

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ -
«СОЛНЦЕВСКАЯ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА»

УТВЕРЖДАЮ:

Директор

МБОУ «Солнцевская средняя общеобразовательная школа»

_____/О.В. Никульников/

Приказ № « » _____ 2024 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

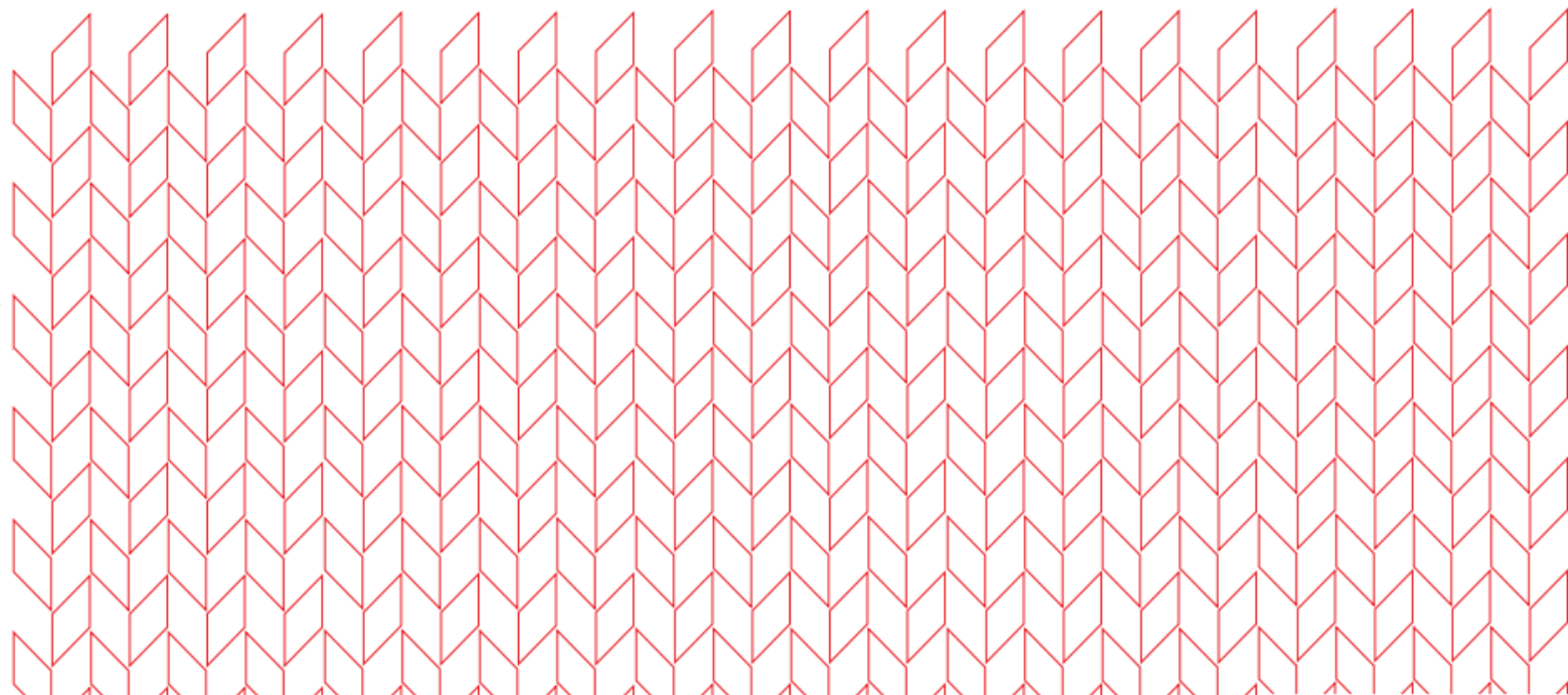
курса «Информатика 5-6 класс»

Направление: общеинтеллектуальное

Целевая аудитория: обучающиеся 5-6 класса

Трудоемкость: 136 академических часа

Педагог: Шульжик Алексей Викторович



ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Знакомство современных школьников с компьютером происходит в начальной школе, кроме того, определенный опыт работы со средствами ИКТ они получают и вне школьной жизни. Курс информатики в 5–6 классах ориентирован на выпускников начальной школы, получивших пропедевтическую подготовку в области информатики и информационных технологий. Курс информатики в 5–6 классах поддерживает непрерывность информационной подготовки школьников и обеспечивает необходимую теоретическую и практическую базу для изучения основного курса информатики в 7–9 классах.

