1. **Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение**
2. **«Старокрымский учебно-воспитательный комплекс № 1**
3. **«Школа-гимназия» имени братьев-партизан Стояновых»**
4. **Кировского района Республики Крым**
5. **( МБОУ «Старокрымский УВК №1»)**
6. ***297345, Республика Крым, Кировский район, г. Старый Крым, ул. К. Либкнехта , 33,***
7. **тел.:0(6555) 5-15-97,е-mail: skuvk1.kirov@crimeaedu.ru**

**ОКПО 00809397, ОГРН 1149102178213, ИНН 9108117480 КПП 910801001**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **РАССМОТРЕНА**  на заседании школьного МО  Протокол от  «\_18.08.\_»\_\_2023г.  № \_3\_\_ | **СОГЛАСОВАНА**  заместитель директора  по УВР  \_\_\_\_\_Меметова Л.С.  «\_18\_»\_\_08\_\_2023г. | **УТВЕРЖДЕНА**  приказом директора МБОУ «Старокрымский УВК №1 «Школа-гимназия»  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Н.Г. Лысенко  Приказ от «18»08.2023г. № 203-о |

**Рабочая программа курса**

**внеурочной деятельности «Информатика»**

**для 5 классов (соответствует ФОП)**

1 Пояснительная записка 3

2 Содержание обучения 5

3 Планируемые результаты освоения программы 7

4. Приложения к рабочей программе 11

# 1.Пояснительная записка

Рабочая программа внеурочной деятельности даёт представление о целях, общей стратегии обучения, воспитания и развития обучающихся средствами учебного предмета «Информатика» в 5 классах; устанавливает рекомендуемое предметное содержание, предусматривает его структурирование по разделам и темам курса, определяет распределение его по классам; даёт примерное распределение учебных часов по тематическим разделам курса и рекомендуемую (примерную) последовательность их изучения с учётом межпредметных и внутрипредметных связей, логики учебного процесса, возрастных особенностей обучающихся.

Рабочая программа внеурочной деятельности определяет количественные и качественные характеристики учебного материала для каждого года изучения, в том числе для содержательного наполнения разного вида контроля (промежуточной аттестации обучающихся, всероссийских проверочных работ, государственной итоговой аттестации). Программа является основой для составления авторских учебных программ и учебников, поурочного планирования курса учителем.

### ЦЕЛИ ИЗУЧЕНИЯ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА «ИНФОРМАТИКА»

Изучение информатики в 5 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 учеб- но-познавательной деятельности и основы научного мировоз зрения;
* формирование алгоритмического стиля мышления как необходимого условия профессиональной деятельности в современном высокотехнологичном обществе;
* формирование необходимых для успешной жизни в меняющемся мире универсальных учебных действий (универсальных компетентностей) на основе средств и методов информатики и информационных технологий, в том числе овладение умениями работать с различными видами информации, самостоятельно планировать и осуществлять индивидуальную и коллективную информационную деятельность, представлять и оценивать её результаты;
* формирование цифровых навыков, в том числе ключевых компетенций цифровой экономики, таких, как базовое программирование, основы работы с данными, коммуникация в современных цифровых средах, информационная безопасность; воспитание ответственного и избирательного отношения к информации

### ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

«ИНФОРМАТИКА»

Учебный предмет «Информатика» в основном общем образо вании отражает:

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

Современная школьная информатика оказывает существенное влияние на формирование мировоззрения школьника, его жизненную позицию, закладывает основы понимания принципов функционирования и использования информационных технологий как необходимого инструмента практически любой деятельности и одного из наиболее значимых технологических достижений современной цивилизации Многие предметные знания и способы деятельности, освоенные обучающимися при изучении информатики, находят применение как в рамках об разовательного процесса при изучении других предметных областей, так и в иных жизненных ситуациях, становятся значимыми для формирования качеств личности, те ориентированы на формирование метапредметных и личностных результатов обучения

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

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

1. цифровая грамотность;
2. теоретические основы информатики;
3. алгоритмы и программирование;
4. информационные технологии

### МЕСТО УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА «ИНФОРМАТИКА» В УЧЕБНОМ ПЛАНЕ

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

Программа по информатике (внеурочная деятельность) для 5 классов составлена из расчёта общей учебной нагрузки 34 часов за 1 год обучения: 1 час в неделю в 5 классе.

