**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

**‌****Департамент образования Ярославской области‌‌**

**‌****Департамент образования мэрии города Ярославля‌**​

**Средняя школа № 66**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| РАССМОТРЕНО  Руководитель ШМО  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  Козлова Н. Ю.  Приказ №1 от «29» 08 2023 г. | СОГЛАСОВАНО  Заместитель директора по УВР  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  Золотарева Е. В.  Приказ №1 от «30» 08 2023 г. | УТВЕРЖДЕНО  Директор школы  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  Мусатов В. Е.  Приказ 03-03/156 от «30» 08 2023 г. |

‌

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

**учебного предмета «Информатика. Базовый уровень»**

для обучающихся 5-6 классов

​**Ярославль 2023‌** **год‌**​

**ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

Программа по информатике на уровне основного общего образования составлена на основе требований к результатам освоения основной образовательной программы основного общего образования, представленных в ФГОС ООО, а также федеральной рабочей программы воспитания.

Программа по информатике даёт представление о целях, общей стратегии обучения, воспитания и развития обучающихся средствами информатики на базовом уровне, устанавливает обязательное предметное содержание, предусматривает его структурирование по разделам и темам.

Выделение в качестве основной задачи изучения информатики в школе формирования информационной культуры ведет к изменению приоритетов в обучении этому предмету, в том числе и в среднем звене. Обратим внимание на следующие особенности этого процесса:

* Выходит на первый план обучение детей общим приемам и способам работы с информационными объектами, распознаванию и построению различного рода информационных моделей, а также знакомство с универсальными информационными структурами.
* Повышается удельный вес изучения прикладных аспектов информатики и информационных технологий: информационные знания и умения применяются к задачам из различных учебных дисциплин, а также к практическим задачам, что не только укрепляет межпредметные связи, но и способствует развитию интеллектуальных и творческих способностей учащихся.
* При изучении информационных технологий основной задачей становится знакомство с общими принципами работы и возможностями средств информационных и коммуникационных технологий (ИКТ), знакомство с основными информационными объектами (текст, графика, таблица, звук и пр.). При этом объем конкретных знаний, связанных с осваиваемыми ИКТ, заметно сокращается. В том числе происходит отказ от обязательного освоения школьниками сред и языков профессионального программирования.
* Расширяется изложение вопросов социальной информатики (этические, экологические и правовые вопросы работы с информацией).

Цель курса — дать учащимся знания, умения и навыки, лежащие в основе информационной культуры.

Данный курс способствует формированию грамотности нового уровня или новой грамотности.

Новая грамотность — сочетание осваиваемых детьми основных логико-вычислительных, лингвистических и коммуникативных навыков, умения работать с определенными материалами, орудиями умственного и физического труда, способности выполнять операции и процедуры. Таким образом, новая грамотность служит основой последующих этапов обучения.

В соответствии с изложенными общими целями ставятся следующие задачи изучения информатики в средней школе — научить ребят:

* работать в рамках заданной среды по четко оговоренным правилам;
* работать с различными видами представлений информации (текст, рисунок, таблица, схема и т. п.), переходить от одного представления информации к другому;
* ориентироваться в потоке информации: просматривать, искать необходимые сведения;
* читать и понимать задание, рассуждать, доказывать свою точку зрения; сопоставлять результат с условиями, грамотно осуществлять проверку своего решения;
* планировать собственную и групповую работу, ориентируясь на поставленную цель, проверять и корректировать планы;
* анализировать языковые объекты;
* использовать законы формальной логики в мыслительной деятельности;
* видеть в практических и учебных задачах их информационную природу; уметь представлять процесс в соответствующей информационной модели;
* знать отличительные особенности основных информационных структур, уметь использовать их для решения поставленных задач;
* использовать различные информационные методы для решения учебных и практических задач (группировка, упорядочение, перебор и др.);
* структурировать и передавать информацию, в том числе грамотно представлять письменный ответ и готовить выступление на заданную тему.

На изучение информатики на базовом уровне из компонента образовательного учреждения в 5 и 6 классах отводится 68 часов: в 5классе – 34 часа (1 час в неделю), в 6 классе – 34 часа (1 час в неделю). Оснащенность школы позволяет учащимся посещать компьютерный класс, но плотность расписания не дает возможности проводить больше одного урока информатики в неделю, поэтому будут организовываться уроки смешанного типа. В таком случае часть урока ребята могут изучать теоре­тическую информатику, а остальное время работать за компьютером.

