МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Министерство образования Свердловской области

Администрация МО Верхний Тагил

МАОУ СОШ № 10 имени воина-интернационалиста Александра Харламова

РАССМОТРЕНА
МО МАОУ СОШ №10
Лаптева Т. В.
Протокол №1 от «26» 08 2026 г.

УТВЕРЖДЕНА
Директор МАОУ СОШ №10
Кульнева Е. А.
Приказ №196 от «26» 08 2026 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА «КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАМОТНОСТЬ» ДЛЯ 5-6 КЛАССОВ
КУРС ОСНОВНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ
ОСНОВНОГО ОБЩЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа даёт представление о целях, общей стратегии обучения, воспитания и развития обучающихся средствами учебного предмета «Компьютерная грамотность» в 5-6 классах на базовом уровне; устанавливает обязательное предметное содержание, предусматривает его структурирование по разделам и темам курса; даёт распределение учебных часов по тематическим разделам курса и последовательность их изучения с учётом межпредметных и внутри предметных связей, логики учебного процесса, возрастных особенностей обучающихся. Программа разработана на основании Приказа Министерства просвещения Российской Федерации от 31.05.2021 № 287 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования».

На изучение курса «Компьютерная грамотность» в основной школе на базовом уровне отведено 68 учебных часов – по 1 часу в неделю в 5 и 6 классах соответственно.

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

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА «КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАМОТНОСТЬ»

Учебный предмет «Компьютерная грамотность» 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 и 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, т. е. ориентированы на формирование метапредметных и личностных результатов обучения.

Учебный предмет «Компьютерная грамотность» 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.

Основные задачи учебного предмета «Компьютерная грамотность» – сформировать у обучающихся:

- понимание принципов устройства и функционирования объектов цифрового окружения, представления об истории и тенденциях развития информатики периода цифровой трансформации современного общества;
- знания, умения и навыки грамотной постановки задач, возникающих в практической деятельности, для их решения с помощью информационных технологий; умения и навыки формализованного описания поставленных задач;
- базовые знания об информационном моделировании, в том числе о математическом моделировании;
- знание основных алгоритмических структур и умение применять эти знания для построения алгоритмов решения задач по их математическим моделям;
- умения и навыки составления простых программ по построенному алгоритму на одном из языков программирования высокого уровня;
- умения и навыки эффективного использования основных типов прикладных программ (приложений) общего назначения и информационных систем для решения с их помощью практических задач; владение базовыми нормами информационной этики и права, основами информационной безопасности;
- умение грамотно интерпретировать результаты решения практических задач с помощью информационных технологий, применять полученные результаты в практической деятельности.

Цели и задачи изучения «Компьютерной грамотности» **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.

Изучение Компьютерная грамотности в 5-6 классах вносит значительный вклад в достижение главных целей основного общего образования, обеспечивая:

– формирование основ мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки информатики, достижениям научно-технического прогресса и общественной практики, за счёт развития представлений об информации как о важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества;
– формирование понимания роли информационных процессов, информационных ресурсов и ИТ в условиях цифровой трансформации многих сфер жизни современного общества;
– обеспечение условий, способствующих развитию алгоритмического мышления как необходимого условия профессиональной деятельности в современном информационном обществе, предполагающего способность обучающегося разбивать сложные задачи наиболее простые подзадачи; сравнивать новые задачи с задачами, решёнными ранее; определять шаги для достижения результата и т. д.;
– формирование и развитие компетенций обучающихся в области использования информационно-коммуникационных технологий, в том числе знаний, умений и навыков работы с информацией, программирования, коммуникации в современных цифровых средах в условиях обеспечения информационной безопасности личности обучающегося;
– воспитание ответственного и избирательного отношения к информации с учётом правовых и эти-

ческих аспектов её распространения, стремления к продолжению образования в области информационных технологий и созидательной деятельности с применением средств информационных технологий.

МЕСТО УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА «КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАМОТНОСТЬ» В УЧЕБНОМ ПЛАНЕ

Обязательная часть учебного плана примерной основной образовательной программы основного общего образования не предусматривает обязательное изучение курса «Компьютерная грамотность» в 5-6 классах. Время на данный курс образовательная организация может выделить за счёт части учебного плана, формируемой участниками образовательных отношений. Программа «Компьютерная грамотность» для 5-6 классов составлена из расчёта общей учебной нагрузки 68 часов за 2 года обучения: 1 час в неделю в 5 классе и 1 час в неделю в 6 классе. Первое знакомство современных школьников с базовыми понятиями «Компьютерной грамотности» 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 обучающихся, даёт теоретическое осмысление, интерпретацию и обобщение этого опыта. Изучение курса «Компьютерная грамотность» 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 «КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАМОТНОСТЬ»

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 выбранным 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.

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 обработка на 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.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА «КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАМОТНОСТЬ» НА УРОВНЕ ОСНОВНОГО ОБЩЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

Изучение курса «Компьютерная грамотность» в 5-6 классах направлено на достижение обучающимися следующих личностных, метапредметных и предметных результатов освоения учебного предмета.

ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ:

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

Патриотическое воспитание:

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

Духовно-нравственное воспитание:

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

Гражданское воспитание:

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

Ценности научного познания:

- наличие представлений об информации, информационных процессах и информационных технологиях, соответствующих современному уровню развития науки и общественной практики; интерес к обучению и познанию; любознательность; стремление к самообразованию;
- овладение начальными навыками исследовательской деятельности, установка на осмысление опыта, наблюдений, поступков и стремление совершенствовать пути достижения индивидуального и коллективного благополучия;
- наличие базовых навыков самостоятельной работы с учебными текстами, справочной литературой, разнообразными средствами информационных технологий, а также умения самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности

Формирование культуры здоровья:

- установка на здоровый образ жизни, в том числе и за счёт освоения и соблюдения требований безопасной эксплуатации средств ИКТ;
- соблюдение временных норм работы с компьютером.

Трудовое воспитание:

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

Экологическое воспитание:

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

Адаптация обучающегося к изменяющимся условиям социальной среды:

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

МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Метапредметные результаты освоения образовательной программы «Компьютерная грамотность» отражают овладение универсальными учебными действиями – познавательными, коммуникативными, регулятивными.

Универсальные познавательные действия. Базовые логические действия:

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

Базовые исследовательские действия:

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

Работа с информацией:

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

Универсальные и коммуникативные действия. Общение:

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

Совместная деятельность (сотрудничество):

- понимать и использовать преимущества командной и индивидуальной работы при решении

конкретной проблемы, в том числе при создании информационного продукта;

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

Универсальные регулятивные действия

Самоорганизация:

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

Самоконтроль (рефлексия):

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

Эмоциональный интеллект:

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

Принятие себя и других:

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

ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

5 класс

- соблюдать правила гигиены и безопасности при работе с компьютером и другими элементами цифрового окружения; иметь представление о правилах безопасного поведения в Интернете;
- называть основные компоненты персональных компьютеров и мобильных устройств, объяснять их назначение;
- понимать содержание понятий «программное обеспечение», «операционная система», «файл»;
- искать информацию в Интернете (в том числе по выбранным ключевым словам, по изображению); критически относиться к найденной информации, осознавая опасность для личности и общества распространения вредоносной информации;
- запускать прикладные программы (приложения) и завершать их работу;

- пояснять на примерах смысл понятий «алгоритм», «исполнитель», «программа управления исполнителем», «искусственный интеллект»;
- составлять программы для управления исполнителем в среде блочного или текстового программирования с использованием последовательного выполнения операций и циклов;
- создавать, редактировать, форматировать и сохранять текстовые документы; знать правила набора текстов; использовать автоматическую проверку правописания; устанавливать свойства отдельных символов, слов и абзацев; иллюстрировать документы с помощью изображений;
- создавать и редактировать растровые изображения;
- использовать инструменты графического редактора для выполнения операций с фрагментами изображения;
- создавать компьютерные презентации, включающие текстовую и графическую информацию

6 класс

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

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ УЧЕБНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧЕНИКА

Информатика 5 класс. Информатика 6 класс/Компьютерная грамотность.
Авторский коллектив: Босова Л. Л./Босова А. Ю., 2021 г.

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧИТЕЛЯ

https://resh.edu.ru/subject/19/6/
https://bosova.ru/metodist/communication/forum/forum16/
https://bosova.ru/books/1072/7396/
https://schoolgreen.ru/6-klass/elektronnoe-prilozhenie-6-klass-bosova-6.html
https://inf.1sept.ru/
http://www.infoschool.narod.ru/
https://rabochaya-tetrad-i-uchebnik.com/j-1254x/tet1254.html
https://it59mgn.ru/inf6pr/
http://eknigi.org/nauka_i_ucheba/33542-obshhaya-metodika-prepodavaniya- informatiki.html http://webprac-tice.cm.ru
http://www.rusedu.info/
https://www.chopl.ru/ct-home/elektronnye-obrazovatelnye-resursy/item/85-eor.html
http://eorhelp.ru/
https://interneturok.ru/article/informatika-6-klass
http://pedsovet.org/m
http://www.uchportal.ru/

ЦИФРОВЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ И РЕСУРСЫ СЕТИ ИНТЕРНЕТ

https://lbz.ru/metodist/iumk/informatics/er.php
https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php
https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/im.php
https://kopilkaurokov.ru/informatika/prochee/obrazovatiel_nyie_riesursy_sieti_intierniet
http://school-collection.edu.ru/
https://it59mgn.ru/inf6pr/
https://it59mgn.ru/infcontrol6/
https://it59mgn.ru/infcontrol5/
https://onlinetestpad.com/ru/tests/informatics/6class
https://onlinetestpad.com/ru/tests/informatics/5class
http://school-collection.edu.ru/catalog/rubr/473cf27f-18e7-469d-a53e-08d72f0ec961/?
http://www.klyaksa.net/htm/kopilka/index.htm
http://tests.academy.ru
http://imfourok.net
https://externat.foxford.ru

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ 5 класс

(1 час в неделю, всего – 34 часа, *практических работ –19, контрольных – 2, 2* часа – резервное время)

