

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Департамент образования Вологодской области

Управление образования мэрии города Череповца

МАОУ "СОШ № 18"

РАССМОТРЕНО

Руководитель МО
математики, физики и
информатики

Е.А. Припорова
Протокол № 1 от «28»
августа 2023 г.

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора

С.А. Рябева
Принято: педагогический
совет (протокол № 1) от
«29» августа 2023 г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор МАОУ
"СОШ № 18"

М.Г. Сафарова
Приказ № 282-ОД от «29»
августа 2023 г.



АДАптированная рабочая программа

(ID 000000)

учебного предмета «Информатика. Базовый уровень»

для обучающихся 5-6 классов

г. Череповец 2023

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Адаптированная рабочая программа по информатике на уровне основного общего образования для 5-6 классов составлена на основе Требований к результатам освоения основной образовательной программы основного общего образования, представленных в Федеральном государственном образовательном стандарте основного общего образования (ФГОС ООО), Примерной рабочей программы по информатике для 5-6 классов, а также федеральной рабочей программы воспитания с учетом образовательных потребностей обучающихся с ЗПР и особенностей их здоровья.

Адаптированная рабочая программа по информатике рассчитана на учащихся с задержкой психического развития (ЗПР), обучающихся в классах по АООП ООО для детей с ЗПР. Общими для всех обучающихся с ЗПР являются трудности произвольной саморегуляции, замедленный темп и неравномерное качество становления высших психических функций, мотивационных и когнитивных составляющих познавательной деятельности. Для значительной части обучающихся с ЗПР типичен дефицит не только познавательных, но и социально-перцептивных и коммуникативных способностей.

Данная программа, сохраняя основное содержание образования, отличается тем, что предусматривает коррекционную направленность обучения. Обучение школьников с особыми образовательными потребностями скорректировано с учетом основных принципов:

- усиление практической направленности материала;
- опора на жизненный опыт ребенка, на объективные связи в содержании изучаемого материала;
- соблюдение объема необходимости и достаточности;
- органичное включение в содержание учебных программ коррекционно-развивающего блока.

В рабочей программе соблюдается преемственность с ФГОС начального общего образования; межпредметные связи; учитываются возрастные и психологические особенности учащихся 5–6 классов, имеющих задержку психического развития: неустойчивое внимание, малый объем памяти, затруднения при воспроизведении учебного материала, несформированность мыслительных операций (анализ, синтез, сравнение), плохо развитые навыки чтения, устной и письменной речи.

Программа по информатике даёт представление о целях, общей стратегии обучения, воспитания и развития обучающихся средствами учебного предмета «Информатика» в 5–6 классах; устанавливает предметное содержание, предусматривает его структурирование по разделам и темам курса, определяет распределение его по классам (годам изучения); даёт

распределение учебных часов по тематическим разделам курса и последовательность их изучения с учётом межпредметных и внутрипредметных связей, логики учебного процесса, возрастных особенностей обучающихся.

Целями изучения информатики на уровне основного общего образования являются:

- 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, понимания роли информационных процессов, информационных ресурсов и информационных технологий 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 на более простые подзадачи, сравнивать новые задачи с задачами, решёнными ранее, определять шаги для достижения результата и так далее;
- 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 этических аспектов её распространения, стремления к продолжению образования в области информационных технологий и созидательной деятельности с применением средств информационных технологий.

Информатика в основном общем образовании отражает:

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

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

- формирование ряда метапредметных понятий, в том числе понятий «объект»,

«система», «модель», «алгоритм» и 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.

Основные задачи учебного предмета «Информатика» – 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.

Учебный предмет «Информатика» в основном общем образовании

интегрирует в себе:

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

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.

Затруднения у обучающихся возникают при переносе какого-либо явления или признака в новые условия, когда надо увидеть что-то по-своему, с другой стороны. Это требует не только усвоения последнего материала, но и соотнесения его с ранее изученным. Для многих обучающихся с ЗПР характерны медленный темп работы, повышенная утомляемость, на фоне которой у них могут возникать либо отказ от деятельности, либо двигательная расторможенность. Обучающиеся затрудняются самостоятельно регулировать свою деятельность и поведение, необходим внешний контроль со стороны.

