

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

**Министерство образования Ростовской области**

**Муниципальное образование г. Таганрог**

**МОБУ СОШ № 23**

РАССМОТРЕНА

Руководитель

МО



Бирюкова Н.Н.

Протокол № 5

от «06» июня 2025 г.

СОГЛАСОВАНА

Заместитель директора

по УВР



Попков А.И.

от «25» августа 2025 г.

УТВЕРЖДЕНА

Директор

МОБУ СОШ № 23



Вашнева М.В.

Приказ № 383

от «29» августа 2025 г.



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

(ID 7575211)

**учебного предмета «Информатика»**

для обучающихся 5-6 классов

**Таганрог 2025 г.**

## **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 определяет количественные и качественные характеристики учебного материала для первого года изучения, в том числе для содержательного наполнения разного вида контроля (промежуточной аттестации обучающихся, всероссийских проверочных работ, государственной итоговой аттестации). На изучение информатики (базовый уровень) отводится 68 часов: в 5 классе 34 часа (1 час в неделю), в 6 классе – 34 часа (1 час в неделю).

Последовательность изучения тем в пределах одного года обучения может быть изменена по усмотрению учителя при подготовке рабочей программы и поурочного планирования.

## **СОДЕРЖАНИЕ ОБУЧЕНИЯ**

### **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.

##### **Алгоритмы и программирование**

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). 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.

## **6 КЛАСС**

### **Объекты и системы**

Объекты и их имена. Признаки объектов: свойства, действия, поведение, состояния. Отношения объектов.

Разновидности объектов и их классификация. Состав объектов.

### **Информационные модели**

Разнообразие систем. Состав и структура системы.

Модели объектов и их назначение. Информационные модели. Словесные информационные модели. Простейшие математические модели.

Табличные информационные модели. Структура и правила оформления таблицы. Простые таблицы. Табличное решение логических задач.

Вычислительные таблицы. Графики и диаграммы. Наглядное представление о соотношении величин. Визуализация многорядных данных.

Многообразие схем. Информационные модели на графах. Деревья.

### **Алгоритмика**

Неформальные и формальные исполнители. Учебные исполнители (Черепашка, Кузнечик, Водолей и др.) как примеры формальных исполнителей. Их назначение, среда, режим работы, система команд. Управление исполнителями с помощью команд и их последовательностей.

Что такое алгоритм. Примеры линейных алгоритмов, алгоритмов с ветвлениями и повторениями (в повседневной жизни, в литературных произведениях, на уроках математики и т.д.).

Составление алгоритмов (линейных, с ветвлениями и циклами) для управления исполнителями Чертёжник, Водолей и др.

### **Создание мультимедийных объектов**

Простейший графический редактор. Инструменты графического редактора. Инструменты создания простейших графических объектов. Настройки эффектов анимации, управления показом презентации при помощи гиперссылок. Создание эффекта движения в мультимедийной презентации.

# **ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ ПО ИНФОРМАТИКЕ НА УРОВНЕ СРЕДНЕГО ОБЩЕГО ОБРАЗОВАНИЯ (БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ)**

## **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; владение достоверной информацией о передовых мировых и отечественных достижениях в области информатики и информационных технологий; 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; готовность к разнообразной совместной деятельности при выполнении учебных, познавательных задач, создании учебных проектов; стремление к взаимопониманию и взаимопомощи в процессе этой учебной деятельности; готовность оценивать своё поведение и поступки своих товарищей с позиции нравственных и правовых норм с учётом осознания последствий поступков.

### **Ценности научного познания:**

сформированность мировоззренческих представлений об информации, информационных процессах и информационных технологиях, соответствующих современному уровню развития науки и общественной практики и составляющих базовую основу для понимания сущности научной картины мира; интерес к обучению и познанию; любознательность; готовность и способность к самообразованию, осознанному выбору направленности и уровня обучения в дальнейшем; овладение основными навыками исследовательской деятельности, установка на осмысление опыта, наблюдений, поступков и стремление совершенствовать пути

достижения индивидуального и коллективного благополучия; сформированность информационной культуры, в том числе 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:**

осознание ценности жизни; ответственное отношение к своему здоровью; установка на здоровый образ жизни, в том числе и за счёт освоения и соблюдения требований безопасной эксплуатации средств информационных и коммуникационных технологий (ИКТ).