Темы, **Раскрывающие данный раздел программы, и количество часов, отводимое на их изучение**	**Учебное содержание**	**Основные виды деятельности учащихся при изучении темы** *(на основе учебных действий)*	**Виды, Формы контроля** *(корректируются по мере подготовки и проведения урока)*	**Электронные образовательные ресурсы (ЭОР), ресурсы Интернет** *(Ссылки на ЭОР корректируются по мере подготовки и проведения урока), мультимедиа программы, электронные учебники, задачники, библиотеки, виртуальные лаборатории, игровые программы, коллекции ЦОР.*
Раздел 1. Цифровая грамотность (7 часов)				
Тема 1. Компьютер – универсальное вычислительное устройство, работающее по программе **(2 часа)**	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.	Приводить примеры ситуаций правильного и неправильного поведения в компьютерном классе, соблюдения и несоблюдения гигиенических требований при работе с компьютерами, знать названия основных компонентов персональных компьютеров и мобильных устройств, объяснять их назначение, объяснять работу устройств компьютера с точки зрения организации процедур ввода и вывода информации.	Индивидуальные карточки с вопросами; Фронтальный опрос; Экспресс тест; Самооценка с использованием «Оценочного листа»; интерактивный тест.	http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/3/files/eor5/presentations/5-2-1-kompjuter-universalnaja-mashina-dlja-raboty-s-informaciej.ppt https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/vWindows5.zip http://www.lbz.ru/files/5814/

Тема 2. Программы для компьютеров Файлы и папки **(3 часа)**	Программы для компьютеров. Пользователи и программисты. Прикладные программы (приложения), системное программное обеспечение (операционные системы) Запуск завершение работы программы (приложения). Имя файла (папки, каталога). **Практические работы** 1. Создание, сохранение и загрузка текстового и графического файла 2. Выполнение основных операций с файлами и папками (создание, переименование, сохранение) под руководством учителя.	Объяснять содержание понятий «программное обеспечение», «операционная система», «файл». Определять программные средства, необходимые для осуществления информационных процессов при решении задач.	Тестирование; Практическая работа; Самооценка по «Оценочному листу»	http://school-collection.edu.ru/catalog/res/5d9a3e71-9364-4549-9547-6c2606387971/?interface=catalog http://school-collection.edu.ru/catalog/res/1780aaa6-0bd1-465b-a2e4-dda69e458780/?interface=catalog
Тема 3. Сеть Интернет. Правила безопасного поведения в Интернете **(2 часа)**	Сеть Интернет Веб-страница, вебсайт. Браузер. Поиск информации на веб-странице. Поисковые системы. Поиск информации в Интернет, используя ключевые слова, 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. **Практические работы**	Раскрывать смысл изучаемых понятий. Осуществлять поиск информации по выбранным ключевым словам и по изображению. Обсуждать способы проверки достоверности информации, полученной из Интернета. Обсуждать ситуации, связанные с безопасным поведением в Интернете различать виды аутентификации. Различать «слабые» и «сильные» пароли. Анализировать возможные причины кибербуллинга, и предлагать способы, как его избежать.	Устный опрос; Практическая работа; Самооценка с использованием «Оценочного листа» Индивидуальные карточки	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/vWindows5.zip http://www.lbz.ru/files/5814/

	1.2. Поиск информации по выбранным ключевым словам и по изображению. Сохранение найденной информации.			
Раздел 2. Теоретические основы информатики (3 часа)				
Тема 4. Информация в жизни человека **(3 часа)**	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. **Практические работы** 1. Интерактивная игра «Морской бой» 2. Электронный практикум «Координатная плоскость» 3. Интерактивное задание «Графические диктанты и Танграм» **Контрольная работа №1** *Теоретические основы информатики*	Раскрывать смысл изучаемых понятий. Различать виды информации по способам её восприятия человеком. Осуществлять кодирование и декодирование информации предложенным способом. Приводить примеры применения искусственного интеллекта (робототехника, беспилотные автомобили, интеллектуальные игры, голосовые помощники и т.п.)	Устный опрос; Практическая работа; Самооценка с использованием «Оценочного листа»	https://lbz.ru/metodist/authors/info rmatika/3/files/vWindows5.zip http://www.lbz.ru/files/5814/ http://school- collection.edu.ru/catalog/res/b98f5114- 871b-4cc7-b203-9a29594c3353/?interface=catalog http://school- collection.edu.ru/catalog/res/2bdb864c- 7cc3-44ac-9afc-4a6c2f04d864/?interface=catalog http://school- collection.edu.ru/catalog/res/e9e28a73- 377f-0000-e01c-9c38718a1a2f/?interface=catalog http://school- collection.edu.ru/catalog/res/174b0b5c- 0d07-473c-bb86-6792fdddfb2b/?interface=catalog http://school- collection.edu.ru/catalog/res/bd52dc17- c9f6-4948-8a59-dfa9ab96dee1/?interface=catalog

Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования (10 часов)				
Тема 5. Алгоритмы и исполнители **(2 часа)**	Понятие алгоритма Исполнители алгоритмов Линейные алгоритмы Циклические алгоритмы **Практические работы** 1. Среда программирования «Кумир». Исполнитель «Черепашка» 2. Среда программирования «Кумир». Исполнитель «Черепашка»	Раскрывать смысл изучаемых понятий. Приводить примеры неформальных и формальных исполнителей в окружающем мире. Приводить примеры циклических действий в окружающем мире.	Тестирование; Практическая работа; Самооценка с использованием «Оценочного листа»	https://lbz.ru/metodist/authors/infor matika/3/files/vWindows5.zip http://www.lbz.ru/files/5814/
Тема 6. Работа в среде программирования **(8 часов)**	Составление программ для управления исполнителем в среде блочного или текстового программирования **Практические работы** 1. Среда программирования «Кумир». Знакомство с исполнителем «Робот». 2. Реализация линейных алгоритмов в среде программирования «Кумир». Исполнитель «Робот». *3.* Реализация циклических алгоритмов в среде в среде программирования «Кумир». Исполнитель «Робот»	Раскрывать смысл изучаемых понятий. Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства. Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач.		https://lbz.ru/metodist/authors/infor matika/3/files/vWindows5.zip http://www.lbz.ru/files/5814/
Раздел 4. Информационные технологии (12 часов)				