**СОДЕРЖАНИЕ ОБУЧЕНИЯ**

В курсе используется система базовых понятий современной информатики и математики, в наибольшей степени соответствующая задачам продолжения образования в старшей школе и в вузе.

Центральной научной идеей курса «Информатика. 5-6 классы» является идея дискретизации — зна­комство школьников с дискретными структурами и дискретными процессами, началами алгоритмики.

**Объекты**

Основные объекты курса дают возможность описать или смоделировать наибольшее число информаци­онных процессов, протекающих в различных науках и в реальной жизни. При этом в курсе представлены объекты разной степени сложности. Наиболее простые объекты — бусины.

Буквы и цифры — элементарные объекты, которые используются при построении многих наук, вклю­чая собственно информатику. Эти объекты оказываются незаменимыми при анализе языковых и математиче­ских структур.

Фигурки — еще один вид элементов курса, это любое изображение одного предмета, животного, чело­века, фрукта, знака и др.

Поиск одинаковых и разных элементов (бусины, фигурки, цифры, буквы русского и латинского алфавитов).

Поиск одинаковых и разных многоугольников на сетке (многоугольни­ки, вершины которых располагаются в узлах прямоугольной сетки). На­ходить площадь многоугольника на сетке и прямоугольного треуголь­ника на сетке в единичных квадратах.

Многоугольники на сетке пример геометрических дискретных объектов: длины отрезков, лежащих на линиях сетки, целочисленны, площадь любого много­угольника на сетке равна целому числу или числу с половиной.

**Дискретные структуры**

Представлены дискретные структуры трех наиболее часто встречающихся в различных областях науки и жизни видов: неупорядоченные, упорядоченные, ветвящиеся.

Самая простая по внутренней организации структура, изучаемая в курсе — конечное множество. Изучение понятий «множество» (набор любых объектов), «элементы множества», «пустое множество», «подмножество». Поиск одинаковых и разных множеств. Применение понятия «все разные» применительно к множеству. Выполнение операций над множествами (объединение, пересечение множеств).

Последовательность — дискретная конечная структура, имеющая одномерный (линейный) порядок элементов. Изучение понятий «последовательность», «члены последовательности», «длина последовательности», «пустая последовательность». Поиск одинаковых и разных последовательностей.

Применение понятий, связанных с нумерацией элементов от конца и от любого элемента последовательности: «третий с конца», «второй элемент перед», «четвертый элемент после» и т. д. Применение понятий «перед» и «после» для членов последовательности.

Определение истинности утверждений: истинные и ложные утверждения; утверждения с неизвестным значением истинности; утверждения, не имеющие смысла для данной последовательности.

Граф и дерево (направленный граф) — ветвящиеся структуры. Используется инструмент при вычислениях, удобный способ хранения данных, способ сортировки или поиска данных.

Изучение понятий, связанных с расположением элементов дерева: элементы первого уровня, листья, следующие элементы, предыдущий элемент; дети и родители; уровни дерева, высота дерева; последовательность из дерева, все последовательности из дерева.

Выполнение заданий на построение дерева, последовательностей из дерева.

Определение истинности утверждений применительно к дереву. Построение дерева по данным утверждениям.

Изучение понятия «сортировка» (упорядочение и классификация). Знакомство с методами сортировки. Выполнение упорядочения слов в алфавитном порядке (русский и латинский алфавиты), в порядке обратного словаря.

Освоение метода разбиения задачи на подзадачи. Знакомство с различными способами слияния нескольких упорядоченных массивов в один: складывание стопок по алфавиту, последовательное слияние стопок постепенно увеличивающейся длины по две, одновременное слияние всех стопок с использованием сортировочного дерева.

Изучение дерева сортировки, дерева перебора вариантов, дерева перебора подмножеств. Применение деревьев к решению задач: дерево вычисления значения выражения, дерево всех слов данной длины, родословное дерево, дерево перебора вариантов, дерево перебора всех подмножеств множества, поиск кратчайшего пути — полный перебор всех путей и пр.

Решение задач на формальное пошаговое решение задач с использованием графов.

**Дискретные процессы**

Изучение процессов, поддающихся полному описанию: которых из­вестны исходные данные (начальная позиция), возможные шаги (операции, действия, ходы) и определен результат. При анализе дискретных процессов используются свойства изученных дискретных структур. Наиболее наглядно и полно дискретные процессы рассматриваются на материале различных формальных исполнителей.

Изучение работы исполнителей: Водолей, Перевозчик, Удвоитель, Кузнечик, Робот.