Средства ИКТ не только обеспечивают образование с использованием той же технологии, которую учащиеся применяют для связи и развлечений вне школы (что важно само по себе с точки зрения социализации учащихся в современном информационном обществе), но и создают условия для индивидуализации учебного процесса, повышения его эффективности и результативности.

Одной из основных черт нашего времени является возрастающая изменчивость окружающего мира. В этих условиях велика роль фундаментального образования, обеспечивающего профессиональную мобильность человека, готовность его к освоению новых технологий, в том числе информационных. Необходимость подготовки личности к быстро наступающим переменам в обществе требует развития разнообразных форм мышления, формирования у обучающихся умений организации собственной учебной деятельности, их ориентации на деятельностную жизненную позицию.

Целью изучения информатики в 5–6 классах является:

- воспитание ответственного и избирательного отношения к информации, развитие общеучебных умений и навыков на основе средств и методов информатики и ИКТ, в том числе овладение умениями работать с различными видами информации, самостоятельно планировать и осуществлять индивидуальную и коллективную информационную деятельность, представлять и оценивать ее результаты.

Программа направлена на решение следующих задач:

- формирование представления о роли информации и информационных процессов в их жизни и в окружающем мире; роли средств информационных и коммуникационных технологий в информационной деятельности человека;

- формирование основных общеучебных умений информационно-логического характера: анализ объектов и ситуаций, синтез как составление целого из частей и самостоятельное достраивание недостающих компонентов; выбор оснований и критериев для сравнения, сериации, классификации объектов; обобщение и сравнение данных; подведение под понятие, выведение следствий; установление причинно-следственных связей;

- построение логических цепочек рассуждений;

- овладение основными универсальными умениями информационного характера, таких 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;

- овладение первичными навыками исследовательской деятельности, получение опыта принятия решений и управления объектами с помощью составленных для них алгоритмов;

- формирование широкого спектра умений использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения,

преобразования и передачи различных видов информации (работа с текстом и графикой в среде соответствующих редакторов; овладение способами и методами освоения новых инструментальных средств); формирование умений и навыков самостоятельной работы; стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;

- овладение основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми: умения правильно, четко и однозначно формулировать мысль в понятной собеседнику форме; умения выступать перед аудиторией, представляя ей результаты своей работы с помощью средств ИКТ.

Курс «Информатика» в 5–6 классах преподается в форме дополнительных внеурочных занятий. Минимальный объем курса — 136 академических часов (из расчёта на 2 года обучения) при нагрузке 2 урока в неделю (34 учебные недели).

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Основными личностными результатами, формируемыми при реализации программы являются:

- 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.

Метапредметными результатами, формируемыми при изучении курса информатики, являются:

- 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 перекодировывать 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).

Метапредметные результаты являются ключевыми в курсе информатики. Их достижение осуществляется за счёт формирования универсальных учебных действий (УУД), относящихся ко всем группам.

Регулятивные УУД обеспечивают организацию учащимся своей учебной деятельности; к ним относятся:

1) целеполагание как постановка учебной задачи на основе соотнесения того, что уже известно и усвоено учащимся, и того, что еще неизвестно;

2) планирование — определение последовательности промежуточных целей с учетом конечного результата; составление плана и последовательности действий;

3) прогнозирование — предвосхищение результата и уровня усвоения, его временных характеристик;

4) контроль в форме сличения способа действия и его результата с заданным эталоном с целью обнаружения отклонений и отличий от эталона;

5) коррекция — внесение необходимых дополнений и корректив в план и способ действия в случае расхождения эталона, реального действия и его продукта;

6) оценка — выделение и осознание учащимся того, что уже усвоено и что еще подлежит усвоению, осознание качества и уровня усвоения;

7) волевая саморегуляция как способность к мобилизации сил и энергии; способность к волевому усилию — к выбору в ситуации мотивационного конфликта и к преодолению препятствий.