Тема 7. Графический редактор **(3 часа)**	Графический редактор. Растровые рисунки. Пиксель. Использование графических примитивов Операции с фрагментами изображения. **Практические работы** 1. Создание и редактирование простого изображения с помощью инструментов растрового графического редактора 2. Работа с фрагментами изображения с использованием инструментов ГР.	Раскрыть смысл изучаемых понятий. Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач. Планировать последовательность действий при создании и редактировании растрового изображения.	Практическая работа; Самооценка с использованием «Оценочного листа»	https://lbz.ru/metodist/authors/informaika/3/files/vWindows5.zip http://www.lbz.ru/files/5814/
Тема 8. Текстовый редактор **(6 часа)**	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. **Практические работы** 1. Создание небольших текстовых документов посредством квалифицированного, клавиатурного письма, с использованием базовых средств текстовых редакторов Редактирование текстовых документов (проверка правописания; расстановка переносов)	Раскрывать смысл изучаемых понятий. Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства. Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач. Анализировать преимущества создания текстовых документов на компьютере по сравнению с рукописным способом.	Практическая работа; Самооценка с использованием «Оценочного листа»	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/f iles/vWindows5.zip http://school- collection.edu.ru/catalog/res/ef01b828- 5322-45cf-9f15-0c62e4852cae/?interface=catalog http://school- collection.edu.ru/catalog/res/225c4a0a- 6945-4882-92b2-fdf0cbb391b5/?interface=catalog http://school- collection.edu.ru/catalog/res/c0f5ea31- be57-4453-985b-fa3049ce04bb/?interface=catalog http://school- collection.edu.ru/catalog/res/4e50f252- df73-4bfb-8de7-

	3. Форматирование текстовых документов (форматирование символов и абзацев) 4. Вставка в документ изображений.			9e948f803707/?interface=catalog
Тема 9. Компьютерная презентация **(3 часа)**	Компьютерные презентации. Слайд. Добавление на слайд текста и изображений. Работа с несколькими слайдами **Практические работы** 1.2. Создание презентации на основе готовых шаблонов **Контрольная работа №2** *Итоговая контрольная работа*	Раскрывать смысл изучаемых понятий, анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства. Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач	Практическая работа; Самооценка с использованием «Оценочного листа»	https://lbz.ru/metodist/authors/infor matika/3/files/vWindows5.zip http://www.lbz.ru/files/5814/
Резерв – 2 часа				

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ 6 класс

(1 час в неделю, всего – 34 часа, *практических работ –18, контрольных – 2, 2* часа – резервное время)

Темы, **Раскрывающие данный раздел программы, и количество часов, отводимое на их изучение**	**Учебное содержание**	**Основные виды деятельности учащихся при изучении темы** *(на основе учебных действий)*	**Виды, Формы контроля** *(корректируются по мере подготовки и проведения урока)*	**Электронные образовательные ресурсы (ЭОР), ресурсы Интернет** *(Ссылки на ЭОР корректируются по мере подготовки и проведения урока), мультимедиа программы, электронные учебники, задачники, библиотеки, виртуальные лаборатории, игровые программы, коллекции ЦОР.*
Раздел 1. Цифровая грамотность (4 часа)				
Тема 1. Компьютер (**1 час**)	Типы компьютеров: персональные компьютеры, встроенные компьютеры, суперкомпьютеры	Раскрывать смысл изучаемых понятий. Характеризовать типы персональных компьютеров	Индивидуальные карточки с вопросами; Фронтальный опрос; Экспресс тест; Самооценка с использованием «Оценочного листа»; интерактивный тест	http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/3/files/eor5/presentations/5-2-1-kompjuter-universalnaja-mashina-dlja-raboty-s-informaciej.ppt https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/vWindows5.zip http://www.lbz.ru/files/5814/

Тема 2. Файловая система (**2 часа**)	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. **Практические работы** 1. Работа с файлами и каталогами средствами операционной системы: создание, копирование, перемещение, переименование и удаление файлов и папок (каталогов). 2. Поиск файлов средствами операционной системы **Контрольная работа №1** *Входная контрольная работа*	Раскрывать смысл изучаемых понятий. Выполнять основные операции с файлами и папками. Находить папку с нужным файлом по заданному пути	Тестирование; Практическая работа; Самооценка по «Оценочному листу». Интерактивный контрольный тест	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/vWindows5.zip http://www.lbz.ru/files/5814/ http://school-collection.edu.ru/catalog/res/f94504de-9f7f-4c2c-8ae2-2155adee914c/?interface=catalog
Тема 3. Защита от вредоносных программ (**1 час**)	Компьютерные вирусы и другие вредоносные программы. Программы для защиты от вирусов. Встроенные антивирусные средства операционных систем	Раскрывать смысл изучаемых понятий. Осуществлять защиту информации от компьютерных вирусов с помощью антивирусных программ	Устный опрос; Практическая работа; самооценка с использованием «Оценочного листа». Индивидуальные карточки	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/vWindows5.zip http://www.lbz.ru/files/5814/