Направленность данной программы - адаптировать таких детей к учебному процессу, помочь им в усвоении учебного материала, дать возможность поверить в свои силы. Поэтому образовательный процесс осуществляется на основе дифференцированного и индивидуального подхода, используются различные виды помощи (стимулирующие, направляющие, обучающие), создаются условия для интенсивного интеллектуального развития учащихся средствами информатики на материале, отвечающем их

особенностям и возможностям учащихся.

В результате изучения информатики в 5-6 классах у обучающихся с ЗПР будут сформированы первоначальные представления по предмету, что будет способствовать профилактике трудностей в изучении данного предмета в 7 - 9 классах.

Процесс обучения имеет коррекционно-развивающий характер, направленный на коррекцию имеющихся у обучающихся недостатков в развитии, пробелов в знаниях и опирается на субъективный опыт школьников и связь с реальной жизнью. В связи с этим, в календарно - тематическое планирование включен блок «Коррекционно - развивающая работа». В данном блоке указаны педагогические меры и средства, целью которых является развитие мыслительных операций, образного мышления, памяти, внимания, речи, а также осуществляется ликвидация пробелов в знаниях, закрепление изученного материала, отработка алгоритмов, повторение пройденного на основе решения развивающих упражнений.

Коррекционно-развивающая работа с детьми, испытывающими трудности в усвоении предмета, строится в соответствии со следующими основными положениями:

- восполнение пробелов развития детей путем обогащения чувственного опыта, организации предметно-практической деятельности;
- пропедевтический характер обучения: подбор заданий, подготавливающих учащихся к восприятию новых тем;
- дифференцированный подход к детям – с учетом сформированности знаний, умений и навыков, осуществляемый при выделении следующих этапов работы: выполнение действий в материализованной форме, в речевом плане без наглядной опоры;
- формирование операции обратимости и связанной с ней гибкости мышления;
- развитие общеинтеллектуальных умений и навыков – активизация познавательной деятельности: развитие зрительного и слухового восприятия, формирование мыслительных операций;
- активизация речи детей в единстве с их мышлением;
- выработка положительной учебной мотивации, формирование интереса к предмету;
- формирование навыков учебной деятельности, развитие навыков самоконтроля.

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

- цифровая грамотность;
- теоретические основы информатики;

алгоритмы и программирование;
информационные технологии.

На изучение информатики в 5-6 классах отводится 68 часов: в 5 классе – 34 часа (1 час в неделю), в 6 классе – 34 часа (1 час в неделю).

При организации оценочных процедур для обучающихся в соответствии с ФАОП ООО для обучающихся с ЗПР создаются специальные условия, обусловленные особыми образовательными потребностями обучающихся с ЗПР и спецификой нарушения. Данные условия на уроках информатики включают:

- особую форму организации текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации (в малой группе, индивидуальную) с учетом особых образовательных потребностей и индивидуальных особенностей обучающихся с ЗПР;

- присутствие мотивационного этапа, способствующего психологическому настрою на работу;

- организующую помощь педагогического работника в рационализации распределения времени, отводимого на выполнение работы;

- предоставление возможности использования справочной информации, разного рода визуальной поддержки (опорные схемы, алгоритмы учебных действий, смысловые опоры в виде ключевых слов, плана, образца) при самостоятельном применении;

- гибкость подхода к выбору формы и вида диагностического инструментария и контрольно-измерительных материалов с учетом особых образовательных потребностей и индивидуальных возможностей обучающегося с ЗПР;

- большую вариативность оценочных процедур, методов оценки и состава инструментария оценивания, позволяющую определить образовательный результат каждого обучающегося с ЗПР;

- адаптацию инструкции с учетом особых образовательных потребностей и индивидуальных трудностей обучающихся с ЗПР (в частности, упрощение формулировок по грамматическому и семантическому оформлению, особое построение инструкции, отражающей этапность выполнения задания);

- отслеживание действий обучающегося с ЗПР для оценки понимания им инструкции и, при необходимости, ее уточнение;

- увеличение времени на выполнение заданий;

- возможность организации короткого перерыва при нарастании в поведении обучающегося проявлений утомления, истощения.

