

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**  
**Министерство образования Свердловской области**  
**МКУ "Управление образования"**  
**МБОУ СОШ № 75**



СВЕРЖДЕНО  
Могиленских Т.А.  
Приказ от 01.09.2025 № 95

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**  
**учебного предмета «Информатика»**  
**для обучающихся 5-6 классов**

**город Лесной 2025**

## **ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

Программа по информатике для основной школы составлена в соответствии с: требованиями Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования (ФГОС ООО); требованиями к результатам освоения основной образовательной программы (личностным, метапредметным, предметным); основными подходами к развитию и формированию универсальных учебных действий (УУД) для основного общего образования. В ней соблюдается преемственность с федеральным государственным образовательным стандартом начального общего образования; учитываются возрастные и психологические особенности школьников, обучающихся на ступени основного общего образования, учитываются межпредметные связи.

В программе предложен авторский подход в части структурирования учебного материала, определения последовательности его изучения, путей формирования системы знаний, умений и способов деятельности, развития, воспитания и социализации учащихся. Программа является ключевым компонентом учебно-методического комплекта по информатике для основной школы (авторы Л.Л. Босова, А.Ю. Босова; издательство «БИНОМ. Лаборатория знаний»).

Методологической основой федеральных государственных образовательных стандартов является системно-деятельностный подход, в рамках которого реализуются современные стратегии обучения, предполагающие использование информационных и коммуникационных технологий (ИКТ) в процессе изучения всех предметов, во внеурочной и внешкольной деятельности на протяжении всего периода обучения в школе. Организация учебно-воспитательного процесса в современной информационно-образовательной среде является необходимым условием формирования информационной культуры современного школьника, достижения им ряда образовательных результатов, прямо связанных с необходимостью использования информационных и коммуникационных технологий.

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. На протяжении всего периода существования школьного курса информатики преподавание этого предмета было тесно связано с информатизацией школьного образования: именно в рамках курса информатики школьники знакомились с теоретическими основами информационных технологий, овладевали практическими навыками использования средств ИКТ, которые потенциально могли применять при изучении других школьных предметов и в повседневной жизни.

Изучение информатики в 5–6 классах вносит значительный вклад в достижение главных целей основного общего образования, способствуя:

- *развитию общеучебных умений и навыков на основе средств и методов информатики и ИКТ*, в том числе овладению умениями работать с различными видами информации, самостоятельно планировать и осуществлять индивидуальную и коллективную информационную деятельность, представлять и оценивать ее результаты;

- *целенаправленному формирование* таких *общеучебных понятий*, как «объект», «система», «модель», «алгоритм» и др.;

- *воспитанию ответственного и избирательного отношения к информации; развитию познавательных, интеллектуальных и творческих способностей* учащихся.

Информатика – это естественнонаучная дисциплина о закономерностях протекания информационных процессов в системах различной природы, а также о методах и средствах их автоматизации.

Многие положения, развиваемые информатикой, рассматриваются как основа создания и использования информационных и коммуникационных технологий — одного из наиболее значимых технологических достижений современной цивилизации. Вместе с

математикой, физикой, химией, биологией курс информатики закладывает основы естественнонаучного мировоззрения.

В учебном плане основной школы в 5-6 классах учебному предмету «Информатика» отводится 1 час в неделю (всего 68 часов за 2 года обучения).

## **СОДЕРЖАНИЕ**

Структура содержания общеобразовательного предмета информатики в 5–6 классах основной школы определена следующими тематическими блоками (разделами):

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

### **Раздел 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, приёмник. 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.

### **Раздел 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. Приёмы 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, межстрочный 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.

### **Раздел 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.

### **Раздел 4. Алгоритмика**

Понятие исполнителя. Неформальные и формальные исполнители. Учебные исполнители (Черепаха, Кузнецик, 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 ветвлением и повторениями (в повседневной жизни, в литературных произведениях, на уроках математики и т.д.).

Составление алгоритмов (линейных, с ветвлением и циклами) для управления исполнителями Чертёжник, Водолей и др.

