

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Департамент образования Вологодской области
Управление образования Шекснинского муниципального района
МОУ "Школа № 1 им. адмирала А.М. Калинина"

Рассмотрена на заседании МС
(протокол от 25.08.2023 № 1)

Принята решением педагогического
совета (протокол от 28.08.2023 № 1)

УТВЕРЖДАЮ
(приказ от 28.08.2023 № 114)



И.И. Белова

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

учебного предмета «Информатика +»

для обучающихся 5 – 6 классов

Разработчик
программы:
С.В.Слободенюк,
учитель информатики

Шексна 2023

Рабочая программа по учебному предмету «Информатика+» для 5-6 класса составлена на основании следующих нормативно-правовых документов

1. Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования, утверждённым приказом Министерством просвещения Российской Федерации от 31 мая 2021 года № 287 (далее ФГОС ООО) (с последующими изменениями)
2. Федеральной образовательной программы основного общего образования, утверждённой приказом Министерства просвещения России от 18 мая 2023 № 370, одобренной решением Федерального учебно-методического объединения по общему образованию (протокол заседания 1/23 от 14.04.2023 г.).
3. Положения о структуре, порядке разработки и утверждения рабочих программ МОУ «Школа № 1 им. адмирала А.М.Калинина».

1. Содержание учебного предмета «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 Устройство 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) Полуужирное и курсивное начертание Свойства абзацев: границы, абзацный отступ, интервал, выравнивание Вставка изображений в текстовые документы Обтекание изображений текстом Компьютерные презентации Слайд Добавление на слайд текста и изображений Работа с несколькими слайдами

6 класс

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, кило- байт, 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.

2. Планируемые результаты освоения учебного предмета «Информатика»

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 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 асоциальных поступков, в том числе в сети Интернет

Гражданское воспитание:

- представление о социальных нормах и правилах межличностных отношений в коллективе, в том числе в социальных сообществах; соблюдение правил безопасности, в том числе навыков безопасного поведения в интернет-среде; ориентация 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 правовых 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-ознавательными, коммуникативными, регулятивными

Универсальные познавательные действия

Базовые логические действия:

- умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии

для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логические рассуждения, делать умозаключения (индуктивные, дедуктивные и по аналогии) и выводы;

- умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;
- самостоятельно выбирать способ решения учебной задачи (сравнивать несколько вариантов решения, выбирать наиболее подходящий с учётом самостоятельно выделенных критериев)

Базовые исследовательские действия:

- формулировать вопросы, фиксирующие разрыв между реальным и желательным состоянием ситуации, объекта, и самостоятельно устанавливать искомое и данное;
- оценивать 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 рефлексии;
- 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 видео-файлов;
- 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

3. Тематическое планирование

№	Тема, раздел курса	Количество часов	Практические работы	Контрольные работы	Проекты	Оборудование Точка роста	Методы и формы организации обучения. Характеристика деятельности обучающихся.	Реализация воспитательного потенциала	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
5 класс									
Раздел 1. Цифровая грамотность (7 часов)									
1	Компьютер — универсальное вычислительное устройство, работающее по программе	2	-	-	-	-	Приводить примеры ситуаций правильного и неправильного поведения в компьютерном классе, соблюдения и несоблюдения гигиенических требований при работе с компьютерами Называть основные компоненты персональных компьютеров и мобильных устройств, объяснять их назначение Объяснять работу устройств компьютера с точки зрения организации процедур ввода и вывода информации	Мысленный эксперимент. Решение контекстных задач. Практическая работа	http://school-collection.edu.ru
2	Программы для компьютеров Файлы и папки	3	3	-	-	Мобильный класс	Объяснять содержание понятий «программное обеспечение», «операционная система», «файл» Определять программные	Практическая работа. Решение экспериментальных задач.	http://school-collection.edu.ru