Описание системы команд исполнителя. Описание работы исполнителя по данной системе команд. Алгоритмические конструкции. Изучение школьного (учебного) Алгоритмического Языка — учебного языка программирования. Изучение понятий, связанных с составлением и исполнением алгоритмов: имя, заголовок и тело алгоритма, служебные слова, исполнение алгоритма.

Знакомство с возможными ошибками в алгоритмах, с поведением исполнителя при ошибке в алгоритме. Анализ состояния исполнителя и составление алгоритмов. Применение вспомогательного алгоритма. Составление и анализ алгоритмов с использованием циклов «N раз», «пока», с состав­ными условиями.

Изучение игр для двух игроков с полной информацией. Проведение круговых турниров с заполнением турнирных таблиц. Изучение понятий: правила игры, ход игры, позиция игры, на­чальная и заключительная позиции, последовательности позиций игры. Формальное описание знакомых игр с помощью этих понятий. Изучение понятий выигрышной и проигрышной позиции, выигрышной стратегии.

Построение выигрышных стратегий для игр при помощи полного исследования позиций игры. Построение равновесных (симметричных) стратегий, доказательство выигрышности стратегии. Знакомство с методом половинного деления и его применением для угадывания элемента, описание алгоритма угадывания элемента за наименьшее число шагов. Применение метода половинного деления к решению задач.

Рассмотренные в курсе структуры и типы процессов имеют место во всех областях науки и жизни, где так или иначе проявляются информационные процессы. Таким образом, они являются общенаучными и входят в ядро современного образования как база для изучения практически всех школьных дисциплин и основа для установления межпредметных связей.

Приемы и методы решения информационных задач во многих случаях также являются универсальными и имеют общенаучную ценность. Поэтому в курс включены задачи из различных областей знания, которые допускают применение изученных в курсе методов (метода перебора полного и системати­ческого, метода проб и ошибок, разбиения задач на подзадачи, метода деления пополам и др.) и приемов работы с информацией (сортировка, упорядочение, использование различных способов выделения объектов, построение дерева или таблицы, пошаговое представление процесса и т. д.).

**ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ ПО ИНФОРМАТИКЕ НА УРОВНЕ ОСНОВНОГО ОБЩЕГО ОБРАЗОВАНИЯ**

Изучение информатики на уровне основного общего образования направлено на достижение обучающимися личностных, метапредметных и предметных результатов освоения содержания 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;

**6) 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;
* 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.

**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);
* 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.

**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);
* 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 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**

Учащиеся должны знать:

* правила работы с учебником (листами определений и задачами), правила работы в проектах, правила работы с компьютером и периферийными устройствами;
* основные свойства базисных объектов: бусин, букв, цифр, фигурок, многоугольников на сетке;
* понятие «множество» и связанные с ним понятия: подмножество, пустое множество, одинаковые множества, объединение, пересечение множеств;
* понятие «последовательность» и связанные с ним понятия: длина последовательности, одинаковые последовательности, пустая последовательность;
* способы сортировки и упорядочения объектов, правило лексикографического порядка расстановки слов в словаре, правило упорядочения слов в обратном словаре;
* понятие «дерево» и связанные с ним понятия: следующие элементы, предыдущий элемент, дети и ро­дители; листья, уровни, последовательности из дерева;
* основные понятия, касающиеся игр с полной информацией: правила игры, ход игры, позиция игры, результат игры: выигрыш, проигрыш, ничья, выигрышная и проигрышная позиции, выигрышная стратегия, равновесная (симметричная) выигрышная стратегия;
* понятие «шифрование» и связанные с ним понятия: код, шифр, шифровальная таблица, расшифровка;
* предусмотренные курсом общие сведения об исполнителях и алгоритмах.
* предусмотренные курсом общие сведения об информационных процессах в биологии.

Учащиеся должны уметь:

* работать в рамках заданной среды по четко оговоренным правилам;
* самостоятельно проверять соответствие результата выполнения задачи поставленному условию;
* определять одинаковость и различность базисных объектов (бусин, фигурок, букв, цифр, многоугольников на сетке);
* определять одинаковость и различность базисных структур курса (множеств, последовательностей);
* использовать имя объекта и различать имя объекта и его значения;
* выполнять операции над множествами: объединение, пересечение, выделение части, построение всех подмножеств;
* использовать понятия, связанные с порядком следования членов последовательности: «следующий», «предыдущий», «перед каждым», «после каждого», «третий после», «второй перед» и др.;
* определять значения истинности утверждения для данного объекта;
* строить последовательности, удовлетворяющие некоторому набору условий, в том числе индуктивному описанию;
* находить площадь любого многоугольника на сетке;
* строить дерево по его описанию, в том числе дерево вычисления значения выражения, дерево классификации, дерево перебора вариантов, дерево перебора подмножеств и др.;
* использовать деревья для решения задач, иметь представление о переборе вариантов по дереву, построении дерева всех слов данной длины из букв данного множества;
* сортировать и упорядочивать объекты по различным признакам, располагать слова в лексикографическом (словарном) порядке, в порядке обратного словаря;
* использовать различные методы сортировки, включая алгоритм сортировки слиянием, для сортировки чисел и слов по различным правилам;
* использовать метод половинного деления для решения предметных и практических задач;
* строить и использовать выигрышные стратегии в простых играх с полной информацией, в том числе симметричные выигрышные стратегии;
* использовать метод разбиения задачи на подзадачи, в том числе для организации ее дальнейшего коллективного решения;
* составлять систему команд формального исполнителя для решения поставленной задачи (простые случаи);
* составлять, выполнять и анализировать простые линейные алгоритмы для исполнителей Водолей, Перевозчик, Удвоитель, Робот, Кузнечик и др. — в тетради и в среде Кумир на компьютере;
* составлять, выполнять и анализировать алгоритмы, включающие вспомогательные алгоритмы, цикл «N раз», цикл «пока» для исполнителей Водолей, Удвоитель, Робот, Кузнечик и др. — в тетради и в среде Кумир на компьютере;
* использовать в алгоритмах простые и составные условия, составленные при помощи слов «и», «или», «не»; строить, выполнять и анализировать алгоритмы, включающие конструкции «если», «если — то» с простыми и составными условиями для исполнителей Водолей, Робот, Кузнечик и др. — в тетради и в среде КуМир на компьютере;
* оценивать возможность выполнения исполнителем заданного алгоритма или совокупности алгоритмов в заданной обстановке из заданной начальной позиции;
* с использованием компьютера: создавать и оформлять тексты в текстовом редакторе, создавать презентации, создавать мультипликации (работая в группе), редактировать и монтировать аудио- и видеоматериалы.

**ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ**

**5 КЛАСС**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Наименование разделов и тем программы | Количество часов | | |
| Всего | Контрольные работы | Практические работы |
|  | Элементы | 1 |  |  |
|  | Многоугольники на сетке | 3 |  |  |
|  | Множество | 4 |  | 1 |
|  | Последовательность | 2 |  | 2 |
|  | Утверждения | 2 |  | 2 |
|  | Дерево | 3 |  |  |
|  | Составление маршрутов | 2 |  |  |
|  | Исполнители | 7 |  | 6 |
|  | Алгоритм | 2 |  | 2 |
|  | Компьютерные проекты | 5 |  |  |
|  | Повторение, резерв учителя | 3 | 2 |  |
|  | итого | 34 | 2 | 13 |

**6 КЛАСС**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Наименование разделов и тем программы | Количество часов | | |
| Всего | Контрольные работы | Практические работы |
|  | Сортировка | 5 |  | 2 |
|  | Дерево | 4 |  |  |
|  | Игры | 6 |  |  |
|  | Исполнители и алгоритмы | 10 |  | 8 |
|  | Шифрование (биоинформатика) | 3 |  |  |
|  | Компьютерный проект | 2 |  | 2 |
|  | Повторение, резерв учителя | 4 | 2 |  |
|  | итого | 34 | 2 | 12 |

**ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ**

**5 класс**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Тема урока | Количество часов | | | Дата изучения |  |
| Всего | КР | ПР | Электронные (цифровые) образовательные ресурсы |
|  | Элементы. Одинаковые элементы. Имена. | 1 |  |  | 01.09 | <https://www.sites.google.com/site/informlesson/uroki-informatiki> |
|  | Многоугольники на сетке. | 1 |  |  | 08.09 | <https://www.sites.google.com/site/informlesson/uroki-informatiki> |
|  | Множество. | 1 |  |  | 15.09 | <https://www.sites.google.com/site/informlesson/uroki-informatiki> |
|  | Одинаковые (равные) множества. Подмножество. Все разные. | 1 |  |  | 22.09 | <https://www.sites.google.com/site/informlesson/uroki-informatiki> |
|  | Проект «Собираем рецепты и готовим из яблок» | 1 |  | 1 | 2.09 | <https://www.sites.google.com/site/informlesson/uroki-informatiki> |
|  | Последовательность. Одинаковые последовательности. | 1 |  |  | 06.10 | <https://www.sites.google.com/site/informlesson/uroki-informatiki> |
|  | Истинные и ложные утверждения. | 1 |  |  | 13.10 | <https://www.sites.google.com/site/informlesson/uroki-informatiki> |
|  | Проект «Наблюдаем за осенней природой» . | 2 |  | 2 | 20.10  27.10 | <https://www.sites.google.com/site/informlesson/uroki-informatiki> |
|  | Члены последовательности. Когда утверждения не имеют смысла. | 1 |  |  | 10.11 | <https://www.sites.google.com/site/informlesson/uroki-informatiki> |
|  | Утверждения о каждом элементе. | 1 |  |  | 17.11 | <https://www.sites.google.com/site/informlesson/uroki-informatiki> |
|  | Проект «МультиПравила дорожного движения» . | 2 |  | 2 | 24.11  01.12 | <https://www.sites.google.com/site/informlesson/uroki-informatiki> |
|  | Площадь многоугольника. | 1 |  |  | 08.12 | <https://www.sites.google.com/site/informlesson/uroki-informatiki> |
|  | Площадь прямоугольного треугольника на сетке. | 1 |  |  | 15.12 | <https://www.sites.google.com/site/informlesson/uroki-informatiki> |
|  | Контрольная работа 1. | 1 | 1 |  | 22.12 | <https://www.sites.google.com/site/informlesson/uroki-informatiki> |
|  | Пересечение и объединение множеств. | 2 |  |  | 29.12  12.01 | <https://www.sites.google.com/site/informlesson/uroki-informatiki> |
|  | Дерево последовательность из дерева. Родители и дети. | 3 |  |  | 19.01  26.01  02.02 | <https://www.sites.google.com/site/informlesson/uroki-informatiki> |
|  | Проект «Арбатские переулки» (бескомпьютерный). | 2 |  | 1 | 09.02  16.02 | <https://www.sites.google.com/site/informlesson/uroki-informatiki> |
|  | Исполнитель. Компьютерный практикум — *Водолей.* | 1 |  | 1 | 01.03 | <https://www.sites.google.com/site/informlesson/uroki-informatiki> |
|  | Исполнитель Перевозчик. Программа. | 1 |  | 1 | 15.03 | <https://www.sites.google.com/site/informlesson/uroki-informatiki> |
|  | Исполнитель Удвоитель. | 1 |  |  | 29.03 | <https://www.sites.google.com/site/informlesson/uroki-informatiki> |
|  | Исполнитель Кузнечик. Состояние исполнителя. | 2 |  | 2 | 05.04  12.04 | <https://www.sites.google.com/site/informlesson/uroki-informatiki> |
|  | Исполнитель Робот. Прямое и программное управление. | 1 |  | 1 | 19.04 | <https://www.sites.google.com/site/informlesson/uroki-informatiki> |
|  | Алгоритм. Ошибки в алгоритмах. | 2 |  | 2 | 26.04  03.05 | <https://www.sites.google.com/site/informlesson/uroki-informatiki> |
|  | Контрольная работа 2. | 1 | 1 |  | 10.05 | <https://www.sites.google.com/site/informlesson/uroki-informatiki> |
|  | Выравнивание, решение необязательных и трудных задач. | 1 |  |  | 17.05 | <https://www.sites.google.com/site/informlesson/uroki-informatiki> |
|  | Проект «Забавное стихотворение» (бескомпьютерный). | 1 |  |  | 19.05 | <https://www.sites.google.com/site/informlesson/uroki-informatiki> |
|  | ИТОГО: | 34 | 2 | 13 |  |  |