## **ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ**

### **Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения информатики**

**Личностные результаты** – это сформировавшаяся в образовательном процессе система ценностных отношений учащихся к себе, другим участникам образовательного процесса, самому образовательному процессу, объектам познания, результатам образовательной деятельности. Основными личностными результатами, формируемыми при изучении информатики в основной школе, 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.

**Метапредметные результаты** – освоенные обучающимися на базе одного, нескольких или всех учебных предметов способы деятельности, применимые как в рамках образовательного процесса, так и в других жизненных ситуациях. Основными метапредметными результатами, формируемыми при изучении информатики в основной школе, 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: 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 перекодировать 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 гипермедиаобъектов; коммуникация и социальное взаимодействие; поиск и организация хранения информации; анализ информации).

**Предметные результаты** включают в себя: освоенные обучающимися в ходе изучения учебного предмета умения специфические для данной предметной области, виды деятельности по получению нового знания в рамках учебного предмета, его преобразованию и применению в учебных, учебно-проектных и социально-проектных ситуациях, формирование научного типа мышления, научных представлений о ключевых теориях, типах и видах отношений, владение научной терминологией, ключевыми понятиями, методами и приемами. В соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом общего образования основные предметные результаты изучения информатики в основной школе отражают:

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

## ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

### 5 класс

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов			Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы	
<b>Раздел 1. Информация вокруг нас</b>					
1.1	Информация вокруг нас	12	0	2	<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5prp.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5prp.php</a>
<b>Раздел 2. Информационные технологии</b>					
2.1	Компьютер	7	0	5	<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5prp.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5prp.php</a>
2.2	Подготовка текстов на компьютере	8	0	6	<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5prp.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5prp.php</a>
2.3	Компьютерная графика	3	0	5	<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5prp.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5prp.php</a>
2.4	Создание мультимедийных объектов	2	0	2	<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5prp.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5prp.php</a>
	Контрольная	2	2	0	

	работа				
	Итого:	34	2	20	

## 6 класс

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов			Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы	
<b>Раздел 2. Информационные технологии</b>					
2.1	Подготовка текстов на компьютере	2	0	3	<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6prp.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6prp.php</a>
2.2	Компьютерная графика	2	0	2	<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6prp.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6prp.php</a>
2.3	Создание мультимедийных объектов	1	0	3	<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6prp.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6prp.php</a>
<b>Раздел 3. Информационное моделирование</b>					
3.1	Объекты и системы	8	0	2	<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6prp.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6prp.php</a>
3.2	Информационные модели	10	0	5	<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6prp.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6prp.php</a>
<b>Раздел 4. Алгоритмика</b>					
4.1	Алгоритмика	9	0	7	<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6prp.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6prp.php</a>
	Контрольная работа	2	2	0	
	Итого:	34	2	22	

## ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

### 5 класс

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов			Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы	
1.	Цели изучения курса информатики. Информация вокруг нас. Техника безопасности и организация рабочего места.	1			<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5prp.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5prp.php</a>
2.	Компьютер – универсальная машина для работы с информацией	1			<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5prp.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5prp.php</a>
3.	Ввод информации в память компьютера. Клавиатура. Практическая работа №1 «Вспоминаем клавиатуру»	1		1	<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5prp.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5prp.php</a>

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов			Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практиче ские работы	
4.	Управление компьютером. Практическая работа №2 «Вспоминаем приёмы управления компьютером»	1		1	<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5prp.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5prp.php</a>
5.	Хранение информации. Практическая работа №3 «Создаём и сохраняем файлы»	1		1	<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5prp.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5prp.php</a>
6.	Передача информации.	1			<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5prp.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5prp.php</a>
7.	Электронная почта. Практическая работа №4 «Работаем с электронной почтой»	1		1	<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5prp.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5prp.php</a>
8.	В мире кодов. Способы кодирования информации	1			<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5prp.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5prp.php</a>
9.	Метод координат.	1			<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5prp.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5prp.php</a>
10.	Текст как форма представления информации. Компьютер – основной инструмент подготовки текстов	1			<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5prp.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5prp.php</a>
11.	Основные объекты текстового документа. Ввод текста. Практическая работа №5 «Вводим текст»	1		1	<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5prp.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5prp.php</a>
12.	Редактирование текста. Практическая работа №6 «Редактируем текст»	1		1	<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5prp.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5prp.php</a>
13.	Текстовый фрагмент и операции с ним. Практическая работа №7 «Работаем с фрагментами текста»	1		1	<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5prp.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5prp.php</a>
14.	Форматирование текста. Практическая работа №8 «Форматируем текст»	1		1	<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5prp.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5prp.php</a>
15.	Представление информации в форме таблиц. Структура таблицы. Практическая работа №9 «Создаём простые таблицы» (задания 1 и 2)	1		1	<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5prp.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5prp.php</a>