							<p>средства, необходимые для осуществления информационных процессов при решении задач.</p> <p>Пр. работа</p> <p>1.Запуск, работа и завершение работы клавиатурного тренажёра</p> <p>2.Создание, сохранение и загрузка текстового и графического файла</p> <p>3.Выполнение основных операций с файлами и папками (создание, переименование, сохранение) под руководством учителя</p>		
.3	Сеть Интернет Правила безопасного поведения в Интернете	2	1	-	1	<p>Мобильный класс Очки виртуальной реальности.</p>	<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий</p> <p>Осуществлять поиск информации по ключевым словам и по изображению</p> <p>Обсуждать способы проверки достоверности информации, полученной из Интернета</p> <p>Обсуждать ситуации, связанные с безопасным поведением в Интернете</p> <p>Различать виды аутентификации</p> <p>Различать «слабые»</p>	Мысленный эксперимент. Викторина.	http://school-collection.edu.ru

							и «сильные» пароли Анализировать возможные причины кибербуллинга и предлагать способы, как его избежать Пр. работа: 1. Поиск информации по ключевым словам и по изображению Сохранение найденной информации		
Раздел 2. Теоретические основы информатики (3 часа)									
4	Информация в жизни человека	3	-	-	-	-	Раскрывать смысл изучаемых понятий Различать виды информации по способам её восприятия человеком Осуществлять кодирование и декодирование информации предложенным способом Приводить примеры применения искусственного интеллекта (робототехника, беспилотные автомобили, интеллектуальные игры, голосовые помощники и пр)	Мысленный эксперимент. Диспут.	http://school- collection.edu. ru
Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования (11 часов)									
5	Алгоритмы и исполнители	2	-	-		-	Раскрывать смысл изучаемых понятий Приводить примеры неформальных и	Мысленный эксперимент. Решение контекстных	http://school- collection.edu. ru

							формальных исполнителей в окружающем мире Приводить примеры циклических действий в окружающем мире	задач.	
6	Работа в среде программирования	9	3	1		Мобильный класс Программа Tinker CAD.	Раскрывать смысл изучаемых понятий Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач Пр. работы: 1. Знакомство со средой программирования 2. Реализация линейных алгоритмов в среде программирования 3. Реализация циклических алгоритмов в среде программирования	Проект. Практическая работа.	http://school-collection.edu.ru
Раздел 4. Информационные технологии (13 часов)									
7	Графический редактор	3	2	-		Мобильный класс Моделирование объектов в программе Tinker CAD. Объемные графические изображения	Раскрывать смысл изучаемых понятий Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства Определять условия и	Практическая работа. Решение экспериментальных задач.	http://school-collection.edu.ru

						<p>в виртуальной реальности.</p> <p>возможности применения программного средства для решения типовых задач Планировать последовательность действий при создании и редактировании растрового изображения. Пр. работы: 1.Создание и редактирование простого изображения с помощью инструментов растрового графического редактора 2.Работа с фрагментами изображения с использованием инструментов графического редактора</p>		
8	Текстовый редактор	7	4	1		<p>Мобильный класс Создание движущихся изображений в программе Tinker CAD.</p> <p>Раскрывать смысл изучаемых понятий. Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач</p>	<p>Практическая работа. Мысленный эксперимент.</p>	<p>http://school-collection.edu.ru</p>

							<p>Анализировать преимущества создания текстовых документов на компьютере по сравнению с рукописным способом.</p> <p>Пр. работы:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Создание небольших текстовых документов посредством квалифицированного 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 		
9	Компьютерная презентация	3	1	-	1	Мобильный класс	<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий</p> <p>Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства</p> <p>Определять условия и возможности применения программного</p>	<p>Проект. Практическая работа. Исследовательская деятельность.</p>	<p>http://school-collection.edu.ru</p>

							средства для решения типовых задач. Пр. работы: 1.Создание презентации на основе готовых шаблонов		
	Итого:	34	14	2	2	5			
6 класс									
Раздел 1. Цифровая грамотность (4 часа)									
1	Компьютер	1	-	-	1	-	Раскрывать смысл изучаемых понятий Характеризовать типы персональных компьютеров	Мысленный эксперимент. Проект.	http://school-collection.edu.ru
2	Файловая система	2	2	-	-	Мобильный класс	Раскрывать смысл изучаемых понятий Выполнять основные операции с файлами и папками Находить папку с нужным файлом по заданному пути Пр. работы: 1.Работа с файлами и каталогами средствами операционной системы: создание, копирование, перемещение, переименование и удаление файлов и папок (каталогов) 2.Поиск файлов средствами операционной системы	Мысленный эксперимент. Практическая работа.	http://school-collection.edu.ru
3	Защита от вредоносных программ.	1	-	-	-	-	Раскрывать смысл изучаемых понятий Осуществлять	Исследовательская деятельность.	http://school-collection.edu.ru