# 2 Содержание обучения

**«ИНФОРМАТИКА»**

## 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 за вершение 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

**3 Планируемые результаты освоения программы**

Изучение информатики в 5 классах направлено на достижение обучающимися следующих личностных, метапредметных и предметных результатов освоения учебного предмета

### ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Личностные результаты имеют направленность на решение задач воспитания, развития и социализации обучающихся средствами предмета

#### Патриотическое воспитание:

* ценностное отношение к отечественному культурному, историческому и научному наследию; понимание значения информатики как науки в жизни современного общества; заинтересованность в научных знаниях о цифровой трансформации современного общества

#### Духовно-нравственное воспитание:

* ориентация на моральные ценности и нормы в ситуациях нравственного выбора; готовность оценивать своё поведение и поступки, а также поведение и поступки других людей с позиции нравственных и правовых норм с учётом осознания последствий поступков; активное неприятие асоциаль ных поступков, в том числе в сети Интернет

***Гражданское воспитание:***

* представление о социальных нормах и правилах межлич ностных отношений в коллективе, в том числе в социальных сообществах; соблюдение правил безопасности, в том числе навыков безопасного поведения в интернет-среде; ориента ция на совместную деятельность при выполнении учебных, познавательных задач, создании учебных проектов; стремление к взаимопониманию и взаимопомощи в процессе этой учебной деятельности; стремление оценивать своё поведение и поступки своих товарищей с позиции нравственных и пра вовых норм с учётом осознания последствий поступков

***Ценности научного познания:***

* наличие представлений об информации, информационных процессах и информационных технологиях, соответствующих современному уровню развития науки и общественной практики; интерес к обучению и познанию; любознательность; стремление к самообразованию;
* овладение начальными навыками исследовательской деятельности, установка на осмысление опыта, наблюдений, поступков и стремление совершенствовать пути достижения индивидуального и коллективного благополучия;
* наличие базовых навыков самостоятельной работы с учебными текстами, справочной литературой, разнообразными средствами информационных технологий, а также умения самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности

#### Формирование культуры здоровья:

* установка на здоровый образ жизни, в том числе и за счёт освоения и соблюдения требований безопасной эксплуатации средств ИКТ

#### Трудовое воспитание:

* интерес к практическому изучению профессий в сферах профессиональной деятельности, связанных с информатикой, программированием и информационными технологиями, основанных на достижениях науки информатики и научно-технического прогресса

#### Экологическое воспитание:

* наличие представлений о глобальном характере экологических проблем и путей их решения, в том числе с учётом возможностей ИКТ

#### Адаптация обучающегося к изменяющимся условиям социальной среды:

* освоение обучающимися социального опыта, основных социальных ролей, соответствующих ведущей деятельности возраста, норм и правил общественного поведения, форм социальной жизни в группах и сообществах, в том числе в виртуальном пространстве

### МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Метапредметные результаты освоения образовательной программы по информатике отражают овладение универсальными учебными действиями — познавательными, коммуникативными, регулятивными

### **Универсальные познавательные действия**

#### Базовые логические действия:

* умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логические рассуждения, делать умозаключения (индуктивные, дедук- тивные и по аналогии) и выводы;
* умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;
* самостоятельно выбирать способ решения учебной задачи (сравнивать несколько вариантов решения, выбирать наиболее подходящий с учётом самостоятельно выделенных критериев)

***Базовые исследовательские действия:***

* формулировать вопросы, фиксирующие разрыв между реальным и желательным состоянием ситуации, объекта, и самостоятельно устанавливать искомое и данное;
* оценивать применимость и достоверность информации, полученной в ходе исследования;
* прогнозировать возможное дальнейшее развитие процессов, событий и их последствия в аналогичных или сходных ситуациях, а также выдвигать предположения об их развитии в новых условиях и контекстах

