

Свердловская область, город Сухой Лог  
Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение  
«Средняя общеобразовательная школа № 2»

Утверждена  
приказом директора МАОУ СОШ № 2  
от 18.08.2021 № 175-од

# **РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

с использованием оборудования центра «Точка роста»

По Информатике  
(учебный предмет, курс)

Уровень образования /класс основное общее образование 5 - 6 класс  
(начальное / основное / среднее общее образование с указанием класса)

Количество часов (годовых /недельных) 34 часов (1 час в неделю)

Разработчики рабочей программы  
Засорина Галина Геннадьевна, учитель информатики, высшая кв.к.  
(ФИО, должность, квалификационная категория)

## Пояснительная записка

Рабочая программа по информатике определяет объем содержания образования по предмету, планируемые результаты освоения предмета, распределение учебных часов по учебным темам предмета.

Рабочая программа разработана на основе авторской программы Информатика. 5–6 классы: примерная рабочая программа / Л.Л. Босова, А.Ю. Босова, с учетом примерной программы по информатике (Информатика. Программы для образовательных организаций. 2-11 классы / сост. М.Н. Бородин. - М.: Бином. Лаборатория знаний, 2015. – 576 с)

Предмет информатика в соответствии с учебным планом основного общего образования входит часть, формируемую участниками образовательного процесса, изучается с 5 по 6 класс из расчета 1 час в неделю / 34 часа в год.

### Учебники:

Босова Л.Л., Информатика: учебник для 5 класса М.: Бином. Лаборатория знаний, 2014

Босова Л.Л., Информатика: учебник для 6 класса М.: Бином. Лаборатория знаний, 2014

### Интернет-ресурсы для учащихся:

№ п/п	Интернет - ресурсы (название сайта, ресурса)	Режим доступа (ссылка)
1.	Единое окно доступа к образовательным ресурсам	<a href="https://vk.com/window_edu">https://vk.com/window_edu</a>
2.	Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов	<a href="http://school-collection.edu.ru/">http://school-collection.edu.ru/</a>
3.	ЭОР к каждой теме курса информатики в 5 классе (УМК Босовой ЛЛ)	<a href="http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/3/eor5.php">http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/3/eor5.php</a>
4.	Интерактивные ресурсы к учебнику 5-го класса УМК Л. Л. Босовой	<a href="http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/3/flash5.php">http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/3/flash5.php</a>
5.	ЭОР к каждой теме курса информатики в 6 классе (УМК Босовой ЛЛ)	<a href="http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/3/eor6.php">http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/3/eor6.php</a>
6.	Интерактивные ресурсы к учебнику 6-го класса УМК Л. Л. Босовой	<a href="http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/3/flash6.php">http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/3/flash6.php</a>
7.	Уроки школьной программы (Видео, тесты, тренажеры)	<a href="http://interneturok.ru/">http://interneturok.ru/</a> <a href="https://www.yaklass.ru/">https://www.yaklass.ru/</a> <a href="https://resh.edu.ru/">https://resh.edu.ru/</a>
8.	Итоговые онлайн-тесты	5 класс <a href="https://onlinetestpad.com/hpcjrygulhqgy">https://onlinetestpad.com/hpcjrygulhqgy</a> 6 класс <a href="https://onlinetestpad.com/hn62sab2av5mi">https://onlinetestpad.com/hn62sab2av5mi</a>

Информационно – коммуникативные средства:

### Технические средства обучения.

1. Компьютер (12 ученических + 1 учительский)
2. Ноутбук
3. Проектор
4. Интерактивная доска
5. Принтер (струйный, лазерный)
6. Устройства вывода звуковой информации – наушники для индивидуальной работы со звуковой информацией, колонки для озвучивания всего класса.
7. Сканер.
8. Web-камера.
9. Концентратор, локальная вычислительная сеть.
10. Программное обеспечение

Операционная система	Windows
Текстовый редактор	Блокнот, WordPad, Word
Графический редактор	Paint, Gimp, Inkscape
Программа создания презентаций	PowerPoint
Электронные таблицы	Excel
Базы данных	Access
Программа просмотра изображений	Picture Manager

Антивирусная программа	<i>Kaspersky AntiVirus</i>
Архиватор	<i>7-ZIP</i>
Инструментальные средства разработки программ	<i>Pascal ABC, Lazarus</i>
Почтовая программа	<i>Outlook Express</i>
Файловый менеджер	<i>Проводник</i>
Проигрыватель мультимедиа	<i>Windows Media</i>
САПР	<i>Blender</i>
браузеры	<i>Mozilla, Internet Explorer, Google Chrome</i>
файрволл	<i>Kaspersky, Защитник Windows</i>
программа просмотра документов в формате PDF	<i>Adobe Acrobat Reader</i>

Темы проектов для учащихся:

5 класс:

Путешествие во времени: Носители информации - от первобытности к современности.

Путешествие во времени: Как передавали информацию

Координаты в различных профессиях

6 класс:

Круги Эйлера

Этапы моделирования

Алгоритмы в повседневной жизни

### **Планируемые результаты освоения предмета информатика**

В соответствии с требованиями к результатам освоения основной образовательной программы *основного* общего образования, федерального государственного образовательного стандарта обучение на ступени *основного общего образования* направлено на достижение учащимися личностных, метапредметных и предметных результатов.

**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 гипермедиасообщений; коммуникация и социальное взаимодействие; поиск и организация хранения информации; анализ информации).