							защиту информации от компьютерных вирусов с помощью антивирусных программ	Практическая работа.	
Раздел 2. Теоретические основы информатики (7 часов)									
4	Информация и информационные процессы	2	1	-			Мобильный класс Раскрывать смысл изучаемых понятий Приводить примеры информационных процессов в окружающем мире Выбирать форму представления информации в зависимости от поставленной задачи Осуществлять обработку информации по заданному алгоритму Разрабатывать алгоритм преобразования информации Пр. работа: 1. Преобразование информации, представленной в форме таблиц и диаграмм, в текст	Практическая работа. Решение экспериментальных задач.	http://school-collection.edu.ru
5	Двоичный код	2	-	-	-	-	Раскрывать смысл изучаемых понятий Подсчитывать количество всевозможных слов (кодовых комбинаций) фиксированной длины в двоичном алфавите	Решение экспериментальных задач.	http://school-collection.edu.ru
6	Единицы измерения информации	2	-	1	-	-	Раскрывать смысл изучаемых понятий Применять в	Решение экспериментальных задач.	http://school-collection.edu.ru

							учебных и практических задачах соотношения между единицами измерения информации Сравнить размеры текстовых, графических, звуковых файлов и видеофайлов		ru
Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования (12 часов)									
7	Основные алгоритмические конструкции	8	3	-		Мобильный класс	Раскрывать смысл изучаемых понятий Выявлять общие черты и различия в средах блочного и текстового программирования Анализировать готовые алгоритмы управления исполнителем, исправлять в них ошибки Применять алгоритмические конструкции «следование» и «цикл» Пр. работы: 1. Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования с использованием циклов 2. Разработка программ в среде текстового программирования,	Практическая работа. Решение экспериментальных задач.	http://school-collection.edu.ru

							реализующих простые вычислительные алгоритмы 3.Разработка диалоговых программ в среде текстового программирования		
8	Вспомогательные алгоритмы	4	2	-		Мобильный класс	<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий Осуществлять разбиение задачи на под-задачи Анализировать работу готовых вспомогательных алгоритмов (процедур) Самостоятельно создавать вспомогательные алгоритмы (процедуры) для решения поставленных задач</p> <p>Пр. работы: 1.Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования с использованием вспомогательных алгоритмов (процедур) 2.Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования, в том числе с использованием вспомогательных алгоритмов</p>	Практическая работа. Решение контекстных задач.	http://school-collection.edu.ru

							(процедур) с параметрами		
Раздел 4. Информационные технологии (11 часов)									
9	Векторная графика	3	3	-		Мобильный класс	<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач Планировать последовательность действий при создании векторного изображения Сравнивать растровые и векторные изображения (цветопередача, возможности масштабирования, размер файлов, сфера применения) Пр. работы: 1. Исследование возможностей векторного графического редактора Масштабирование готовых векторных изображений 2. Создание и редактирование изображения</p>	Практическая работа. Решение экспериментальных задач.	http://school-collection.edu.ru


							базовыми средствами векторного редактора (по описанию) 3.Разработка простого изображения с помощью инструментов векторного графического редактора(по собственному замыслу)		
10	Текстовый процессор	4	3	-	1	Мобильный класс	<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий</p> <p>Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства</p> <p>Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач</p> <p>Пр. работы:</p> <p>1.Создание небольших текстовых документов с нумерованными,маркированными и многоуровневыми списками</p> <p>2.Создание небольших текстовых документов с таблицами</p> <p>3. Создание одностраничного документа, содержащего списки, таблицы,</p>	Проект. Мысленный эксперимент .	http://school-collection.edu.ru

