

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №15 с. БАДА»

Рассмотрено
На заседании педагогического
совета
Протокол № _____
От «__» _____ 20__ г

Согласовано
Зам. директора по ВР
И.И.И.
21 » 10 2025

Утверждаю
Директор
МБОУ СОШ 15 с. Бада



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«Информатика»

Составитель: Василенко И.С.
педагог дополнительного образования

с.Бада, 2025 год

Пояснительная записка

Рабочая программа определяет цели, общую стратегию обучения, воспитания и развития обучающихся средствами учебного предмета «Информатика» в 5–6 классах; устанавливает предметное содержание, предусматривает его структурирование по разделам и темам курса, определяет распределение его по классам (годам изучения); даёт распределение учебных часов по тематическим разделам курса и последовательность их изучения с учётом межпредметных и внутрипредметных связей, логики учебного процесса, возрастных особенностей обучающихся.

Рабочая программа определяет количественные и качественные характеристики учебного материала для каждого года изучения, в том числе для содержательного наполнения разного вида контроля (промежуточной аттестации обучающихся, всероссийских проверочных работ, государственной итоговой аттестации).

Цели изучения учебного предмета «Информатика»

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

□ формирование ряда метапредметных понятий, в том числе понятий «объект», «система», «модель», «алгоритм» и других, как необходимого условия для успешного продолжения учебно-познавательной деятельности и основы научного мировоззрения;

□ формирование алгоритмического стиля мышления как необходимого условия профессиональной деятельности в современном высокотехнологичном обществе;

□ формирование необходимых для успешной жизни в меняющемся мире универсальных учебных действий (универсальных компетентностей) на основе средств и методов информатики и информационных технологий, в том числе овладение умениями работать с различными видами информации, самостоятельно планировать и осуществлять индивидуальную и коллективную информационную деятельность, представлять и оценивать её результаты;

□ формирование цифровых навыков, в том числе ключевых компетенций цифровой экономики, таких, как базовое программирование, основы работы с данными, коммуникация в современных цифровых средах, информационная безопасность; воспитание ответственного и избирательного отношения к информации.

Общая характеристика учебного предмета «Информатика»

Учебный предмет «Информатика» в основном общем образовании отражает:

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

Современная школьная информатика оказывает существенное влияние на

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

Учебный предмет «Информатика» в основном общем образовании интегрирует в себе:

- цифровую грамотность, приоритетно формируемую на ранних этапах обучения, как в рамках отдельного предмета, так и в процессе информационной деятельности при освоении всех без исключения учебных предметов;
- теоретические основы компьютерных наук, включая основы теоретической информатики и практического программирования, изложение которых осуществляется в соответствии с принципом дидактической спирали: вначале (в младших классах) осуществляется общее знакомство обучающихся с предметом изучения, предполагающее учёт имеющегося у них опыта; затем последующее развитие и обогащение предмета изучения, создающее предпосылки для научного обобщения в старших классах;

- информационные технологии как необходимый инструмент практически любой деятельности и одного из наиболее значимых технологических достижений современной цивилизации.

Цели и задачи изучения информатики на уровне основного общего образования определяют структуру основного содержания учебного предмета в виде следующих четырёх тематических разделов:

1. цифровая грамотность;
2. теоретические основы информатики;
3. алгоритмы и программирование;
4. информационные технологии

Место учебного предмета «Информатика» в учебном плане

Программа по информатике для 5–6 классов составлена из расчёта общей учебной нагрузки 68 часов: 1 час в неделю в 5 классе и 1 час в неделю в 6 классе.

Первое знакомство современных школьников с базовыми понятиями информатики происходит на уровне начального общего образования в рамках логико-алгоритмической линии курса математики; в результате изучения всех без исключения предметов на уровне начального общего образования начинается формирование компетентности учащихся в сфере информационно-коммуникационных технологий (ИКТ), необходимой им для дальнейшего обучения.

Курс информатики основной школы опирается на опыт постоянного применения ИКТ, уже имеющийся у учащихся, даёт теоретическое осмысление, интерпретацию и обобщение этого опыта. Изучение информатики в 5–6 классах поддерживает непрерывность подготовки школьников в этой области и обеспечивает необходимую теоретическую и практическую базу для изучения курса информатики основной школы в 7–9 классах.