Изучение предметной области должно обеспечить

**Предметные результаты** изучения предмета информатика отражают: 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.

<i>Выпускник научится</i>	<i>Выпускник получит возможность</i>
<b>Раздел 1. Информация вокруг нас</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• понимать и правильно применять на бытовом уровне понятия «информация», «информационный объект»;</li> <li>• приводить примеры передачи, хранения и обработки информации в деятельности человека, в живой природе, обществе, технике;</li> <li>• приводить примеры древних и современных информационных носителей;</li> <li>• классифицировать информацию по способам ее восприятия человеком, по формам представления на материальных носителях;</li> <li>• кодировать и декодировать сообщения, используя простейшие коды;</li> <li>• определять, информативно или нет некоторое сообщение, если известны способности конкретного субъекта к его восприятию.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• сформировать представление об информации как одном из основных понятий современной науки, об информационных процессах и их роли в современном мире;</li> <li>• сформировать представление о способах кодирования информации;</li> <li>• научиться преобразовывать информацию по заданным правилам и путем рассуждений;</li> <li>• научиться решать логические задачи на установление соответствия с использованием таблиц;</li> <li>• научиться приводить примеры единичных и общих понятий, отношений между понятиями;</li> <li>• научиться для объектов окружающей действительности указывать их признаки — свойства, действия, поведение, состояния;</li> <li>• научиться называть отношения, связывающие данный объект с другими объектами;</li> <li>• научиться осуществлять деление заданного множества объектов на классы по заданному или самостоятельно выбранному признаку — основанию классификации;</li> <li>• научиться приводить примеры материальных, нематериальных и смешанных систем.</li> </ul>
<b>Раздел 2. Информационные технологии</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• определять устройства компьютера (основные и подключаемые) и выполняемые ими функции;</li> <li>• различать программное и аппаратное обеспечение компьютера;</li> <li>• запускать на выполнение программу, работать с ней, закрывать программу;</li> <li>• создавать, переименовывать, перемещать, копировать и удалять файлы;</li> <li>• работать с основными элементами пользовательского интерфейса: использовать меню, обращаться за справкой, работать с окнами (изменять размеры и перемещать окна, реагировать на диалоговые окна);</li> <li>• вводить информацию в компьютер с помощью клавиатуры и мыши;</li> <li>• выполнять арифметические вычисления с помощью программы Калькулятор;</li> <li>• применять текстовый редактор для набора, редактирования и форматирования простейших текстов на русском и иностранном языках;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• овладеть приемами квалифицированного клавиатурного письма;</li> <li>• научиться систематизировать (упорядочивать) файлы и папки;</li> <li>• сформировать представления об основных возможностях графического интерфейса и правилах организации индивидуального информационного пространства;</li> <li>• расширить знания о назначении и функциях программного обеспечения компьютера; приобрести опыт решения задач из разных сфер человеческой деятельности с применением средств информационных технологий;</li> <li>• научиться создавать объемные текстовые документы, включающие списки, таблицы, диаграммы, рисунки;</li> <li>• научиться осуществлять орфографический контроль в текстовом документе с помощью средств текстового процессора;</li> <li>• научиться оформлять текст в соответствии с</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• выделять, перемещать и удалять фрагменты текста; создавать тексты с повторяющимися фрагментами;</li> <li>• использовать простые способы форматирования (выделение жирным шрифтом, курсивом, изменение величины шрифта) текстов;</li> <li>• создавать и форматировать списки;</li> <li>• создавать, форматировать и заполнять данными таблицы;</li> <li>• создавать круговые и столбиковые диаграммы;</li> <li>• применять простейший графический редактор для создания и редактирования простых рисунков;</li> <li>• использовать основные приемы создания презентаций в редакторах презентаций;</li> <li>• осуществлять поиск информации в сети Интернет с использованием простых запросов (по одному признаку);</li> <li>• ориентироваться на интернет-сайтах (нажать указатель, вернуться, перейти на главную страницу);</li> <li>• соблюдать требования к организации компьютерного рабочего места, требования безопасности и гигиены при работе со средствами ИКТ.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>заданными требованиями к шрифту, его начертанию, размеру и цвету, к выравниванию текста;</li> <li>• научиться видоизменять готовые графические изображения с помощью средств графического редактора;</li> <li>• научиться создавать сложные графические объекты с повторяющимися и/или преобразованными фрагментами;</li> <li>• научиться создавать на заданную тему мультимедийную презентацию с гиперссылками, слайды которой содержат тексты, звуки, графические изображения; демонстрировать презентацию на экране компьютера или с помощью проектора;</li> <li>• научиться работать с электронной почтой (регистрировать почтовый ящик и пересылать сообщения);</li> <li>• научиться сохранять для индивидуального использования найденные в сети Интернет материалы;</li> <li>• расширить представления об этических нормах работы с информационными объектами.</li> </ul>
---	---

### **Раздел 3. Информационное моделирование**

<ul style="list-style-type: none"> <li>• понимать сущность понятий «модель», «информационная модель»;</li> <li>• различать натурные и информационные модели, приводить их примеры;</li> <li>• «читать» информационные модели (простые таблицы, круговые и столбиковые диаграммы, схемы и др.), встречающиеся в повседневной жизни;</li> <li>• перекодировывать информацию из одной пространственно-графической или знаково-символической формы в другую, в том числе использовать графическое представление (визуализацию) числовой информации;</li> <li>• строить простые информационные модели объектов из различных предметных областей.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• сформировать начальные представления о назначении и области применения моделей; о моделировании как методе научного познания;</li> <li>• научиться приводить примеры образных, знаковых и смешанных информационных моделей;</li> <li>• познакомиться с правилами построения табличных моделей, схем, графов, деревьев;</li> <li>• научиться выбирать форму представления данных (таблица, схема, график, диаграмма, граф, дерево) в соответствии с поставленной задачей.</li> </ul>
--	--

### **Раздел 4. Алгоритмика**

<ul style="list-style-type: none"> <li>• понимать смысл понятия «алгоритм», приводить примеры алгоритмов;</li> <li>• понимать термины «исполнитель», «формальный исполнитель», «среда исполнителя», «система команд исполнителя»; приводить примеры формальных и неформальных исполнителей;</li> <li>• осуществлять управление имеющимся формальным исполнителем;</li> <li>• понимать правила записи и выполнения алгоритмов, содержащих алгоритмические конструкции «следование», «ветвление», «цикл»;</li> <li>• подбирать алгоритмическую конструкцию, соответствующую заданной ситуации;</li> <li>• исполнять линейный алгоритм для формального исполнителя с заданной системой команд;</li> <li>• разрабатывать план действий для решения задач на переправы, переливания и пр.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• научиться исполнять алгоритмы, содержащие ветвления и повторения, для формального исполнителя с заданной системой команд;</li> <li>• научиться по данному алгоритму определять, для решения какой задачи он предназначен;</li> <li>• научиться разрабатывать в среде формального исполнителя короткие алгоритмы, содержащие базовые алгоритмические конструкции и вспомогательные алгоритмы.</li> </ul>
---	--

## **Содержание учебного предмета информатика**

При реализации программы учебного предмета «Информатика» у учащихся формируется информационная и алгоритмическая культура; умение формализации и структурирования информации, учащиеся овладевают способами представления данных в соответствии с поставленной задачей - таблицы, схемы, графики, диаграммы, с использованием соответствующих программных средств обработки данных; у учащихся формируется представление о компьютере как универсальном устройстве обработки информации; представление об основных изучаемых понятиях: информация, алгоритм, модель - и их свойствах; развивается алгоритмическое мышление, необходимое для профессиональной деятельности в современном обществе; формируются представления о том, как понятия и конструкции информатики применяются в реальном мире, о роли информационных технологий и роботизированных устройств в жизни людей, промышленности и научных исследованиях; вырабатываются навык и умение безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в сети Интернет, умение соблюдать нормы информационной этики и права.

### **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, 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.

### **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. 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.

### **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 (Черепашка, 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.