#### **Трудовое воспитание:**

интерес к практическому изучению профессий и труда в сферах профессиональной деятельности, связанных с информатикой, программированием и информационными технологиями, основанными на достижениях науки информатики и научно-технического прогресса; осознанный выбор и построение индивидуальной траектории образования и жизненных планов с учётом личных и общественных интересов и потребностей.

#### **Экологическое воспитание:**

осознание глобального характера 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 существующих 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 на применимость и достоверность информацию, полученную 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 различные методы, инструменты и запросы при поиске и отборе информации или данных из источников с учётом предложенной учебной задачи и заданных критериев;

выбирать, анализировать, систематизировать и интерпретировать информацию различных видов и форм представления;

самостоятельно выбирать оптимальную форму представления информации и иллюстрировать решаемые задачи несложными схемами, диаграммами, иной графикой и их комбинациями;

оценивать надёжность информации по критериям, предложенным учителем или сформулированным самостоятельно;

эффективно 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);

самостоятельно 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;

ориентироваться в различных подходах к принятию решений (индивидуальное принятие решений, принятие решений в группе);

самостоятельно составлять алгоритм решения задачи (или его часть), выбирать способ решения учебной задачи с учётом имеющихся ресурсов и собственных возможностей, аргументировать предлагаемые варианты решений;

составлять план действий (план реализации намеченного алгоритма решения), корректировать предложенный алгоритм с учётом получения новых знаний об изучаемом объекте;

делать выбор в условиях противоречивой информации и брать ответственность за решение.

### **Самоконтроль (рефлексия):**

владеть способами самоконтроля, самомотивации и рефлексии;

давать адекватную оценку ситуации и предлагать план её изменения;

учитывать контекст и предвидеть трудности, которые могут возникнуть при решении учебной задачи, адаптировать решение к меняющимся обстоятельствам;

объяснять причины достижения (недостижения) результатов информационной деятельности, давать оценку приобретённому опыту, уметь находить позитивное в произошедшей ситуации;

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**

**В 5 классе:** 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.

**В 6 классе:** использовать редактор презентаций или иное программное средство для создания анимации по имеющемуся сюжету;

создавать на заданную тему мультимедийную презентацию с гиперссылками, слайды которой содержат тексты, звуки, графические изображения;

составлять вспомогательные алгоритмы для управления учебным исполнителем;

составлять циклические алгоритмы по управлению учебным исполнителем.

## ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ 5 КЛАСС

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов			Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы	
<b>Раздел 1. Цифровая грамотность</b>					
1.1	Компьютер — универсальное вычислительное устройство, работающее по программе	2			УМК Босова <a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php?ysclid=meyad825j4655864331">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php?ysclid=meyad825j4655864331</a>
1.2	Программы для компьютеров. Файлы и папки	3			УМК Босова <a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php?ysclid=meyad825j4655864331">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php?ysclid=meyad825j4655864331</a>
1.3	Сеть Интернет. Правила безопасного поведения в Интернете	3	1		УМК Босова <a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php?ysclid=meyad825j4655864331">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php?ysclid=meyad825j4655864331</a>
Итого по разделу		8			
<b>Раздел 2. Теоретические основы информатики</b>					
2.1	Информация в жизни человека	3			УМК Босова <a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php?ysclid=meyad825j4655864331">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php?ysclid=meyad825j4655864331</a>
Итого по разделу		3			
<b>Раздел 3. Алгоритмы и программирование</b>					