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.

Алгоритмизация и основы программирования

Понятие алгоритма. Исполнители алгоритмов. Линейные алгоритмы. Циклические алгоритмы.

Составление программ для управления исполнителем в среде блочного или текстового программирования.

Информационные технологии

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

Текстовый редактор. Правила набора текста.

Текстовый процессор. Редактирование текста. Проверка правописания. Расстановка переносов. Свойства символов. Шрифт. Типы шрифтов (рубленые, с засечками, моноширинные). Полужирное и курсивное

начертание. Свойства абзацев: границы, абзацный отступ, интервал, выравнивание. Вставка изображений в текстовые документы. Обтекание изображений текстом.

Компьютерные презентации. Слайд. Добавление на слайд текста и изображений. Работа с несколькими слайдами.

6 КЛАСС

Цифровая грамотность

Типы компьютеров: персональные компьютеры, встроенные компьютеры, суперкомпьютеры.

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

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

Теоретические основы информатики

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

Двоичный код. Представление данных в компьютере как текстов в двоичном алфавите. Количество всевозможных слов (кодовых комбинаций) фиксированной длины в двоичном алфавите. Преобразование любого алфавита к двоичному.

Информационный 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 ПРОГРАММЫ ПО ИНФОРМАТИКЕ 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 учебного предмета.

В результате изучения информатики на уровне основного общего образования у обучающегося будут сформированы следующие личностные результаты в части:

1) патриотического воспитания:

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;

2) духовно-нравственного воспитания:

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 Интернете;

3) гражданского воспитания:

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;

4) ценностей 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;

5) формирования 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;

б) трудового воспитания:

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;

7) экологического воспитания:

осознание глобального характера экологических проблем и путей их решения, в том числе с учётом возможностей информационных и коммуникационных технологий;

8) адаптации обучающегося к изменяющимся условиям социальной и природной 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 программы по информатике отражают овладение универсальными учебными действиями – познавательными, коммуникативными, регулятивными.

Познавательные универсальные учебные 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;

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

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

эффективно запоминать и систематизировать информацию.

Коммуникативные универсальные учебные 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.

Регулятивные универсальные учебные 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);

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.

Самоконтроль (рефлексия):

владеть способами самоконтроля, самомотивации и рефлексии;

давать оценку ситуации и предлагать план её изменения;

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

5 КЛАСС

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов			Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы	
Раздел 1. Цифровая грамотность					
1.1	Компьютер — универсальное вычислительное устройство, работающее по программе	2	0	0	Библиотека ЦОК https://m.edsoo.ru/7f41646e
1.2	Программы для компьютеров. Файлы и папки	4	0	3	Библиотека ЦОК https://m.edsoo.ru/7f41646e
1.3	Сеть Интернет. Правила безопасного поведения в Интернете	2	0	1	Библиотека ЦОК https://m.edsoo.ru/7f41646e
Итого по разделу		8			
Раздел 2. Теоретические основы информатики					
2.1	Информация в жизни человека	3	0	0	Библиотека ЦОК https://m.edsoo.ru/7f41646e
Итого по разделу		3			
Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования					
3.1	Алгоритмы и исполнители	2	0	0	Библиотека ЦОК https://m.edsoo.ru/7f418516
3.2	Работа в среде программирования	8	0	7	https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/vWindows5.zip http://www.lbz.ru/files