## **Тематическое планирование**

**(с учетом рабочей программы воспитания с указанием количества часов, отводимых на освоение каждой темы)**

№	Название темы	Количество часов		Формируемые социально значимые и ценностные отношения [1]
		5 класс	6 класс	
1	Информация вокруг нас	15	3	1,2,4,6,7
2	Информационные технологии	19	2	1,2,6,7,8,9
3	Информационное моделирование	-	17	3,5,10
4	Алгоритмика	-	12	6,10
	<b>Итого: 68</b>	<b>34</b>	<b>34</b>	

[1]

#### **• для ООО**

Целевым приоритетом на уровне ООО является создание благоприятных условий для развития социально значимых отношений школьников и, прежде всего, ценностных отношений:

1. к семье как главной опоре в жизни человека и источнику его счастья;
2. к труду как основному способу достижения жизненного благополучия человека, залогом его успешного профессионального самоопределения и ощущения уверенности в завтрашнем дне;
3. к своему Отечеству, своей малой и большой Родине как месту, в котором человек вырос и познал первые радости и неудачи, которая завещана ему предками и которую нужно оберегать;
4. к природе как источнику жизни на Земле, основе самого ее существования, нуждающейся в защите и постоянном внимании со стороны человека;
5. к миру как главному принципу человеческого общежития, условию крепкой дружбы, налаживания отношений с коллегами по работе в будущем и создания благоприятного микроклимата в своей собственной семье;

6. к знаниям как интеллектуальному ресурсу, обеспечивающему будущее человека, как результату кропотливого, но увлекательного учебного труда;
7. к культуре как духовному богатству общества и важному условию ощущения человеком полноты проживаемой жизни, которое дают ему чтение, музыка, искусство, театр, творческое самовыражение;
8. к здоровью как залогом долгой и активной жизни человека, его хорошего настроения и оптимистичного взгляда на мир;
9. к окружающим людям как безусловной и абсолютной ценности, как равноправным социальным партнерам, с которыми необходимо выстраивать доброжелательные и взаимоподдерживающие отношения, дающие человеку радость общения и позволяющие избегать чувства одиночества;
10. к самим себе как хозяевам своей судьбы, самоопределяющимся и самореализующимся личностям, отвечающим за свое собственное будущее.

## Тематическое планирование

Класс 5 класс

Количество часов (годовых / недельных) 34/1

Учитель

Засорина Г.Г., учитель информатики, высшая кв. категория

(ФИО, должность, квалификационная категория)

№ п/п	Тема	К-во час	ЭОР (используемые на уроке)	Средства обучения и воспитания [2]
1	Информация вокруг нас. Техника безопасности	1	<a href="https://www.yaklass.ru/p/informatika/5-klass/kompiuter-universalnaia-mashina-dlia-raboty-s-informaciei-12067/tehnika-bezopasnosti-organizatciia-rabocheho-prostranstva-12066">https://www.yaklass.ru/p/informatika/5-klass/kompiuter-universalnaia-mashina-dlia-raboty-s-informaciei-12067/tehnika-bezopasnosti-organizatciia-rabocheho-prostranstva-12066</a> <a href="https://www.yaklass.ru/p/informatika/5-klass/informaciia-vokrug-nas-12068/kak-my-poluchaem-informaciiu-vidy-informacii-12087">https://www.yaklass.ru/p/informatika/5-klass/informaciia-vokrug-nas-12068/kak-my-poluchaem-informaciiu-vidy-informacii-12087</a>	Компьютер, проектор, интерактивная доска
2	Компьютер – универсальная машина для работы с информацией	1	<a href="https://www.yaklass.ru/p/informatika/5-klass/kompiuter-universalnaia-mashina-dlia-raboty-s-informaciei-12067/kak-ustroen-kompiuter-11934">https://www.yaklass.ru/p/informatika/5-klass/kompiuter-universalnaia-mashina-dlia-raboty-s-informaciei-12067/kak-ustroen-kompiuter-11934</a>	Компьютер, проектор, интерактивная доска, набор робототехники
3	Ввод информации в память компьютера. Клавиатура.	1	<a href="https://www.yaklass.ru/p/informatika/5-klass/vvod-informacii-v-pamiat-kompiutera-12069/ustroistva-vvoda-informacii-12431">https://www.yaklass.ru/p/informatika/5-klass/vvod-informacii-v-pamiat-kompiutera-12069/ustroistva-vvoda-informacii-12431</a>	Компьютер, проектор, интерактивная доска
4	Управление компьютером.	1	<a href="https://www.yaklass.ru/p/informatika/5-klass/upravlenie-kompiuterom-12349/programmy-i-dokumenty-glavnoe-meniu-zapusk-programm-12350">https://www.yaklass.ru/p/informatika/5-klass/upravlenie-kompiuterom-12349/programmy-i-dokumenty-glavnoe-meniu-zapusk-programm-12350</a>	Компьютер, проектор, интерактивная доска, набор робототехники
5	Хранение информации	1	<a href="https://www.yaklass.ru/p/informatika/5-klass/khranenie-informacii-12071/operativnaia-i-dolgovremennaia-pamiat-12279">https://www.yaklass.ru/p/informatika/5-klass/khranenie-informacii-12071/operativnaia-i-dolgovremennaia-pamiat-12279</a>	Компьютер, проектор, интерактивная доска
6	Передача информации	1	<a href="https://www.yaklass.ru/p/informatika/5-klass/peredacha-informacii-13630/skhema-peredachi-informacii-elektronnaia-pochta-12392">https://www.yaklass.ru/p/informatika/5-klass/peredacha-informacii-13630/skhema-peredachi-informacii-elektronnaia-pochta-12392</a>	Компьютер, проектор, интерактивная доска
7	Электронная почта	1	<a href="https://www.yaklass.ru/p/informatika/5-klass/peredacha-informacii-13630/skhema-peredachi-informacii-elektronnaia-pochta-12392">https://www.yaklass.ru/p/informatika/5-klass/peredacha-informacii-13630/skhema-peredachi-informacii-elektronnaia-pochta-12392</a>	Компьютер, проектор, интерактивная доска
8	В мире кодов. Способы кодирования информации	1	<a href="https://www.yaklass.ru/p/informatika/5-klass/kodirovanie-informacii-12645/v-mire-kodov-13837">https://www.yaklass.ru/p/informatika/5-klass/kodirovanie-informacii-12645/v-mire-kodov-13837</a>	Компьютер, проектор, интерактивная доска
9	Метод координат	1	<a href="https://www.yaklass.ru/p/informatika/5-klass/kodirovanie-informacii-12645/metod-koordinat-12471">https://www.yaklass.ru/p/informatika/5-klass/kodirovanie-informacii-12645/metod-koordinat-12471</a>	Компьютер, проектор, интерактивная доска
10	Текст как форма представления информации. Компьютер – основной инструмент подготовки текстов	1	<a href="https://www.yaklass.ru/p/informatika/5-klass/tekstovaia-informaciia-12073/tekstovye-dokumenty-11935">https://www.yaklass.ru/p/informatika/5-klass/tekstovaia-informaciia-12073/tekstovye-dokumenty-11935</a>	Компьютер, проектор, интерактивная доска
11	Основные объекты текстового документа. Ввод текста	1		Компьютер
12	Редактирование текста	1		Компьютер
13	Текстовый фрагмент и операции с ним.	1		Компьютер
14	Форматирование текста	1		Компьютер
15	Представление информации в форме таблиц. Структура таблицы.	1	<a href="https://www.yaklass.ru/p/informatika/5-klass/predstavlenie-informacii-v-forme-tablits-13631/struktura-tablitsy-12456">https://www.yaklass.ru/p/informatika/5-klass/predstavlenie-informacii-v-forme-tablits-13631/struktura-tablitsy-12456</a>	Компьютер, проектор, интерактивная доска
16	Табличное решение логических задач.	1	<a href="https://www.yaklass.ru/p/informatika/5-klass/predstavlenie-informacii-v-forme-tablits-13631/tablichnyi-sposob-resheniia-logicheskikh-zadach-">https://www.yaklass.ru/p/informatika/5-klass/predstavlenie-informacii-v-forme-tablits-13631/tablichnyi-sposob-resheniia-logicheskikh-zadach-</a>	Компьютер, проектор,