Познавательные УУД включают действия исследования, поиска и отбора необходимой информации, ее структурирования; моделирования изучаемого содержания; логические действия и операции; способы решения задач. Познавательные УУД разделяются на группы:

- 1) общеучебные универсальные действия:
 - самостоятельное выделение и формулирование познавательной цели;
 - структурирование знаний;
 - умение адекватно, осознанно и произвольно строить речевое высказывание в устной и письменной речи;
 - действие со знаково-символическими средствами и (замещение, кодирование, декодирование, моделирование);
 - смысловое чтение как осмысление цели чтения и выбор вида чтения в зависимости от цели;
- 2) логические действия:
 - выбор оснований, критериев для сравнения, оценки и классификации объектов;
 - синтез как составление целого из частей;
 - подведение под понятия, распознавание объектов;
 - выявление родо-видовых и ситуативно существенных признаков;
 - выдвижение гипотез и их доказательство;
- 3) действия постановки и решения проблемы:
 - формулирование проблемы;
 - самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера.

Коммуникативные УУД обеспечивают социальную компетентность и сознательную ориентацию учащихся на позиции других людей (прежде всего, партнера по общению или деятельности), умение слушать и вступать в диалог, участвовать в коллективном обсуждении проблем, интегрироваться в группу сверстников и строить продуктивное взаимодействие и сотрудничество со сверстниками и взрослыми.

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА

Структура содержания курса информатики в 5–6 классах основной школы определена следующими укрупненными тематическими блоками (модулями):

- информация вокруг нас;
- информационные технологии;
- информационное моделирование;
- алгоритмика.

Модуль 1. Информация вокруг нас

Информация и информатика. Как человек получает информацию. Виды информации по способу получения.

Хранение информации. Память человека и память человечества. Носители информации.

Передача информации. Источник, канал, приемник. Примеры передачи информации. Электронная почта.

Код, кодирование информации. Способы кодирования информации. Метод координат.

Формы представления информации. Текст как форма представления информации. Табличная форма представления информации. Наглядные формы представления информации.

Обработка информации. Разнообразие задач обработки информации. Изменение формы представления информации. Систематизация информации. 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.

Информация и знания. Чувственное познание окружающего мира. Абстрактное мышление. Понятие как форма мышления.

Модуль 2. Информационные технологии

Компьютер — универсальная машина для работы с информацией. Техника безопасности и организация рабочего места.

Основные устройства компьютера, в том числе устройства для ввода информации (текста, звука, изображения) в компьютер.

Компьютерные объекты. Программы и документы. Файлы и папки. Основные правила именования файлов.

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.

Ввод информации в память компьютера. Клавиатура. Группы клавиш. Основная позиция пальцев на клавиатуре.

Текстовый редактор. Правила ввода текста. Слово, предложение, абзац. Приемы редактирования (вставка, удаление и замена символов). Фрагмент. Перемещение и удаление фрагментов. Буфер обмена. Копирование фрагментов. Проверка 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. 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.

Мультимедийная презентация. Описание последовательно развивающихся событий (сюжет). Анимация. Возможности настройки анимации в редакторе презентаций. Создание эффекта движения с помощью смены последовательности рисунков.

Модуль 3. Информационное моделирование

Объекты и их имена. Признаки объектов: свойства, действия, поведение, состояния. Отношения объектов. Разновидности объектов и их классификация. Состав объектов. Системы объектов.

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.

Модуль 4. Алгоритмика

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.

Основные элементы пользовательского интерфейса программной среды Scratch. Внешний вид рабочего окна. Блочная структура систематизации информации. Функциональные блоки. Блоки команд, состояний, программ, запуска, действий и исполнителей. Установка русского языка для Scratch.

Создание и сохранение документа. Понятия спрайта, сцены, скрипта. Очистка экрана.

