

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПО ИНФОРМАТИКЕ****5 класс**

Составлена на основе программы для общеобразовательных учреждений Информатика. Программа для основной школы: 5-6 классы. 7-9 классы. Л. Л. Босова, А. Ю. Босова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.

**ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

Программа по информатике для основной школы составлена в соответствии с: требованиями Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования (ФГОС ООО); требованиям к результатам освоения основной образовательной программы (личностным, метапредметным, предметным); основными подходами к развитию и формированию универсальных учебных действий (УУД) для основного общего образования. В ней соблюдается преемственность с Федеральным государственным образовательным стандартом начального общего образования; учитываются возрастные и психологические особенности школьников, обучающихся на ступени основного общего образования, учитываются межпредметные связи.

**ПРОГРАММА**

<b>№</b>	<b>Тема</b>	<b>Кол-во по программе 5-6 классы</b>	<b>5 класс</b>	<b>6 класс</b>
1	Компьютер	7	5	2
2	Объекты и системы	8	-	8
3	Информация вокруг нас	12	10	2
4	Подготовка текстов на компьютере	8	5	3
5	Компьютерная графика	6	6	-
6	Информационные модели	10	-	10
7	Создание мультимедийных объектов	7	7	-
8	Алгоритмика	8	-	8
9	Резерв учебного времени	2	1	1
10	<i>Итого</i>	68	34	34

## СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

### 5-6 классы

Тема	Основное содержание по темам
<b>Компьютер (7 часов)</b>	<p>Информация и информатика. Компьютер – универсальная машина для работы с информацией. Техника безопасности и организация рабочего места.</p> <p>Основные устройства компьютера и технические средства, с помощью которых может быть реализован ввод информации (текста, звука, изображения) в компьютер.</p> <p>Программы и документы.</p> <p>Файлы и папки. Основные правила именования файлов.</p> <p>Компьютерные объекты, их имена и графические обозначения.</p> <p>Элементы пользовательского интерфейса: рабочий стол; панель задач.</p> <p>Мышь, указатель мыши, действия с мышью. Управление компьютером с помощью мыши.</p> <p>Компьютерные меню. Главное меню.</p> <p>Запуск программ. Окно программы и его структура.</p> <p>Диалоговые окна. Основные элементы управления, имеющиеся в диалоговых окнах.</p> <p>Ввод информации в память компьютера.</p> <p>Клавиатура. Группы клавиш. Основная позиция пальцев на клавиатуре.</p>
<b>Объекты и системы (8 часов)</b>	<p>Объекты и их имена. Признаки объектов: свойства, действия, поведение, состояния. Отношения объектов. Разновидности объектов и их классификация. Состав объектов. Системы объектов. Система и окружающая среда.</p> <p>Персональный компьютер как система. Файловая система. Операционная система.</p>
<b>Информация вокруг нас (12 часов)</b>	<p>Как человек получает информацию. Виды информации по способу получения.</p> <p>Код, кодирование информации. Текст как форма представления информации. Табличная форма представления информации. Наглядные формы представления информации.</p> <p>Хранение информации. Носители информации. Всемирная паутина. Браузеры.</p> <p>Средства поиска информации: компьютерные каталоги, поисковые машины, запросы по одному и нескольким признакам. Передача информации.</p> <p>Изменение формы представления информации. Метод координат. Систематизация информации. Поиск информации в сети. Интернет.</p> <p>Получение новой информации. Преобразование информации по заданным правилам. Черные ящики. Преобразование путем рассуждений. Разработка плана действий и его запись. Задачи на переливания. Задачи на переправы.</p> <p>Информация и знания.</p>
<b>Подготовка текстов на компьютере (8 часов)</b>	<p>Текстовый редактор.</p> <p>Правила ввода текста. Слово, предложение, абзац.</p> <p>Приемы редактирования (вставка, удаление и замена символов).</p> <p>Фрагмент. Перемещение и удаление фрагментов. Буфер обмена.</p>