			<a href="#">13513</a>	интерактивная доска
17	Разнообразие наглядных форм представления информации	1		Компьютер, проектор, интерактивная доска
18	Диаграммы. Создание диаграмм на компьютере К.р.№2 По теме «Формы представления информации».	1	<a href="https://www.yaklass.ru/p/informatika/5-klass/predstavlenie-informatcii-v-forme-tablitsy-13631/struktura-tablitsy-12456">https://www.yaklass.ru/p/informatika/5-klass/predstavlenie-informatcii-v-forme-tablitsy-13631/struktura-tablitsy-12456</a>	Компьютер
19	Компьютерная графика. Инструменты графического редактора	1		Компьютер, проектор, интерактивная доска
20	Преобразование графических изображений	1	<a href="https://www.yaklass.ru/p/informatika/5-klass/kompiuternaia-grafika-12074/graficheskii-redaktor-ms-paint-11933">https://www.yaklass.ru/p/informatika/5-klass/kompiuternaia-grafika-12074/graficheskii-redaktor-ms-paint-11933</a>	Компьютер, проектор, интерактивная доска
21	Создание графических изображений	1		Компьютер
22	Разнообразие задач обработки информации. Систематизация информации	1		Компьютер, проектор, интерактивная доска
23	Списки – способ упорядочивания информации	1		Компьютер, проектор, интерактивная доска
24	Поиск информации	1		Компьютер
25	Кодирование как изменение формы представления информации	1	<a href="https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/presentations/5-12-1-obrabotka-informacii.ppt">https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/presentations/5-12-1-obrabotka-informacii.ppt</a>	Компьютер, проектор, интерактивная доска
26	Преобразование информации по заданным правилам.	1		Компьютер, проектор, интерактивная доска
27	Преобразование информации путем рассуждений	1		Компьютер, проектор, интерактивная доска
28	Разработка плана действий. Задачи о переправах.	1	<a href="http://school-collection.edu.ru/catalog/res/8aa61863-134c-44f6-83a1-140bc229d987/?interface=catalog">http://school-collection.edu.ru/catalog/res/8aa61863-134c-44f6-83a1-140bc229d987/?interface=catalog</a>	Компьютер
29	Табличная форма записи плана действий. Задачи о переливаниях	1	<a href="http://school-collection.edu.ru/catalog/res/c833beed-911d-49f7-a85a-cd9ebc7840af/?interface=catalog">http://school-collection.edu.ru/catalog/res/c833beed-911d-49f7-a85a-cd9ebc7840af/?interface=catalog</a>	Компьютер, проектор, интерактивная доска
30	Создание движущихся изображений	1	<a href="https://drive.google.com/file/d/1Jk8xEBMF_p21kfwPk21D4nUYuNQY3_DI/view?usp=sharing">https://drive.google.com/file/d/1Jk8xEBMF_p21kfwPk21D4nUYuNQY3_DI/view?usp=sharing</a>	Компьютер, проектор, интерактивная доска
31	Создание анимации по собственному замыслу	1		Компьютер
32	Создание итогового мини-проекта	1		Компьютер
33	Итоговое тестирование	1		Компьютер
34	Систематизация основных понятий курса	1		

Класс 6 класс

Количество часов (годовых / недельных) 34/1

Учитель

Засорина Г.Г., учитель информатики, высшая кв.категория

(ФИО, должность, квалификационная категория)