					/5814/
Итого по разделу		10			
Раздел 4. Информационные технологии					
4.1	Графический редактор	3	0	2	Библиотека ЦОК https://m.edsoo.ru/7f41646e
4.2	Текстовый редактор	6	0	5	Библиотека ЦОК https://m.edsoo.ru/7f41646e
4.3	Компьютерная презентация	4	0	1	Библиотека ЦОК https://m.edsoo.ru/7f41646e
Итого по разделу		13			
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34	-	19	

6 КЛАСС

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов			Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы	
Раздел 1. Цифровая грамотность					
1.1	Компьютер	1	0	0	Библиотека ЦОК https://m.edsoo.ru/7f41646e
1.2	Файловая система	2	0	2	Библиотека ЦОК https://m.edsoo.ru/7f41646e
1.3	Защита от вредоносных программ	1	0	0	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php https://resh.edu.ru/subject/19/6/
Итого по разделу		4			
Раздел 2. Теоретические основы информатики					
2.1	Информация и информационные процессы	2	0	1	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php https://resh.edu.ru/subject/19/6/
2.2	Двоичный код	2	0	0	https://bosova.ru/metodist/authors/informa

					tika/3/eor6.php https://resh.edu.ru/subject/19/6/
2.3	Единицы измерения информации	2	0	0	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php
Итого по разделу		6			
Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования					
3.1	Основные алгоритмические конструкции	8	0	3	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php https://resh.edu.ru/subject/19/6/
3.2	Вспомогательные алгоритмы	4	0	2	https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php https://resh.edu.ru/subject/19/6/
Итого по разделу		12			
Раздел 4. Информационные технологии					
4.1	Векторная графика	3	0	3	Библиотека ЦОК https://m.edsoo.ru/7f41646e
4.2	Текстовый процессор	5	0	4	Библиотека ЦОК https://m.edsoo.ru/7f41646e

4.3	Создание интерактивных компьютерных презентаций	4	0	2	Библиотека ЦОК https://m.edsoo.ru/7f41646e
Итого по разделу		12			
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34	-	17	

ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

5 КЛАСС

№ п/п	Тема урока	Количество часов			Коррекционно-развивающая работа	
		Всего	Контрольные работы	Практические работы	Педагогические меры	Педагогические средства
1	Правила гигиены и безопасности при работе с компьютерами, мобильными устройствами и другими элементами цифрового окружения. Стартовая диагностика. ОТ в кабинете информатики	1	0,5	0	Формирование навыков соотносительного анализа	Работа в группах
2	Компьютер — универсальное вычислительное устройство, работающее по программе. Основные компоненты персональных компьютеров и мобильных устройств.	1	0	0	Развитие зрительного восприятия	Игра «Что изменилось»
3	Программы для компьютеров. Пользователи и программисты. Практическая работа № 1 «Запуск, работа и завершение работы клавиатурного тренажёра»	1	0	1	Развитие словесно-логического мышления	Игра «Продолжи ряд»
4	Прикладные программы (приложения), системное программное обеспечение (операционные системы).	1	0	0	Развитие мышления	Игра «Отгадай по описанию»
5	Практическая работа № 2 «Создание, сохранение и загрузка текстового и графического файла»	1	0	1	Развитие объема внимания	Упражнение «Дополни схему»
6	Имя файла (папки, каталога). Практическая работа № 3 «Выполнение основных операций с папками (создание, переименование, сохранение)	1	0	1	Коррекция запоминания, сохранения и воспроизведения информации	Игра «допиши словечко»