Раздел 2. Теоретические основы информатики (6 часов)				
Тема 4. Информация и информационные процессы (**2 часа**)	Информационные процессы. Получение, хранение, обработка и передача информации (данных). **Практические работы** 1. Преобразование информации, представленной в форме таблиц и диаграмм, в текст	Раскрывать смысл изучаемых понятий. Приводить примеры информационных процессов в окружающем мире. Выбирать форму представления информации в зависимости от поставленной задачи. Осуществлять обработку информации по заданному алгоритму. Разрабатывать алгоритм преобразования информации	Устный опрос; Практическая работа; Самооценка с использованием «Оценочного листа»	https://lbz.ru/metodist/authors/info rmatika/3/files/vWindows5.zip http://www.lbz.ru/files/5814/ http://school- collection.edu.ru/catalog/res/b98f5114- 871b-4cc7-b203-9a29594c3353/?interface=catalog http://school- collection.edu.ru/catalog/res/2bdb864c- 7cc3-44ac-9afc-4a6c2f04d864/?interface=catalog http://school- collection.edu.ru/catalog/res/e9e28a73- 377f-0000-e01c-9c38718a1a2f/?interface=catalog http://school- collection.edu.ru/catalog/res/174b0b5c- 0d07-473c-bb86-6792fdddfb2b/?interface=catalog http://school- collection.edu.ru/catalog/res/bd52dc17-c9f6-4948-8a59-dfa9ab96dee1/?interface=catalog
Тема 5. Двоичный код (**2 часа**)	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	Раскрывать смысл изучаемых понятий. Подсчитывать количество всевозможных слов (кодовых комбинаций) фиксированной длины в двоичном алфавите		
Тема 6. Единицы измерения информации (**2 часа**)	Информационный объём 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)	Раскрывать смысл изучаемых понятий. Применять в учебных и практических задачах соотношения между единицами измерения информации. Сравнивать размеры текстовых, графических, звуковых файлов и видеофайлов		

Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования (12 часов)				
Тема 7. Основные алгоритмические конструкции (**8 часов**)	Среда текстового программирования. Управление исполнителем (например, исполнителем Черепаха). Циклические алгоритмы. Переменные. **Практические работы** 1. Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования с использованием циклов. 2. Разработка программ в среде текстового программирования, реализующих простые вычислительные алгоритмы. 3. Разработка диалоговых программ в среде текстового программирования	Раскрывать смысл изучаемых понятий. Выявлять общие черты и различия в средах блочного и текстового программирования. Анализировать готовые алгоритмы управления исполнителем, исправлять в них ошибки. Применять алгоритмические конструкции «следование» и «цикл»	Практическая работа; Самооценка с использованием «Оценочного листа»	https://lbz.ru/metodist/authors/informaika/3/files/vWindows5.zip http://www.lbz.ru/files/5814/
Тема 8. Вспомогательные алгоритмы (**4 часа**)	Разбиение задачи на подзадачи, использование вспомогательных алгоритмов (процедур). Процедуры с параметрами. **Практические работы** 1. Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования с использованием вспомогательных алгоритмов (процедур) 2. Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового програм-	Раскрывать смысл изучаемых понятий. Осуществлять разбиение задачи на подзадачи. Анализировать работу готовых вспомогательных алгоритмов (процедур). Самостоятельно создавать вспомогательные алгоритмы (процедуры) для решения поставленных задач	Практическая работа; Самооценка с использованием «Оценочного листа»	

	мирования, в том числе с использованием вспомогательных алгоритмов (процедур) с параметрами			
Раздел 4. Информационные технологии (10 часов)				
Тема 9. Векторная графика (**3 часа**)	Векторная графика. Создание векторных рисунков встроенными средствами текстового процессора или других программ (приложений). Добавление векторных рисунков в документы. **Практическая работы** 1. Исследование возможностей векторного графического редактора. Масштабирование готовых векторных изображений. 2. Создание и редактирование изображения базовыми средствами векторного редактора (по описанию). 3. Разработка простого изображения с помощью инструментов векторного графического редактора (по собственному замыслу)	Раскрывать смысл изучаемых понятий. Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства. Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач. Планировать последовательность действий при создании векторного изображения. Сравнивать растровые и векторные изображения (цветопередача, возможности масштабирования, размер файлов, сфера применения)	Практическая работа; Самооценка с использованием «Оценочного листа»	https://lbz.ru/metodist/authors/infor matika/3/files/vWindows5.zip http://www.lbz.ru/files/5814/
Тема 10. Текстовый процессор (**4 часа**)	Текстовый процессор. Структурирование информации с помощью списков. Нумерованные, маркированные и многоуровневые списки.	Раскрывать смысл изучаемых понятий. Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства.		

	Добавление таблиц в текстовые документы. **Практические работы** 1. Создание небольших текстовых документов с нумерованными, маркированными и многоуровневыми списками. 2. Создание небольших текстовых документов с таблицами. 3. Создание одностраничного документа, содержащего списки, таблицы, иллюстрации	Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач		
Тема 11. Создание интерактивных компьютерных презентаций (**3 часа**)	Создание компьютерных презентаций. Интерактивные элементы. Гиперссылки. **Практические работы** 1. Создание презентации с гиперссылками. 2. Создание презентации с интерактивными элементами **Контрольная работа №2** *Итоговая контрольная работа*	Раскрывать смысл изучаемых понятий. Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства. Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач. Планировать структуру презентации с гиперссылками. Планировать структуру презентации с интерактивными элементами	Практическая работа; Самооценка с использованием «Оценочного листа» Тестирование	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/vWindows5.zip http://www.lbz.ru/files/5814/
Резервное время – 2 часа				