№ п/п	Тема	К-во час	ЭОР (используемые на уроке)	Средства обучения и воспитания [2]
1	Техника безопасности и организация рабочего места. Объекты окружающего мира.	1	<a href="https://www.yaklass.ru/p/informatika/5-klass/kompiuter-universalnaia-mashina-dlia-raboty-s-informatciei-12067/tehnika-bezopasnosti-organizatsiia-rabocheho-prostranstva-12066">https://www.yaklass.ru/p/informatika/5-klass/kompiuter-universalnaia-mashina-dlia-raboty-s-informatciei-12067/tehnika-bezopasnosti-organizatsiia-rabocheho-prostranstva-12066</a>	Компьютер, проектор, интерактивная доска
2	Компьютерные объекты. Работаем с основными объектами операционной системы	1	<a href="https://www.yaklass.ru/p/informatika/5-klass/kompiuter-universalnaia-mashina-dlia-raboty-s-informatciei-12067/kak-ustroen-kompiuter-11934">https://www.yaklass.ru/p/informatika/5-klass/kompiuter-universalnaia-mashina-dlia-raboty-s-informatciei-12067/kak-ustroen-kompiuter-11934</a>	Компьютер, проектор, интерактивная доска, набор робототехники
3	Файлы и папки. Размер файла.	1	<a href="https://www.yaklass.ru/p/informatika/5-klass/upravlenie-kompiuterom-12349/programmy-i-dokumenty-glavnoe-meni-u-zapusk-programm-12350/re-0a01fc9c-4a4e-4f29-b093-2f04a03d4634">https://www.yaklass.ru/p/informatika/5-klass/upravlenie-kompiuterom-12349/programmy-i-dokumenty-glavnoe-meni-u-zapusk-programm-12350/re-0a01fc9c-4a4e-4f29-b093-2f04a03d4634</a>	Компьютер, проектор, интерактивная доска
4	Разнообразие отношений объектов и их множеств. Отношение является элементом множества. Отношения между множествами.	1	<a href="https://www.yaklass.ru/p/informatika/6-klass/obekty-otnosheniia-obektov-raznovidnosti-obektov-i-sistemy-obektov-13741/otnosheniia-obektov-13427">https://www.yaklass.ru/p/informatika/6-klass/obekty-otnosheniia-obektov-raznovidnosti-obektov-i-sistemy-obektov-13741/otnosheniia-obektov-13427</a>	Компьютер, проектор, интерактивная доска
5	Отношение входит в состав.	1		Компьютер
6	Отношение является разновидностью. Классификация объектов.	1		Компьютер, проектор, интерактивная доска
7	Классификация компьютерных объектов.	1		Компьютер
8	Системы объектов. Разнообразие систем. Состав и структура системы.	1		Компьютер, проектор, интерактивная доска
9	Система и окружающая среда. Система как черный ящик.	1		Компьютер, проектор, интерактивная доска
10	Персональный компьютер как система.	1	<a href="https://www.yaklass.ru/p/informatika/6-klass/kompiuternye-obekty-13605/faily-i-papki-12536">https://www.yaklass.ru/p/informatika/6-klass/kompiuternye-obekty-13605/faily-i-papki-12536</a>	Компьютер, проектор, интерактивная доска
11	Как мы познаем окружающий мир.	1	<a href="https://www.yaklass.ru/p/informatika/6-klass/kak-my-poznaem-okruzhaiushchii-mir-13982/informatciia-12625">https://www.yaklass.ru/p/informatika/6-klass/kak-my-poznaem-okruzhaiushchii-mir-13982/informatciia-12625</a>	Компьютер
12	Понятие как форма мышления. Как образуются понятия.	1	<a href="https://www.yaklass.ru/p/informatika/6-klass/poniatie-kak-forma-myshleniia-14448/poniatie-12675">https://www.yaklass.ru/p/informatika/6-klass/poniatie-kak-forma-myshleniia-14448/poniatie-12675</a>	Компьютер
13	Определение понятия.	1	<a href="https://www.yaklass.ru/p/informatika/6-klass/poniatie-kak-forma-myshleniia-14448/poniatie-12675">https://www.yaklass.ru/p/informatika/6-klass/poniatie-kak-forma-myshleniia-14448/poniatie-12675</a>	Компьютер
14	Информационное моделирование как метод познания.	1	<a href="https://www.yaklass.ru/p/informatika/6-klass/informatcionnoe-modelirovanie-13604/modeli-obektov-i-ikh-naznachenie-13461/re-c961fbd7-ae76-484b-be97-86d8ad96871b">https://www.yaklass.ru/p/informatika/6-klass/informatcionnoe-modelirovanie-13604/modeli-obektov-i-ikh-naznachenie-13461/re-c961fbd7-ae76-484b-be97-86d8ad96871b</a>	Компьютер, проектор, интерактивная доска
15	Словесные информационные модели. Словесные описания.	1	<a href="https://www.yaklass.ru/p/informatika/6-klass/informatcionnoe-modelirovanie-13604/modeli-obektov-i-ikh-naznachenie-13461/re-2d17a3c8-b8d1-419d-b980-5de735010571">https://www.yaklass.ru/p/informatika/6-klass/informatcionnoe-modelirovanie-13604/modeli-obektov-i-ikh-naznachenie-13461/re-2d17a3c8-b8d1-419d-b980-5de735010571</a>	Компьютер, проектор, интерактивная доска
16	Словесные информационные модели. Математические модели. Многоуровневые списки.	1		Компьютер, проектор, интерактивная доска

17	Табличные информационные модели. Правила оформления таблиц.	1	<a href="https://www.yaklass.ru/p/informatika/6-klass/informatcionnoe-modelirovanie-13604/modeli-obektov-i-ikh-naznachenie-13461/re-a83f7bfb-1fd1-438d-aec1-044ba99836a9">https://www.yaklass.ru/p/informatika/6-klass/informatcionnoe-modelirovanie-13604/modeli-obektov-i-ikh-naznachenie-13461/re-a83f7bfb-1fd1-438d-aec1-044ba99836a9</a>	Компьютер, проектор, интерактивная доска
18	Решение логических задач с помощью нескольких таблиц. Вычислительные таблицы.	1		Компьютер
19	Графики и диаграммы. Наглядное представление процессов изменения величин	1	<a href="https://www.yaklass.ru/p/informatika/6-klass/grafiki-i-diagrammy-13967/grafiki-i-diagrammy-sozdanie-diagramm-na-kompiutere-13536">https://www.yaklass.ru/p/informatika/6-klass/grafiki-i-diagrammy-13967/grafiki-i-diagrammy-sozdanie-diagramm-na-kompiutere-13536</a>	Компьютер, проектор, интерактивная доска
20	Наглядное представление о соотношении величин.	1		Компьютер, проектор, интерактивная доска
21	Многообразие схем.	1	<a href="https://www.yaklass.ru/p/informatika/6-klass/skhemy-13994/mnogoobrazie-skhem-13553">https://www.yaklass.ru/p/informatika/6-klass/skhemy-13994/mnogoobrazie-skhem-13553</a>	Компьютер
22	Информационные модели на графах. Использование графов при решении задач.	1	<a href="https://www.yaklass.ru/p/informatika/6-klass/skhemy-13994/informatcionnye-modeli-na-grafakh-13573">https://www.yaklass.ru/p/informatika/6-klass/skhemy-13994/informatcionnye-modeli-na-grafakh-13573</a>	Компьютер, проектор, интерактивная доска
23	Что такое алгоритм	1	<a href="https://www.yaklass.ru/p/informatika/6-klass/algorithmy-14002/formy-zapisi-algoritmov-13583">https://www.yaklass.ru/p/informatika/6-klass/algorithmy-14002/formy-zapisi-algoritmov-13583</a>	Компьютер, проектор, интерактивная доска
24	Исполнители вокруг нас.	1	<a href="https://www.yaklass.ru/p/informatika/6-klass/algorithmy-14002/formy-zapisi-algoritmov-13583/re-9ad5fb87-26e4-441a-b279-baed41ad5a8a">https://www.yaklass.ru/p/informatika/6-klass/algorithmy-14002/formy-zapisi-algoritmov-13583/re-9ad5fb87-26e4-441a-b279-baed41ad5a8a</a>	Компьютер
25	Формы записи алгоритмов.	1	<a href="https://www.yaklass.ru/p/informatika/6-klass/algorithmy-14002/formy-zapisi-algoritmov-13583/re-a14cf686-98fd-487c-879f-b0ef01ff85ea">https://www.yaklass.ru/p/informatika/6-klass/algorithmy-14002/formy-zapisi-algoritmov-13583/re-a14cf686-98fd-487c-879f-b0ef01ff85ea</a>	Компьютер, проектор, интерактивная доска
26	Линейные алгоритмы.	1	<a href="https://www.yaklass.ru/p/informatika/6-klass/algorithmy-14002/typy-algoritmov-13610/re-61ead1ff-bc77-453f-ac99-e46da267f3f3">https://www.yaklass.ru/p/informatika/6-klass/algorithmy-14002/typy-algoritmov-13610/re-61ead1ff-bc77-453f-ac99-e46da267f3f3</a>	Компьютер, проектор, интерактивная доска
27	Алгоритмы с ветвлениями.	1		Компьютер, проектор, интерактивная доска
28	Алгоритмы с повторениями.	1	<a href="https://www.yaklass.ru/p/informatika/6-klass/algorithmy-14002/typy-algoritmov-13610/re-78730caf-216e-4820-89e6-522a6bae8a16">https://www.yaklass.ru/p/informatika/6-klass/algorithmy-14002/typy-algoritmov-13610/re-78730caf-216e-4820-89e6-522a6bae8a16</a>	Компьютер
29	Исполнитель Чертежник. Пример алгоритма управления Чертежником.	1		Компьютер, проектор, интерактивная доска
30	Использование вспомогательных алгоритмов.	1	<a href="https://www.yaklass.ru/p/informatika/6-klass/algorithmy-14002/upravlenie-ispolnitelem-chertezhnik-13632">https://www.yaklass.ru/p/informatika/6-klass/algorithmy-14002/upravlenie-ispolnitelem-chertezhnik-13632</a>	Компьютер, проектор, интерактивная доска
31	Конструкция повторения.	1		Компьютер
32	Обобщение и систематизация знаний.	1		Компьютер
33	Выполнение и защита итогового проекта по теме «Создание объектов».	1		Компьютер
34	Систематизация основных понятий курса	1		