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов			Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практиче ские работы	
16.	Табличное решение логических задач. Практическая работа №9 «Создаём простые таблицы» (задания 3 и 4)	1		1	<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5prp.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5prp.php</a>
17.	Разнообразие наглядных форм представления информации	1			<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5prp.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5prp.php</a>
18.	Диаграммы. Практическая работа №10 «Строим диаграммы»	1		1	<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5prp.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5prp.php</a>
19.	Компьютерная графика. Графический редактор Paint Практическая работа №11 «Изучаем инструменты графического редактора»	1		1	<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5prp.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5prp.php</a>
20.	Преобразование графических изображений Практическая работа №12 «Работаем с графическими фрагментами»	1		1	<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5prp.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5prp.php</a>
21.	Создание графических изображений. Практическая работа №13 «Планируем работу в графическом редакторе»	1		1	<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5prp.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5prp.php</a>
22.	Разнообразие задач обработки информации. Систематизация информации	1			<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5prp.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5prp.php</a>
23.	Списки – способ упорядочивания информации. Практическая работа №14 «Создаём списки»	1		1	<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5prp.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5prp.php</a>
24.	Поиск информации. Практическая работа №15 «Ищем информацию в сети Интернет»	1		1	<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5prp.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5prp.php</a>

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов			Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практиче ские работы	
25.	Кодирование как изменение формы представления информации	1			<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5prp.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5prp.php</a>
26.	Преобразование информации по заданным правилам. Практическая работа №16«Выполняем вычисления с помощью программы Калькулятор»	1		1	<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5prp.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5prp.php</a>
27.	Преобразование информации путём рассуждений	1			<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5prp.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5prp.php</a>
28.	Разработка плана действий. Задачи о переправах.	1			<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5prp.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5prp.php</a>
29.	Табличная форма записи плана действий. Задачи о переливаниях	1			<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5prp.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5prp.php</a>
30.	Создание движущихся изображений. Практическая работа №17 «Создаём анимацию» (задание 1).	1		1	<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5prp.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5prp.php</a>
31.	Создание анимации по собственному замыслу. Практическая работа №17 «Создаём анимацию» (задание 2).	1		1	<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5prp.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5prp.php</a>
32.	Выполнение итогового мини-проекта. Практическая работа №18 «Создаем слайд-шоу»	1		1	
33.	Контрольная работа (без компьютера часть 1)	1	1		
34	Контрольная работа (Практическое задание. Часть 2)	1	1		

## 6 класс

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов			Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы	
1.	Цели изучения курса информатики. Техника безопасности и организация рабочего места. Объекты окружающего мира	1			<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6prp.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6prp.php</a>
2.	Объекты операционной системы. Практическая работа №1 «Работаем с основными объектами операционной системы»	1		1	<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6prp.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6prp.php</a>
3.	Файлы и папки. Размер файла. Практическая работа №2 «Работаем с объектами файловой системы»	1		1	<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6prp.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6prp.php</a>
4.	Разнообразие отношений объектов и их множеств. Отношения между множествами. Практическая работа №3 «Повторяем возможности графического редактора – инструмента создания графических объектов» (задания 1–3)	1		1	<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6prp.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6prp.php</a>
5.	Отношение «входит в состав». Практическая работа №3 «Повторяем возможности графического редактора – инструмента создания графических объектов» (задания 5–6)	1		1	<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6prp.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6prp.php</a>
6.	Разновидности объекта и их классификация.	1			<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6prp.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6prp.php</a>