#### Работа с информацией:

* выявлять дефицит информации, данных, необходимых для решения поставленной задачи;
* применять основные методы и инструменты при поиске и отборе информации из источников с учётом предложенной учебной задачи и заданных критериев;
* выбирать, анализировать, систематизировать и интерпретировать информацию различных видов и форм представления;
* выбирать оптимальную форму представления информации и иллюстрировать решаемые задачи несложными схемами, диаграммами, иными графическими объектами и их комбинациями;
* оценивать достоверность информации по критериям, предложенным учителем или сформулированным самостоятельно;
* запоминать и систематизировать информацию

### **Универсальные коммуникативные действия**

#### Общение:

* сопоставлять свои суждения с суждениями других участников диалога, обнаруживать различие и сходство позиций;
* публично представлять результаты выполненного опыта (эксперимента, исследования, проекта);
* выбирать формат выступления с учётом задач презентации и особенностей аудитории и в соответствии с ним составлять устные и письменные тексты с использованием иллюстративных материалов

#### Совместная деятельность (сотрудничество):

* понимать и использовать преимущества командной и индивидуальной работы при решении конкретной проблемы, в том числе при создании информационного продукта;
* принимать цель совместной информационной деятельности по сбору, обработке, передаче, формализации информации; коллективно строить действия по её достижению: распределять роли, договариваться, обсуждать процесс и результат совместной работы;
* выполнять свою часть работы с информацией или информационным продуктом, достигая качественного результата по своему направлению и координируя свои действия с другими членами команды;
* оценивать качество своего вклада в общий информационный продукт по критериям, самостоятельно сформулированным участниками взаимодействия;
* сравнивать результаты с исходной задачей и вклад каждого члена команды в достижение результатов, разделять сферу ответственности и проявлять готовность к предоставлению отчёта перед группой

### **Универсальные регулятивные действия**

#### Самоорганизация:

* выявлять в жизненных и учебных ситуациях проблемы, требующие решения;
* составлять алгоритм решения задачи (или его часть), выбирать способ решения учебной задачи с учётом имеющихся ресурсов и собственных возможностей, аргументировать выбор варианта решения задачи;
* составлять план действий (план реализации намеченного алгоритма решения), корректировать предложенный алгоритм с учётом получения новых знаний об изучаемом объекте

***Самоконтроль (рефлексия):***

* владеть способами самоконтроля, самомотивации и рефлек сии;
* 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

1. **класс**

* соблюдать правила гигиены и безопасности при работе с компьютером и другими элементами цифрового окружения; иметь представление о правилах безопасного поведения в Ин тернете;
* 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 компьютерные презентации, включающие текстовую и графическую информацию