							иллюстрации		
11	Создание интерактивных компьютерных презентаций	3	2	1		Мобильный класс	<p>Раскрывать смысл изучаемых понятий</p> <p>Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства</p> <p>Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач</p> <p>Планировать структуру презентации с гиперссылками</p> <p>Планировать структуру презентации с интерактивными элементами</p> <p>Пр. работы:</p> <p>1.Создание презентации с гиперссылками</p> <p>2.Создание презентации с интерактивными элементами</p>	Практическая работа. Решение экспериментальных задач.	http://school-collection.edu.ru
	Итого:	34	16	2	2	-			

**Оценочные материалы
5 класс.
Контрольная работа.**

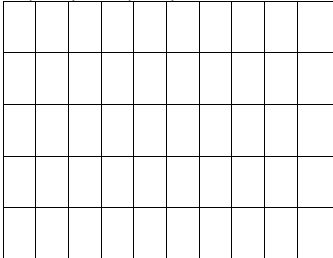
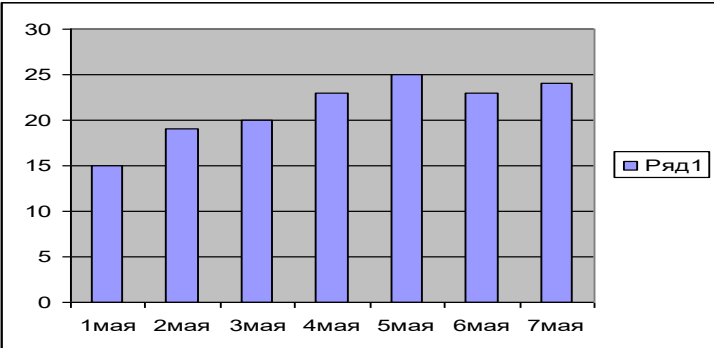
Класс: 5

№	Задание	Само- оценка	Оценка учителя
Часть А			
1	Продолжите ряд: микрофон, сканер, мышь,... 1. Системный блок 2. Монитор 3. Клавиатура 4. Принтер Ответ: _____	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">В</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">С</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">Н</div>	
2	Используют для представления и обработки однотипной информации. Состоит из столбцов и строк. 1. Таблица 2. Схема 3. Диаграмма 4. График Ответ: _____	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">В</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">С</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">Н</div>	
3	Мальчик заменил каждую букву своего имени её номером в алфавите. Получилось 18 21 19 13 1 15. Как зовут мальчика? 1. Андрей 2. Роберт 3. Виктор 4. Руслан Ответ: _____	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">В</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">С</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">Н</div>	

4	Укажите вид информации по приведенным примерам:		В С Н	
	Пример	Вид информации по форме представления		
				
	12+5=17 62-19=43 5·10=50			
	Чтобы найти неизвестное слагаемое, нужно из суммы вычесть известное слагаемое.			
5	Наука об информации, способах ее передачи, хранения, обработки называется _____.			В С Н
6	К носителям информации относятся _____.			В С Н

Часть Б

7	Приведенный ниже текст преобразуйте в таблицу: «У Сидорова по музыке «4», у Кузьмина по чтению «5», у Иванова по труду «5», у Кузьмина по музыке «5», у Сидорова по чтению «3», у Иванова по музыке «4», у Кузьмина по труду «5», у Сидорова по труду «4», у Иванова по чтению «3».				В С Н		
	Предмет	Муз	Тру	Чт			Вопросы: 1. Сколько учеников имеют только отличные оценки? ____ 2. Кто из них учится без «3»? _____ 3. Кто хуже всех учится по труду? _____ 4. Какова средняя оценка у Иванова? _____
	Фамилия	ыка	д	ени			
				е			

8	<p>На координатной плоскости отметьте и пронумеруйте точки с координатами: А(2,5), Б(2,1), В(8,1), Г(8,5), Д(5,3). Соедините точки: А-Б-В-Г-А-Д-Г.</p> 	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center;"> В С Н </div>	
9	<p>На представленной диаграмме показана температура за первые 7 дней мая. Укажите: 1) Какая температура была 1 мая ____ 2) Сколько дней температура была больше 20° ____ 3) Какого числа была самая высокая температура _____</p> 	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center;"> В С Н </div>	
10	<p>Решить задачу табличным способом: Пятеро одноклассников — Валя, Саша, Коля, Эдик и Лена стали победителями олимпиад школьников по математике, физике, информатике, химии и литературе. Известно, что: победитель олимпиады по информатике учит Валю и Сашу работе на компьютере; Коля и Эдик тоже заинтересовались информатикой; Саша всегда побаивался математики; Коля, Саша и победитель олимпиады по химии занимаются плаванием; Саша и Коля поздравили победителя олимпиады по физике; Валя сожалеет о том, что у нее остается мало времени на химию. Победителем какой олимпиады стал каждый из этих ребят?</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center;"> В С Н </div>	

