

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Министерство образования и молодежной политики Свердловской области
Управление образованием Новолялинского муниципального округа

МАОУ НМО "СОШ № 12"

Подписано цифровой подписью:
МАОУ НМО "СОШ №12"
Причина: Я утвердил этот документ
Дата: 3 Октябрь 2026 г. 20:58:42
DN: O="МАОУ НМО ""СОШ №12""",
CN="МАОУ НМО ""СОШ №12""",
E=shcool_12@mail.ru

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора

Т.А. Гафурова
Приказ № 65-ОД протокол
№10 от «31» августа 2026 г.

УТВЕРЖДЕНО

И.О. директора

Т.А. Мальцева
Приказ № 65-ОД протокол
№10 от «31» августа 2026 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
учебного предмета «основы информатики»
для обучающихся 5–6 классов

Лобва 2026

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа даёт представление о целях, общей стратегии обучения, воспитания и развития, обучающихся средствами учебного предмета «Информатика» 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 внутрипредметных связей, логики учебного процесса, возрастных особенностей обучающихся.

Рабочая программа составлена на основе:

- Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования (Приказ Минобрнауки России от 31 мая 2021 г. № 287);
- Примерной рабочей программы основного общего образования «Информатика. Базовый уровень» (для 5–6 классов образовательных организаций). Рабочая программа может быть скорректирована педагогами с учетом:
- Основной общеобразовательной программы основного общего образования образовательной организации;
- Рабочей программы воспитания образовательной организации;
- Учебного плана образовательной организации.

ЦЕЛИ ИЗУЧЕНИЯ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА «ОСНОВЫ ИНФОРМАТИКИ»

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

формирование ряда метапредметных понятий, в том числе понятий «объект», «система», «модель», «алгоритм» и др., 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 «ОСНОВЫ ИНФОРМАТИКИ»

Учебный предмет «Основы информатики» 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 «Основы информатики» 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:

цифровая грамотность;

теоретические основы информатики;

алгоритмы и программирование;

информационные технологии.

МЕСТО УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА «ОСНОВЫ ИНФОРМАТИКИ» В УЧЕБНОМ ПЛАНЕ

Обязательная часть учебного плана примерной основной образовательной программы основного общего образования не предусматривает обязательное изучение курса информатики в 5 – 6 классах. Время на данный курс образовательная организация может выделить за счёт части учебного плана, формируемой участниками образовательных отношений.

Программа по информатике для 5 - 6 классов составлена из расчёта общей учебной нагрузки: 1 час в неделю

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 «ОСНОВЫ ИНФОРМАТИКИ»

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 (рубленные, с засечками, моноширинные). Полуужирное 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.

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА «ОСНОВЫ ИНФОРМАТИКИ» 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 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).

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

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. Интерактивные элементы. Гиперссылки

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА «ОСНОВЫ ИНФОРМАТИКИ» 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

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

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 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 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

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ КУРСА ОСНОВЫ ИНФОРМАТИКИ

5 класс (34 часа) 1 час в неделю, всего — 34 часа, 2 часа — резервное время.

Тема раздела	№ урока	Часы	Тема урока	Дата по плану	Дата по факту	Электронные образовательные ресурсы
Компьютер (3 часа)	1	1	Компьютер			https://education.yandex.ru/
	2	1	Устройство компьютера			https://education.yandex.ru/
	3	1	Устройства ввода и вывода			https://education.yandex.ru/
Программы и данные (3 часа)	4	1	Программное обеспечение			https://education.yandex.ru/
	5	1	Файлы и папки			https://education.yandex.ru/
	6	1	Программы и их запуск			https://education.yandex.ru/
Компьютерные сети (2 часа)	7	1	Интернет			https://education.yandex.ru/
	8	1	Безопасное поведение в интернете. Контрольная работа по разделу «Цифровая грамотность»			https://education.yandex.ru/
Информация в жизни человека (4 часа)	9	1	Информация			https://education.yandex.ru/
	10	1	Кодирование			https://education.yandex.ru/
	11	1	Искусственный интеллект			https://education.yandex.ru/
	12	1	Путь к GPT. Контрольная работы по разделу «Информация в жизни человека»			https://education.yandex.ru/
Алгоритмы и исполнители (3 часа)	13	1	Алгоритм и исполнитель			https://education.yandex.ru/
	14	1	Способы записи алгоритмов			https://education.yandex.ru/
	15	1	Виды алгоритмов			https://education.yandex.ru/
Работа в среде программирования (8 часов)	16	1	Простые программы			https://education.yandex.ru/
	17	1	Несколько тестов			https://education.yandex.ru/
	18	1	Условный алгоритм, урок 1			https://education.yandex.ru/
	19	1	Условный алгоритм, урок 2			https://education.yandex.ru/
	20	1	Цикл с условием			https://education.yandex.ru/
	21	1	Цикл с параметром			https://education.yandex.ru/
	22	1	Решение задач			https://education.yandex.ru/
	23	1	Контрольная работа по теме: “Алгоритмизация и основы программирования”			https://education.yandex.ru/

