


Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение -  
Тыгишская средняя общеобразовательная школа


РАССМОТРЕНО  
на заседании ШАП

  
\_\_\_\_\_  
Паластрова Т.С.  
Протокол № 1 от  
«26» августа 2024 г.

СОГЛАСОВАНО  
зам. директора по УВР

  
\_\_\_\_\_  
Е.С. Лихачева  
от 28 августа 2024 г.

УТВЕРЖДЕНО  
Приказом директора  
МАОУ-Тыгишской СОШ

  
\_\_\_\_\_  
Д.Е. Пермикина  
01-05/507 от 30 августа 2024 г.



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

по курсу

**Введение в информатику**

(предмет, курс, модуль)

(общеинтеллектуальное направление)

(приложение к Основной образовательной программе основного общего образования  
МАОУ-Тыгишской СОШ 2023 – 2028 гг)

Уровень обучения (класс) 5-6 основное общее образование

Количество часов 68 Уровень базовый

Учитель: Князева Марина Анатольевна, высшая квалификационная категория

Срок реализации: 2024 – 2025 гг.

## Содержание учебного курса

### 5 класс

#### **Тема 1. Компьютер и информация (25 ч).**

1. **Информация. Информатика. Компьютер. Техника безопасности и организация рабочего места. Клавиатурный тренажер в режиме ввода слов.** Понятие информация, информатика. Роль компьютера как устройства, усиливающего возможности человека при работе с информацией. Устройства компьютера. Правила техники безопасности и организации рабочего места. Познакомить учащихся с учебником (главы, нумерация параграфов, элементы навигации, терминологический словарь, справочник), дать представление о предмете изучения.

2. **Как устроен компьютер. Клавиатурный тренажер в режиме ввода слов.** Основные устройства компьютера. Процессор, память, оперативная память, жесткий диск, монитор, клавиатура, аппаратное обеспечение.

3. **Ввод информации в память компьютера. Клавиатура. Группы клавиш.** Устройства для ввода и вывода информации. Роль клавиатуры – важнейшего устройства ввода текстовой информации. Группы клавиш. Основная позиция пальцев на клавиатуре. Клавиатурный тренажер (Упражнения на отработку основной позиции пальцев на клавиатуре).

4. **Программы и файлы. Клавиатурный тренажер в режиме игры.** Программное обеспечение. Операционная система. Прикладная программа (приложение). Файл.

5. **Рабочий стол. Управление мышью.** Рабочий стол. Значок (Мой компьютер, Корзина, Мои документы). Ярлык. Кнопка. Действия с мышью (перемещение, щелчок, щелчок правой кнопкой, двойной щелчок, перетаскивание).

6. **Главное меню. Запуск программ.** Меню. Главное меню. Окно. Элементы окна (строка заголовка, сворачивающая, разворачивающая и закрывающие кнопки, строка меню, рабочая область, полосы прокрутки, рамки окна).

7. **Проверочная работа. Управление компьютером с помощью меню.** Раскрывающее меню. Контекстное меню. Диалоговое меню. Элементы управления (поле ввода, список, раскрывающий список, переключатель, флажок, вкладка, кнопка).

8. **Действия с информацией. Хранение информации. Логическая игра (тренировка памяти).** Информация. Действия с информацией. Оперативная (внутренняя) память. Внешняя память. Память отдельного человека. Память человечества.

9. **Носители информации.** Носитель информации. Дискета. Жесткий диск. Лазерный диск.

10. **Передача информации.** Источник информации. Информационный канал. Приемник информации.

11. **Кодирование информации.** Условный знак. Код. Кодирование.

12. **Формы представления информации. Метод координат.** Код. Кодирование. Графический способ кодирования. Числовой способ кодирования. Символьный способ кодирования. Текст как форма представления информации. Табличная форма представления информации. Наглядные формы представления информации.

13. **Обработка информации.** Информация. Обработка информации. Информационная задача. Обработка текстовой информации. Ввод текста. Текстовый редактор. Документ.