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов			Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы	
7.	Классификация компьютерных объектов. Практическая работа №4 «Повторяем возможности текстового процессора – инструмента создания текстовых объектов»	1		1	<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6prp.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6prp.php</a>
8.	Системы объектов. Состав и структура системы Практическая работа №5 «Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора» (задания 1–3)	1		1	<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6prp.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6prp.php</a>
9.	Система и окружающая среда. Система как черный ящик. Практическая работа №5 «Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора» (задания 4–5)	1		1	<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6prp.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6prp.php</a>
10	Персональный компьютер как система. Практическая работа №5 «Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора» (задание 6)	1		1	<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6prp.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6prp.php</a>
11	Способы познания окружающего мира. Практическая работа №6 «Создаем компьютерные документы»	1		1	<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6prp.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6prp.php</a>
12	Понятие как форма мышления. Как образуются понятия. Практическая работа №7 «Конструируем и исследуем графические объекты» (задание 1)	1		1	<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6prp.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6prp.php</a>

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов			Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы	
13	Определение понятия. Практическая работа №7 «Конструируем и исследуем графические объекты» (задания 2, 3)	1		1	<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6prp.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6prp.php</a>
14	Информационное моделирование как метод познания. Практическая работа №8 «Создаём графические модели»	1		1	<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6prp.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6prp.php</a>
15	Знаковые информационные модели. Словесные (научные, художественные) описания. Практическая работа №9 «Создаём словесные модели»	1		1	<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6prp.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6prp.php</a>
16	Математические модели. Многоуровневые списки. Практическая работа №10 «Создаём многоуровневые списки»	1		1	<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6prp.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6prp.php</a>
17	Табличные информационные модели. Правила оформления таблиц. Практическая работа №11 «Создаем табличные модели»	1		1	<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6prp.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6prp.php</a>
18	Решение логических задач с помощью нескольких таблиц. Вычислительные таблицы. Практическая работа №12 «Создаем вычислительные таблицы в текстовом процессоре»	1		1	<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6prp.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6prp.php</a>

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов			Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы	
19	Графики и диаграммы. Наглядное представление процессов изменения величин и их соотношений. Практическая работа №12 «Создаём информационные модели – диаграммы и графики» (задания 1–4)	1		1	<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6prp.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6prp.php</a>
20	Создание информационных моделей – диаграмм. Выполнение мини- проекта «Диаграммы вокруг нас»	1			<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6prp.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6prp.php</a>
21	Многообразие схем и сферы их применения. Практическая работа №14 «Создаём информационные модели – схемы, графы, деревья» (задания 1, 2, 3)	1		1	<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6prp.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6prp.php</a>
22	Информационные модели на графах. Использование графов при решении задач. Практическая работа №14 «Создаём информационные модели – схемы, графы, деревья» (задания 4 и 6)	1		1	<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6prp.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6prp.php</a>
23	Что такое алгоритм. Работа в среде виртуальной лаборатории «Переправы»	1			<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6prp.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6prp.php</a>
24	Исполнители вокруг нас. Работа в среде исполнителя Кузнецик	1			<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6prp.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6prp.php</a>
25	Формы записи алгоритмов. Работа в среде исполнителя Водолей	1			<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6prp.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6prp.php</a>
26	Линейные алгоритмы. Практическая работа №15 «Создаем линейную презентацию»	1		1	<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6prp.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6prp.php</a>

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов			Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы	
27	Алгоритмы с ветвлением. Практическая работа №16 «Создаем презентацию с гиперссылками»	1		1	<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6prp.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6prp.php</a>
28	Алгоритмы с повторениями. Практическая работа №16 «Создаем циклическую презентацию»	1		1	<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6prp.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6prp.php</a>
29	Исполнитель Чертежник. Пример алгоритма управления Чертежником. Работа в среде исполнителя Чертёжник	1			<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6prp.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6prp.php</a>
30	Использование вспомогательных алгоритмов. Работа в среде исполнителя Чертёжник	1			<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6prp.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6prp.php</a>
31	Алгоритмы с повторениями для исполнителя Чертёжник. Работа в среде исполнителя Чертёжник	1			<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6prp.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6prp.php</a>
32	Обобщение и систематизация изученного по теме «Алгоритмика»	1			<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6prp.php">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6prp.php</a>
33	Контрольная работа (без компьютера часть 1)	1	1		
34	Контрольная работа (Практическое задание. Часть 2)	1	1		

ПРОВЕРЯЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ <b>5 класс</b>	
Код проверяемого результата	Проверяемые предметные результаты освоения основной образовательной программы основного общего образования
1	Информация вокруг нас
1.1	приводить примеры передачи, хранения и обработки информации в деятельности человека, в живой природе, обществе, технике
1.2	приводить примеры информационных носителей
1.3	классифицировать информацию по способам её восприятия человеком, по формам представления на материальных

	носителях
1.4	разрабатывать план действий для решения задач на переправы, переливания и пр
1.5	определять, информативно или нет некоторое сообщение, если известны способности конкретного субъекта к его восприятию
1.6	кодировать и декодировать сообщения, используя простейшие коды;
1.7	работать с электронной почтой (регистрировать почтовый ящик и пересыпать сообщения
1.8	осуществлять поиск информации в сети Интернет с использованием простых запросов (по одному признаку)
1.9	сохранять для индивидуального использования найденные в сети Интернет информационные объекты и ссылки на них
1.10	систематизировать (упорядочивать) файлы и папки
1.11	вычислять значения арифметических выражений с помощью программы Калькулятор
1.12	преобразовывать информацию по заданным правилам и путём рассуждений
1.13	решать задачи на переливания, переправы и пр. в соответствующих программных средах
2	Компьютер
2.1	выделять аппаратное и программное обеспечение компьютера
2.2	анализировать устройства компьютера с точки зрения организации процедур ввода, хранения, обработки, вывода и передачи информации
2.3	определять технические средства, с помощью которых может быть реализован ввод информации (текста, звука, изображения) в компьютер
2.4	выбирать и запускать нужную программу
2.5	работать с основными элементами пользовательского интерфейса: использовать меню, обращаться за справкой, работать с окнами (изменять размеры и перемещать окна, реагировать на диалоговые окна)
2.6	вводить информацию в компьютер с помощью клавиатуры (приёмы квалифицированного клавиатурного письма), мыши и других технических средств
2.7	создавать, переименовывать, перемещать, копировать и удалять файлы
2.8	соблюдать требования к организации компьютерного рабочего места, требования безопасности и гигиены при работе со средствами ИКТ
3	Подготовка текстов на компьютере
3.1	соотносить этапы (ввод, редактирование, форматирование) создания текстового документа и возможности тестового процессора по их реализации
3.2	определять инструменты текстового редактора для выполнения базовых операций по созданию текстовых документов
3.3	создавать несложные текстовые документы на родном и иностранном языках
3.4	выделять, перемещать и удалять фрагменты текста; создавать тексты с повторяющимися фрагментами

3.5	осуществлять орфографический контроль в текстовом документе с помощью средств текстового процессора
3.6	оформлять текст в соответствии с заданными требованиями к шрифту, его начертанию, размеру и цвету, к выравниванию текста
3.7	создавать и форматировать списки
3.8	создавать, форматировать и заполнять данными таблицы
4	<b>Компьютерная графика</b>
4.1	выделять в сложных графических объектах простые (графические примитивы)
4.2	планировать работу по конструированию сложных графических объектов из простых
4.3	определять инструменты графического редактора для выполнения базовых операций по созданию изображений
4.4	использовать простейший (растровый и/или векторный) графический редактор для создания и редактирования изображений
4.5	создавать сложные графические объекты с повторяющимися и /или преобразованными фрагментами
5	<b>Создание мультимедийных объектов</b>
5.1	планировать последовательность событий на заданную тему
5.2	подбирать иллюстративный материал, соответствующий замыслу создаваемого мультимедийного объекта
5.3	использовать редактор презентаций или иное программное средство для создания анимации по имеющемуся сюжету