3.1	Алгоритмы и исполнители	2	1		УМК Босова <a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php?ysclid=meyad825j4655864331">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php?ysclid=meyad825j4655864331</a>
3.2	Работа в среде программирования	7			УМК Босова <a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php?ysclid=meyad825j4655864331">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php?ysclid=meyad825j4655864331</a>
Итого по разделу		9			
<b>Раздел 4. Информационные технологии</b>					
4.1	Графический редактор	3			УМК Босова <a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php?ysclid=meyad825j4655864331">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php?ysclid=meyad825j4655864331</a>
4.2	Текстовый редактор	6	1		УМК Босова <a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php?ysclid=meyad825j4655864331">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php?ysclid=meyad825j4655864331</a>
4.3	Компьютерная презентация	5			УМК Босова <a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php?ysclid=meyad825j4655864331">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php?ysclid=meyad825j4655864331</a>
Итого по разделу		14			
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34	3	0	

## 6 КЛАСС

№ п/ п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов			Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		Всего	Контроль ные работы	Практическ ие работы	
<b>Раздел 1. Объекты и системы</b>					
1.1	Компьютерные объекты	4			УМК Босова <a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=meybdozt1t506154098">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=meybdozt1t506154098</a>
1.2	Разнообразие систем	4	1		УМК Босова <a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=meybdozt1t506154098">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=meybdozt1t506154098</a>
Итого по разделу		8			
<b>Раздел 2. Информационные модели</b>					
2.1	Математические модели	8			УМК Босова <a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=meybdozt1t506154098">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=meybdozt1t506154098</a>
2.2	Графики и диаграммы	5	1		УМК Босова <a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=meybdozt1t506154098">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=meybdozt1t506154098</a>
Итого по разделу		13			
<b>Раздел 3. Алгоритмика</b>					
3.1	Алгоритмы и элементы программирования	9	1		УМК Босова

					<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=meybdozt1t506154098">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=meybdozt1t506154098</a>
Итого по разделу		9			
<b>Раздел 4. Создание мультимедийных объектов</b>					
4.1	Мультимедийная презентация	4			УМК Босова <a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=meybdozt1t506154098">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=meybdozt1t506154098</a>
Итого по разделу		4			
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34	3	0	

**ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ**  
**5 КЛАСС**

№ п/п	Тема урока	Количество часов			Дата изучения	Электронные цифровые образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы		
1	Правила гигиены и техника безопасности при работе с компьютерами.	1				УМК Босова <a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php?ysclid=meyad825j4655864331">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php?ysclid=meyad825j4655864331</a>
2	Компьютер – универсальное Вычислительное устройство, работающее по программе. Основные компоненты персональных компьютеров и мобильных устройств	1				УМК Босова <a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php?ysclid=meyad825j4655864331">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php?ysclid=meyad825j4655864331</a>
3	Программы для компьютеров. Пользователи и программисты.	1				УМК Босова <a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php?ysclid=meyad825j4655864331">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php?ysclid=meyad825j4655864331</a>
4	Прикладные программы (приложения), системное программное обеспечение (операционные системы)	1				УМК Босова <a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php?ysclid=meyad825j4655864331">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php?ysclid=meyad825j4655864331</a>
5	Имя файла (папки, каталога)	1				УМК Босова <a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php?ysclid=meyad825j4655864331">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php?ysclid=meyad825j4655864331</a>

6	Сеть Интернет. Правила безопасного поведения в Интернете	1				УМК Босова <a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php?ysclid=meyad825j4655864331">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php?ysclid=meyad825j4655864331</a>
7	Контрольная работа по теме "Компьютер"	1	1			УМК Босова <a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php?ysclid=meyad825j4655864331">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php?ysclid=meyad825j4655864331</a>
8	Анализ контрольной работы по теме "Компьютер"	1				УМК Босова <a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php?ysclid=meyad825j4655864331">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php?ysclid=meyad825j4655864331</a>
9	Информация в жизни человека. Способы восприятия информации человеком.	1				УМК Босова <a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php?ysclid=meyad825j4655864331">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php?ysclid=meyad825j4655864331</a>
10	Действия с информацией. Кодирование информации	1				УМК Босова <a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php?ysclid=meyad825j4655864331">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php?ysclid=meyad825j4655864331</a>
11	Искусственный интеллект и его роль в жизни человека.	1				УМК Босова <a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php?ysclid=meyad825j4655864331">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php?ysclid=meyad825j4655864331</a>
12	Понятие алгоритма.	1				УМК Босова <a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php?ysclid=meyad825j4655864331">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php?ysclid=meyad825j4655864331</a>
13	Исполнители алгоритмов.	1				УМК Босова