Обработка текстовой информации. Редактирование текста. Редактирование. Вставка. Замена. Удаление.

14. **Редактирования текста. Работа с фрагментами.** Фрагмент. Буфер.

15. **Поиск информации.** Редактирование. Поиск. Замена.

16. **Изменение формы представления информации. Систематизация информации.** Информация. Обработка информации. Систематизация. Сортировка (упорядочение) – по алфавиту, по номерам, в хронологической последовательности.

## 17. **Форматирование – изменение формы представления информации.**

Форматирование. Выравнивание (влево, вправо, по центру). Шрифт. Начертание. Контрольная работа №1 "Компьютер" Что можно выбрать в компьютерном меню. Практическая работа №1 "Вспоминаем клавиатуру". Практическая работа №2 "Создаем и сохраняем файлы". Практическая работа №3 "Редактируем текст".

## **Тема 2 . Компьютерная графика (9 ч).**

### **1. Компьютерная графика.** Компьютерная графика. Графический редактор.

**Инструменты графического редактора.** Обработка информации. Систематизация. Поиск. Кодирование информации. Компьютерная графика. Графический редактор. Инструменты графического редактора.

**2. Обработка графической информации.** Обработка информации (систематизация, поиск, кодирование). Текстовый процессор. Документ. Графический редактор. Сканер. Графический планшет.

**3. Обработка текстовой и графической информации.** Текстовый процессор. Графический редактор. Текстовый документ. Рисунок. Комбинированный документ.

**4. Преобразование информации по заданным правилам.** Входная информация. Выходная информация. Правило преобразования (обработки) информации.

**5. Преобразование информации путем рассуждения.** Входная информация. Выходная информация. Логические рассуждения.

### **6. Разработка плана действий и его запись.**

**7. Разработка плана действий и его запись.** Логическая игра «Переправа». Информационная задача. Входные данные. Выходные данные. План действий.

### **8. Создание движущихся изображений.** Сюжет. Сценарий.

**9. Создание движущихся изображений в программе PowerPoint.** Анимация. Настройка анимации.

## *6 класс*

### **1. Компьютер и информация (10 ч)**

Объекты окружающего мира. Отношения объектов и их множеств. Разнообразие объектов и их классификация. Системы объектов. Персональный компьютер как система. Как мы познаем окружающий мир. Компьютерные объекты. Практическая работа №1 «Работаем с файлами и папками». Понятие как форма мышления. Контрольная работа №1 "Компьютер".

### **2. Моделирование (7 ч)**

Информация и знания. Чувственное познание окружающего мира. Мышление и его формы. Понятие как форма мышления. Как образуются понятия. Содержание и объём понятия. Отношения между понятиями (тождество, перекрещивание, подчинение, соподчинение, противоположность, противоречие). Определения понятий. Суждения. Умозаключения. Практическая работа №2 «Создаем компьютерные документы». Контрольная работа №2 «Моделирование».

### **3. Графики и диаграммы (5 ч)**

Что такое алгоритм. О происхождении слова алгоритм. Исполнители вокруг нас. Формы записи алгоритмов. Графические исполнители в среде программирования Qbasic. Исполнитель DRAW. Исполнитель LINE. Исполнитель CIRCLE.

Типы алгоритмов. Линейные алгоритмы. Алгоритмы с ветвлениями. Алгоритмы с повторениями. Ханойская башня. Практическая работа №3 «Создаем графические модели». Практическая работа №4 «Создаем многоуровневые списки».

### **4. Алгоритм (12 ч)**

Выполнение и представление индивидуальных творческих работ (текст, рисунок, комбинированный документ, презентация, анимация). Итоговая контрольная работа.

## Планируемые результаты

Сформулированные цели реализуются через достижение образовательных результатов. Эти результаты структурированы по ключевым задачам общего образования, отражающим индивидуальные, общественные и государственные потребности, и включают в себя предметные, метапредметные и личностные результаты. Особенность информатики заключается в том, что многие предметные знания и способы деятельности (включая использование средств ИКТ) имеют значимость для других предметных областей и формируются при их изучении. Образовательные результаты сформулированы в деятельностной форме, это служит основой разработки контрольных измерительных материалов основного общего образования по информатике.