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА
«КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАМОТНОСТЬ» ДЛЯ 5 КЛАССА
ЗА КУРС ОСНОВНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ОСНОВНОГО ОБЩЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

№ п/п	Тема урока	Кол-во часов	Дата изучения (по программе)	Дата изучения (по факту)	Виды деятельности	Основные направления воспитательной деятельности
Раздел 1. Цифровая грамотность						
1	Правила гигиены и техника безопасности при работе с компьютерами.	1			Умение работать с учебником; умение работать с электронным приложением к учебнику. Обобщение и систематизация представлений, учащихся об информации и способах её получения человеком из окружающего мира. Целеполагание – формулировать и удерживать учебную задачу; планирование – выбирать действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации	Навыки безопасного и целесообразного поведения при работе в компьютерном классе. Доброжелательное отношение к окружающим. Инициативное сотрудничество ставить вопросы, обращаться за помощью
2	Тест по ТБ. Компьютер – универсальное вычислительное устройство, работающее по программе. Основные компоненты персональных компьютеров и мобильных устройств	1			Основы ИКТ-компетентности, актуализация и систематизация представлений об основных устройствах компьютера и их функциях, расширение представления о сферах применения компьютеров	способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств информационных и коммуникационных технологий (ИКТ). Инициативное сотрудниче-

						ство – ставить вопросы, обращаться за помощью; проявлять активность во взаимодействии для решения коммуникативных задач.
3	Программы для компьютеров. Пользователи и программисты. Практическая работа №1. «Запуск, работа и завершение работы клавиатурного тренажёра»	1			Общеучебные – самостоятельно выделять и формулировать познавательную цель; Основы ИКТ-компетентности; умение ввода информации с клавиатуры; Иметь представление об основных устройствах ввода информации в память компьютера.	Инициативное сотрудничество – ставить вопросы, обращаться за помощью; проявлять активность во взаимодействии для решения коммуникативных задач
4	Прикладные программы (приложения), системное-программное обеспечение (операционные системы). ***Практическая работа №2.***	1			Иметь общие представления о пользовательском интерфейсе, о приёмах управления компьютером. Научиться определять ПО компьютера и его функции. знать основные объекты Рабочего стола и уметь работать с ними.	Инициативное сотрудничество – формулировать свои затруднения взаимодействие – формулировать собственное мнение, слушать собеседника;
5	Имя файла (папки, каталога). ***Практическая работа №3***. «Выполнение основных операций с папками (создание, переименование, сохранение)	1			Самоопределение – готовность и способность к саморазвитию, понимание значения хранения информации для жизни человека и человечества; интерес к изучению информатики.	Инициативное сотрудничество – задавать вопросы, проявлять активность; использовать речь для регуляции своего действия
6	Сеть Интернет. Правила безопасного поведения в Интернете ***Практическая работа №4.*** «Поиск информации по выбранным ключевым словам и по	1			Научиться определять источник, приемник информации, канал связи, помехи в различных ситуациях; определять способы передачи информации на разных этапах развития человечества.	Формулировать собственное мнение, слушать собеседника, контролировать и оценивать процесс и результат деятельности

	изображению»					
7	Контрольная работа №1. «Компьютер – универсальное вычислительное устройство, работающее по программе. Правила гигиены и техника безопасности при работе с компьютерами»	1			Основы ИКТ-компетентности; умение отправлять и получать электронные письма, рефлексия способов и условий действия, контроль и оценка процесса и результатов деятельности	Инициативное сотрудничество – ставить вопросы, обращаться за помощью; проявлять активность во взаимодействии для решения коммуникативных задач
Раздел 2. Теоретические основы информатики						
8	Информация в жизни чело века. Способы восприятия информации человеком. ***Практическая работа №5.*** Электронный практикум «Координатная плоскость»	1			Понимание значения различных кодов в жизни человека; интерес к изучению информатики. Научиться кодировать и декодировать информацию, различать различные коды, применять коды на практики. Знаково-символические – умение перекодировать информацию из одной пространственно-графической или знаково-символической формы в другую.	Инициативное сотрудничество – ставить вопросы, обращать за помощью, слушать собеседника

9	Действия с информацией. Кодирование информации.	1			Понимание значения различных кодов в жизни человека; интерес к изучению информати- ки. Понимание необходимости выбора той или иной формы представления (кодирова- ния) информации в зависимости от стоящей задачи. Формулировать и удерживать учеб- ную задачу; применять установленные правила в работе с координатной плоскостью	Планирование учебного сотрудничества – *с*лушать собеседника, задавать вопросы; использовать речь
10	Действия с информацией. Кодирование информации. Проверочная работа «Информация в жизни человека»	1			Основы ИКТ-компетентности; умение осознанно строить речевое высказывание в письменной форме. Знание исторических аспектов создания текстовых документов	Чувство личной ответственности за качество окружающей информационной среды. Освоение общемирового культурного наследия. Формулировать свои затруднения, ставить вопросы, обращаться за помощью, слушать собеседника
Раздел 3. Алгоритмы и программирование						
11	Понятие алгоритма. Исполнители алгоритмов.	1			Умение определять способы действий в рамках предложенных условий; контроль и оценка процесса и результатов деятельности	Учиться организовывать и планировать учебное сотрудничество с учителем и сверстниками
12	Линейные алгоритмы. Циклические алгоритмы. Среда программирования «Кумир». Исполнитель «Черепашка»	1			Умение определять способы действий в рамках предложенных условий; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий. Планирование и осуществление деятельности с целью достижения желаемого результата, корректировка и оценка деятельности	Умение с достаточной полнотой и точностью выражать свои мысли в соответствии с задачами и условиями коммуникации