**[2] Реализация образовательных программ естественнонаучной и технологической направленности по предмету информатика осуществляется с использованием оборудования центра «Точка роста»: комплект для робототехники**

## Контроль усвоения программы

В целях установления уровня и качества освоения программы осуществляются контрольные мероприятия:

Вид контроля	Формы контроля	Периодичность контроля
Тематический	Письменная контрольная работа	По завершению темы (раздела)
Промежуточный	Годовая письменная контрольная работа	1 раз в год
Текущий	<ul style="list-style-type: none"><li>Устный ответ</li><li>Практическая работа</li><li>Решение задач на алгоритмизацию и программирование</li><li>Создание презентаций</li><li>Работа над проектами</li></ul>	По необходимости

Система оценивания определяется типом заданий по видам умений и способам действий.

### Критерии оценивания контрольных работ (в том числе тестов)

Интерпретация результатов выполнения работы осуществляется в соответствии со шкалой перевода в отметку по пятибалльной системе.

Отметка по пятибалльной шкале	«2»	«3»	«4»	«5»
% выполнения от максимального бала за работу	0-40	41-60	61-80	81-100

### Критерии оценки устных ответов

**отметка «5» ставится**, если ученик:

- полно раскрыл содержание материала в объеме, предусмотренном стандартом;
- изложил материал грамотным языком в определенной логической последовательности, точно используя и специализированную терминологию и символику;
- правильно выполнил графическое изображение алгоритма и иные чертежи и графики, сопутствующие ответу;
- продемонстрировал усвоение ранее изученных сопутствующих вопросов, сформированность и устойчивость используемых при ответе умений и навыков;
- отвечал самостоятельно без наводящих вопросов учителя.

**отметка «4» ставится**, если:

- ответ удовлетворяет в основном требованиям на оценку «5», но при этом имеет один из недостатков:
- в изложении допущены небольшие пробелы, не исказившие логического и информационного содержания ответа;
- допущены один-два недочета при освещении основного содержания ответа, исправленные по замечанию учителя;
- допущены ошибка или более двух недочетов при освещении второстепенных вопросов, легко исправленные по замечанию учителя.

**отметка «3» ставится**, если:

- неполно или непоследовательно раскрыто содержание материала, но показано общее понимание вопроса и продемонстрированы умения, достаточные для дальнейшего усвоения программного материала, имелись затруднения или допущены ошибки в определении понятий, использовании терминологии и блок-схем, исправленные после нескольких наводящих вопросов учителя;
- при знании теоретического материала выявлена недостаточная сформированность основных умений и навыков.

**отметка «2» ставится**, если:

- не раскрыто основное содержание учебного материала;
- обнаружено незнание или непонимание учеником большей или наиболее важной части учебного материала,
- допущены ошибки в определении понятий, при использовании терминологии, в чертежах, блок-схем, которые не исправлены после нескольких наводящих вопросов учителя.

### Критерии оценивания практических работ

**отметка «5» ставится**, если:

- учащийся самостоятельно выполнил все этапы практической работы на компьютере;
- работа выполнена полностью и получен верный ответ или иное требуемое представление результата работы;

**отметка «4» ставится**, если:

- работа выполнена полностью, но при выполнении обнаружилось недостаточное владение навыками работы на компьютере в рамках поставленной задачи;
- правильно выполнена большая часть работы (свыше 85 %), допущено не более трех ошибок;
- работа выполнена полностью, но использованы наименее оптимальные подходы к решению поставленной задачи.

**отметка «3» ставится**, если:

- работа выполнена не полностью, допущено более трех ошибок, но учащийся владеет основными навыками работы на компьютере, требуемыми для решения поставленной задачи.

**отметка «2» ставится**, если:

- допущены существенные ошибки, показавшие, что учащийся не владеет обязательными знаниями, умениями и навыками работы на компьютере или значительная часть работы выполнена не самостоятельно.

### Критерии оценивания презентаций учащихся

отметка	5	4	3	2
Содержание	· Работа полностью завершена	· Почти полностью сделаны наиболее важные компоненты работы	· Не все важнейшие компоненты работы выполнены	· Работа сделана фрагментарно и с помощью учителя
	· Работа демонстрирует глубокое понимание описываемых процессов	· Работа демонстрирует понимание основных моментов, хотя некоторые детали не уточняются	· Работа демонстрирует понимание, но неполное	· Работа демонстрирует минимальное понимание
Дизайн	· Дизайн логичен и очевиден	· Дизайн есть	· Дизайн случайный	· Дизайн не ясен
	· Имеются постоянные элементы дизайна. Дизайн подчеркивает содержание.	· Имеются постоянные элементы дизайна. Дизайн соответствует содержанию.	· Нет постоянных элементов дизайна. Дизайн может и не соответствовать содержанию.	· Элементы дизайна мешают содержанию, накладываясь на него.
	· Все параметры шрифта хорошо подобраны (текст хорошо читается)	· Параметры шрифта подобраны. Шрифт читаем.	· Параметры шрифта недостаточно хорошо подобраны, могут мешать восприятию	· Параметры не подобраны. Делают текст трудночитаемым
Графика	· Хорошо подобрана, соответствует содержанию, обогащает содержание	· Графика соответствует содержанию	· Графика мало соответствует содержанию	· Графика не соответствует содержанию
Грамотность	· Нет ошибок: ни грамматических, ни синтаксических	· Минимальное количество ошибок	· Есть ошибки, мешающие восприятию	· Много ошибок, делающих материал трудночитаемым

