

# МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

## Министерство образования Оренбургской области Управление образования администрации города Оренбург МОАУ «СОШ № 23»

Документ подписан  
Электронной подписью

Сертификат: 00E99988E399A8B00AA7C0915D7A8E7831  
Владелец: Булгакова Татьяна Евгеньевна  
Действителен: с 16.08.2024 по 09.11.2025

РАССМОТРЕНО  
на заседании  
методического  
объединения учителей

Федорова Н.М.

Протокол №1  
от «28» августа 2024 г.

СОГЛАСОВАНО  
Заместитель директора по  
УВР

Кузнецова И. В.

«28» августа 2024 г.

УТВЕРЖДЕНО  
Директор МОАУ «СОШ  
№23»

Булгакова Т. Е.

Приказ №92  
от «29» августа 2024 г.

## РАБОЧАЯ ПРОГРАММА по информатике

для обучающихся 5 – 6 классов

г. Оренбург

## ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

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

### ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

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

#### Патриотическое воспитание:

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

#### Духовно-нравственное воспитание:

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

#### Гражданское воспитание:

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

#### Ценности 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;
- соблюдение временных норм работы с компьютером.

#### Трудовое воспитание:

- интерес к практическому изучению профессий в сферах профессиональной деятельности, связанных с информатикой, программированием и информационными технологиями, основанных на достижениях науки информатики и научно-технического прогресса.

#### Экологическое воспитание:

- наличие представлений о глобальном характере экологических проблем и путей их решения, в том числе с учётом возможностей ИКТ.

#### Адаптация обучающегося к изменяющимся условиям социальной среды:

- освоение обучающимися социального опыта, основных социальных ролей, соответствующих ведущей деятельности возраста, норм и правил общественного поведения, форм социальной жизни в группах и сообществах, в том числе в виртуальном пространстве

### МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

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

### **Универсальные познавательные действия**

#### **Базовые логические действия:**

–□ умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логические рассуждения, делать умозаключения (индуктивные, дедуктивные и по аналогии) и выводы;

–□ умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;

–□ самостоятельно выбирать способ решения учебной задачи (сравнивать несколько вариантов решения, выбирать наиболее подходящий с учётом самостоятельно выделенных критериев).

#### **Базовые исследовательские действия:**

–□ формулировать вопросы, фиксирующие разрыв между реальным и желательным состоянием ситуации, объекта, и самостоятельно устанавливать искомое и данное;

–□ оценивать применимость и достоверность информации, полученной в ходе исследования;

–□ прогнозировать возможное дальнейшее развитие процессов, событий и их последствия в аналогичных или сходных ситуациях, а также выдвигать предположения об их развитии в новых условиях и контекстах.

#### **Работа с информацией:**

–□ выявлять дефицит информации, данных, необходимых для решения поставленной задачи;

–□ применять основные методы и инструменты при поиске и отборе информации из источников с учётом предложенной учебной задачи и заданных критериев;

–□ выбирать, анализировать, систематизировать и интерпретировать информацию различных видов и форм представления;

–□ выбирать оптимальную форму представления информации и иллюстрировать решаемые задачи несложными схемами, диаграммами, иными графическими объектами и их комбинациями;

–□ оценивать достоверность информации по критериям, предложенным учителем или сформулированным самостоятельно;

–□ запоминать и систематизировать информацию.

### **Универсальные и коммуникативные действия**

#### **Общение:**

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

–□ публично представлять результаты выполненного опыта (эксперимента, исследования, проекта);

–□ выбирать формат выступления с учётом задач презентации и особенностей аудитории и в соответствии с ним составлять устные и письменные тексты с использованием иллюстративных материалов

#### **Совместная деятельность (сотрудничество):**

–□ понимать и использовать преимущества командной и индивидуальной работы при решении конкретной проблемы, в том числе при создании информационного продукта;

–□ принимать цель совместной информационной деятельности по сбору, обработке, передаче, формализации информации; коллективно строить действия по её достижению: распределять роли, договариваться, обсуждать процесс и результат совместной работы;

–□ выполнять свою часть работы с информацией или информационным продуктом, достигая качественного результата по своему направлению и координируя свои действия с другими членами команды;

–□ оценивать качество своего вклада в общий информационный продукт по критериям, самостоятельно сформулированным участниками взаимодействия;

–□сравнивать результаты с исходной задачей и вклад каждого члена команды в достижение результатов, разделять сферу ответственности и проявлять готовность к предоставлению отчёта перед группой.

