

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
«СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА В П. МИХАЙЛОВО»**

---

**«Рассмотрена»**  
на Педагогическом совете  
протокол № 8 от «11» 06, 2021 г.

**«Утверждаю»**  
Директор  
МОУ «СОШ в п. Михайлово»  
 /Т.А. Рябых/

Приказ от «11» 06, 2021 г. № 116

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**  
по информатике, 5 класс

2021-2022 учебный год

## **Пояснительная записка**

Рабочая программа учебного предмета «Информатика» для 5 класса составлена на основе авторской программы курса «Информатика» Л.Л.Босовой, рекомендованной Министерством образования РФ, которая является ключевым компонентом учебно-методического комплекта по информатике для основной школы (авторы Л.Л. Босова, А.Ю. Босова; издательство «БИНОМ. Лаборатория знаний»)

**Преподавание ведется по учебнику:** Л.Л. Босова, А. Ю. Босова, Информатика. 5 класс. – М.: БИНОМ, 2020

**Программа рассчитана на 1 час в неделю (всего 35 часов).**

**Содержит внутрипредметный модуль по проектной деятельности «Программирование в среде Scratch» объемом 11 часов.**

**Нормативные правовые документы, на основании которых разработана рабочая программа:**

- Федеральный закон от 29.12.2012 года № 273-ФЗ (ред. От 07 мая 2013 года) «Об образовании в Российской Федерации».
- Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования, утвержденный Приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17.12.2010 № 1897 «Об утверждении и введении в действие федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования».
- Основная общеобразовательная программа основного общего образования МОУ «СОШ в п. Михайлово».
- Учебный план МОУ «СОШ в п. Михайлово» на 2021 - 2022 учебный год.
- действующих СанПиН 2.4.2.2821-10 «Санитарно-эпидемиологические требования к условиям и организации обучения в общеобразовательных учреждениях»: постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 29 декабря 2010 г. № 189.

## Планируемые результаты освоения учебного предмета, курса

№	Раздел (тема)	Результаты освоения
1	Информация вокруг нас	<p><b>Предметные</b>  <b>знать:</b>                      содержание основных понятий предмета: информатика, информация, информационный процесс, информационная система, информационная модель и др; основные устройства компьютера; структуру внутренней памяти компьютера; файловый способ организации данных в компьютере.</p> <p><b>уметь:</b>                      различать виды информации по способам её восприятия человеком и по способам её представления на материальных носителях;                      раскрывать общие закономерности протекания информационных процессов в системах различной природы; работать на клавиатуре; работать и ориентироваться в файловой системе;                      работать с графическим интерфейсом Windows (диалоговыми панелями, контекстными меню);</p> <p><b>Личностные результаты</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• независимость и критичность мышления;</li> <li>• воля и настойчивость в достижении цели.</li> </ul> <p><b>Метапредметные результаты</b></p> <p><b>Регулятивные УУД:</b>                      Формирование целеустремленности и настойчивости в достижении целей, жизненного оптимизма, готовности к преодолению трудностей.                      Умение учиться и способность к организации своей деятельности: умение действовать по плану и планировать.</p> <p><b>Познавательные УУД:</b>                      Поиск и выделение необходимой информации;                      Умение осознанно строить речевое высказывание устно и письменно;                      Умение структурировать знание;                      Чтение, выделение необходимой информации;                      Самостоятельное создание алгоритмов деятельности.</p> <p><b>Коммуникативные УУД:</b>                      Коммуникативно-речевые УУД - формулировать собственное мнение, слушать собеседника;                      управление коммуникацией – разрешать конфликты на основе учета интересов и позиции всех участников;                      инициативное сотрудничество – ставить вопросы, обращаться за помощью; проявлять активность во взаимодействии для решения коммуникативных задач.</p>
2	Информационные технологии	<p><b>Предметные</b>  <b>знать:</b>                      принципы работы текстовых редакторов; принципы работы графических редакторов;                      понятия «мультимедиа», «анимация»;</p>

		<p><b>уметь:</b>  Вводить и редактировать текст в текстовых редакторах, применять таблицы и списки.  настраивать палитру цветов;  ориентироваться в интерфейсе изучаемых программ;  создавать и редактировать растровые изображения;</p> <p><b>Личностные результаты</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• независимость и критичность мышления;</li> <li>• воля и настойчивость в достижении цели.</li> </ul> <p><b>Метапредметные результаты</b></p> <p><b>Регулятивные УУД:</b>  Формирование целеустремленности и настойчивости в достижении целей, жизненного оптимизма, готовности к преодолению трудностей.  Умение учиться и способность к организации своей деятельности: умение действовать по плану и планировать.</p> <p>Формирование умений интерпретировать и представлять информацию, соблюдать этические нормы при работе с информацией</p> <p><b>Познавательные УУД:</b>  Поиск и выделение необходимой информации;  Умение осознанно строить речевое высказывание устно и письменно;  Умение структурировать знание;  Чтение, выделение необходимой информации;  Самостоятельное создание алгоритмов деятельности.</p> <p><b>Коммуникативные УУД:</b>  Коммуникативно-речевые УУД - формулировать собственное мнение, слушать собеседника;  управление коммуникацией – разрешать конфликты на основе учета интересов и позиции всех участников;  инициативное сотрудничество – ставить вопросы, обращаться за помощью; проявлять активность во взаимодействии для решения коммуникативных задач.</p>
3	<p>Внутрипредметный модуль  «Программирование в среде Scratch»</p>	<p><b>Предметные</b></p> <p><b>уметь:</b>  Уметь работать в среде программирования Scratch;  управлять объектами, выполнять смену фона;  последовательное и одновременное выполнение;  интерактивность, условия и переменные.</p> <p><b>Личностные результаты</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• независимость и критичность мышления;</li> <li>• воля и настойчивость в достижении цели.</li> </ul> <p><b>Метапредметные результаты</b></p> <p><b>Регулятивные УУД:</b>  Формирование целеустремленности и настойчивости в достижении целей, жизненного оптимизма, готовности к преодолению трудностей.  Умение учиться и способность к организации своей деятельности: умение действовать по плану и планировать.</p> <p><b>Познавательные УУД:</b>  Поиск и выделение необходимой информации;</p>