Содержание учебного предмета «Информатика»

5 класс

Цифровая грамотность. Правила гигиены и безопасности при работе с компьютерами, мобильными устройствами и другими элементами цифрового окружения.

Компьютер — универсальное вычислительное устройство, работающее по программе. Мобильные устройства. Основные компоненты персональных компьютеров и мобильных устройств. Процессор. Оперативная и долговременная память. Устройства ввода и вывода.

Программы для компьютеров. Пользователи и программисты. Прикладные программы (приложения), системное программное обеспечение (операционные системы). Запуск и завершение работы программы (приложения). Имя файла (папки, каталога).

Сеть Интернет. Веб-страница, веб-сайт. Браузер. Поиск информации на веб-странице. Поисковые системы. Поиск информации по ключевым словам и по изображению. Достоверность информации, полученной из Интернета.

Правила безопасного поведения в Интернете. Процесс аутентификации. Виды аутентификации (аутентификация по паролям, аутентификация с помощью SMS, биометрическая аутентификация, аутентификация через географическое местоположение, многофакторная аутентификация). Пароли для аккаунтов в социальных сетях. Кибербуллинг.

Теоретические основы информатики. Информация в жизни человека. Способы восприятия информации человеком. Роль зрения в получении человеком информации. Компьютерное зрение.

Действия с информацией. Кодирование информации. Данные — записанная (зафиксированная) информация, которая может быть обработана автоматизированной системой.

Искусственный интеллект и его роль в жизни человека.

Алгоритмизация и основы программирования. Понятие алгоритма. Исполнители алгоритмов. Линейные алгоритмы. Циклические алгоритмы. Составление программ для управления исполнителем в среде блочного или текстового программирования.

Информационные технологии. Графический редактор. Растровые рисунки. Пиксель. Использование графических примитивов. Операции с фрагментами изображения: выделение, копирование, поворот, отражение.

Текстовый редактор. Правила набора текста. Текстовый процессор. Редактирование текста. Проверка правописания. Расстановка переносов. Свойства символов. Шрифт. Типы шрифтов (рубленые, с засечками, моноширинные). Полужирное и курсивное начертание. Свойства абзацев: границы, абзацный отступ, интервал, выравнивание. Вставка изображений в текстовые документы. Обтекание изображений текстом.

Компьютерные презентации. Слайд. Добавление на слайд текста и изображений.

Работа с несколькими слайдами.

6 класс

Цифровая грамотность. Типы компьютеров: персональные компьютеры, встроенные компьютеры, суперкомпьютеры.

Иерархическая файловая система. Файлы и папки (каталоги). Путь к файлу (папке, каталогу). Полное имя файла (папки, каталога). Работа с файлами и каталогами средствами операционной системы: создание, копирование, перемещение, переименование и удаление файлов и папок (каталогов). Поиск файлов средствами операционной системы.

Компьютерные вирусы и другие вредоносные программы. Программы для защиты от вирусов. Встроенные антивирусные средства операционных систем.

Теоретические основы информатики. Информационные процессы. Получение, хранение, обработка и передача информации (данных).

Двоичный код. Представление данных в компьютере как текстов в двоичном

алфавите. Количество всевозможных слов (кодовых комбинаций) фиксированной длины в двоичном алфавите. Преобразование любого алфавита к двоичному.

Информационный объем данных. Бит — минимальная единица количества информации — двоичный разряд. Байт, килобайт, мегабайт, гигабайт. Характерные размеры файлов различных типов (страница текста, электронная книга, фотография, запись песни, видеоклип, полнометражный фильм).

Алгоритмизация и основы программирования.

Среда текстового программирования. Управление исполнителем (например, исполнителем Черепаха). Циклические алгоритмы. Переменные.

Разбиение задачи на подзадачи, использование вспомогательных алгоритмов (процедур).

Процедуры с параметрами.

Информационные технологии. Компьютерная графика. Растровая и векторная графика. Создание векторных рисунков встроенными средствами текстового процессора или других программ (приложений). Добавление векторных рисунков в документы.

Текстовый процессор. Структурирование информации с помощью списков. Нумерованные, маркированные и многоуровневые списки. Добавление таблиц в текстовые документы.