13	***Практическая работа № 6.*** «Знакомство со средой программирования «Кумир». Исполнитель «Черепашка»	1			Умение определять способы действий в рамках предложенных условий; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий. Планирование и осуществление деятельности с целью достижения желаемого результата, корректировка и оценка деятельности	Умение слушать и вступать в диалог; участвовать в коллективном обсуждении проблем; интегрироваться в группу сверстников.
14	***Практическая работа № 7.*** «Реализация линейных алгоритмов в среде программирования «Кумир». Исполнитель «Черепашка».	1			Умение определять способы действий в рамках предложенных условий; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий. Планирование и осуществление деятельности с целью достижения желаемого результата, корректировка и оценка деятельности	Умение слушать и вступать в диалог; участвовать в коллективном обсуждении проблем. Знание моральных норм и умение выделить нравствен- ный аспект поведения
15	***Практическая работа №8.*** «Реализация линейных алгоритмов в среде программирования «Кумир». Исполнитель «Робот»	1			Умение определять способы действий в рамках предложенных условий; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий. Планирование и осуществление деятельности с целью достижения желаемого результата, корректировка и оценка деятельности	Знание моральных норм и умение выделить нравственный аспект поведения. Инициативное сотрудничество – ставить вопросы, обращать за помощью, слушать собеседника
16	***Практическая работа №9.*** «Реализация линейных алгоритмов в среде программирования «Кумир»	1			Умение определять способы действий в рамках предложенных условий; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий. Планирование и осуществление деятельности с целью достижения желаемого результата, корректировка и оценка деятельности	Знание моральных норм и умение выделить нравственный аспект поведения. Инициативное сотрудничество – ставить вопросы, обращать за помощью, слушать собеседника

17	***Практическая работа №10.*** «Реализация циклических алгоритмов в среде программирования «Кумир»	1			Умение определять способы действий в рамках предложенных условий; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий. Планирование и осуществление деятельности с целью достижения желаемого результата, корректировка и оценка деятельности	Знание моральных норм и умение выделить нравственный аспект поведения. Инициативное сотрудничество – ставить вопросы, обращать за помощью, слушать собеседника
18	***Практическая работа №11.*** «Реализация циклических алгоритмов в среде программирования «Кумир»	1			Умение определять способы действий в рамках предложенных условий; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий. Планирование и осуществление деятельности с целью достижения желаемого результата, корректировка и оценка деятельности	Продуктивное взаимодействие и сотрудничество со сверстниками и взрослыми. Знание моральных норм и умение вы- делить нравственный аспект поведения.
19	***Практическая работа №12.*** «Реализация линейных и циклических алгоритмов в среде программирования «Кумир»	1			Умение определять способы действий в рамках предложенных условий; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий. Планирование и осуществление деятельности с целью достижения желаемого результата, корректировка и оценка деятельности.	Продуктивное взаимодействие и сотрудничество со сверстниками и взрослыми. Знание моральных норм и умение вы- делить нравственный аспект поведения.
20	Проверочная работа. «Алгоритмы и программирование»	1			Умение определять способы действий в рамках предложенных условий; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий. Планирование и осуществление деятельности с целью достижения желаемого результата, корректировка и оценка деятельности	Продуктивное взаимодействие и сотрудничество со сверстниками и взрослыми. Знание моральных норм и умение вы- делить нравственный аспект поведения.
Раздел 4. Информационные технологии						

21	Графический редактор. Растровые рисунки. Использование графических примитивов	1			Уметь создавать несложные изображения с помощью графического редактора, определять инструменты графического редактора для выполнения базовых операций по созданию изображений	Потребность в самореализации. Чувство личной ответственности за качество окружающей информационной среды.

22	***Практическая работа №13***. «Создание и редактирование простого изображения с помощью инструментов графического редактора»	1			Уметь создавать несложные изображения с помощью графического редактора, определять инструменты графического редактора для выполнения базовых операций по созданию изображений	Умение придерживаться морально-этических и психологических принципов общения и сотрудничества
23	***Практическая работа №14.*** «Работа с фрагментами изображения с использованием инструментов графического редактора»	1			Умение выбирать форму представления информации, соответствующую решаемой задаче, контролировать и оценивать процесс и результат деятельности.	Умение придерживаться морально-этических и психологических принципов общения и сотрудничества
24	Текстовый редактор. Правила набора текста.	1			Осознанно строить сообщения в устной и письменной форме; структурирование знаний, контроль и оценка процесса и результатов деятельности.	Формирование навыков самооценки. Чувство личной ответственности за качество окружающей информационной среды.
25	***Практическая работа №15.*** «Создание небольших текстовых документов с использованием базовых средств текстовых редакторов»	1			Осознанно строить сообщения в устной и письменной форме; структурирование знаний, контроль и оценка процесса и результатов деятельности.	Придерживаться морально-этических и психологических принципов общения и сотрудничества, нравственно-этическая ориентация, чувство личной ответственности за качество окружающей информационной среды.