## 6 класс

<b>Код проверяемого результата</b>	<b>Проверяемые предметные результаты освоения основной образовательной программы основного общего образования</b>
1	Информационные технологии
1.1	оформлять текст в соответствии с заданными требованиями к шрифту, его начертанию, размеру и цвету, к выравниванию текста
1.2	определять инструменты графического редактора для выполнения базовых операций по созданию изображений
1.3	создавать сложные графические объекты с повторяющимися и /или преобразованными фрагментами
1.4	создавать на заданную тему мультимедийную презентацию с гиперссылками, слайды которой содержат тексты, звуки, графические изображения
2	<b>Объекты и системы</b>
2.1	анализировать объекты окружающей действительности, указывая их признаки — свойства, действия, поведение, состояния
2.2	выявлять отношения, связывающие данный объект с другими объектами
2.3	осуществлять деление заданного множества объектов на классы по заданному или самостоятельно выбранному признаку — основанию классификации
2.4	приводить примеры материальных, нематериальных и смешанных систем
2.5	изменять свойства рабочего стола: тему, фоновый рисунок, заставку

2.6	изменять свойства панели задач
2.7	узнавать свойства компьютерных объектов (устройств, папок, файлов) и возможных действий с ними
2.8	упорядочивать информацию в личной папке
3	Информационные модели
3.1	различать натурные и информационные модели, изучаемые в школе, встречающиеся в жизни
3.2	приводить примеры использования таблиц, диаграмм, схем, графов и т.д. при описании объектов окружающего мира
3.3	создавать словесные модели (описания)
3.4	создавать многоуровневые списки
3.5	создавать табличные модели
3.6	создавать простые вычислительные таблицы, вносить в них информацию и проводить несложные вычисления
3.7	создавать диаграммы и графики
3.8	создавать схемы, графы, деревья
3.9	создавать графические модели
4	Алгоритмика
4.1	приводить примеры формальных и неформальных исполнителей
4.2	придумывать задачи по управлению учебными исполнителями
4.3	выделять примеры ситуаций, которые могут быть описаны с помощью линейных алгоритмов, алгоритмов с ветвлениями и циклами
4.4	составлять линейные алгоритмы по управлению учебным исполнителем
4.5	составлять вспомогательные алгоритмы для управления учебными исполнителем
4.6	составлять циклические алгоритмы по управлению учебным исполнителем

### ПРОВЕРЯЕМЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ СОДЕРЖАНИЯ

#### 5 класс

Код проверяемого результата	Проверяемые предметные результаты освоения основной образовательной программы основного
1	Информация вокруг нас
1.1	Информация и информатика. Как человек получает информацию. Виды информации по способу получения.
1.2	Хранение информации. Память человека и память человечества. Носители информации.
1.3	Передача информации. Источник, канал, приёмник. Примеры передачи информации. Электронная почта.
1.4	Код, кодирование информации. Способы кодирования информации. Метод координат.
1.5	Формы представления информации. Текст как форма представления информации. Табличная форма представления информации. Наглядные формы представления информации.
1.6	Обработка информации. Разнообразие задач обработки информации. Изменение формы представления информации. Систематизация информации. Поиск информации. Получение новой информации. Преобразование информации по заданным правилам. Чёрные ящики. Преобразование информации путём рассуждений. Разработка плана действий и его запись. Задачи на