Создание компьютерных презентаций. Объекты презентации: текст, рисунок, списков, таблица, схема, диаграмма. Форматирование и редактирование объектов презентации. Создание презентации по шаблону.

Планируемые результаты освоения учебного предмета «Информатика» на уровне основного общего образования

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

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

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

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

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

Ценности научного познания:

- наличие представлений об информации, информационных процессах и информационных технологиях, соответствующих современному уровню развития науки и общественной практики; интерес к обучению и познанию; любознательность; стремление к самообразованию;
- овладение начальными навыками исследовательской деятельности, установка на осмысление опыта, наблюдений, поступков и стремление совершенствовать пути достижения индивидуального и коллективного благополучия;
- наличие базовых навыков самостоятельной работы с учебными текстами, справочной литературой, разнообразными средствами информационных технологий, а также

умения самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности

Формирование культуры здоровья: установка на здоровый образ жизни, в том числе и за счёт освоения и соблюдения требований безопасной эксплуатации средств ИКТ.

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

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

Адаптация обучающегося к изменяющимся условиям социальной среды: освоение обучающимися социального опыта, основных социальных ролей, соответствующих ведущей деятельности возраста, норм и правил общественного поведения, форм социальной жизни в группах и сообществах, в том числе в виртуальном пространстве.

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

коммуникативными, регулятивными.

Универсальные познавательные действия Базовые логические действия:

- умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логические рассуждения, делать умозаключения (индуктивные, дедуктивные и по аналогии) и выводы;
- умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;
- самостоятельно выбирать способ решения учебной задачи (сравнивать несколько вариантов решения, выбирать наиболее подходящий с учётом самостоятельно выделенных критериев)

Базовые исследовательские действия:

- формулировать вопросы, фиксирующие разрыв между реальным и желательным состоянием ситуации, объекта, и самостоятельно устанавливать искомое и данное;
- оценивать применимость и достоверность информации, полученной в ходе исследования;
- прогнозировать возможное дальнейшее развитие процессов, событий и их последствия в аналогичных или сходных ситуациях, а также выдвигать предположения об их развитии в новых условиях и контекстах.

Работа с информацией:

- выявлять дефицит информации, данных, необходимых для решения поставленной задачи;
- применять основные методы и инструменты при поиске и отборе информации из источников с учётом предложенной учебной задачи и заданных критериев;
- выбирать, анализировать, систематизировать и интерпретировать информацию различных видов и форм представления;
- выбирать оптимальную форму представления информации и иллюстрировать решаемые задачи несложными схемами, диаграммами, иными графическими объектами и их комбинациями;
- оценивать достоверность информации по критериям, предложенным учителем или сформулированным самостоятельно;
- запоминать и систематизировать информацию.

Универсальные коммуникативные действия

Общение:

- сопоставлять свои суждения с суждениями других участников диалога, обнаруживать различие и сходство позиций;
- публично представлять результаты выполненного опыта (эксперимента, исследования, проекта);
- выбирать формат выступления с учётом задач презентации и особенностей аудитории и в соответствии с ним составлять устные и письменные тексты с использованием иллюстративных материалов.

Совместная деятельность(сотрудничество):

- понимать и использовать преимущества командной и индивидуальной работы при решении конкретной проблемы, в том числе при создании информационного продукта;
- принимать цель совместной информационной деятельности по сбору, обработке, передаче, формализации информации; коллективно строить действия по её достижению: распределять роли, договариваться, обсуждать процесс и результат совместной работы;
- выполнять свою часть работы с информацией или информационным продуктом, достигая качественного результата по своему направлению и координируя свои действия с другими членами команды;
- оценивать качество своего вклада в общий информационный продукт по критериям, самостоятельно участниками взаимодействия;
- сравнивать результаты с исходной задачей и вклад каждого члена команды в достижение результатов, разделять сферу ответственности и проявлять готовность к предоставлению отчёта перед группой.