Основной персонаж как исполнитель программ. Система команд исполнителя (СКИ). Блочная структура программы. Непосредственное управление исполнителем.

Библиотека персонажей. Сцена и разнообразие сцен, исходя из библиотеки данных. Систематизация данных библиотек персонажей и сцен. Иерархия в организации хранения костюмов персонажа и фонов для сцен. Импорт костюма, импорт фона.

Составление алгоритмов (линейных, с ветвлениями и циклами) в среде Scratch.

Мультимедийный проект. Описание сюжетных событий. Анимация. Создание эффекта анимации с помощью последовательной смены изображений. Имитационные модели. Интерактивные проекты. Игры.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№	Название модуля	Количество часов		
		общее	теория	практика
1	Информация вокруг нас	26	16	10
2	Информационные технологии	36	6	30
3	Информационное моделирование	24	8	16
4	Алгоритмика	46	6	40
5	Резерв	4	-	4
ИТОГО:		136	36	100

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ (2 часа в год, всего 136 часов)

5 класс

Номер урока	Тема урока	Работа на компьютере	Параграф учебника ¹
1.	Цели изучения курса информатики. Информация вокруг нас. Техника безопасности и организация рабочего места.	Виртуальная лаборатория «Оптические иллюзии»	Введение, §1(1), §2(3)
2.	Компьютер – универсальная машина для работы с информацией.	Игра «Пары из электронного приложения к учебнику»	§2
3.	Ввод информации в память компьютера. Клавиатура.	Практическая работа №1 «Вспоминаем клавиатуру»	§3 (1, 2)
4.	Основная позиция пальцев на клавиатуре	Работа с клавиатурным тренажером	§3 (3)
5.	Управление компьютером. Программы и документы.	Работа с клавиатурным тренажером	§4(1)
6.	Управление компьютером. Рабочий стол.	Практическая работа №2 «Вспоминаем приёмы управления компьютером». Задание 1	§4(2)
7.	Управление компьютером с помощью мыши.	Игры и тренажеры на отработку действий с мышью	§4(3)
8.	Главное меню. Запуск программ	Практическая работа №2 «Вспоминаем приёмы управления компьютером». Задание 2	§4(4)
9.	Управление компьютером с помощью меню	Практическая работа №2 «Вспоминаем приёмы управления компьютером». Задание 3	§4(5)
10.	Как хранит информацию человек	Работа с клавиатурным тренажером	§5 (1, 2)
11.	Хранение информации в компьютере. Файлы и папки.	Практическая работа №3 «Создаём и сохраняем файлы»	§5 (3)
12.	Передача информации.	Работа с клавиатурным тренажером	§6 (1)
13.	Электронная почта.	Практическая работа №4 «Работаем с электронной почтой»	§6 (2)
14.	В мире кодов.	Интерактивное задание «Азбука Морзе»	§7 (1)
15.	Способы кодирования информации.	Интерактивное задание «Расшифруй слово»	§7 (2)

¹ В скобках указаны номера по порядку пунктов параграфа.

Номер урока	Тема урока	Работа на компьютере	Параграф учебника ¹
16.	Метод координат.	Интерактивное задание «Графические диктанты и Танграм»; компьютерный практикум «Координатная плоскость»	§7 (3)
17.	Текст как форма представления информации.	Работа с клавиатурным тренажером	§8 (1)
	Текстовые документы. Компьютер – основной инструмент подготовки текстов	Работа с клавиатурным тренажером	§8 (2, 3)
18.	Правила ввода текста.	Практическая работа №5 «Вводим текст»	§8 (4)
19.	Редактирование текста.	Практическая работа №6 «Редактируем текст»	§8 (5)
20.	Текстовый фрагмент и операции с ним.	Практическая работа №7 «Работаем с фрагментами текста». Задания 1-5	§8 (5)
21.	Поиск и замена фрагмента	Практическая работа №7 «Работаем с фрагментами текста». Задания 6-7	§8 (5)
22.	Форматирование текста.	Практическая работа №8 «Форматируем текст»	§8 (6)
23.	Представление информации в форме таблиц. Структура таблицы.	Практическая работа №9 «Создаём простые таблицы» (задания 1 и 2)	§9 (1)
24.	Табличное решение логических задач.	Практическая работа №9 «Создаём простые таблицы» (задания 3 и 4)	§9 (2)
25.	Разнообразие наглядных форм представления информации.	Виртуальная лаборатория «Разъезды»	§10 (1, 2)
26.	Столбчатые диаграммы	Практическая работа №10 «Строим диаграммы». Задания 1-2.	§10 (3)
27.	Круговые диаграммы	Практическая работа №10 «Строим диаграммы». Задания 3-5.	§10 (3)
28.	Компьютерная графика. Графический редактор Paint	Практическая работа №11 «Изучаем инструменты графического редактора». Задания 1-5	§11 (1, 2, 3)
29.	Инструменты графического редактора	Практическая работа №11 «Изучаем инструменты графического редактора». Задания 6-10	§11 (2)