**4. Приложения к рабочей программе**

# ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ КУРСА ИНФОРМАТИКИ

## класс (34 часа) 1 час в неделю, всего — 34 часа

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Наименование разделов и тем программы** | **Учебное содержание** | **Количество часов** | | | | | |  | **Электронные (цифровые) образовательные ресурсы** |
| **всего** | | **Контрольные работы** | | | **Практические работы** |  |  |
|  | | | |  | | | | |  |
| Тема 1 Компьютер — универсальное вычисли- тельное устройство, работающее по программе (2 часа) | 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 | 2 | |  | | | 0 | | <https://easyen.ru/load/informatika/5_klass/urok_2>  <https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php> |
| Тема 2 Программы для компьютеров  Файлы и папки (3 часа) | Программы для компьютеров Пользователи и программисты Прикладные программы (приложения), системное программное обеспечение (операционные системы) Запуск и завершение работы программы (приложения)  Имя файла (папки, каталога)  Практические работы 1.Создание, сохранение и загрузка текстового и графического файла  2. Выполнение основных операций с файлами и папками (создание, переименование, сохранение) под руководством учителя | 3 | |  | | | 2 | | <https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php>  <https://onlinetestpad.com/ru/testview/116960-informatika-5-klass-vkhodnoj-test>  <http://www.neksosh.ru/index.php/uchenikam/informatika/resursy-informatika/eor-bosova-5-kl> |
| Тема 3 Сеть Интернет Правила безопасного поведения в Интернете (2 часа) | 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  Практические работы  1,2. Поиск информации по ключевым словам и по изображению Сохранение найденной информации | 2 | |  | | | 2 | | <https://youtu.be/gbhyh8jkE7k>  <https://znanio.ru/media/pr-poisk-informatsii-po-klyuchevym-slovam-s-ispolzovaniem-razlichnyh-poiskovyh-sistem-2767509> |
| **Раздел 2. Теоретические основы информатики (3 часа)** | | | |  | | | | | |
| Тема 4 Информация в жизни человека  (3 часа) | 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  Практические работы 1. Интерактивная игра «Морской бой»  2. электронный практикум «Координатная плоскость» | 3 | |  | | | 2 | | <http://www.lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/presentations/5-7-1-kodirovanie-informacii.ppt>  <http://school-collection.edu.ru/catalog/res/e9e28a73-377f-0000-e01c-9c38718a1a2f/?interface=catalog>  <http://www.lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/files/eor5/games/morskoj-boj.zip>  <http://school-collection.edu.ru/catalog/res/bd52dc17-c9f6-4948-8a59-dfa9ab96dee1/?interface=catalog> |
| **Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования (10 часов)** | | | | | | | | | |
| Тема 5 Алгоритмы  и исполнители (2 часа) | Понятие алгоритма Исполнители алгоритмов Линейные алгоритмы Циклические алгоритмы  Разветвляющиеся алгоритмы  Практические работы  1.Среда программирования «Кумир». Исполнитель «Робот» | 2 |  | | | | 1 | | <https://nsportal.ru/shkola/informatika-i-ikt/library/2014/03/12/kakimi-byvayut-algoritmy>  <https://nsportal.ru/shkola/informatika-i-ikt/library/2018/02/25/prakticheskaya-rabota-sreda-programmirovaniya-kumir> |
| Тема 6 Работа в среде программирования  (8 часов) | Составление программ для управления исполнителем в среде блочного или текстового программирования  Практические работы  1 Знакомство со средой программирования «ЛогоМиры»  2 Реализация линейных алгоритмов в среде программирования «ЛогоМиры»  3 Реализация циклических алгоритмов в среде программирования «ЛогоМиры» | 8 |  | | | | 4 | | <http://www.myshared.ru/slide/379614/>  <https://pmdatalesson.1c.ru/>  <https://codewards.ru/hourofcode>  <https://nsportal.ru/shkola/informatika-i-ikt/library/2018/02/25/prakticheskaya-rabota-sreda-programmirovaniya-kumir>  <https://onlinetestpad.com/ru/test/21294-algoritmizaciya-i-programmirovanie> |
| **Раздел 4. Информационные технологии (14 часов)** | | | | | | | | | |
| Тема 7 Графический редактор (3 часа) | Графический редактор. Растровые рисунки. Пиксель. Использование графических примитивов Операции с фрагментами изображения: выделение, копирование, поворот, отражение  Практические работы  1 Создание и редактирование простого изображения с помощью инструментов растрового графического редактора  2 Работа с фрагментами изображения с использованием инструментов графического редактора | 3 | | |  | | 2 | | <https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php>  <https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php> |
| Тема 8 Текстовый редактор (6 часов) | 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  Практические работы  1 Создание небольших текстовых документов посредством квалифи- цированного, клавиатурного письма  с использованием базовых средств текстовых редакторов  2 Редактирование текстовых документов (проверка правописания; расстановка переносов)  3 Форматирование текстовых документов (форматирование символов и абзацев)  4 Вставка в документ изображений | 6 | | |  | | 3 | | <https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php> |
| Тема 9 Компьютерная презентация (5 часа) | Компьютерные презентации Слайд Добавление на слайд текста и изображений Работа с несколькими слайдами  **Практические работы**  1,2. Создание презентации на основе готовых шаблонов | 5 | | | |  | 2 | | <https://easyen.ru/load/informatika/5_klass/urok_30_sozdanie_dvizhushhikhsja_izobrazhenij/114-1-0-15492>  <https://onlinetestpad.com/ru/test/317457-itogovyj-test-po-informatike-dlya-5-klassa> |
| ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ | 34 часа | | | | | | | | |