### Критерии оценивания проектов обучающихся

Критерии оценки	Содержание критерия оценки	Количество
-----------------	----------------------------	------------

проекта		баллов
Актуальность поставленной проблемы (до 5 баллов)	Насколько работа интересна в практическом или теоретическом плане?	От 0 до 1
	Насколько работа является новой? обращается ли автор к проблеме, для комплексного решения которой нет готовых ответов?	От 0 до 1
	Верно ли определил автор актуальность работы?	От 0 до 1
	Верно ли определены цели, задачи работы?	От 0 до 2
Теоретическая и \ или практическая ценность (до 5 баллов)	Результаты исследования доведены до идеи (потенциальной возможности) применения на практике.	От 0 до 2
	Проделанная работа решает или детально прорабатывает на материале проблемные теоретические вопросы в определенной научной области	От 0 до 2
	Автор в работе указал теоретическую и / или практическую значимость	От 0 до 1
Технологический процесс (до 2 баллов)	Целесообразность применяемых техник	От 0 до 1
	Соблюдение технологии использования техник	От 0 до 1
Качество содержания проектной работы (до 10 баллов)	выводы работы соответствуют поставленным целям	От 0 до 2
	оригинальность, неповторимость проекта	От 0 до 2
	в проекте есть разделение на части, компоненты, в каждом из которых освещается отдельная сторона работы	От 0 до 2
	есть ли исследовательский аспект в работе	От 0 до 2
	есть ли у работы перспектива развития	От 0 до 2
Оформление работы (до 8 баллов)	Титульный лист	От 0 до 1
	Оформление оглавления, заголовков разделов, подразделов	От 0 до 1
	Оформление рисунков, графиков, таблиц, приложений	От 0 до 2
	Информационные источники	От 0 до 2
	Форматирование текста, нумерация и параметры страниц	От 0 до 2
Культура выступления (до 5 баллов)	Налажен эмоциональный и деловой контакт с аудиторией (уровень владения аудиторией), грамотно организовано пространство и время	От 0 до 5
Грамотность речи в выступлении (до 5 баллов)	Уровень грамотности речи, уровень владения терминологией свободного и корректного применения	От 0 до 5
Культура дискуссии (до 5 баллов)	Ответил полно на все вопросы, показал понимание собеседника	От 0 до 5

	<p><b>отметка «5» ставится</b>, если ученик набрал 36-45 баллов; <b>отметка «4» ставится</b>, если набрал 27-35 баллов; <b>отметка «3» ставится</b>, если набрал 17-26 баллов; <b>отметка «2» ставится</b>, если набрал менее 17 баллов.</p>	<p>Итого 45 баллов</p>
--	--	------------------------

Обобщенный план варианта итоговой контрольной работы по ИНФОРМАТИКЕ за 5 класс -

<https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/ikr5.pdf>

Обобщенный план варианта итоговой контрольной работы по ИНФОРМАТИКЕ за 6 класс -

<https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/ikr6.pdf>

## Тематическое планирование

Класс 5 класс

№ п/п	Тема урока
1	Информация вокруг нас. Техника безопасности
2	Компьютер – универсальная машина для работы с информацией
3	Ввод информации в память компьютера. Клавиатура.
4	Управление компьютером.
5	Хранение информации
6	Передача информации
7	Электронная почта
8	В мире кодов. Способы кодирования информации
9	Метод координат
10	Текст как форма представления информации. Компьютер – основной инструмент подготовки текстов
11	Основные объекты текстового документа. Ввод текста
12	Редактирование текста
13	Текстовый фрагмент и операции с ним.
14	Форматирование текста
15	Представление информации в форме таблиц. Структура таблицы.
16	Табличное решение логических задач.
17	Разнообразие наглядных форм представления информации
18	Диаграммы. Создание диаграмм на компьютере К.р.№2 По теме «Формы представления информации».
19	Компьютерная графика. Инструменты графического редактора
20	Преобразование графических изображений
21	Создание графических изображений
22	Разнообразие задач обработки информации. Систематизация информации
23	Списки – способ упорядочивания информации
24	Поиск информации
25	Кодирование как изменение формы представления информации
26	Преобразование информации по заданным правилам.
27	Преобразование информации путем рассуждений
28	Разработка плана действий. Задачи о переправах.
29	Табличная форма записи плана действий. Задачи о переливаниях
30	Создание движущихся изображений
31	Создание анимации по собственному замыслу
32	Создание итогового мини-проекта
33	Итоговое тестирование
34	Систематизация основных понятий курса

№ п/п	Тема урока
1	Техника безопасности и организация рабочего места. Объекты окружающего мира.
2	Компьютерные объекты. Работаем с основными объектами операционной системы
3	Файлы и папки. Размер файла.
4	Разнообразие отношений объектов и их множеств. Отношение является элементом множества. Отношения между множествами.
5	Отношение входит в состав.
6	Отношение является разновидностью. Классификация объектов.
7	Классификация компьютерных объектов.
8	Системы объектов. Разнообразие систем. Состав и структура системы.
9	Система и окружающая среда. Система как черный ящик.
10	Персональный компьютер как система.
11	Как мы познаем окружающий мир.
12	Понятие как форма мышления. Как образуются понятия.
13	Определение понятия.
14	Информационное моделирование как метод познания.
15	Словесные информационные модели. Словесные описания.
16	Словесные информационные модели Математические модели. Многоуровневые списки.
17	Табличные информационные модели. Правила оформления таблиц.
18	Решение логических задач с помощью нескольких таблиц. Вычислительные таблицы.
19	Графики и диаграммы. Наглядное представление процессов изменения величин
20	Наглядное представление о соотношении величин.
21	Многообразие схем.
22	Информационные модели на графах. Использование графов при решении задач.
23	Что такое алгоритм
24	Исполнители вокруг нас.
25	Формы записи алгоритмов.
26	Линейные алгоритмы.
27	Алгоритмы с ветвлениями.
28	Алгоритмы с повторениями.
29	Исполнитель Чертежник. Пример алгоритма управления Чертежником.
30	Использование вспомогательных алгоритмов.
31	Конструкция повторения.
32	Обобщение и систематизация знаний.
33	Выполнение и защита итогового проекта по теме «Создание объектов».
34	Систематизация основных понятий курса

РЕАЛИЗАЦИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ПРОГРАММ ЕСТЕСТВЕННОНАУЧНОЙ И ТЕХНОЛОГИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТЕЙ  
ПО ИНФОРМАТИКЕ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ОБОРУДОВАНИЯ ЦЕНТРА «ТОЧКА РОСТА»