Графический редактор (3 часа)	24	1	Компьютерная графика			https://education.yandex.ru/
	25	1	Растровые рисунки			https://education.yandex.ru/
	26	1	Графический редактор			https://education.yandex.ru/
Текстовый редактор (3 часа)	27	1	Функции текстового редактора			https://education.yandex.ru/
	28	1	Редактирование текста			https://education.yandex.ru/
	29	1	Изображения в текстовом документе			https://education.yandex.ru/
Компьютерные презентации (3 часа)	30	1	Презентации			https://education.yandex.ru/
	31	1	Дизайн презентаций			https://education.yandex.ru/
	32	1	Дизайн слайдов			https://education.yandex.ru/
Резерв (2 часа)	33	1	Обобщающее повторение			https://education.yandex.ru/
	34	1	Итоговая проверочная работа			https://education.yandex.ru/

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ КУРСА ОСНОВЫ ИНФОРМАТИКИ

6 класс (34 часа) 1 час в неделю, всего — 34 часа, 2 часа — резервное время.

Тема раздела	№ урока	Часы	Тема урока	Дата по плану	Дата по факту	Электронные образовательные ресурсы
Цифровая грамотность (5 часов)	1	1	Типы компьютеров			https://education.yandex.ru/
	2	1	Иерархическая файловая система			https://education.yandex.ru/
	3	1	Работа с файлами и папками			https://education.yandex.ru/
	4	1	Основы безопасности компьютера			https://education.yandex.ru/
	5	1	Безопасная работа в интернете			https://education.yandex.ru/
Теоретические основы информатики (6 часов)	6	1	Информационные процессы. С/р по модулю			https://education.yandex.ru/
	7	1	Преобразование информации			https://education.yandex.ru/
	8	1	Знакомство с двоичным кодом			https://education.yandex.ru/
	9	1	Преобразования с двоичным кодом			https://education.yandex.ru/
	10	1	Информационный объём данных			https://education.yandex.ru/
	11	1	Контрольная работа по модулю			https://education.yandex.ru/
Алгоритмизация и основы программирования (11 часов)	12	1	Простые алгоритмы (повторение)			https://education.yandex.ru/
	13	1	Алгоритмы с ветвлением			https://education.yandex.ru/
	14	1	Циклические алгоритмы			https://education.yandex.ru/
	15	1	Вспомогательные алгоритмы			https://education.yandex.ru/
	16	1	Блочные языки программирования			https://education.yandex.ru/
	17	1	Переменные и их программирование			https://education.yandex.ru/
	18	1	Программирование функций на блочном языке			https://education.yandex.ru/
	19	1	Этапы цифровой разработки			https://education.yandex.ru/
	20	1	Работа в конструкторе Aimylogic			https://education.yandex.ru/
	21	1	Создание алгоритмов с помощью ИИ			https://education.yandex.ru/
	22	1	Контрольная работа по модулю			https://education.yandex.ru/
Информационные технологии (10 часов)	23	1	Виды компьютерной графики			https://education.yandex.ru/
	24	1	Работа с растровой графикой			https://education.yandex.ru/
	25	1	Работа с векторной графикой			https://education.yandex.ru/