	переливания. Задачи на переправы.
1.7	Информация и знания. Чувственное познание окружающего мира. Абстрактное мышление. Понятие как форма мышления.
2	Компьютер
2.1	Компьютер – универсальная машина для работы с информацией. Техника безопасности и организация рабочего места.
2.2	Основные устройства компьютера, в том числе устройства для ввода информации (текста, звука, изображения) в компьютер.
2.3	Компьютерные объекты. Программы и документы. Файлы и папки. Основные правила именования файлов.
2.4	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.
2.5	Ввод информации в память компьютера. Клавиатура. Группы клавиш. Основная позиция пальцев на клавиатуре.
3	Подготовка текстов на компьютере
3.1	Текстовый редактор. Правила ввода текста. Слово, предложение, абзац.
3.2	Приёмы редактирования (вставка, удаление и замена символов). Фрагмент. Перемещение и удаление фрагментов. Буфер обмена. Копирование фрагментов.
3.3	Проверка правописания, расстановка переносов. Форматирование символов (шрифт, размер, начертание, цвет). Форматирование абзацев (выравнивание, отступ первой строки, межстрочный интервал и др.).
3.4	Создание и форматирование списков.
3.5	Вставка в документ таблицы, ее форматирование и заполнение данными.
4	Компьютерная графика
4.1	Компьютерная графика. Простейший графический редактор.
4.2	Инструменты графического редактора. Инструменты создания простейших графических объектов.
4.3	Исправление ошибок и внесение изменений. Работа с фрагментами: удаление, перемещение, копирование. Преобразование фрагментов.
4.4	Устройства ввода графической информации.
5	Создание мультимедийных объектов
5.1	Мультимедийная презентация.
5.2	Описание последовательно развивающихся событий (сюжет). Анимация. Возможности настройки анимации в редакторе презентаций. Создание эффекта движения с помощью смены последовательности рисунков.

## 6 класс

Код проверяемого результата	Проверяемые предметные результаты освоения основной образовательной программы основного
1	Информационные технологии
1.1	Приёмы редактирования (вставка, удаление и замена символов). Фрагмент. Перемещение и удаление фрагментов. Буфер обмена.

	Копирование фрагментов. Форматирование текста.
1.2	Инструменты создания простейших графических объектов.
1.3	Мультимедийная презентация. Создание эффекта движения с помощью смены последовательности рисунков. Гиперссылки
2	Объекты и системы
2.1	Объекты и их имена. Признаки объектов: свойства, действия, поведение, состояния. Отношения объектов. Разновидности объектов и их классификация. Состав объектов. Системы объектов. Система и окружающая среда.
2.2	Персональный компьютер как система. Файловая система. Операционная система.
3	Информационные модели
3.1	Модели объектов и их назначение. Информационные модели. Словесные информационные модели. Простейшие математические модели.
3.2	Табличные информационные модели. Структура и правила оформления таблицы. Простые таблицы. Табличное решение логических задач.
3.3	Вычислительные таблицы. Графики и диаграммы. Наглядное представление о соотношении величин. Визуализация многорядных данных.
3.4	Многообразие схем. Информационные модели на графах. Деревья.
4	Алгоритмика
4.1	Понятие исполнителя. Неформальные и формальные исполнители. Учебные исполнители (Черепаха, Кузнецик, Водолей и др.) как примеры формальных исполнителей. Их назначение, среда, режим работы, система команд. Управление исполнителями с помощью команд и их последовательностей.
4.2	Что такое алгоритм. Различные формы записи алгоритмов (нумерованный список, таблица, блок-схема). Примеры линейных алгоритмов, алгоритмов с ветвлением и повторениями (в повседневной жизни, в литературных произведениях, на уроках математики и т.д.).
4.3	Составление алгоритмов (линейных, с ветвлением и циклами) для управления исполнителем Чертёжник.

## **УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ**

1. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика. Программа для основной школы : 5–6 классы. 7–9 классы. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний.
2. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика: Учебник для 5 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний.
3. Босова Л.Л., Босова А.Б. Информатика: рабочая тетрадь для 5 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний.
4. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика: Учебник для 6 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний.
5. Босова Л.Л., Босова А.Б. Информатика: рабочая тетрадь для 6 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний,
6. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика. 5–6 классы: методическое пособие. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний
7. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Электронное приложение к учебнику «Информатика. 5 класс»
8. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Электронное приложение к учебнику «Информатика. 6 класс»
9. Материалы авторской мастерской Босовой Л.Л. ([metodist.lbz.ru/](http://metodist.lbz.ru/))

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН  
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 229723484149701461558283897186772312471353484446

Владелец Могиленских Татьяна Александровна

Действителен С 29.11.2024 по 29.11.2025