### *Личностные результаты:*

- формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию;
- формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики;
- развитие осознанного и ответственного отношения к собственным поступкам;
- формирование коммуникативной компетентности в процессе образовательной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности.

### *Метапредметные результаты:*

#### *Регулятивные УУД:*

- умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;

#### *Познавательные УУД:*

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

#### *Смысловое чтение:*

#### *Коммуникативные УУД:*

- умение осознанно использовать речевые средства в соответствии с задачей коммуникации; владение устной и письменной речью;
- формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий.

*Основные метапредметные образовательные результаты, достигаемые в процессе пропедевтической подготовки школьников в области информатики и ИКТ:*

- уверенная ориентация учащихся в различных предметных областях за счет осознанного использования при изучении школьных дисциплин таких общепредметных понятий как «объект», «система», «модель», «алгоритм», «исполнитель» и др.;
- владение основными общеучебными умениями информационно-логического характера: анализ объектов и ситуаций; синтез как составление целого из частей и самостоятельное достраивание недостающих компонентов; выбор оснований и критериев для сравнения, сериации, классификации объектов; обобщение и сравнение данных; подведение под понятие, выведение следствий; установление причинно-следственных связей; построение логических цепочек рассуждений и т.д.,

- владение умениями организации собственной учебной деятельности, включающими: целеполагание как постановку учебной задачи на основе соотнесения того, что уже известно, и того, что требуется установить; планирование – определение последовательности промежуточных целей с учетом конечного результата, разбиение задачи на подзадачи, разработка последовательности и структуры действий, необходимых для достижения цели при помощи фиксированного набора средств; прогнозирование – предвосхищение результата; контроль – интерпретация полученного результата, его соотнесение с имеющимися данными с целью установления соответствия или несоответствия (обнаружения ошибки); коррекция – внесение необходимых дополнений и корректив в план действий в случае обнаружения ошибки; оценка – осознание учащимся того, насколько качественно им решена учебно-познавательная задача;

- 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;

- широкий спектр умений и навыков использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации (работа с текстом, гипертекстом, звуком и графикой в среде соответствующих редакторов; создание и редактирование расчетных таблиц для автоматизации расчетов и визуализации числовой информации в среде табличных процессоров; хранение и обработка информации в базах данных; поиск, передача и размещение информации в компьютерных сетях), навыки создания личного информационного пространства;

- опыт принятия решений и управления объектами (исполнителями) с помощью составленных для них алгоритмов (программ);

- владение базовыми навыками исследовательской деятельности, проведения виртуальных экспериментов; владение способами и методами освоения новых инструментальных средств;

- владение основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми: умение правильно, четко и однозначно сформулировать мысль в понятной собеседнику форме; умение осуществлять в коллективе совместную информационную деятельность, в частности при выполнении проекта; умение выступать перед аудиторией, представляя ей результаты своей работы с помощью средств ИКТ; использование коммуникационных технологий в учебной деятельности и повседневной жизни.

### Предметные результаты:

- умение использовать термины «информация», «сообщение», «данные», «кодирование», «алгоритм», «программа»; понимание различий между употреблением этих терминов в обыденной речи и в информатике;
- умение описывать размер двоичных текстов, используя термины «бит», «байт» и производные от них; использовать термины, описывающие скорость передачи данных; записывать в двоичной системе целые числа от 0 до 256;
- умение кодировать и декодировать тексты при известной кодовой таблице;
- умение составлять неветвящиеся (линейные) алгоритмы управления исполнителями и записывать их на выбранном алгоритмическом языке (языке программирования);
- умение использовать логические значения, операции и выражения с ними;
- умение формально выполнять алгоритмы, описанные с использованием конструкций ветвления (условные операторы) и повторения (циклы), вспомогательных алгоритмов, простых и табличных величин;
- умение создавать и выполнять программы для решения несложных алгоритмических задач в выбранной среде программирования;
- умение использовать готовые прикладные компьютерные программы и сервисы в выбранной специализации, умение работать с описаниями программ и сервисами;
- навыки выбора способа представления данных в зависимости от поставленной задачи.