	26	1	Основы работы с текстовыми документами			https://education.yandex.ru/
	27	1	Структурирование текстов с помощью списков			https://education.yandex.ru/
	28	1	Добавление таблиц в текстовые документы			https://education.yandex.ru/
	29	1	Работа со списками, таблицами и картинками			https://education.yandex.ru/
	30	1	Основы создания презентаций			https://education.yandex.ru/
	31	1	Гиперссылки в презентациях			https://education.yandex.ru/
	32	1	Самостоятельная работа. Круговая презентация			https://education.yandex.ru/
Подведение итогов (2 часа)	33	1	Итоговое повторение			https://education.yandex.ru/
	34	1	Итоговая проверочная работа			https://education.yandex.ru/

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ УЧЕБНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧЕНИКА

Информатика, 5 класс /Босова Л.Л., Босова А.Ю., ООО «БИНОМ. Лаборатория знаний»; АО «Издательство Просвещение»;

Информатика, 6 класс /Босова Л.Л., Босова А.Ю., ООО «БИНОМ. Лаборатория знаний»; АО «Издательство Просвещение»;

Босова Л.Л., Босова А.Ю. Электронное приложение к учебнику «Информатика. 5 класс»

Электронная тетрадь 5 класс

Босова Л.Л., Босова А.Ю. Электронное приложение к учебнику «Информатика. 5 класс»

Электронная тетрадь 6 класс

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧИТЕЛЯ

Информатика. 5-6 класс. Самостоятельные и контрольные работы. Босова Л.Л., Босова А.Ю. (2017, 64с.)

Тесты по информатике. 5-6 класс. К учебнику Л.Л. Босовой. - Лещинер В.Р. (2020, 112с.)

Информатика. 5-6класс. Самостоятельные, проверочные и контрольные работы. Лещинер В.Р. (2021, 96с.)

ЦИФРОВЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ И РЕСУРСЫ СЕТИ ИНТЕРНЕТ

Чтобы не зависеть от установленного ПО, облегчить работу школьникам и учителям и не тратить время урока на скачивание и установку необходимых программ, программа ЭОР предлагает использование онлайн-сервисов.

Название сайта	Ссылка	Пояснение
Яндекс Учебник	https://education.yandex.ru/uchebnik/main	В материалах курса встречаются ссылки на другие материалы учебной платформы (например, ссылка на другое занятие, на другую карточку проходимого занятия).
Яндекс Игры	https://yandex.ru/games/app/200316	В уроке «Компьютер» используется ссылка на игру «Тетрис» в качестве наглядного примера эволюции компьютерных технологий и видеоигр.
Яндекс Поиск	https://ya.ru/	Ссылка на Яндекс Поиск применяется для развития навыков эффективного формирования поисковых запросов и критического анализа результатов поиска.
Яндекс Картинки	https://yandex.ru/images/	В уроке "Интернет" используется сервис Яндекс Картинки для обучения поиску визуальной информации. Ученики практикуют навыки поиска, используя QR-код и изображения котиков из учебных карточек, загружая их в поисковую систему.
Чат с Алисой	https://alice.yandex.ru/	В уроках «Искусственный интеллект» и «Путь к GPT», «Дизайн презентаций» используется интерактивный инструмент, позволяющий ученикам взаимодействовать с системой искусственного интеллекта. Эта практическая часть урока направлена на развитие навыков формулирования эффективных запросов (промптов) для генерации текста с помощью ИИ.
Яндекс Документы	https://docs.yandex.ru/	Чтобы не зависеть от ПО, установленного на компьютерах класса, и не тратить время, предназначенное на знакомство с материалом, на