**Оценочные материалы
6 класс**

Контрольная работа по теме «Алгоритмы».

1. Закончите предложение: «Алгоритмом называется ...»

- а) нумерованный список
- б) любая последовательность команд
- в) команды, которые может выполнить человек или компьютер
- г) конечная последовательность шагов в решении задачи, приводящая от исходных данных к требуемому результату

2. Что можно считать алгоритмом? (Может быть несколько правильных ответов!)

- а) инструкцию по использованию DVD-плеера или мобильного телефона
- б) список учеников класса
- в) кулинарный рецепт
- г) перечень обязанностей дежурного по классу

3. Закончите предложение: «Блок-схема – форма записи алгоритмов, при которой для обозначения различных шагов алгоритма используются»

- а) рисунки
- б) списки
- в) геометрические фигуры
- г) формулы

4. Закончите предложение: «Геометрическая фигура используется в блок-схемах для обозначения

- а) начала и конца алгоритма
- б) ввода или вывода данных
- в) принятия решения
- г) выполнения действия

5. Расставьте действия в нужном порядке

Алгоритм «Посадка дерева»

- а) Поставить лопату и лейку на место
- б) Взять лопату и саженец
- в) Посадить саженец в ямку
- г) Выкопать ямку
- д) Взять лейку с водой и полить саженец
- е) Засыпать ямку

6. Что представляет собой компьютерная среда программы Калькулятор?

- а) набор кнопок с цифрами и знаками математических действий
- б) набор кнопок (пиктограмм) с буквами и знаками действий
- в) набор кнопок (пиктограмм) с буквами и цифрами
- г) набор кнопок (пиктограмм) – инструментов для рисования

7. Алгоритм, в котором команды выполняются в порядке их записи, то есть последовательно друг за другом, называется....

- а) линейным
- б) ветвлением
- в) циклическим

8. Алгоритм, записанный на специальном языке, понятном компьютеру, - на языке программирования, называется...

- а) компьютерная среда
- б) программа
- в) система команд исполнителя
- г) блок-схема

9. Расставьте действия в нужном порядке

Алгоритм «Пришивание пуговицы»

- а) Положить иголку и ножницы на место
- б) Отрезать нитку подходящего цвета
- в) Взять рубашку
- г) Вдеть нитку в иголку

- д) Пришить пуговицу
ж) Подобрать подходящую пуговицу

е) Взять иголку и ножницы

10. Что (кто) из перечисленного может выполнять алгоритмы?

(Несколько правильных ответов)

- а) человек б) компьютер в) группа людей
г) какое-нибудь техническое устройство (робот)

11. Исполнитель – это...

- а) человек выполняющий команды;
б) человек, группа людей, животное или техническое устройство, способные выполнять определенный набор команд;
в) животное способное выполнять определенный набор команд;
г) техническое устройство, способное выполнять определенный набор команд.

12. Что образуют команды, которые может выполнять конкретный исполнитель?

- а) команду исполнителя; б) словесный алгоритм;
в) блок-схему; г) систему команд исполнителя.

13. Составить блок-схемы к следующим фразам: если хочешь быть здоров, то закаляйся, иначе валяйся весь день на диване; если низко летают ласточки, то будет дождь; если уроки выучены иди гулять, иначе сиди учи.

Итоговая тестовая работа по информатике

1 вариант

Часть А (выбор одного правильного ответа)

1. Какие программы предназначены для обработки текстовой информации?

1. Paint
2. Word
3. Калькулятор
4. WordPad

2. Как называют представление информации изображённой в виде нулей и единиц?