Номер урока	Тема урока	Работа на компьютере	Параграф учебника ¹
30.	Редактирование рисунка	Практическая работа №12 «Работаем с графическими фрагментами». Задания 1-3	§11 (2)
31.	Преобразование графических изображений	Практическая работа №12 «Работаем с графическими фрагментами». Задания 4-5	§11 (2)
32.	Создание графических изображений.	Практическая работа №13 «Планируем работу в графическом редакторе». Задания 1-4.	§11 (2)
33.	Создание орнаментов.	Практическая работа №13 «Планируем работу в графическом редакторе». Задания 5-6.	§11 (1, 2)
34.	Разнообразие задач обработки информации. Систематизация информации	Практическая работа №14 «Создаём списки». Задания 1-2.	§12 (1, 2)
35.	Списки и их типы.	Практическая работа №14 «Создаём списки». Задания 4-8.	§12 (2)
36.	Поиск информации.	Практическая работа №15 «Ищем информацию в сети Интернет»	§12 (3)
37.	Кодирование как изменение формы представления информации	Практическая работа №14 «Создаём списки». Задание 3.	§12 (4)
38.	Преобразование информации по заданным правилам.	Практическая работа №16 «Выполняем вычисления с помощью программы Калькулятор»	§12 (5)
39.	Преобразование информации путём рассуждений	Виртуальная лаборатория «Черные ящики»	§12 (6)
40.	Разработка плана действий. Задачи о переправах.	Виртуальная лаборатория «Переправы»	§12 (7)
41.	Табличная форма записи плана действий. Задачи о переливаниях	Виртуальная лаборатория «Переливания»	§12 (7)
42.	Задача о перекладывании колец.	Интерактивное задание «Ханойские башни»	§12 (7)
43.	Создание движущихся изображений.	Практическая работа №17 «Создаём анимацию» (задание 1).	§12 (8)
44.	Создание анимации по собственному замыслу.	Практическая работа №17 «Создаём анимацию» (задание 2).	§12 (8)

Номер урока	Тема урока	Работа на компьютере	Параграф учебника ¹
45.	Знакомство со средой Scratch	Практическая работа «Создаем анимацию в Scratch на заданную тему»	
46.	Создание анимационных проектов	Практическая работа «Создаем анимацию в Scratch по собственному замыслу»	
47.	Создание простейшей игры	Практическая работа «Программирование игры «Кошки-мышки»»	
48.	Создание игры по собственному замыслу	Практическая работа «Программирование игры по собственному замыслу»	
49.	Организация диалога	Практическая работа «Программирование диалога»	
50.	Основные инструменты встроенного графического редактора Scratch	Практическая работа «Рисуем инструментами встроенного графического редактора»	
51.	Графические эффекты	Практическая работа «Исследование графических эффектов»	
52.	Работа со звуком	Практическая работа «Исследование звуковых эффектов»	
53.	Командный блок «Перо». Цвет и размер пера	Практическая работа «Круги и окружности»	
54.	Координатная плоскость	Практическая работа «Рисуем по координатам».	
55.	Рисование линий	Практическая работа «Линии»	
56.	Рисование квадратов и прямоугольников	Практическая работа «Квадраты и прямоугольники»	
57.	Рисование геометрических орнаментов	Практическая работа «Геометрический орнамент»	
58-59.	Выполнение мини-проекта по собственному замыслу	Практическая работа «Мой проект в Scratch»	
60.	Презентация мини-проектов в Scratch		
Итоговое повторение			
61.	Урок-игра (обобщение и систематизация изученного материала)		
62.	Выполнение итогового мини-проекта.	Практическая работа №18 «Создаем слайд-шоу»	