5 класс

№ п/п	Тема	Содержание	Целевая установка урока	Кол-во часов	Основные виды деятельности обучающихся на уроке/внеурочном занятии	Использование оборудования
1	Робот. Базовые понятия	История развития робототехники. Введение понятия «робот». Поколения роботов. Классификация роботов. Кибернетическая система. Обратная и прямая связь. Датчики	Вводное занятие. Знакомство. Правила техники безопасности	1	Слушание объяснений учителя. Наблюдение за работой учителя. Ответы на контрольные вопросы	Компьютер, проектор, интерактивная доска
2	Знакомство со средой VEXcode VR	Основные фрагменты интерфейса платформы. Панель управления, блоки программы, датчики, игровая площадка, экран датчиков и переменных, кнопки управления	Ознакомить обучающихся с платформой VEXcode VR	1	Слушание объяснений учителя. Наблюдение за работой учителя. Ответы на контрольные вопросы	Компьютер, проектор, интерактивная доска
3	Исполнительные механизмы конструкторов VEX	Создание простейших программ (скриптов), сохранение и загрузка проекта	Научить учащихся создавать простейшие программы (скрипты) на платформе VEXcode VR	2	Слушание объяснений учителя. Наблюдение за работой учителя. Ответы на контрольные вопросы	Компьютер, проектор, интерактивная доска
4	Программируемый контроллер	Математические и логические операторы, блоки вывода информации в окно вывода, блоки трансмиссии	Ознакомить учащихся с блоками управления роботом (блоки вывода, блоки трансмиссии)	2	Слушание объяснений учителя. Наблюдение за работой учителя. Ответы на контрольные вопросы	Компьютер, проектор, интерактивная доска
5	Основные блоки	Блоки управления, блоки переменных, блоки датчиков	Ознакомить учащихся с группой блоков управления роботом и возможностями программирования с их помощью.		Слушание объяснений учителя. Наблюдение за работой учителя. Ответы на контрольные вопросы	Компьютер, проектор, интерактивная доска
6	Датчик местоположения, направление	Местоположение VR-робота. Скрипт проекта с датчиком местоположения	Ознакомить обучающихся с датчиком	2	Слушание объяснений учителя. Наблюдение за работой учителя. Ответы на	Компьютер, проектор, интерактивная доска

	движения		местоположения		контрольные вопросы	доска
7	Датчики цвета	Датчики цвета и их направление. Игровое поле «Дисковый лабиринт»	Ознакомить учащихся с датчиками цвета (верхний и нижний), движением робота по дисковому лабиринту, рассмотреть отражения данных на панели управления и консоли экрана	2	Слушание объяснений учителя. Наблюдение за работой учителя. Ответы на контрольные вопросы	Компьютер, проектор, интерактивная доска
8	Датчик расстояния	Датчик расстояния. Простой лабиринт. Динамический лабиринт	Ознакомить обучающихся с датчиком расстояния, рассмотрение различных типов лабиринта (простой и динамический)	4	Слушание объяснений учителя. Наблюдение за работой учителя. Ответы на контрольные вопросы	Компьютер, проектор, интерактивная доска
9	Управление магнитом Сбор фишек	Блоки группы «Магнит». Игровое поле «Перемещение фишек»	Ознакомить обучающихся с группой «Магнит»	2	Слушание объяснений учителя. Наблюдение за работой учителя. Ответы на контрольные вопросы	Компьютер, проектор, интерактивная доска
Итого				18		

6 класс

<b>№ п/п</b>	<b>Тема</b>	<b>Содержание</b>	<b>Целевая установка урока</b>	<b>Кол-во часов</b>	<b>Основные виды деятельности обучающихся на уроке/внеурочном занятии</b>	<b>Использование оборудования</b>
1	Знакомство со средой Scratch	Изучение основных элементов интерфейса среды Scratch, приёмы работы со спрайтами, приёмы работы с фоном, составление простых скриптов из различных блоков	Ознакомление со средой Scratch, изучение основных инструментов среды	2	Наблюдение за работой учителя, самостоятельная работа со средой Scratch, ответы на контрольные вопросы	Компьютер, проектор, интерактивная доска
2	Линейные алгоритмы	Основные приёмы составления линейных алгоритмов в среде Scratch, решение задач на составление линейных алгоритмов	Ознакомление с построением и выполнением линейных алгоритмов, работа с основными блоками в среде Scratch	2	Наблюдение за работой учителя, самостоятельная работа со средой Scratch, ответы на контрольные вопросы	Компьютер, проектор, интерактивная доска
3	Работа с переменными	Основные приёмы добавления переменных в среде Scratch, использование основных блоков для работы с переменными, основные приёмы составления программ с использованием переменных в среде Scratch	Ознакомление с основами работы с переменными в среде Scratch	2	Наблюдение за работой учителя, самостоятельная работа со средой Scratch, ответы на контрольные вопросы	Компьютер, проектор, интерактивная доска
4	Условные алгоритмы	Ознакомление с понятием «условный алгоритм», основные приёмы составления условных алгоритмов в среде Scratch, использование основных блоков для составления условных алгоритмов в среде Scratch	Ознакомление с основами работы с условными алгоритмами в среде Scratch	2	Наблюдение за работой учителя, самостоятельная работа со средой Scratch, ответы на контрольные вопросы	Компьютер, проектор, интерактивная доска
5	Циклические алгоритмы	Ознакомление с понятием «циклический алгоритм», основные приёмы составления циклических алгоритмов в среде Scratch, использование основных блоков для	Ознакомление с основами работы с циклическими алгоритмами в среде Scratch	4	Наблюдение за работой учителя, самостоятельная работа со средой Scratch, ответы на контрольные вопросы	Компьютер, проектор, интерактивная доска

		составления циклических алгоритмов в среде Scratch				
6	Создание подпрограмм	Ознакомление с возможностью создания подпрограмм в среде Scratch . Раздел Другие блоки, создание блока, параметры блок	Ознакомление с основами работы по созданию блоков-подпрограмм в среде Scratch	2	Наблюдение за работой учителя, самостоятельная работа со средой Scratch, ответы на контрольные вопросы	Компьютер, проектор, интерактивная доска
7	Блок команд «Управление»	Изучение циклов и ветвлений в среде программирования VEXcode VR	Ознакомить обучающихся с ветвлениями циклами	4	Слушание объяснений учителя Наблюдение за работой учителя, ответы на контрольные вопросы	Компьютер, проектор, интерактивная доска
8	Проекты «Разрушение замка» и «Динамическое разрушение замка»	Использование датчиков для улучшения алгоритма по очистке территории	Ознакомить обучающихся с выполнением проектов по уборке территории на vr.vex.com	4	Слушание объяснений учителя Наблюдение за работой учителя, ответы на контрольные вопросы	Компьютер, проектор, интерактивная доска
9	Проект «Детектор линии»	Подсчёт количества линий. Программа для поиска и подсчёта линий	Ознакомить обучающихся с выполнением проектов обнаружению линий	2	Слушание объяснений учителя Наблюдение за работой учителя, ответы на контрольные вопросы	Компьютер, проектор, интерактивная доска
Итого				24		