# Календарно-тематичсекое планирование 5 класс

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Тема урока** | **Количество часов** | | | **Дата изучения** | | | | **Электронные (цифровые) образовательные ресурсы** |
| **всего** | **контрольные работы** | **практические работы** |
| **5б** | | **5в** | |
| **п** | **ф** | **п** | **ф** |
| 1. | Правила гигиены и безопасности при работе с компьютерами, мобильными устройствами  и другими элементами  цифрового окружения. | 1 | 0 | 0 | 06.09 |  | 04.09 |  | <https://easyen.ru/load/informatika/5_klass/urok_2> |
| 2. | Компьютер — универсальное вычислительное устройство. | 1 | 0 | 0 | 13.09 |  | 11.09 |  | <https://easyen.ru/load/informatika/5_klass/urok_2> |
| 3. | Ввод информации в память компьютера. Клавиатура. | 1 | 0 | 0 | 20.09 |  | 18.09 |  | <https://easyen.ru/load/informatika/5_klass/urok_2> |
| 4. | Управление компьютером.  Практическая работа №1 по теме «Создание, сохранение и загрузка текстового и графического файла». | 1 | 0 | 1 | 27.09 |  | 25.09 |  | <https://easyen.ru/load/informatika/5_klass/urok_2> |
| 5. | Прикладные программы. Практическая работа №2 по теме «Выполнение основных операций с файлами и папками». | 1 | 0 | 1 | 04.10 |  | 02.10 |  | <https://easyen.ru/load/informatika/5_klass/urok_2> |
| 6. | Правила безопасного поведения  в Интернете. Виды аутентификации. Практическая работа №3 по теме «Поиск информации по ключевым словам». | 1 | 0 | 1 | 11.10 |  | 09.10 |  | <https://easyen.ru/load/informatika/5_klass/urok_2> |
| 7. | Социальные сети. Кибербуллинг. Практическая работа №4 «Сохранение найденной информации». | 1 | 0 | 1 | 18.10 |  | 16.10 |  | <https://easyen.ru/load/informatika/5_klass/urok_2> |
| 8. | Способы восприятия информации человеком. Хранение и передача информации. Практическая работа №5 «Интерактивная игра «Морской бой». | 1 | 0 | 1 | 25.10 |  | 23.10 |  | <https://easyen.ru/load/informatika/5_klass/urok_2> |
| 9. | В мире кодов. Способы кодирования информации. Метод координат. Практическая работа №6 «Координатная плоскость». | 1 | 0 | 1 | 08.11 |  | 13.11 |  | <https://easyen.ru/load/informatika/5_klass/urok_2> |
| 10. | Искусственный интеллект и его роль в жизни человека. | 1 | 0 | 0 | 15.11 |  | 20.11 |  | <https://easyen.ru/load/informatika/5_klass/urok_2> |
| 11. | Понятие алгоритма. Виды алгоритмов. | 2 | 0 | 0 | 22.11 |  | 27.11 |  | <https://easyen.ru/load/informatika/5_klass/urok_2> |
| 12. | Исполнители алгоритмов.  Практическая работа №7 «Среда программирования «Кумир». | 1 | 0 | 1 | 29.11 |  | 04.12 |  | <https://easyen.ru/load/informatika/5_klass/urok_2> |
| 13. | Исполнитель линейного алгоритма. | 1 | 0 | 0 | 06.12 |  | 11.12 |  | <https://easyen.ru/load/informatika/5_klass/urok_2> |
| 14. | Исполнитель разветвляющего алгоритма. | 1 | 0 | 0 | 13.10 |  | 18.12 |  | <https://easyen.ru/load/informatika/5_klass/urok_2> |
| 15. | Исполнитель циклического алгоритма. | 1 | 0 | 0 | 20.12 |  | 25.12 |  | <https://easyen.ru/load/informatika/5_klass/urok_2> |
| 16. | Составление программ для управления исполнителем в среде блочного или текстового. Практическая работа №8 «Знакомство со средой программирования «ЛогоМиры». | 1 | 0 | 1 | 27.12 |  | 15.01 |  | <https://easyen.ru/load/informatika/5_klass/urok_2> |