**6 класс**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Тема урока | Количество часов | | | Дата изучения |  |
| Всего | КР | ПР | Электронные (цифровые) образовательные ресурсы |
|  | Сортировка: упорядочение и классификация. | 1 |  |  | 07.09 | <https://www.sites.google.com/site/informlesson/uroki-informatiki> |
|  | Дерево сортировки. | 1 |  |  | 14.09 | <https://www.sites.google.com/site/informlesson/uroki-informatiki> |
|  | Словари. Проект «Словари». | 2 |  | 1 | 21.09  28.09 | <https://www.sites.google.com/site/informlesson/uroki-informatiki> |
|  | Проект «Сортировки». | 2 |  | 1 | 05.10  12.10 | <https://www.sites.google.com/site/informlesson/uroki-informatiki> |
|  | Проект «С видеокамерой в руках...» | 2 |  | 2 | 19.10  26.10 | <https://www.sites.google.com/site/informlesson/uroki-informatiki> |
|  | Исполнители и алгоритмы. | 1 |  | 1 | 09.11 | <https://www.sites.google.com/site/informlesson/uroki-informatiki> |
|  | Вспомогательный алгоритм. | 1 |  | 1 | 16.11 | <https://www.sites.google.com/site/informlesson/uroki-informatiki> |
|  | Дерево перебора вариантов. Дерево перебора подмножеств. | 2 |  |  | 23.11  30.11 | <https://www.sites.google.com/site/informlesson/uroki-informatiki> |
|  | Поиск кратчайшего пути. | 1 |  |  | 07.12 | <https://www.sites.google.com/site/informlesson/uroki-informatiki> |
|  | Алгоритмы: цикл «N раз». | 2 |  | 2 | 14.12  21.12 | <https://www.sites.google.com/site/informlesson/uroki-informatiki> |
|  | Контрольная работа 1. | 1 | 1 |  | 28.12 | <https://www.sites.google.com/site/informlesson/uroki-informatiki> |
|  | Выравнивание, решение необязательных и трудных задач. | 1 |  |  | 11.01 | <https://www.sites.google.com/site/informlesson/uroki-informatiki> |
|  | Игры с полной информацией. Дерево игры. | 1 |  |  | 18.01 | <https://www.sites.google.com/site/informlesson/uroki-informatiki> |
|  | Команды-запросы Робота. Условие. | 2 |  | 2 | 25.01  01.02 | <https://www.sites.google.com/site/informlesson/uroki-informatiki> |
|  | Выигрышная стратегия. Выигрышные и проигрышные позиции. | 1 |  |  | 08.02 | <https://www.sites.google.com/site/informlesson/uroki-informatiki> |
|  | Выигрышные стратегии. | 1 |  |  | 15.02 | <https://www.sites.google.com/site/informlesson/uroki-informatiki> |
|  | Цикл «пока». Свойства цикла «пока». Составление алгоритма с циклом «пока». | 2 |  | 2 | 22.02  29.02 | <https://www.sites.google.com/site/informlesson/uroki-informatiki> |
|  | Равновесные выигрышные стратегии. | 2 |  |  | 07.03  14.03 | <https://www.sites.google.com/site/informlesson/uroki-informatiki> |
|  | Составные условия: слова «и», «или», «не». | 2 |  |  | 28.03  04.04 | <https://www.sites.google.com/site/informlesson/uroki-informatiki> |
|  | Биоинформатика. Белки и ДНК. Почему дети похожи на родителей? Шифрование. | 1 |  |  | 11.04 | <https://www.sites.google.com/site/informlesson/uroki-informatiki> |
|  | Биоинформатика. Как кодируются белки. | 1 |  |  | 18.04 | <https://www.sites.google.com/site/informlesson/uroki-informatiki> |
|  | Автомат-сортировщик. Метод половинного деления. | 1 |  |  | 25.04 | <https://www.sites.google.com/site/informlesson/uroki-informatiki> |
|  | Биоинформатика. Как изучают белки. Сравнение белков. Превращение слов. | 1 |  |  | 02.05 | <https://www.sites.google.com/site/informlesson/uroki-informatiki> |
|  | Контрольная работа 2. | 1 | 1 |  | 16.05 | <https://www.sites.google.com/site/informlesson/uroki-informatiki> |
|  | Выравнивание, решение необязательных и трудных задач. | 1 |  |  | 19.05 | <https://www.sites.google.com/site/informlesson/uroki-informatiki> |
|  | ИТОГО: | 34 | 2 | 12 |  |  |

**УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА**

**ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ УЧЕБНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧЕНИКА**

* учебник «Информатика. 5 класс»;
* учебник «Информатика. 6 класс»;
* Компьютерный практикум на базе системы КуМир;

**МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧИТЕЛЯ**

* учебник «Информатика. 5 класс»;
* учебник «Информатика. 6 класс»;
* тетрадь проектов «Информатика. 5 класс»;
* тетрадь проектов «Информатика. 6 класс»;
* методическое пособие для учителя «Информатика. 5 класс»;
* методическое пособие для учителя «Информатика. 6 класс»;
* Компьютерный практикум на базе системы КуМир;

**ЦИФРОВЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ И РЕСУРСЫ СЕТИ ИНТЕРНЕТ**