	<p>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.</p>
<b>Компьютерная графика (6 часов)</b>	<p>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.</p>
<b>Информационные модели (10 часов)</b>	<p>Модели объектов и их назначение. Информационные модели. Словесные информационные модели. Простейшие математические модели.          Табличные информационные модели. Структура и правила оформления таблицы. Простые таблицы. Табличное решение логических задач.          Вычислительные таблицы. Графики и диаграммы. Наглядное представление о соотношении величин. Визуализация многорядных данных.          Многообразие схем. Информационные модели на графах. Деревья.</p>
<b>Создание мультимедийных объектов (7 часов)</b>	<p>Мультимедийная презентация.          Описание последовательно развивающихся событий (сюжет). Анимация. Возможности настройки анимации в редакторе презентаций. Создание эффекта движения с помощью смены последовательности рисунков.</p>
<b>Алгоритмика (8 часов)</b>	<p>Понятие исполнителя. Неформальные и формальные исполнители. Учебные исполнители (Черепашка, Кузнечик, Водолей и др.) как примеры формальных исполнителей. Их назначение, среда, режим работы, система команд. Управление исполнителями с помощью команд и их последовательностей. Что такое алгоритм. Различные формы записи алгоритмов (нумерованный список, таблица, блок-схема). Примеры линейных алгоритмов, алгоритмов с ветвлениями и повторениями (в повседневной жизни, в литературных произведениях, на уроках математики и т.д.).          Составление алгоритмов (линейных, с ветвлениями и циклами) для управления исполнителями Чертежник, Водолей и др.</p>
<b>Резерв учебного времени в 5-6 классах: 2 часа</b>	

## СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

### 5 класс

Тема	Основное содержание по темам
<b>Компьютер (5 часов)</b>	<p>Информация и информатика. Компьютер – универсальная машина для работы с информацией. Техника безопасности и организация рабочего места.</p> <p>Основные устройства компьютера и технические средства, с помощью которых может быть реализован ввод информации (текста, звука, изображения) в компьютер.</p> <p>Мышь, указатель мыши, действия с мышью. Управление компьютером с помощью мыши.</p> <p>Компьютерные меню. Главное меню.</p> <p>Запуск программ. Окно программы и его структура.</p> <p>Диалоговые окна. Основные элементы управления, имеющиеся в диалоговых окнах.</p> <p>Ввод информации в память компьютера.</p> <p>Клавиатура. Группы клавиш. Основная позиция пальцев на клавиатуре.</p>
<b>Информация вокруг нас (10 часов)</b>	<p>Как человек получает информацию. Виды информации по способу получения.</p> <p>Код, кодирование информации. Текст как форма представления информации. Табличная форма представления информации. Наглядные формы представления информации.</p> <p>Хранение информации. Носители информации. Всемирная паутина. Браузеры.</p> <p>Средства поиска информации: компьютерные каталоги, поисковые машины, запросы по одному и нескольким признакам. Передача информации.</p> <p>Изменение формы представления информации. Метод координат. Поиск информации в сети. Интернет.</p> <p>Получение новой информации. Преобразование информации по заданным правилам. Преобразование путем рассуждений. Разработка плана действий и его запись. Задачи на переливания. Задачи на переправы.</p>
<b>Подготовка текстов на компьютере (5 часов)</b>	<p>Текстовый редактор.</p> <p>Правила ввода текста. Слово, предложение, абзац.</p> <p>Приемы редактирования (вставка, удаление и замена символов).</p> <p>Фрагмент. Перемещение и удаление фрагментов. Буфер обмена.</p> <p>Копирование фрагментов.</p> <p>Проверка правописания, расстановка переносов. Форматирование символов (шрифт, размер, начертание, цвет). Форматирование абзацев (выравнивание, отступ первой строки, междустрочный интервал и др).</p>
<b>Компьютерная графика (6 часов)</b>	<p>Компьютерная графика.</p> <p>Простейший графический редактор. Инструменты графического редактора. Инструменты создания простейших графических объектов.</p> <p>Исправление ошибок и внесение изменений. Работа с фрагментами: удаление, перемещение, копирование. Преобразование фрагментов.</p> <p>Устройства ввода графической информации.</p>

<b>Создание мультимедийных объектов (7 часов)</b>	Мультимедийная презентация. Описание последовательно развивающихся событий (сюжет). Анимация. Возможности настройки анимации в редакторе презентаций. Создание эффекта движения с помощью смены последовательности рисунков.
<b>Резерв учебного времени в 5 классе: 1 час</b>	