1. двоичное кодирование
2. десятичное кодирование
3. компьютерные величины
4. цифровая кодировка

3. Как выглядит число 116 в двоичном представлении:

1. 111100
2. 1100111
3. 1111000
4. 1110100

4. Что такое файл?

1. программа, хранящаяся на компьютере;
2. минимальная единица измерения количества информации;
3. это информация, хранящаяся в долговременной памяти как единое целое и обозначенная именем
4. абзац текста, распечатанный на принтере.

5. Сколько битов составляет 72 байт?

1. 72 битов
2. 576 битов
3. 9 битов
4. 8 битов

6. Отметьте понятие среди следующих словосочетаний:

1. Надо починить компьютер
2. Жесткий диск
3. В нашем классе есть отличники
4. Понятие – это форма мышления, которая отражает совокупность существенных признаков объекта или нескольких объектов.

7. Определите вид следующего суждения: «Все собаки лают»

1. Общеутвердительное
2. Частноутвердительное
3. Общеотрицательное
4. Частноотрицательное

8. Переведите двоичное число 11011 в десятичную систему счисления

1. 4
2. 31
3. 10
4. 27

9. Расширение txt, rtf, doc имеют:

1. исполняемые файлы
2. графические файлы
3. текстовые файлы
4. звуковые файлы

10. Выделите общее понятие:

1. Озеро
2. Москва
3. Волга
4. Пушкин

Часть В (дать краткий ответ на вопрос)

11. Знания делятся на факты и правила. Какие знания относятся к правилам?
12. Из чего состоит имя файла?
13. Какие программы предназначены для обработки числовой информации? Назовите их.
14. Определите отношения между понятиями и изобразите эти отношения с помощью кругов: *берёза, липа, дерево, сирень.*
15. Постройте правильное умозаключение.

Если число оканчивается чётной цифрой, то оно делится на 2.

Данное число не делится на 2. Следовательно, ...

Итоговая тестовая работа по информатике

2 вариант

Часть А (выбор одного правильного ответа)

1. Какие операции можно совершать с файлами?

1. Редактировать, видоизменять, кодировать, убрать
2. Получать, сохранить, переименовывать, отправлять
3. Модифицировать, копировать, удалять, перемещать
4. Ксерокопировать, реставрировать, очищать, наблюдать

2. Как выглядит число 107 в двоичном представлении:

1. 1101011
2. 1100011
3. 1000010
4. 1100001

3. С помощью чего мы принимаем сигналы из внешнего мира?

1. телевидения
2. Интернет
3. компьютер
4. органы чувств

4. Сколько байтов составляют 88 битов?

1. 88 байтов
2. 704 байтов
3. 11 байтов
4. 12 байтов

5. Какое предложение является суждением?

1. В какое море впадает Волга?
2. В школе есть футбольная секция

3. Какие завтра уроки?

4. Весной красиво цветёт сирень!

6. **Что такое понятие?**

1. Это форма мышления, в которой отражается совокупность существенных признаков отдельного объекта или класса однородных объектов.

2. Это форма мышления, по утверждению или отрицанию некоторых явлений и процессов относительно данных объектов.

3. Это форма мышления, благодаря которой выводится некоторое суждение или умозаключение.

4. Это форма мышления, сопровождающая распределение понятий по некоторым признакам.

7. **Назовите формы мышления.**

1. Тождество, анализ, синтез,

2. Сравнение, абстрагирование, обобщение

3. Понятие, суждение, умозаключение

4. Подчинение, соподчинение, противоположность.

8. **Переведите двоичное число 10111 в десятичную систему счисления**

1. 37

2. 23

3. 13

4. 3

9. **Расширение bmp, jpg, gif имеют:**

1. текстовые файлы

2. исполняемые файлы

3. звуковые файлы

4. графические файлы

10. **Выделите единичное понятие:**

1. Байкал

2. Город

3. Книга

4. Река

Часть В (дать краткий ответ на вопрос)

11. Пояснить «Компьютер универсальная машина для работы с информацией»?
12. Какие символы не должно включать имя файла?
13. В какой программе вы работаете с графической информацией?
14. Определите отношения между понятиями и изобразите эти отношения с помощью кругов: *устройство вывода, монитор.*
15. Постройте правильное умозаключение.