		<p>Умение осознанно строить речевое высказывание устно и письменно;          Умение структурировать знание;          Чтение, выделение необходимой информации;          Самостоятельное создание алгоритмов деятельности.</p> <p><b>Коммуникативные УУД:</b>          Коммуникативно-речевые УУД - формулировать собственное мнение, слушать собеседника;          управление коммуникацией – разрешать конфликты на основе учета интересов и позиции всех участников;          инициативное сотрудничество – ставить вопросы, обращаться за помощью; проявлять активность во взаимодействии для решения коммуникативных задач.</p>
--	--	---

### **Содержание учебного предмета, курса**

#### **Информация вокруг нас (9 часов)**

Информация и информатика. Компьютер – универсальная машина для работы с информацией.  
 Техника безопасности и организация рабочего места.  
 Основные устройства компьютера и технические средства, с помощью которых может быть реализован ввод информации (текста, звука, изображения) в компьютер.  
 Программы и документы. Файлы и папки. Основные правила именования файлов.  
 Компьютерные объекты, их имена и графические обозначения. Элементы пользовательского интерфейса: рабочий стол; панель задач.  
 Мышь, указатель мыши, действия с мышью. Управление компьютером с помощью мыши.  
 Компьютерные меню. Главное меню.  
 Запуск программ. Окно программы и его структура.  
 Диалоговые окна. Основные элементы управления, имеющиеся в диалоговых окнах.  
 Ввод информации в память компьютера. Клавиатура. Группы клавиш. Основная позиция пальцев на клавиатуре.  
 Передача информации. Кодирование информации.

#### **Компьютерный практикум**

Практическая работа № 1 «Вспоминаем клавиатуру».  
 Практическая работа № 2 «Вспоминаем приемы управления компьютером».  
 Практическая работа № 3 «Создаем и сохраняем файлы».  
 Практическая работа №4 «Работаем с электронной почтой»

#### **Информационные технологии (13 часов)**

Текстовый редактор.  
 Правила ввода текста. Слово, предложение, абзац.  
 Приёмы редактирования (вставка, удаление и замена символов). Фрагмент. Перемещение и удаление фрагментов. Буфер обмена. Копирование фрагментов.  
 Проверка правописания, расстановка переносов. Форматирование символов (шрифт, размер, начертание, цвет). Форматирование абзацев (выравнивание, отступ первой строки, междустрочный интервал и др.).  
 Создание и форматирование списков.  
 Вставка в документ таблицы, ее форматирование и заполнение данными.  
 Инструменты распознавания текстов и компьютерного перевода.  
 Компьютерная графика.  
 Простейший графический редактор.

Инструменты графического редактора. Инструменты создания простейших графических объектов.

Исправление ошибок и внесение изменений. Работа с фрагментами: удаление, перемещение, копирование. Преобразование фрагментов.

Устройства ввода графической информации

Обработка и систематизация информации, преобразование информации.

### **Компьютерный практикум**

Практическая работа №5. «Вводим текст»

Практическая работа №6 «Редактируем текст»

Практическая работа №7 «Работаем с фрагментами текста»

Практическая работа №8 «Форматируем текст».

Практическая работа №9 «Создаем простые таблицы».

Практическая работа №10 «Строим диаграммы»

Практическая работа №11 «Изучаем инструменты графического редактора»

Практическая работа №12 «Работаем с графическими объектами».

Практическая работа №13 «Планируем работу в графическом редакторе »

Практическая работа №14 «Создаем списки»

Практическая работа №15 «Ищем информацию в сети Интернет»

Практическая работа №16 «Выполняем вычисления с помощью программы калькулятор»

Практическая работа №17 «Создаем анимацию»

Практическая работа №18 «Создаем слайд шоу»

### **Внутрипредметный модуль «Программирование в среде Scratch» (11 часов)**

Знакомство со средой программирования Scratch. Управление объектами. Управление несколькими объектами. Смена фона. Последовательное и одновременное выполнение. Интерактивность, условия и переменные.

### **Тематическое планирование**

№ п/п	Название темы раздела	Общее количество часов	Вид контроля, в зависимости от специфики курса, предмета	
			Контрольные работы	Практические работы
1	Информация вокруг нас	8	1	4
2	Информационные технологии	16	2	14
3	Внутрипредметный модуль «Программирование в среде Scratch»	11	1	-
Итого		35	4	18