Номер урока	Тема урока	Работа на компьютере	Параграф учебника ¹
63.	Презентация итоговых мини-проектов		
64.	Итоговое тестирование		
65-68.	Резерв учебного времени		

6 класс

Номер урока	Тема урока	Работа на компьютере	Параграф учебника
1.	Цели изучения курса информатики. Техника безопасности и организация рабочего места. Объекты окружающего мира. Объекты и множества.	Клавиатурный тренажер.	Введение, §1 (1, 2)
2.	Признаки объектов	Интерактивные задания.	§1 (3)
3.	Объекты операционной системы.	Практическая работа №1 «Работаем с основными объектами операционной системы»	§2(3)
4.	Файлы и папки	Практическая работа №2 «Работаем с объектами файловой системы». Задание 1.	§2(1)
5.	Размер файла.	Практическая работа №2 «Работаем с объектами файловой системы». Задание 2.	§2(2)
6.	Разнообразие отношений объектов и их множеств	Практическая работа №3 «Повторяем возможности редактора – создания графических объектов» (задания 1–2)	§3(1)
7.	Отношения между множествами.	Практическая работа №3 «Повторяем возможности редактора – создания графических объектов» (задания 3–4)	§3 (2)
8.	Отношение «входит в состав».	Практическая работа №3 «Повторяем возможности редактора – создания графических объектов» (задания 5–6)	§3 (3)

Номер урока	Тема урока	Работа на компьютере	Параграф учебника
9.	Отношение «является разновидностью»	Практическая работа №4 «Повторяем возможности текстового процессора – инструмента создания текстовых объектов»	§4 (1)
10.	Классификация объектов.	Создание схемы классификации объектов с помощью сервиса bubbl.us	§4 (2)
11.	Классификация компьютерных объектов.	Создание схемы классификации компьютерных объектов	§4 (3)
12.	Системы объектов и их разнообразие	Практическая работа №5 «Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора» (задания 1–2)	§5 (1)
13.	Состав и структура системы	Практическая работа №5 «Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора» (задание 3)	§5 (2)
14.	Система и окружающая среда.	Практическая работа №5 «Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора» (задания 4–5)	§5 (3)
15.	Система как черный ящик.	Виртуальная лаборатория «Черный ящик»	§5 (4)
16.	Персональный компьютер как система.	Практическая работа №5 «Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора» (задание 6)	§6
17.	Способы познания окружающего мира.	Практическая работа №6 «Создаем компьютерные документы»	§7
18.	Понятие как форма мышления.	Практическая работа №7 «Конструируем и исследуем графические объекты» (задание 2)	§8 (1)
19.	Как образуются понятия.	Практическая работа №7 «Конструируем и исследуем графические объекты» (задание 1)	§8 (2)
20.	Определение понятия.	Практическая работа №7 «Конструируем и исследуем графические объекты» (задания 2, 3)	§8 (3)
21.	Модели объектов и их назначение	Практическая работа №8 «Создаём графические модели» (задания 1, 3)	§9 (1)
22.	Разнообразие информационных моделей	Практическая работа №8 «Создаём графические модели» (задание 2)	§9 (2)