### Тематическое планирование

5 класс

№ п/п	Наименование разделов и тем	Количество часов
	<b>Компьютер и информация</b>	<b>25</b>
1.	Техника безопасности и организация рабочего места. Информация вокруг нас.	1
2.	Что умеет компьютер.	1
3.	Как устроен компьютер.	1
4.	Устройства ввода информации. Клавиатура.	1
5.	Основная позиция пальцев на клавиатуре.	1
6.	Контрольная работа №1 "Компьютер".	1
7.	Программы и документы. Рабочий стол.	1
8.	Управление компьютером с помощью мыши. Главное меню. Запуск программ.	1
9.	Что можно выбрать в компьютерном меню. Практическая работа №1 "Вспоминаем клавиатуру".	1
10.	Память человека и память человечества. Оперативная и долговременная память.	1
11-12	Файлы и папки.	2
13.	Схема передачи информации.	1

14.	Электронная почта.	1
15.	В мире кодов.	1
16.	Способы кодирования информации.	1
17.	Метод координат.	1
18.	Практическая работа №2 "Создаем и сохраняем файлы".	1
19.	Текст как форма представления информации. Текстовые документы.	1
20.	Компьютер - основной инструмент подготовки текстов.	1
21.	Ввод текста.	1
22.	Редактирование текста.	1
23.	Форматирование текста.	1
24.	Практическая работа №3 "Редактируем текст".	1
25.	Структура таблицы. Табличный способ решения логических задач.	1
	<b>Компьютерная графика</b>	<b>9</b>
26 - 27.	Графический редактор.	2
28.	Устройства ввода графической информации.	1
29-30.	Разнообразие задач обработки информации. Систематизация информации.	2
31-32.	Поиск информации. Изменение формы представления информации.	2
33.	Преобразование информации по заданным правилам. Преобразование информации путем рассуждений.	1
34.	Обобщение пройденного материала. Выполнение творческого задания. Подведение итогов.	1
	<b>Всего</b>	<b>34</b>

№ п/п	Наименование разделов и тем	Количество часов
	<b>Компьютер и информация</b>	<b>10</b>
1.	Техника безопасности и организация рабочего места. Объекты окружающего мира.	1
2.	Компьютерные объекты. Практическая работа №1 «Работаем с файлами и папками».	1
3.	Отношения объектов и их множеств.	1
4.	Разновидности объектов и их классификация.	1
5.	Контрольная работа №1 «Компьютер и информация».	1
6-7.	Системы объектов.	1
8.	Персональный компьютер как система.	1
9.	Как мы познаем окружающий мир.	1
10.	Понятие как форма мышления.	1
	<b>Моделирование</b>	<b>7</b>
11.	Информационное моделирование.	1
12.	Практическая работа №2 «Создаем компьютерные документы».	1
13.	Знаковые информационные модели.	1
14,15, 16.	Табличные информационные модели.	3
17.	Самостоятельная работа «Моделирование»	1
	<b>Графики и диаграммы</b>	<b>6</b>
18-19.	Графики и диаграммы.	2
20-21.	Схемы.	2
22.	Практическая работа №3 «Создаем графические модели».	1
23.	Практическая работа №4 «Создаем многоуровневые списки».	1
	<b>Алгоритм</b>	<b>11</b>
24-25.	Что такое алгоритм	2
26.	Исполнители вокруг нас	1
27-28.	Формы записи алгоритмов	2
29-30.	Типы алгоритмов.	2
31- 32	Управление исполнителем Чертежник	2
33.	Управление исполнителем Черепашка	1
34.	Обобщение пройденного материала. Выполнение творческого задания. Подведение итогов.	1
	<b>Всего</b>	<b>34</b>

## МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Используется оборудование центра «Точка роста»