						<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php?ysclid=meyad825j4655864331">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php?ysclid=meyad825j4655864331</a>
14	Линейные алгоритмы	1				УМК Босова <a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php?ysclid=meyad825j4655864331">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php?ysclid=meyad825j4655864331</a>
15	Циклические алгоритмы.	1				УМК Босова <a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php?ysclid=meyad825j4655864331">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php?ysclid=meyad825j4655864331</a>
16	Реализация линейных алгоритмов в среде программирования	1				УМК Босова <a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php?ysclid=meyad825j4655864331">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php?ysclid=meyad825j4655864331</a>
17	Реализация циклических алгоритмов в среде программирования	1				УМК Босова <a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php?ysclid=meyad825j4655864331">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php?ysclid=meyad825j4655864331</a>
18	Повторение материала по теме «Алгоритмика»	1	1			УМК Босова <a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php?ysclid=meyad825j4655864331">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php?ysclid=meyad825j4655864331</a>
19	Контрольная работа по теме «Алгоритмы и программирование»	1				УМК Босова <a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php?ysclid=meyad825j4655864331">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php?ysclid=meyad825j4655864331</a>
20	Анализ контрольной работы по теме «Алгоритмы и программирование»	1				УМК Босова <a href="https://bosova.ru/metodist/authors/i">https://bosova.ru/metodist/authors/i</a>

						<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php?ysclid=meyad825j4655864331">nformatika/3/eor5.php?ysclid=meyad825j4655864331</a>
21	Графический редактор	1				УМК Босова <a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php?ysclid=meyad825j4655864331">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php?ysclid=meyad825j4655864331</a>
22	Растровые рисунки. Использование графических примитивов	1				УМК Босова <a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php?ysclid=meyad825j4655864331">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php?ysclid=meyad825j4655864331</a>
23	Создание и редактирование простого изображения с помощью инструментов графического редактора.	1				УМК Босова <a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php?ysclid=meyad825j4655864331">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php?ysclid=meyad825j4655864331</a>
24	Текстовый редактор. Правила набора текста	1				УМК Босова <a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php?ysclid=meyad825j4655864331">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php?ysclid=meyad825j4655864331</a>
25	Создание небольших текстовых документов с использованием базовых средств текстовых редакторов	1				УМК Босова <a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php?ysclid=meyad825j4655864331">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php?ysclid=meyad825j4655864331</a>
26	Текстовый процессор. Редактирование текста	1				УМК Босова <a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php?ysclid=meyad825j4655864331">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php?ysclid=meyad825j4655864331</a>
27	Редактирование и форматирование текстовых документов	1				УМК Босова <a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php?ysclid=meyad825j4655864331">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php?ysclid=meyad825j4655864331</a>

						<a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php?ysclid=meyad825j4655864331">ad825j4655864331</a>
28	Вставка в документ изображений	1				УМК Босова <a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php?ysclid=meyad825j4655864331">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php?ysclid=meyad825j4655864331</a>
29	Компьютерные презентации	1				УМК Босова <a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php?ysclid=meyad825j4655864331">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php?ysclid=meyad825j4655864331</a>
30	Контрольная работа по теме «Текстовый и графический редактор»	1	1			УМК Босова <a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php?ysclid=meyad825j4655864331">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php?ysclid=meyad825j4655864331</a>
31	Анализ контрольной работы по теме «Текстовый и графический редактор»	1				УМК Босова <a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php?ysclid=meyad825j4655864331">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php?ysclid=meyad825j4655864331</a>
32	Повторение материала по теме «Компьютер»	1				УМК Босова <a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php?ysclid=meyad825j4655864331">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php?ysclid=meyad825j4655864331</a>
33	Повторение материала по теме «Алгоритмика»	1				УМК Босова <a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php?ysclid=meyad825j4655864331">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php?ysclid=meyad825j4655864331</a>
34	Повторение материала по теме «Текстовый редактор»	1				УМК Босова <a href="https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php?ysclid=meyad825j4655864331">https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php?ysclid=meyad825j4655864331</a>

ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ	34	3	0	
-------------------------------------	----	---	---	--

По рабочей программе в соответствии с календарным учебным графиком МОБУ СОШ № 23 на 2025-2026 учебный год:  
В 5 «А», 5 «Б» и 5 «Г»: 33 ч., в 5 «В»: 34 ч.

## 6 КЛАСС

№ п/п	Тема урока	Количество часов			Дата изучения	Электронные цифровые образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы		
1	Техника безопасности. Объекты окружающего мира	1				
2	Компьютерные объекты	1				
3	Разнообразие отношений объектов и их множеств	1				
4	Отношения между множествами. Отношение «входит в состав»	1				
5	Отношение «является разновидностью». Классификация объектов	1				
6	Контрольная работа по теме «Объекты и системы»	1	1			
7	Анализ контрольной работы по теме «Объекты и системы»	1				
8	Системы объектов. Разнообразие систем. Состав и структура системы	1				
9	Как мы познаем окружающий мир	1				
10	Понятие как форма мышления. Как образуются понятия	1				
11	Определение понятия. Конструируем и исследуем графические объекты	1				
12	Информационное моделирование как	1				

	метод познания					
13	Словесные информационные модели. Словесные описания (научные, художественные). Математические модели	1				
14	Табличные информационные модели. Правила оформления таблиц	1				
15	Решение логических задач с помощью нескольких таблиц	1				
16	Вычислительные таблицы	1				
17	Зачем нужны графики и диаграммы. Наглядное представление процессов изменения величин	1				
18	Многообразие схем	1				
19	Повторение материала по теме «Модели»	1				
20	Контрольная работа по теме «Информационные модели»	1	1			
21	Анализ контрольной работы по теме «Информационные модели»	1				
22	Что такое алгоритм. Исполнители вокруг нас	1				
23	Формы записи алгоритмов. Линейные алгоритмы	1				
24	Алгоритмы с ветвлениями	1				
25	Алгоритмы с повторениями	1				
26	Знакомство с исполнителем Чертежник	1				

27	Пример линейного алгоритма управления Чертежником	1				
28	Пример циклического алгоритма управления Чертежником	1				
29	Контрольная работа по теме «Алгоритмика»	1	1			
30	Анализ контрольной работы по теме «Алгоритмика»	1				
31	Мультимедийная презентация. Возможности настройки анимации в редакторе презентаций	1				
32	Создание эффекта движения с помощью смены последовательности рисунков	1				
33	Создание линейных презентаций	1				
34	Повторение материала по теме «Математические модели»	1				
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34	3	0		

По рабочей программе в соответствии с календарным учебным графиком МОБУ СОШ № 23 на 2025-2026 учебный год:  
 В 6 «Б», 6 «В» и 6 «Г»: 34 ч., в 6 «А»: 33 ч.

## **УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ УЧЕБНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧЕНИКА**

• Информатика. 5 класс. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Общество с ограниченной ответственностью «БИНОМ. Лаборатория знаний»;

Акционерное общество «Издательство «Просвещение»

• Информатика. 6 класс. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Общество с ограниченной ответственностью «БИНОМ. Лаборатория знаний»;

Акционерное общество «Издательство «Просвещение»

## **МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧИТЕЛЯ**

Сайт УМК Босова

<https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=meyahs7ahf595254127>

<https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php?ysclid=meybdozt1t506154098>

## **ЦИФРОВЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ И РЕСУРСЫ СЕТИ**

### **ИНТЕРНЕТ**

Я Класс <https://www.yaklass.ru/p/informatika/5-klass?ysclid=meybwcp2c5652887018>

<https://www.yaklass.ru/p/informatika/6-klass?ysclid=meybwstoh8444210348>