7	Сеть Интернет. Веб-страница, веб-сайт. Браузер. Правила безопасного поведения в Интернете. Процесс аутентификации. Кибербуллинг	1	0	0	Психокоррекция поведения	Решение ситуационных задач
8	Поисковые системы. Практическая работа № 4 «Поиск информации по выбранным ключевым словам и по изображению»	1	0	1	Развитие мышления	Игра «Соберите слова»
9	Информация в жизни человека. Способы восприятия информации человеком.	1	0	0	Развитие умения анализировать и обобщать	Игра «Расставь по порядку»
10	Действия с информацией. Кодирование информации. Данные	1	0	0	Развитие мышления	Кроссворд по теме
11	Искусственный интеллект и его роль в жизни человека	1	0	0	Развитие словесно-логического мышления	Дискуссия «Искусственный интеллект: за и против»
12	Понятие алгоритма. Исполнители алгоритмов	1	0	0	Развитие мышления	Игра «Составь алгоритм»
13	Линейные и циклические алгоритмы	1	0	0	Развитие умения анализировать и обобщать.	Игра «Расставь по порядку».
14	Составление программ для управления исполнителем в среде текстового программирования	1	0	0	Развитие умений планировать свою деятельность	Составление плана действий, используя метод пословиц
15	Практическая работа № 5 «Знакомство со средой программирования «Кумир»»	1	0	1	Развитие умения классифицировать и сравнивать	Игра «Раздели на группы» (команды исполнителей)
16	Практическая работа № 6 «Реализация линейных алгоритмов в среде программирования «Кумир». Исполнитель Кузнечик»	1	0	1	Развитие умения устанавливать причинно-следственные связи	Решение задач
17	Практическая работа № 7 «Реализация линейных алгоритмов в среде	1	0	1	Развитие слухового внимания	Игра «Найди ошибку»

	программирования «Кумир». Исполнитель Черепаха»					
18	Практическая работа № 8 «Реализация линейных алгоритмов в среде программирования «Кумир». Исполнитель Робот»	1	0	1	Развитие артикуляционной моторики	Словарная работа по теме
19	Практическая работа № 9 «Реализация циклических алгоритмов в среде программирования «Кумир». Исполнитель Робот»	1	0	1	Развитие мышления	Структурирование информации с помощью схем
20	Практическая работа № 10 «Реализация циклических алгоритмов в среде программирования «Кумир». Исполнитель Робот»	1	0	1	Развитие умения работать по алгоритму	Игра «Расставь по порядку»
21	Практическая работа № 11 «Реализация линейных и циклических алгоритмов в среде программирования»	1	0	1	Развитие внимания	Конкурс на лучшего следопыта (найти ошибку)
22	Графический редактор. Растровые рисунки. Пиксель	1	0	0	Развитие воображения	Просмотр зрительных иллюзий
23	Использование графических примитивов. Практическая работа № 12 «Создание и редактирование простого изображения с помощью инструментов растрового графического редактора»	1	0	1	Развитие наглядно – образного мышления	Упражнение «Продолжи рисунок»
24	Операции с фрагментами изображения: выделение, копирование, поворот, отражение. Практическая работа № 13 «Работа с фрагментами изображения с использованием инструментов графического редактора»	1	0	1	Развитие наглядно – действенного мышления	Игра «Кодировщики»
25	Текстовый редактор. Правила набора текста. Практическая работа № 14 «Создание небольших текстовых документов посредством квалифицированного клавиатурного	1	0	1	Развитие мелкой моторики	Игра «Горячие клавиши»

	письма с использованием базовых средств текстовых редакторов»					
26	Текстовый процессор. Редактирование текста. Проверка правописания. Расстановка переносов	1	0	0	Развитие памяти	Игра «Пишущая машинка»
27	Практическая работа № 15 «Редактирование текстовых документов (проверка правописания; расстановка переносов)»	1	0	1	Развитие мелкой моторики	Самомассаж кистей рук
28	Свойства символов. Шрифт. Типы шрифтов. Полужирное и курсивное начертание. Практическая работа № 16 «Форматирование текстовых документов (форматирование символов)»	1	0	1	Развитие наглядно-образного мышления	Игра «Найди отличие»
29	Свойства абзацев: границы, абзацный отступ, интервал, выравнивание. Практическая работа № 17 «Форматирование текстовых документов (форматирование абзацев)»	1	0	1	Развитие устойчивости и концентрации внимания	Игра «Кодировщики»
30	Вставка изображений в текстовые документы. Обтекание изображений текстом. Практическая работа № 18 «Вставка в документ изображений»	1	0	1	Развитие наглядно-действенного мышления	Игра «Подбери картинку»
31	Компьютерные презентации. Слайд.	1	0	0	Развитие мышления (умение обобщать)	Игра «Матрица»
32	Добавление на слайд текста и изображений	1	0	0	Развитие наглядно-образного мышления	Игра «Ассоциации»
33	Практическая работа № 19 «Создание презентации на основе готовых шаблонов»	1	0	1	Развитие навыков аналитико-синтетической деятельности	Упражнение на выбор способа представления данных
34	Работа с несколькими слайдами	1	0	0	Коррекция волевых усилий при выполнении задания	Положительный настрой, словесная поддержка,

