Компьютер – универсальное вычислительное устройство, работающее по программе. Основные компоненты персональных компьютеров и мобильных устройств.				Индивидуальные карточки, Онлайнтест
3.	Программы для компьютеров. Пользователи и программисты. <i>Практическая работа №1.</i> «Запуск, работа и завершение работы клавиатурного тренажёра»				Письменный контроль, практическая работа
4.	Прикладные программы (приложения), системное программное обеспечение (операционные системы). <i>Практическая работа №2.</i> «Создание, сохранение и загрузка текстового и графического файла»				Устный опрос, практическая работа
5.	Имя файла (папки, каталога). <i>Практическая работа №3.</i> «Выполнение основных операций спайками (создание, переименование, сохранение)				Устный опрос, практическая работа

6.	Сеть Интернет. Правила безопасного поведения в Интернете <i>Практическая работа №4.</i> «Поиск информации по выбранным ключевым словам и по изображению»				Устный опрос, практическая работа
7.	<i>Контрольная работа №1.</i> «Цифровая грамотность»				Контрольная работа

Раздел 2. Теоретические основы информатики.

1.	Информация в жизни человека. Способы восприятия информации человеком. <i>Практическая работа №5.</i> Электронный практикум «Координатная плоскость»				Устный опрос, практическая работа
2.	Действия с информацией. Кодирование информации.				Онлайн тест, фронтальный опрос
3.	Искусственный интеллект и его роль в жизни человека. <i>Контрольная работа №2.</i> «Компьютер. Информация»				Контрольная работа (тестовая работа)

Раздел 3. Алгоритмы и программирование

1.	Понятие алгоритма. Исполнители алгоритмов.				Устный опрос
2.	Линейные алгоритмы. Циклические алгоритмы.				Устный опрос, онлайн тест
3.	<i>Практическая работа № 6.</i> «Знакомство со средой программирования «РОБОТ»»				Устный опрос, практическая работа
4.	<i>Практическая работа № 7.</i> «Реализация линейных алгоритмов в среде программирования «РОБОТ»»				Устный опрос, практическая работа
5.	<i>Практическая работа №8.</i> «Реализация линейных алгоритмов в среде программирования «РОБОТ»»				Устный опрос, практическая работа
6.	<i>Практическая работа №9.</i> «Реализация линейных алгоритмов в среде программирования «РОБОТ»»				Устный опрос, практическая работа
7.	<i>Практическая работа №10.</i> «Реализация циклических алгоритмов в среде программирования «РОБОТ»»				Устный опрос, практическая работа

8.	<i>Практическая работа №11.</i> «Реализация циклических алгоритмов в среде программирования «РОБОТ»»				Устный опрос, практическая работа
9.	<i>Практическая работа №12.</i> «Реализация линейных и циклических алгоритмов в среде программирования «РОБОТ»»				Устный опрос, практическая работа
10.	<i>Контрольная работа №3.</i> «Алгоритмы и программирование»				Контрольная работа
Раздел 4. Информационные технологии					
1.	Графический редактор. Растровые рисунки. Использование графических примитивов.				Устный опрос
2.	<i>Практическая работа №13.</i> «Создание и редактирование простого изображения с помощью инструментов графического редактора»				Устный опрос, практическая работа
3.	<i>Практическая работа №14.</i> «Работа с фрагментами изображения с использованием инструментов графического редактора»				Устный опрос, практическая работа
4.	Текстовый редактор. Правила набора текста.				Устный опрос
5.	<i>Практическая работа №15.</i> «Создание небольших текстовых документов с использованием базовых средств текстовых редакторов»				Устный опрос, практическая работа
6.	Текстовый процессор. Редактирование текста.				Устный опрос
7.	<i>Практическая работа №16.</i> «Редактирование текстовых документов»				Устный опрос, практическая работа
8.	<i>Практическая работа №17.</i> «Форматирование текстовых документов»				Устный опрос, практическая работа
9.	<i>Практическая работа №18.</i> «Вставка в документ изображений»				Устный опрос, практическая работа
10.	Компьютерные презентации.				Устный опрос

11.	<i>Практическая работа №19.</i> «Создание презентации на основе готовых шаблонов»				Устный опрос, практическая работа
12.	<i>Контрольная работа №4.</i> «Алгоритмы и программирование»				Контрольная работа (тестовая работа)
33, 34	Резерв				

Учебно-методическое обеспечение образовательного процесса

- ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ УЧЕБНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧЕНИКА

- Информатика 5 класс /Информатика. 5 класс. Авторский коллектив: Босова Л. Л./Босова А. Ю., 2021 г.

- МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧИТЕЛЯ

<https://resh.edu.ru/subject/19/6/>

<https://bosova.ru/metodist/communication/forum/forum16/>

<https://bosova.ru/books/1072/7396/>

<https://schoolgreen.ru/6-klass/elektronnoe-prilozhenie-6-klass-bosova-6.html>

<https://inf.1sept.ru/>

<http://www.infoschool.narod.ru/>

<https://rabochaya-tetrad-i-uchebnik.com/j-1254x/tet1254.html>

<https://it59mgn.ru/inf6pr/>

http://eknigi.org/nauka_i_ucheba/33542-obshhaya-metodika-prepodavaniya-informatiki.html

<http://webpractice.cm.ru>

<http://www.rusedu.info/>

<https://www.chopl.ru/ct-home/elektronnye-obrazovatelnye-resursy/item/85-eor.html>

<http://eorhelp.ru/>

<https://interneturok.ru/article/informatika-6-klass>

<http://pedsovet.org/m>

<http://www.uchportal.ru/>

- ЦИФРОВЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ И РЕСУРСЫ СЕТИ ИНТЕРНЕТ

<https://lbz.ru/metodist/iumk/informatics/er.php>

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

<https://it59mgn.ru/inf6pr/>

<https://it59mgn.ru/infcontrol6/>

<https://it59mgn.ru/infcontrol5/>

<https://onlinetestpad.com/ru/tests/informatics/6class>

<https://onlinetestpad.com/ru/tests/informatics/5class>

<http://school-collection.edu.ru/catalog/rubr/473cf27f-18e7-469d-a53e-08d72f0ec961/?>

<http://www.klyaksa.net/htm/kopilka/index.htm>

<http://tests.academy.ru>

<http://imfourok.net> <https://externat.foxford.ru>

**Соответствие содержания учебника «Информатика. 5 класс»
разделам примерной рабочей программы**

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНИКА	ПРИМЕРНАЯ РАБОЧАЯ ПРОГРАММА	СООТВЕТСТВИЕ ПРОГРАММЕ
<p>§ 1. Информация вокруг нас Как человек получает информацию. Виды информации по форме представления. Действия с информацией</p>	<p>ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИНФОРМАТИКИ Информация в жизни человека. Способы восприятия информации человеком. Роль зрения в получении человеком информации.</p>	<p>Полное соответствие</p>
<p>§ 2. Компьютер — универсальная машина для работы с информацией Что умеет компьютер. Как устроен компьютер. Техника безопасности и организация рабочего места</p> <p>§ 3. Ввод информации в память компьютера Устройства ввода информации. Клавиатура. Основная позиция пальцев на клавиатуре</p>	<p>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. Компьютерное зрение</p>	<p>Частичное несоответствие</p>
<p>§ 4. Управление компьютером Программы и документы. Рабочий стол. Управление компьютером с помощью мыши. Главное меню. Запуск программ. Что можно выбрать в компьютерном меню</p> <p>§ 5. Хранение информации Память человека и память человечества. Оперативная и долговременная память Файлы и папки</p>	<p>Программы для компьютеров. Пользователи и программисты. Прикладные программы (приложения), системное программное обеспечение (операционные системы). Запуск и завершение работы программы (приложения). Имя файла (папки, каталога)</p>	<p>Полное соответствие</p>
<p>§ 6. Передача информации Схема передачи информации. Электронная почта</p>	<p>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</p>	<p>Частичное соответствие</p>
<p>§ 7. Кодирование информации В мире кодов. Способы кодирования информации.</p>	<p>ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИНФОРМАТИКИ Действия с информацией Кодирование</p>	<p>Полное соответствие</p>

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНИКА	ПРИМЕРНАЯ РАБОЧАЯ ПРОГРАММА	СООТВЕТСТВИЕ ПРОГРАММЕ
Метод координат	информации. Данные — записанная (зафиксированная) информация, которая может быть обработана автоматизированной системой	
<p>§ 8. Текстовая информация Текст как форма представления информации. Текстовые документы. Компьютер — основной инструмент подготовки текстов. Ввод текста. Редактирование текста. Форматирование текста</p>	<p>ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ 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</p>	Полное соответствие
<p>Компьютерный практикум Работа 17. Создаём анимацию Работа 18. Создаём слайд-шоу</p>	Компьютерные презентации. Слайд. Добавление на слайд текста и изображений. Работа с несколькими слайдами	Полное соответствие
<p>§ 9. Представление информации в форме таблиц Структура таблицы Табличный способ решения логических задач</p>	<p>ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ (6 класс) Добавление таблиц в текстовые документы</p>	Полное соответствие
<p>§ 10. Наглядные формы представления информации От текста к рисунку, от рисунка к схеме. Диаграммы</p>	<p>ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИНФОРМАТИКИ Информация в жизни человека. Способы восприятия информации человеком. АЛГОРИТМИЗАЦИЯ И ОСНОВЫ ПРОГРАММИРОВАНИЯ Понятие алгоритма. Исполнители алгоритмов. Линейные алгоритмы</p>	Полное соответствие
<p>§ 11. Компьютерная графика Графический редактор. Устройства ввода графической информации.</p>	Графический редактор. Растровые рисунки. Пиксель. Использование графических примитивов. Операции с фрагментами изображения: выделение, копирование, поворот, отражение	Полное соответствие
<p>§ 12. Обработка информации Разнообразие задач обработки информации. Систематизация информации. Поиск информации. Изменение формы представления информации. Преобразование информации по заданным правилам. Преобразование информации путём рассуждений. Разработка плана действий и его запись. Создание движущихся изображений</p>	<p>АЛГОРИТМИЗАЦИЯ И ОСНОВЫ ПРОГРАММИРОВАНИЯ Понятие алгоритма. Исполнители алгоритмов. Линейные алгоритмы. Циклические алгоритмы. Составление программ для управления исполнителем в среде блочного или текстового программирования. Искусственный интеллект и его роль в жизни человека</p>	Частичное соответствие