### **Универсальные регулятивные действия**

#### **Самоорганизация:**

–□выявлять в жизненных и учебных ситуациях проблемы, требующие решения;  
–□составлять алгоритм решения задачи (или его часть), выбирать способ решения учебной задачи с учётом имеющихся ресурсов и собственных возможностей, аргументировать выбор варианта решения задачи;

–□составлять план действий (план реализации намеченного алгоритма решения), корректировать предложенный алгоритм с учётом получения новых знаний об изучаемом объекте.

#### **Самоконтроль (рефлексия):**

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

–□оценивать соответствие результата цели и условиям.

#### **Эмоциональный интеллект:**

–□ставить себя на место другого человека, понимать мотивы и намерения другого.

#### **Принятие себя и других:**

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

## **ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

### **5 класс**

–□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 выбранным 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

### **6 класс**

–□ориентироваться в иерархической структуре файловой системы: записывать полное имя файла или папки (каталога), путь к файлу или папке (каталогу);

–□работать с файловой системой персонального компьютера с использованием графического интерфейса: создавать, копировать, перемещать, переименовывать и удалять файлы и папки (каталоги), выполнять поиск файлов;

–□защищать информацию, в том числе персональные данные, от вредоносного программного обеспечения с использованием встроенных в операционную систему или распространяемых отдельно средств защиты;

–□пояснять на примерах смысл понятий «информационный процесс», «обработка информации», «хранение информации», «передача информации»;

–□иметь представление об основных единицах измерения информационного объёма данных;

–□сравнивать размеры текстовых, графических, звуковых файлов и видеофайлов;

–□разбивать задачи на подзадачи;

–□составлять программы для управления исполнителем в среде текстового программирования, в том числе с использованием циклов и вспомогательных алгоритмов (процедур) с параметрами;

–□объяснять различие между растровой и векторной графикой;

–□создавать простые векторные рисунки и использовать их для иллюстрации создаваемых документов;

–□создавать и редактировать текстовые документы, содержащие списки, таблицы;

–□создавать интерактивные компьютерные презентации, в том числе с элементами анимации

### **Список практических работ:**

1. Программное обеспечение компьютера.

2. Основные операции при работе с файлами: создание, редактирование, копирование, перемещение, удаление. Типы файлов.

3. Операции редактирования графических объектов: изменение размера, сжатие изображения; обрезка, поворот, отражение, работа с областями (выделение, копирование, заливка цветом), коррекция цвета, яркости и контрастности.

4. Текстовый процессор – инструмент создания, редактирования и форматирования текстов.

5. Включение в текстовый документ списков, таблиц, и графических объектов.

6. Включение в текстовый документ диаграмм, формул, нумерации страниц, колонтитулов, ссылок и др.

7. Подготовка компьютерных презентаций.

8. Составление алгоритмов и программ по управлению исполнителями Робот, Черепашка, Чертежник и др.

# ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

## 5 класс

| №<br>п/п                                   | Раздел /Тема   | Количес<br>тво<br>часов |
|--|--|-------------------------|
| Раздел 1. Цифровая грамотность             |  |                         |
| 1  | Правила гигиены и техника безопасности при работе с компьютерами.  | 1                       |
| 2  | <b>Стартовая диагностика</b>   | 1                       |
| 3  | Компьютер – универсальное вычислительное устройство, работающее по программе. Основные компоненты персональных компьютеров и мобильных устройств.              | 1                       |
| 4  | Программы для компьютеров. Пользователи и программисты. «Запуск, работа и завершение клавиатурного тренажёра»  | 1                       |
| 5  | Прикладные программы (приложения), системное программное обеспечение (операционные системы). «Создание, сохранение и загрузка текстового и графического файла» | 1                       |
| 6  | Имя файла (папки, каталога). «Выполнение основных операций с папками (создание, переименование, сохранение)  | 1                       |
| 7  | Сеть Интернет. Правила безопасного поведения в Интернете «Поиск информации по выбранным ключевым словам и по изображению»                                      | 1                       |
| Раздел 2. Теоретические основы информатики |  |                         |
| 8  | Информация в жизни человека. Способы восприятия информации человеком. Электронный практикум «Координатная плоскость»   | 1                       |
| 9  | Действия с информацией. Кодирование информации   | 1                       |
| 10   | Искусственный интеллект и его роль в жизни человека  | 1                       |
| Раздел 3. Алгоритмы и программирование     |  |                         |
| 11   | Понятие алгоритма. Исполнители алгоритмов.   | 1                       |
| 12   | Линейные алгоритмы. Циклические алгоритмы.   | 1                       |
| 13   | «Знакомство со средой программирования «ЛогоМиры»  | 1                       |
| 14   | <b>Контрольная работа № 1 “Цифровая грамотность и теоретические основы информатики”</b>  | 1                       |
| 15   | «Реализация линейных алгоритмов в среде программирования «ЛогоМиры»  | 1                       |
| 16   | Реализация линейных алгоритмов в среде программирования «ЛогоМиры»   | 1                       |
| 17   | Реализация линейных алгоритмов в среде программирования «ЛогоМиры»   | 1                       |
| 18   | Реализация линейных алгоритмов в среде программирования «ЛогоМиры»   | 1                       |
| 19   | Реализация линейных алгоритмов в среде программирования «ЛогоМиры»   | 1                       |
| 20   | Реализация линейных алгоритмов в среде программирования «ЛогоМиры»   | 1                       |
| 21   | Графический редактор. Растровые рисунки. Использование графических примитивов.   | 1                       |
| 22   | «Создание и редактирование простого изображения с помощью инструментов графического редактора»   | 1                       |
| 23   | «Работа с фрагментами изображения с использованием инструментов графического редактора»  | 1                       |
| 24   | Текстовый редактор. Правила набора текста.   | 1                       |
| 25   | «Создание небольших текстовых документов с использованием базовых средств текстовых редакторов»  | 1                       |
| 26   | Текстовый процессор. Редактирование текста.  | 1                       |
| 27   | «Редактирование текстовых документов»  | 1                       |
| 28   | «Форматирование текстовых документов»  | 1                       |
| 29   | «Вставка в документ изображений»   | 1                       |
| 30   | Компьютерные презентации.  | 1                       |
| 31   | <b>Промежуточная аттестация: Итоговая контрольная работа</b>   | 1                       |
| 32   | «Создание презентации на основе готовых шаблонов   | 1                       |
| 33   | «Создание презентации на основе готовых шаблонов   | 1                       |
| 34   | «Создание презентации на основе готовых шаблонов   | 1                       |

# ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

## 6 класс

| № п/п   | Раздел /Тема  | Количество часов |
|---|---|------------------|
| <b>Раздел 1. Цифровая грамотность</b>                     |   |                  |
| 1   | Правила гигиены и техника безопасности при работе с компьютерами. Компьютер. Типы компьютеров: персональные компьютеры, встроенные компьютеры, суперкомпьютеры  | 1                |
| 2   | Иерархическая файловая система Файлы и папки (каталоги). Путь К файлу (папке, каталогу). Полное имя файла (папки, каталога). Работа с файлами и каталогами средствами операционной системы: создание, копирование, перемещение, переименование и удаление файлов и папок(каталогов) | 1                |
| 3   | <b>Входная контрольная работа.</b>  | 1                |
| 4   | Поиск файлов средствами операционной системы. Поиск файлов средствами операционной систем.  | 1                |
| <b>Раздел 2. Теоретические основы информатики</b>         |   |                  |
| 5   | Компьютерные вирусы и другие вредоносные программы. Программы для защиты от вирусов. Защита от вирусных программ. Встроенные антивирусные средства операционных систем  | 1                |
| 6   | Информационные процессы и информационные процессы. Получение, хранение, обработка и передача информации (данных). Преобразование информации, представленной в форме таблиц и диаграмм, в текст.   | 1                |
| 7   | Двоичный код. Представление данных в компьютере как текстов в двоичном алфавите. Количество всевозможных слов (кодových комбинаций) фиксированной длины в двоичном алфавите. Преобразование любого алфавита к двоичному.  | 1                |
| 8   | Информационный объём данных. Единицы измерения информации. Бит – минимальная единица количества информации – двоичный разряд. Байт, килобайт, мегабайт, гигабайт  | 1                |
| 9   | Информационный объём данных. Характерные размеры файлов различных типов (страница текста, электронная книга, фотография, запись песни, видеоклип, полнометражный фильм).  | 1                |
| <b>Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования</b> |   |                  |
| 10  | Основные алгоритмические конструкции.   | 1                |
| 11  | Среда текстового программирования.  | 1                |
| 12  | Управление исполнителем (исполнитель Черепаха).   | 1                |
| 13  | Управление исполнителем (исполнитель Черепаха).   | 1                |
| 14  | Циклические алгоритмы. Переменные. <b>Контрольная работа № 1 “Теоретические основы информатики и цифровая грамотность”</b>  | 1                |
| 15  | Разработка программ в среде текстового программирования, реализующих простые вычислительные алгоритм  | 1                |
| 16  | Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования с использованием циклов   | 1                |
| 17  | Разработка диалоговых программ в среде текстового программирования  | 1                |
| 18  | Вспомогательные алгоритмы. Разбиение задачи на подзадачи, использование вспомогательных алгоритмов (процедур). Процедуры с параметрами.   | 1                |
| 19  | Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования с использованием вспомогательных алгоритмов (процедур).   | 1                |
| 20  | Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования, в том числе с использованием вспомогательных алгоритмов (процедур) с параметрами.  | 1                |
| <b>Раздел 4. Информационные технологии</b>                |   |                  |
| 21  | Векторная графика. Создание векторных рисунков встроенными средствами текстового процессора или других программ (приложений). Исследование возможностей векторного графического редактора Масштабирование готовых векторных изображений   | 1                |
| 22  | Создание и редактирование изображения базовыми средствами векторного редактора (по описанию).   | 1                |

|    |   |   |
|----|---|---|
| 23 | Добавление векторных рисунков в документы. Разработка простого изображения с помощью инструментов векторного графического редактора (по собственному замыслу) | 1 |
| 24 | Текстовый процессор Структурирование информации с помощью списков Нумерованные, маркированные и многоуровневые списки   | 1 |
| 25 | Создание небольших текстовых документов с нумерованными, маркированными и многоуровневыми списками  | 1 |
| 26 | Добавление таблиц в текстовые документы. Создание небольших текстовых документов с таблицами  | 1 |
| 27 | Создание одностраничного документа, содержащего списки, таблицы, иллюстрации  | 1 |
| 28 | Создание интерактивных компьютерных презентаций. Интерактивные элементы. Гиперссылки<br>Создание презентации с гиперссылками.                                 | 1 |
| 29 | Составление алгоритмов и программ по управлению исполнителями Робот, Черепашка, Чертежник.  | 1 |
| 30 | <b>Промежуточная аттестация: итоговая контрольная работа</b>  | 1 |
| 31 | Создание интерактивных компьютерных презентаций. Интерактивные элементы. Гиперссылки  | 1 |
| 32 | Создание презентации с гиперссылками.   | 1 |
| 33 | Создание презентации с гиперссылками.   | 1 |
| 34 | Создание презентации с интерактивными элементами.   | 1 |