						убеждение одобрение	и
	ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ	34	0	19			

6 КЛАСС

№ п/п	Тема урока	Количество часов			Коррекционно-развивающая работа	
		Всего	Контрольные работы	Практические работы	Педагогические меры	Педагогические средства
1	Типы компьютеров: персональные компьютеры, встроенные компьютеры, суперкомпьютеры. Инструктаж по ОТ в кабинете информатики	1	0,5	0	Развитие объема внимания	Упражнение «Дополни схему»
2	Иерархическая файловая система Файлы и папки (каталоги). Путь к файлу (папке, каталогу). Полное имя файла (папки, каталога). Практическая работа № 1 «Работа с файлами и каталогами средствами операционной системы: создание, копирование, перемещение, переименование и удаление файлов и папок (каталогов)»	1	0	1	Развитие словесно-логического мышления	Игра «Угадай по описанию»
3	Поиск файлов средствами операционной системы Практическая работа № 2 «Поиск файлов средствами операционной системы»	1	0	1	Развитие навыков аналитико-синтетической деятельности	Упражнения в тренировке поиска информации
4	Компьютерные вирусы и другие вредоносные программы. Программы для защиты от вирусов. Встроенные антивирусные средства операционных систем	1	0	0	Коррекция запоминания, сохранения и воспроизведения информации	Игра «допиши словечко»
5	Информация и информационные процессы. Получение, хранение, обработка и передача информации (данных)	1	0	0	Развитие наблюдательности	Решение логических задач
6	Практическая работа № 3 «Преобразование информации, представленной в форме таблиц и диаграмм, в текст»	1	0	1	Развитие воображения, мышления	Представление текстовой информации в графической форме

7	Двоичный код. Представление данных в компьютере как текстов в двоичном алфавите	1	0	0	Коррекция навыков чтения	Чтение статей о предыстории систем счисления
8	Количество всевозможных слов (кодовых комбинаций) фиксированной длины в двоичном алфавите. Преобразование любого алфавита к двоичному	1	0	0	Развитие активного словаря	Повторение терминов
9	Информационный объём данных. Бит — минимальная единица количества информации — двоичный разряд. Байт, килобайт, мегабайт, гигабайт	1	0	0	Развитие внимания и памяти	Графический диктант
10	Характерные размеры файлов различных типов (страница текста, электронная книга, фотография, запись песни, видеоклип, полнометражный фильм)	1	0	0	Развитие внимания	Игра «Третий лишний» (типы файлов)
11	Основные алгоритмические конструкции	1	0	0	Развитие логического мышления	Упражнение «Дополни схему»
12	Среда текстового программирования	1	0	0	Развитие памяти, логического мышления	Упражнение на восстановление деформированного фрагмента текста
13	Управление исполнителем. Линейные алгоритмы (исполнитель Черепаха)	1	0	0	Развитие речи	Упражнение на восстановление деформированного текста
14	Практическая работа № 4 «Разработка программ в среде текстового программирования, реализующих простые вычислительные алгоритмы»	1	0	1	Коррекция пространственного восприятия	Игра «Подбери схему»
15	Циклические алгоритмы	1	0	0	Развитие умения классифицировать и сравнивать	Игра «Раздели на группы»