| 17. | Практическая работа №9 «Реализация алгоритмов в среде программирования «ЛогоМиры». | 1 | 0 | 1 | 10.01 |  | 22.01 |  | <https://easyen.ru/load/informatika/5_klass/urok_2> |
| 18. | Практическая работа №10 «Реализация алгоритмов в среде программирования «ЛогоМиры». | 1 | 0 | 1 | 17.01 |  | 29.01 |  | <https://easyen.ru/load/informatika/5_klass/urok_2> |
| 19. | Практическая работа №11 «Реализация алгоритмов в среде программирования «ЛогоМиры». | 1 | 0 | 1 | 24.01 |  | 05.02 |  | <https://easyen.ru/load/informatika/5_klass/urok_2> |
| 20. | Компьютерная графика. | 1 | 0 | 0 | 31.01 |  | 12.02 |  | <https://easyen.ru/load/informatika/5_klass/urok_2> |
| 21. | Paint. Практическая работа №12 «Создание и редактирование простого изображения с помощью инструментов растрового графического редактора» | 1 | 0 | 1 | 07.02 |  | 19.02 |  | <https://easyen.ru/load/informatika/5_klass/urok_2> |
| 22. | CorelDRAW. Практическая работа №13 « Работа с фрагментами изображения с использованием инструментов векторного типа». | 1 | 0 | 1 | 14.02 |  | 26.02 |  | <https://easyen.ru/load/informatika/5_klass/urok_2> |
| 23. | Текст как форма представления информации. Компьютер – основной инструмент подготовки текстов. | 1 | 0 | 0 | 21.02 |  | 04.03 |  | <https://easyen.ru/load/informatika/5_klass/urok_2> |
| 24. | Основные объекты текстового документа. Ввод текста. | 1 | 0 | 0 | 28.02 |  | 11.03 |  | <https://easyen.ru/load/informatika/5_klass/urok_2> |
| 25. | Правила набора текста. Практическая работа №14 «Создание небольших текстовых документов» | 1 | 0 | 1 | 06.03 |  | 25.03 |  | <https://easyen.ru/load/informatika/5_klass/urok_2> |
| 26. | Редактирование текста Проверка правописания. Практическая работа №15 «Редактирование текстовых документов». | 1 | 0 | 1 | 13.03 |  | 01.04 |  | <https://easyen.ru/load/informatika/5_klass/urok_2> |
| 27. | Форматирование текста. Практическая работа №16 «Форматирование текстовых документов» | 1 | 0 | 1 | 27.03 |  | 08.04 |  | <https://easyen.ru/load/informatika/5_klass/urok_2> |
| 28. | Представление информации в форме таблиц. Структура таблицы. | 1 | 0 | 0 | 03.04 |  | 15.04 |  | <https://easyen.ru/load/informatika/5_klass/urok_2> |
| 29. | Компьютерные презентации. | 1 | 0 | 0 | 10.04 |  | 22.04 |  | <https://easyen.ru/load/informatika/5_klass/urok_2> |
| 30. | Понятие «мультимедиа» | 1 | 0 | 0 | 17.04 |  | 29.04 |  | <https://easyen.ru/load/informatika/5_klass/urok_2> |
| 31. | Практическая работа №17 «Создание презентации по шаблону». | 1 | 0 | 1 | 24.04 |  | 07.05 |  | <https://easyen.ru/load/informatika/5_klass/urok_2> |
| 32. | Практическая работа №18 «Создание движущихся изображений». | 1 | 0 | 1 | 08.05 |  | 13.05 |  | <https://easyen.ru/load/informatika/5_klass/urok_2> |
| 33. | Основные понятия курса. | 1 | 0 | 0 | 15.05 |  | 20.05 |  | <https://easyen.ru/load/informatika/5_klass/urok_2> |
| 34 | Основные понятия курса. | 1 |  |  | 22.05 |  | 25.05 |  |  |
| ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ | | 34 | 0 |  |  | | | | |

|  |
| --- |
|  |

**ЦИФРОВЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ И РЕСУРСЫ СЕТИ ИНТЕРНЕТ**

<https://videouroki.net/>

<https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php>

<http://school-collection.edu.ru/catalog/rubr/7ed38400-26b8-11da-8cd6-0800200c9a66/47/>

resh.edu.ru