Универсальные регулятивные действия Самоорганизация:

- выявлять в жизненных и учебных ситуациях проблемы, требующие решения;
- составлять алгоритм решения задачи (или его часть), выбирать способ решения учебной задачи с учётом имеющихся ресурсов и собственных возможностей, аргументировать выбор варианта решения задачи;
- составлять план действий (план реализации намеченного алгоритма решения), корректировать предложенный алгоритм с учётом получения новых знаний об изучаемом объекте.

Самоконтроль(рефлексия):

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

Эмоциональный интеллект:

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

Принятие себя и других:

- осознавать невозможность контролировать всё вокруг даже в условиях открытого доступа к любым объемам информации.

Предметные результаты 5 класс

- соблюдать правила гигиены и безопасности при работе с компьютером и другими элементами цифрового окружения; иметь представление о правилах безопасного поведения в Интернете;
- называть основные компоненты персональных компьютеров и мобильных устройств, объяснять их назначение;
- понимать содержание понятий «программное обеспечение», «операционная система», «файл»;
- искать информацию в Интернете (в том числе по ключевым словам, по изображению); критически относиться к найденной информации, осознавая опасность для личности и общества распространения вредоносной информации;
- запускать прикладные программы (приложения) и завершать их работу;
- пояснять на примерах смысл понятий «алгоритм», «исполнитель», «программа управления исполнителем», «искусственный интеллект»;
- составлять программы для управления исполнителем в среде блочного или текстового программирования с использованием последовательного выполнения операций и циклов;
- создавать, редактировать, форматировать и сохранять текстовые документы; знать правила набора текстов; использовать автоматическую проверку правописания; устанавливать свойства отдельных символов, слов и абзацев; иллюстрировать документы с помощью изображений;
- создавать и редактировать растровые изображения; использовать инструменты графического редактора для выполнения операций с фрагментами изображения;
- создавать компьютерные презентации, включающие текстовую и графическую информацию.

6 класс

- ориентироваться в иерархической структуре файловой системы: записывать полное имя файла или папки(каталога), путь к файлу или папке (каталогу);
- работать с файловой системой персонального компьютера с использованием графического интерфейса: создавать, копировать, перемещать, переименовывать и удалять файлы и папки (каталоги), выполнять поиск файлов;
- защищать информацию, в том числе персональные данные, от вредоносного программного обеспечения с использованием встроенных в операционную систему или распространяемых отдельно средств защиты;
- пояснять на примерах смысл понятий «информационный процесс», «обработка информации», «хранение информации», «передача информации»;
- иметь представление об основных единицах измерения информации; информационного объема данных;
- сравнивать размеры текстовых, графических, звуковых файлов и видеофайлов;
- разбивать задачи на подзадачи;
- составлять программы для управления исполнителем в среде текстового программирования, в том числе с использованием циклов и вспомогательных алгоритмов (процедур) с параметрами;
- объяснять различие между растровой и векторной графикой;
- создавать простые векторные рисунки и использовать их для иллюстрации создаваемых документов;
- создавать и редактировать текстовые документы, содержащие списки, таблицы;
- создавать компьютерные презентации, в том числе с элементами анимации.

5 класс
ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов			Электронные(цифровые) образовательные ресурсы
		всего	контр. работы	практ. работы	
Раздел1.Цифровая грамотность (8 часов)					
1.1.	Компьютер — универсальное устройство для работы с информацией.	2	0	0	https://infourok.ru https://resh.edu.ru
1.2.	Программы для компьютеров. Файлы и папки	3	0	1,5	https://school.infourok.ru
1.3	Сеть Интернет. Правила безопасного поведения в Интернете.	3	1	0,5	https://resh.edu.ru/page/cyber-project
Раздел2.Теоретические основы информатики(3часа)					
2.1	Информация в Жизни человека.	3	0	0,5	https://bosova.ru https://урокцифры.рф
Раздел3.Алгоритмизация и основы программирования(10часов)					
3.1	Алгоритмы и исполнители	2	0	0	https://bosova.ru https://school.infourok.ru
3.2	Работа в среде программирования	8	1	3,5	https://bosova.ru
Раздел4.Информационные технологии(13 часов)					
4.1	Графический редактор	3	0	1	https://bosova.ru https://school.infourok.ru
4.2	Текстовый редактор	6	1	2	https://bosova.ru
4.3	Компьютерная презентация	3	0	1,5	https://school.infourok.ru
4.4	Итоговый урок	1	0	0	
Итого:		34	3	10,5	

ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ п/п	Тема урока	Количество часов			Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		всего	контрольные работы	практические работы	
1.	Что умеет компьютер.	1	0	0	https://resh.edu.ru/subject/lesson/7315/main/250929/ Правила гигиены и техники безопасности при работе за компьютером
2.	Основные компоненты компьютера.	1	0	0	https://infourok.ru/ Как устроен компьютер
3.	Пользователи и программисты.	1	0	0,5	
4.	Программное обеспечение компьютера.	1	0	0,5	https://school.infourok.ru/ Программы и файлы Программное обеспечение компьютера
5.	Файлы и папки.	1	0	0,5	https://bosova.ru
6.	Как устроен интернет.	1	0	0,5	https://bosova.ru
7.	Правила безопасного поведения в интернете.	1	0	0	https://resh.edu.ru/page/cyber-project Кибер безопасность Для детей и взрослых
8.	Контрольная работа по теме «Цифровая грамотность»	1	1	0	
9.	Способы восприятия информации.	1	0	0	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php Электронное приложение к учебнику(УМК БосоваЛ.Л.,Босова А.Ю.)
10.	Кодирование информации	1	0	0,5	https://bosova.ru
11.	Искусственный интеллект	1	0	0	https://урокцифры.рф Искусственный интеллект в образовании
12.	Алгоритмы и исполнители.	1	0	0	https://school.infourok.ru/ Исполнители вокруг нас
13.	Виды алгоритмов.	1	0	0	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php Электронное приложение к учебнику(УМК БосоваЛ.Л.,Босова А.Ю.)

14.	Знакомство со средой программирования.	1	0	0,5	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/scratch.php Scratch программирование
15.	Режимы управления исполнителем.	1	0	0,5	https://bosova.ru
16.	Режим непосредственного управления.	1	0	0,5	https://bosova.ru
17.	Составление линейных алгоритмов.	1	0	0,5	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/scratch.php Scratch программирование
18.	Цикл в алгоритме.	1	0	0	
19.	Составление циклических алгоритмов.	1	0	0,5	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/scratch.php Scratch программирование
20.	Мини-проект в среде программирования	1	0	1	
21.	Контрольная работа по теме «Работа в среде программирования»	1	1	0	
22.	Компьютер–инструмент художника.	1	0	0	https://school.infourok.ru/ Компьютерная графика
23.	Инструменты растрового графического редактора.	1	0	0,5	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php Электронное приложение к учебнику(УМК БосоваЛ.Л.,Босова А.Ю.)
24.	Планирование работы в Графическом редакторе	1	0	0,5	https://bosova.ru
25.	Компьютер–инструмент работы с текстом.	1	0	0	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php Электронное приложение к учебнику(УМК БосоваЛ.Л.,Босова А.Ю.)
26.	Редактирование текста.	1	0	0,5	https://bosova.ru
27.	Форматирование символов.	1	0	0,5	https://bosova.ru
28.	Форматирование абзацев.	1	0	0,5	https://bosova.ru
29.	Вставка изображений.	1	0	0,5	https://bosova.ru
30.	Контрольная работа по теме «Текстовый редактор»	1	1	0	
31.	Компьютерная презентация.	1	0	0	https://school.infourok.ru/ Компьютерные презентации
32.	Правила размещения объектов	1	0	0,5	https://bosova.ru

	На слайдах				
33.	Создание презентации	1	0	1	https://bosova.ru
34.	Итоговый урок «Чему я Научился на уроках информатики»	1	0	0	
Итого:		34	3	10,5	