16	Переменные	1	0	0	Развитие памяти, логического мышления	Упражнение на восстановление деформированного фрагмента программы
17	Практическая работа № 5 «Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования с использованием циклов»	1	0	1	Развитие логического мышления	Игра «Составь по образцу»
18	Практическая работа № 6 «Разработка диалоговых программ в среде текстового программирования»	1	0	1	Развитие объема и концентрации внимания	Игра «Наборщики»
19	Разбиение задачи на подзадачи, использование вспомогательных алгоритмов (процедур)	1	0	0	Формирование навыков соотносительного анализа	Решение задач на с циклами
20	Практическая работа № 7 «Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования с использованием вспомогательных алгоритмов (процедур)»	1	0	1	Развитие мышления	Игра «Соберите алгоритм»
21	Процедуры с параметрами	1	0	0	Коррекция пространственного восприятия	Игра «Подбери блок-схему»
22	Практическая работа № 8 «Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования, в том числе с использованием вспомогательных алгоритмов (процедур) с параметрами»	1	0	1	Развитие мышления	Структурирование информации с помощью блок-схем
23	Векторная графика. Практическая работа № 9 «Исследование возможностей векторного графического редактора. Масштабирование готовых	1	0	1	Развитие концентрации внимания	Игра «Найди отличие»

	векторных изображений»					
24	Создание векторных рисунков встроенными средствами текстового процессора или других программ (приложений). Практическая работа № 10 «Создание и редактирование изображения базовыми средствами векторного редактора (по описанию)»	1	0	1	Развитие наглядно – образного мышления	Упражнение «Продолжи рисунок»
25	Добавление векторных рисунков в документы. Практическая работа № 11 «Разработка простого изображения с помощью инструментов векторного графического редактора (по собственному замыслу)»	1	0	1	Развитие воображения	Игра «Дополни картинку»
26	Текстовый процессор	1	0	0	Развитие слуховой памяти	Графический диктант
27	Структурирование информации с помощью списков. Нумерованные и маркированные списки. Практическая работа № 12 «Создание небольших текстовых документов с нумерованными и маркированными списками»	1	0	1	Развитие речи	Упражнение на восстановление деформированного текста
28	Многоуровневые списки. Практическая работа № 13 «Создание небольших текстовых документов с многоуровневыми списками»	1	0	1	Развитие речи	Игра «Переводчик»
29	Добавление таблиц в текстовые документы. Практическая работа № 14 «Создание небольших текстовых документов с таблицами»	1	0	1	Развитие навыков аналитико-синтетической деятельности	Задание на преобразование текстовой информации в табличную форму
30	Практическая работа № 15 «Создание одностраничного документа, содержащего списки, таблицы, иллюстрации»	1	0	1	Развитие навыков аналитико-синтетической деятельности	Задание на преобразование текстовой

						информации в табличную форму
31	Создание компьютерных презентаций. Интерактивные элементы. Гиперссылки.	1	0	0	Развитие логического мышления: умения классифицировать, находить общие свойства предметов	Упражнения на деление предметов на группы, игра «Третий лишний»
32	Практическая работа № 16 «Создание презентации с гипер- ссылками»	1	0	1	Развитие словесно- логического мышления	Игра «Угадай по описанию»
33	Практическая работа № 17 «Создание презентации с интерактивными элементами»	1	0	1	Развитие умений планировать свою деятельность	Составление плана действий, используя метод пословиц
34	Повторение и обобщение по разделу «Информационные технологии»	1	0	0	Коррекция волевых усилий при выполнении задания	Положительный настрой, словесная поддержка, убеждение и одобрение
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34	0	17		

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

- Информатика. 5 класс: учебник / Л.Л. Босова, А.Ю. Босова. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний.
- Информатика. 6 класс: учебник / Л.Л. Босова, А.Ю. Босова. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний.

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧИТЕЛЯ

<https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/>

**ЦИФРОВЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ И РЕСУРСЫ СЕТИ
ИНТЕРНЕТ**

<https://m.edsoo.ru/7f41646e>