		установку необходимых программ, в модуле про текстовые документы мы используем сервис Яндекс Документы, работа ведётся там.
Задания на Scratch	https://scratch-game.website.yandexcloud.net/	Ссылки на внутренний ресурс Яндекс Учебника, содержащий интерактивные дидактические материалы (модули 1.1 «Цифровая грамотность», 1.2 «Программы и данные», 3.1 «Алгоритм и исполнители»)
ILoveIMG	https://www.iloveimg.com/ru/remove-background	В модуле 4.1 «Графический редактор» используется данный сервис для обработки изображений (удаление фона). Он необходим для отдельных задач проектной работы.
Gifius	https://gifius.ru/	Ссылка на данный ресурс используется в дополнительном задании «Растровая графика» для создания GIF-анимации с помощью готовых рисунков ученика.
Шедеврум	https://shdevrum.ai/text-to-image/	В модуле 4.2 «Текстовый редактор» используется сервис Шедеврум для создания иллюстраций к проекту по работе с фразеологизмами. Сервис позволяет генерировать изображения с помощью текстовых запросов (промптов). Модуль 4.3 «Презентации» включает работу с сервисом "Шедеврум" - генеративной нейросетью Яндекса. Учащиеся не только создают с её помощью изображения для своих проектов, но и получают практический опыт взаимодействия с технологиями искусственного интеллекта.
Flaticon	https://www.flaticon.com/ru/	Сервис Flaticon используется для поиска иконок и стикеров для своих проектов, которые будут создавать школьники в графическом редакторе. Сервис бесплатный и не требует регистрации.
Libre OfficeImpress	https://www.libreoffice.org/download/download-libreoffice/	В уроках по работе с презентациями и текстовыми документами LibreOffice используется как свободно распространяемый офисный пакет для офлайн-работы, доступный для скачивания с официального сайта.
Emojipedia	https://emojipedia.org	В материалах модуля 3.2 «Практика создания алгоритмов» содержится ссылка на сервис, позволяющий быстро подбирать и копировать иконки эмоджи для оформления текстовых сообщений в чат-ботах.

Помидорковый таймер	https://www.pomidorko.ru/	Ссылка на сайт с таймером по «Методу помидора» используется в уроке «Работа в конструкторе Aimylogic» для наполнения чат-бота, но также предполагается к ознакомлению как полезный инструмент для управления временем.
Карта мира онлайн	http://www.maps-world.ru/online.htm	В уроке «Структурирование текстов с помощью списков» карта мира используется в качестве источника информации для наполнения текстового документа. Таким образом дополнительно учащиеся развивают навык работы с информационными моделями
Яндекс Музыка	https://music.yandex.ru/home	Яндекс Музыка предложена в уроке «Структурирование текстов с помощью списков» в качестве примера онлайн-сервиса с музыкой, откуда можно взять информацию для текстового документа.
Яндекс Концепт	https://boards.yandex.ru	Урок «Самостоятельная работа. Круговая презентация» включает этап перекрёстной оценки проектных работ, который реализуется с помощью сервиса коллективной работы Яндекс Концепт

Также в ЭОР встречаются:

- Нерабочие ссылки-примеры на фишинговые, мошеннические сайт для отработки темы безопасности в сети (модуль 1.3 «Компьютерные сети», урок «Безопасное поведение в интернете. Контрольная работа по разделу “Цифровая грамотность”») (модуль 1.3 «Защита от вредоносных программ», урок «Безопасная работа в интернете»)..
- Ссылки на образцы и заготовки заданий, расположенные на Яндекс Диске (работа с документами, презентациями). Ученики также выполняют некоторые задания на Яндекс Диске (модули 4.1 «Текстовые документы», 4.3 «Компьютерная презентация» модули 4.2 «Текстовый процессор», 4.3 «Презентации»).
- Ссылки на внутренний ресурс Учебника, содержащий интерактивные дидактические материалы (модули 1.1 «Цифровая грамотность», 1.2 «Программы и данные», 3.1 «Алгоритм и исполнители» модули 1.2 «Файловая система», 1.3 «Защита от вредоносных программ»)

МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

Наименование	Ед. измерения	Кол-во
Шкаф	шт.	1
Стол для робототехники	шт.	1

Стол письменный	шт.	6
Стол (компьютерный)	шт.	10
Стул ученический	шт.	12
Стул (компьютерный)	шт.	11
Доска классная	шт.	1
Огнетушитель	шт.	1
Электронный воздухоочиститель	шт.	1
Жалюзи	шт.	3
Концентратор сети	шт.	1
Наушники	шт.	6

УЧЕБНОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

Телевизор	шт.	1
МФУ	шт.	1
Ноутбук	шт.	27
Манипулятор мышь	шт.	27
Жалюзи	шт.	3

ОБОРУДОВАНИЕ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРАКТИЧЕСКИХ РАБОТ

Интерактивная панель	шт.	1
----------------------	-----	---