Номер урока	Тема урока	Работа на компьютере	Параграф учебника
23.	Словесные модели. Научные описания.	Практическая работа №9 «Создаём словесные модели» (задания 1-2, 6)	§10 (1, 2)
24.	Художественные описания.	Практическая работа №9 «Создаём словесные модели» (задания 3,5)	§10 (3)
25.	Анализ текста. Мини-проект «Крылатое выражение»	Практическая работа №9 «Создаём словесные модели» (задание 4)	§10 (3)
26.	Многоуровневые списки.	Практическая работа №10 «Создаём многоуровневые списки»	§10 (1-3)
27.	Математические модели.	Работа с интерактивными моделями равномерного движения	§10 (4)
28.	Табличные информационные модели. Правила оформления таблиц.	Практическая работа №11 «Создаем табличные модели» (задания 1, 7)	§11 (1)
29.	Таблицы типа «объекты- свойства». Мини-проект «Золотое кольцо России»	Практическая работа №11 «Создаем табличные модели» (задание 2)	§11 (2)
30.	Таблицы типа «объекты- объекты-один».	Практическая работа №11 «Создаем табличные модели» (задание 4)	§11 (3)
31.	Преобразование текста в таблицу.	Практическая работа №11 «Создаем табличные модели» (задания 3, 5)	§11 (1-3)
31.	Решение логических задач с помощью нескольких таблиц.	Практическая работа №11 «Создаем табличные модели» (задание 6)	§11 (5)
32.	Вычислительные таблицы.	Практическая работа №12 «Создаем вычислительные таблицы в текстовом процессоре»	§11 (4)
33.	Графики и диаграммы. Наглядное представление процессов изменения величин.	Практическая работа №12 «Создаём информационные модели – диаграммы и графики» (задание 4)	§12 (1, 2)
34.	Наглядное представление соотношений величин	Практическая работа №12 «Создаём информационные модели – диаграммы и графики» (задания 1–3)	§12 (3)
35.	Создание информационных моделей – диаграмм.	Выполнение мини-проекта «Диаграммы вокруг нас»	§12
36.	Многообразие схем и сферы их применения.	Практическая работа №14 «Создаём информационные модели – схемы, графы, деревья» (задания 1, 2, 3, 7)	§13 (1)

Номер урока	Тема урока	Работа на компьютере	Параграф учебника
37.	Информационные модели на графах.	Практическая работа №14 «Создаём информационные модели – схемы, графы, деревья» (задания 4-6)	§13 (2, 3)
38	Использование графов при решении задач.	Мини-проект «Дерево вариантов»	§13 (4)
39.	Что такое алгоритм.	Работа с интерактивным заданием «Задачи о переправах».	§14
40.	Исполнители вокруг нас.	Работа в среде исполнителя Кузнечик	§15
41.	Формы записи алгоритмов.	Работа в среде исполнителя Водолей	§16
42.	Линейные алгоритмы.	Практическая работа №15 «Создаем линейную презентацию».	§17 (1)
43.	Алгоритмы с ветвлениями.	Выполнение интерактивных заданий. Виртуальная лаборатория «Взвешивания»	§17 (2)
44.	Презентация с гиперссылками	Практическая работа №16 «Создаем презентацию с гиперссылками»	§17 (2)
45.	Алгоритмы с повторениями.	Выполнение интерактивных заданий	§17 (3)
46.	Циклическая презентация	Практическая работа №16 «Создаем циклическую презентацию»	§17 (3)
47.	Исполнитель Чертежник. Пример алгоритма управления Чертежником.	Работа в среде исполнителя Чертежник	§18 (1, 2)
48.	Использование вспомогательных алгоритмов.	Работа в среде исполнителя Чертежник	§18 (3)
49.	Алгоритмы с повторениями для исполнителя Чертежник.	Работа в среде исполнителя Чертежник	§18 (4)
50.	Мини-проект «Орнамент для исполнителя Чертежник»	Работа в среде исполнителя Чертежник	§18
51.	Линейная программа в среде Scratch.	Работа в среде Scratch	
52.	Ветвления в среде Scratch.	Работа в среде Scratch	
53-54.	Вспомогательные алгоритмы в среде Scratch.	Работа в среде Scratch	
55-56.	Циклы в среде Scratch.	Работа в среде Scratch	
57-58.	Вложенные циклы в среде Scratch.	Работа в среде Scratch	