26	Текстовый процессор. Редактирование текста.	1			Умение осознанно строить речевое высказывание в письменной форме, выбирать наиболее эффективные решения поставленной задачи, контроль и оценка процесса и результатов деятельности.	Учиться организовывать и планировать учебное сотруд- ничество с учителем и сверст- никами.
27	***Практическая работа №16.*** «Редактирование текстовых документов»	1			Умение осознанно строить речевое высказывание в письменной форме; умение выполнять основные операции по редактированию текстовых документов	Формирование чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды, знание моральных норм и умение выделить нравственный аспект поведения
28	***Практическая работа №17.*** «Форматирование текстовых документов»	1			Умение оформлять текст в соответствии с заданными требованиями. Рефлексия способов и условий действия, контроль и оценка процесса и результатов деятельности.	Формирование чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды, знание моральных норм и умение выделить нравственный аспект поведения
29	***Практическая работа №18.*** «Вставка в документ изображений». Повторение	1			Умение оформлять текст в соответствии с заданными требованиями. Рефлексия способов и условий действия, контроль и оценка процесса и результатов деятельности.	Учиться организовывать и планировать учебное сотрудничество с учителем и сверстниками.
30	Компьютерные презентации. Повторение	1			Умение определять способы действий в рамках предложенных условий; контроль и оценка процесса и результатов деятельности	Чувство личной ответственности за качество окружающей информационной среды, знание моральных норм и умение выделить нравственный аспект поведения
31	***Практическая работа №19.*** «Создание презентации на основе готовых шаблонов». Повторение	1			Умение структурировать знания; умения поиска и выделения необходимой информации	Знание моральных норм и умение выделить нравственный аспект поведения

32	Итоговое повторение	1			Умение структурировать знания, контроль и оценка процесса и результатов деятельности	Продуктивное взаимодействие и сотрудничество со сверстниками и взрослыми
33 34	Итоговая контрольная работа (ТЕСТ). Повторение	2			Интерес к изучению информатики, понимание роли информационных процессов в современном мире	Умение слушать и вступать в диалог; участвовать в коллективном обсуждении

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА «КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАМОТНОСТЬ» ДЛЯ 6 КЛАССА ЗА КУРС ОСНОВНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ОСНОВНОГО ОБЩЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

Номер урока	Тема урока	§ учебника
1	Техника безопасности и правила работы на компьютере. Объекты окружающего мира	Введение § 1
2	Разнообразие компьютеров	§ 2
3	Объекты операционной системы. Компьютерный практикум. Работа № 1. Работаем с основными объектами операционной системы	§ 2
4	Файлы и папки. Работа № 2. Работаем с объектами файловой системы	§ 2
5	Двоичный код. Представление текстов в двоичном коде	§ 3
6	Растровая и векторная графика. Представление графики в двоичном коде	§ 3
7	Измерение информации	§ 3
8	Соотношения между единицами измерения информации	§ 3
9	Отношения объектов и их множеств. Компьютерный практикум. Работа № 3. Повторяем возможности графического редактора – инструмента создания графических объектов	§ 4
10	Разновидности объектов и их классификация. Вредоносные программы и их классификация. Компьютерный практикум. Работа № 4. Повторяем возможности текстового процессора – инструмента создания текстовых объектов	§ 5
11	Системы объектов. Компьютерный практикум. Работа № 5. Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора	§ 6
12	Как мы познаём окружающий мир. Компьютерный практикум. Работа № 6. Создаём компьютерные документы	§ 7
13	Понятие как форма мышления. Компьютерный практикум. Работа № 7. Конструируем и исследуем графические объекты	§ 8
14	Информационное моделирование. Компьютерный практикум. Работа № 8. Создаём графические модели	§ 9
15	Знаковые информационные модели. Компьютерный практикум. Работа № 9. Создаём словесные модели. Работа № 10. Создаём списки	§ 10
16	Табличные информационные модели. Компьютерный практикум. Работа № 11. Создаём табличные модели	§ 11
17	Графики и диаграммы. Компьютерный практикум. Работа № 13. Создаём информационные модели — диаграммы и графики	§ 12

Номер урока	Тема урока	§ учебника
18	Схемы. Компьютерный практикум. Работа № 14. Создаём информационные модели — схемы, графы и деревья	§ 13
19	Исполнители и алгоритмы	§ 14
20	Среда текстового программирования КуМир. Управление исполнителем Чертёжник	§ 15
21	Язык программирования Питон. Управление исполнителем Черепашка. Командный режим	§ 16
22	Программный режим	§ 16
23	Черепашка и координаты	§ 16
24	Абсолютные и относительные перемещения Черепашки	§ 16
25	Круги и окружности	§ 16
26	Цикл for	§ 16
27	Вспомогательные алгоритмы. Процедуры	§ 16
28	Процедуры с параметрами	§ 16
29	Простые вычислительные алгоритмы	§ 17
30	Конструкция if. Диалоговые программы	§ 17
31	Интерактивные компьютерные презентации. Компьютерный практикум. Работа № 14. Создаём презентацию с гиперссылками	
32	Презентации с гиперссылками. Компьютерный практикум. Работа № 15. Создаём итоговый проект	
33	Создание презентации с гиперссылками. Компьютерный практикум. Работа № 15. Создаём итоговый проект	
34	Преставление итогового проекта	

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 379474022168086002138607700952051378484968243942

Владелец Кульнева Елена Александровна

Действителен С 16.09.2026 по 16.09.2027