6 класс
ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов			Электронные(цифровые) образовательные ресурсы
		всего	контр. работы	практ. работы	
Раздел1.Цифровая грамотность(5 часов)					
1.1.	Компьютер	2	1	0	https://resh.edu.ru
1.2.	Файловая система	2		1	https://resh.edu.ru
1.3	Защита от вредоносных программ	1	0	0	https://bosova.ru
Раздел2.Теоретические основыинформатики(6часов)					
2.1	Информация и информационные процессы	3	1	0	https://resh.edu.ru
2.2	Двоичный код	2	0	0	https://resh.edu.ru
2.3	Единицы измерения информации	1		0,5	https://resh.edu.ru
Раздел3.Алгоритмизация и основы программирования(12 часов)					
3.1	Основные алгоритмические конструкции	11	1	5,5	https://bosova.ru https://school.infourok.ru
3.2	Вспомогательные алгоритмы	1	0	0,5	https://bosova.ru https://resh.edu.ru
Раздел4.Информационные технологии(11 часов)					
4.1	Компьютерная графика	3	0	1,5	https://resh.edu.ru
4.2	Текстовый процессор	4	0	1,5	https://resh.edu.ru
4.3	Компьютерная презентация	3	0	1	https://resh.edu.ru
4.5	Итоговый урок	1	0	0	
Итого:		34	3	10,5	

ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ п/п	Тема урока	Количество часов			
		всего	контрольные работы	практические работы	
1.	Типы компьютеров.	1	0	0	https://resh.edu.ru/subject/lesson/3066/main/ Техника безопасности при работе с компьютером
2.	Файловая система компьютера	1	0	0	https://resh.edu.ru/subject/lesson/7324/main/274200/ Файловая система
3.	Работа с файлами и каталогами.	1	0	1	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php Электронное приложение к учебнику(УМК Босова Л.Л., Босова А.Ю.)
4.	Защита от вредоносных программ	1	0	0	https://digital-likbez.datalesson.ru/videos/5/ Компьютерные и телефонные вирусы
5.	Контрольная работа по теме «Цифровая грамотность»	1	1	0	
6.	Информационные процессы в окружающем мире	1	0	0	https://resh.edu.ru/subject/lesson/1149/ Информационные процессы в природе
7.	Формы представления информации	1	0	0	https://bosova.ru
8.	Представление данных в компьютере	1	0	0	https://bosova.ru
9.	Двоичное кодирование	1	0	0	https://resh.edu.ru/subject/lesson/7319/main/250684/ Двоичный код
10.	Информационный объем данных	1	0	0,5	https://resh.edu.ru/subject/lesson/7318/main/250754/ Единицы измерения информации
11.	Контрольная работа по теме «Теоретические основы информатики»	1	1	0	
12.	Управление исполнителем Чертежник. Команды Абсолютного перемещения.	1	0	0	https://bosova.ruhttps://school.infourok.ru/ Типы алгоритмов

13.	Разработка линейной программы	1	0	1	https://bosova.ru
14.	Команды относительного перемещения	1	0	0,5	https://bosova.ru
15.	Вспомогательный алгоритм.	1	0	0,5	https://resh.edu.ru/subject/lesson/1360/
16.	Алгоритмы с циклом	1	0	0	https://bosova.ru
17.	Разработка программы с циклом	1	0	1	https://bosova.ru
18.	Среда текстового Программирования Кумир	1	0	0	https://bosova.ru
19.	Разработка диалоговой программы	1	0	1	https://bosova.ru
20.	Переменные в алгоритме	1	0	0	https://bosova.ru
21.	Разработка программы для простых вычислений	1	0	1	https://bosova.ru
22.	Разработка линейных Программ в среде Кумир.	1	0	1	https://bosova.ru
23.	Контрольная работа по теме «Основы программирования»	1	1		
24.	Растровая графика.	1	0	0,5	https://bosova.ru
25.	Векторная графика.	1	0	0	https://bosova.ru
26.	Создание векторного Изображения в текстовом процессоре.	1	0	1	https://bosova.ru
27.	Способы структурирования информации	1	0	0	https://bosova.ru
28.	Оформление списков в Текстовом документе.	1	0	0,5	https://bosova.ru
29.	Вставка таблиц в текстовом документе	1	0	0,5	https://resh.edu.ru/subject/lesson/1075/
30.	Создание схем в текстовом процессоре.	1	0	0,5	https://bosova.ru
31.	Планирование работы над презентацией	1	0	0	https://resh.edu.ru/subject/lesson/1096/
32.	Объекты презентации.	1	0	0,5	https://bosova.ru
33.	Создание презентации с Использованием шаблона.	1	0	0,5	https://bosova.ru
34.	Итоговый урок «Чему я научился на уроках информатики»	1	0	0	
Итого:		34	3	10,5	