Номер урока	Тема урока	Работа на компьютере	Параграф учебника
59.	Выполнение мини-проекта в среде Scratch по собственному замыслу	Работа в среде Scratch	
60.	Презентация мини-проектов в среде Scratch		
Итоговое повторение			
61.	Урок-игра (обобщение и систематизация изученного материала)		
62.	Выполнение итогового мини-проекта.	Практическая работа №18 «Создаем слайд-шоу»	
63.	Презентация итоговых мини-проектов		
64.	Итоговое тестирование		
65-68.	Резерв учебного времени		

ОЦЕНКА ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ДОСТИЖЕНИЙ ОБУЧАЮЩИХСЯ

Формы контроля и возможные варианты его проведения

Тематический контроль осуществляется по завершении крупного блока (темы). Он позволяет оценить знания и умения учащихся, полученные в ходе достаточно продолжительного периода работы. Итоговый контроль осуществляется по завершении каждого года обучения.

В качестве одной из основных форм контроля предложено тестирование.

Для того чтобы настроить школьников на вдумчивую работу с тестами, важно объяснить им правила, которых стоит придерживаться при оценивании:

- за каждый правильный ответ начисляется 1 балл;
- за каждый ошибочный ответ начисляется штраф в 1 балл;
- за вопрос, оставленный без ответа (пропущенный вопрос), ничего не начисляется.

Такой подход позволяет добиться вдумчивого отношения к тестированию, сформировать у школьников навыки самооценки и ответственного отношения к собственному выбору.

Важно создать обстановку взаимопонимания и сотрудничества, сняв излишнее эмоциональное напряжение, возникающее во время тестирования.

Компьютерное тестирование интересно детям, а учителя оно освобождает от необходимости проверки детских работ.

При правильном подходе к организации тестирования в 5 классе, как правило, в дальнейшем эта форма контроля уже не вызывает у школьников особых затруднений.

Сегодня, в условиях личностно-ориентированного обучения, все чаще происходит: смещение акцента с того, что учащийся не знает и не умеет, на то, что он знает и умеет по данной теме и данному предмету; интеграция количественной и качественной оценок; перенос акцента с оценки на самооценку. В этой связи большие возможности имеет портфолио, под которым подразумевается коллекция работ учащегося, демонстрирующая его усилия, прогресс или достижения в определенной области. На уроке информатики в

качестве портфолио естественным образом выступает личная файловая папка, содержащая все работы компьютерного практикума, выполненные учеником в течение учебного года или даже нескольких лет обучения.

ПЕРЕЧЕНЬ УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ ПО ИНФОРМАТИКЕ ДЛЯ 5–6 КЛАССОВ

1. Информатика. 5–6 классы: программа для основной школы / Л.Л. Босова, А.Ю. Босова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний.
2. Информатика. 5 класс: учебник / Л.Л. Босова, А.Ю. Босова. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний.
3. Информатика. 6 класс: учебник / Л.Л. Босова, А.Ю. Босова. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний.
4. Информатика. 5 класс: рабочая тетрадь: в 2 ч. / Л.Л. Босова, А.Ю. Босова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний.
5. Информатика. 6 класс: рабочая тетрадь: в 2 ч. / Л.Л. Босова, А.Ю. Босова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний.
6. Информатика. 5 класс: самостоятельные и контрольные работы / Л.Л. Босова, А.Ю. Босова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний.
7. Информатика. 6 класс: самостоятельные и контрольные работы / Л.Л. Босова, А.Ю. Босова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний.
8. Материалы авторской мастерской Л. Л. Босовой. Режим доступа: <https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/>
9. Информатика. 5–6 классы: методическое пособие / Л. Л. Босова, А. Ю. Босова. — 2-е изд., перераб. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2017. — 384 с.: ил.
10. Информатика. 5–6 классы. Практикум по программированию в среде Scratch. / Т. Е. Сорокина, А. Ю. Босова; под ред. Л. Л. Босовой. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2019. — 144 с.: ил.
11. Информатика. 5-6 классы. Изучаем алгоритмику. Мой КуМир. / Л.Л. Босова, Д.И. Куклина, А.Е. Мирончик. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний.