

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

УПРАВЛЕНИЕ ОБЩЕГО И ДОШКОЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
АДМИНИСТРАЦИИ ГОРОДА НОРИЛЬСКА

МБОУ «СШ №14» г. Норильск

**РАССМОТРЕНО**

На заседании научно-методического  
Совета МБОУ «СШ №14»  
Протокол №1 от 31.08. 2023 г.

**УТВЕРЖДЕНО**

Приказом директора МБОУ «СШ  
№14»  
от «31» августа 2023 г. №01-05-417

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**  
**учебного предмета «Информатика» (базовый уровень)**  
для обучающихся 5 – 6 классов

Норильск  
2023

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа по информатике на уровне среднего общего образования разработана на основе:

1. Федерального закона от 29.12.2012 № 273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации";
2. Федерального государственного образовательного стандарта среднего общего образования, утвержденного приказом Минобрнауки России от 17.05.2012 г. №413 (ред. от 12.08.2022 г. №732);
3. Примерной основной образовательной программы основного общего образования (протокол № 1/20 от 04.02.2020)
4. Основной образовательной программы основного общего образования МБОУ «СШ №14».

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.

Программа по информатике 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 по информатике является основой для составления авторских учебных программ, тематического планирования курса учителем.

**Целями** изучения информатики на уровне основного общего образования являются:

формирование основ мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки информатики, достижениям научно-технического прогресса и общественной практики, за счёт развития представлений об информации как о важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества, понимания роли информационных процессов, информационных ресурсов и информационных технологий в условиях цифровой трансформации многих сфер жизни современного общества;

обеспечение условий, способствующих развитию алгоритмического мышления как необходимого условия профессиональной деятельности в современном информационном обществе, предполагающего способность обучающегося разбивать сложные задачи на более простые подзадачи, сравнивать новые задачи с задачами, решёнными ранее, определять шаги для достижения результата и так далее;

формирование и развитие компетенций, обучающихся в области использования информационно-коммуникационных технологий, в том числе знаний, умений и навыков работы с информацией, программирования,

коммуникации в современных цифровых средах в условиях обеспечения информационной безопасности личности обучающегося;

воспитание ответственного и избирательного отношения к информации с учётом правовых и этических аспектов её распространения, стремления к продолжению образования в области информационных технологий и созидательной деятельности с применением средств информационных технологий.

Информатика в основном общем образовании 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.

Изучение информатики оказывает существенное влияние на формирование мировоззрения обучающегося, 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 образовательного процесса при изучении других предметных областей, так и в иных жизненных ситуациях, становятся значимыми для формирования качеств личности, то есть ориентированы на формирование метапредметных и личностных результатов обучения.

**Основные задачи учебного предмета «Информатика»** – сформировать у обучающихся:

понимание принципов устройства и функционирования объектов цифрового окружения, представления об истории и тенденциях развития информатики периода цифровой трансформации современного общества;

знания, умения и навыки грамотной постановки задач, возникающих в практической деятельности, для их решения с помощью информационных технологий, умения и навыки формализованного описания поставленных задач;

базовые знания об информационном моделировании, в том числе о математическом моделировании;

знание основных алгоритмических структур и умение применять эти знания для построения алгоритмов решения задач по их математическим моделям;

умения и навыки составления простых программ по построенному алгоритму на одном из языков программирования высокого уровня;

умения и навыки эффективного использования основных типов прикладных программ (приложений) общего назначения и информационных систем для решения с их помощью практических задач, владение базовыми нормами информационной этики и права, основами информационной безопасности;

умение грамотно интерпретировать результаты решения практических задач с помощью информационных технологий, применять полученные результаты в практической деятельности.

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

- цифровая грамотность;
- теоретические основы информатики;
- алгоритмы и программирование;
- информационные технологии.

### **Место учебного предмета «информатика» в учебном плане**

На изучение информатики на базовом уровне отводится 68 часов: в 5 классе – 34 часа (1 час в неделю), в 6 классе – 34 часа (1 час в неделю).

### **Формы учёта рабочей программы воспитания**

Рабочая программа воспитания МБОУ СШ № 14 реализуется в том числе и через использование воспитательного потенциала уроков информатики. Эта работа осуществляется в следующих формах:

- Побуждение обучающихся соблюдать на уроке общепринятые нормы поведения, правила общения со старшими (педагогическими работниками) и сверстниками (обучающимися), принципы учебной дисциплины и самоорганизации.
- Привлечение внимания обучающихся к ценностному аспекту изучаемых на уроках предметов, явлений, событий через: демонстрацию обучающимся примеров ответственного, гражданского поведения, проявления человеколюбия и добросердечности; обращение внимания на ярких деятелей культуры, сученых, политиков, связанных с изучаемыми в данный момент темами, на тот вклад, который они внесли в развитие нашей страны и мира, на достойные подражания примеры их жизни, на мотивы их поступков; использование на уроках информации, затрагивающей важные социальные, нравственные, этические вопросы.
- Использование воспитательных возможностей содержания учебного предмета для формирования у обучающихся российских традиционных духовно-нравственных и социокультурных ценностей через подбор соответствующих текстов для чтения, проблемных ситуаций для обсуждения в классе.
- Инициирование обсуждений, высказываний своего мнения, выработки своего личностного отношения к изучаемым событиям, явлениям, лицам, произведениям художественной литературы и искусства.
- Включение в урок игровых процедур, которые помогают поддерживать мотивацию обучающихся к получению знаний, налаживанию позитивных межличностных отношений в классе, помогают установлению доброжелательной атмосферы во время урока.
- Применение на уроке интерактивных форм работы, стимулирующих познавательную мотивацию обучающихся.
- Применение групповой работы или работы в парах, которые способствуют развитию навыков командной работы и взаимодействию с другими обучающимися.
- Выбор и использование на уроках методов, методик, технологий, оказывающих воспитательное воздействие на личность в соответствии с воспитательным идеалом, целью и задачами воспитания.
- Инициирование и поддержка исследовательской деятельности школьников в форме включения в урок различных исследовательских заданий, что дает возможность обучающимся приобрести навыки самостоятельного решения теоретической проблемы, генерирования и оформления собственных гипотез,

уважительного отношения к чужим идеям, публичного выступления, аргументирования и отстаивания своей точки зрения.

- Установление уважительных, доверительных, неформальных отношений между учителем и учениками, создание на уроках эмоционально-комфортной среды.

## **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. Устройства 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. Вебстраница, вебсайт. Браузер. Поиск информации на вебстранице. 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) Полу жирное 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 (кодových 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

### **Межпредметные связи учебного предмета «Информатика»**

Учебный предмет «Информатика» связан с другими учебными предметами школьного курса: «Математика», «Физика», «Музыка», «ИЗО», «Биология»,

«Химия», «История», «География», «Английский язык», «Русский язык»,

«Литература». Межпредметные связи реализуются в рамках изучения следующих тем:

1. Кодирование информации. Единицы измерения информации.

Решение задач по подсчету количества информации, кодирования текстовой, графической, звуковой информации; оценка скорости передачи информации через Интернет и т.д.

2. Информационные процессы.

Изучение физических принципов, положенных в основу хранения информации, в том числе на лазерных и магнитных носителях.

3. Аппаратное обеспечение компьютера.

Рассмотрение исторического аспекта разработки и модернизации компьютеров. Физические законы, открытие которых повлияло на развитие компьютерной техники.

4. Системы счисления.

Понятие позиционных систем счисления и алгоритмы перевода чисел из одной системы счисления в другую. Представление числа в развернутой форме; степени и их свойства.

5. Логика и логические операции.

Арифметические и логические операции. Правила и порядок выполнения арифметических и логических операций. Математические законы и законы алгебры логики.

6. Формализация и моделирование.

Исследование информационных моделей. Построение моделей из разных областей знания: физика, математика, география, химия, биология, экология, экономика, технология и других.

8. Обработка графической информации.

Системы координат. Дискретизация. Математические принципы сжатия графической информации с потерями. Оптика и цветовые модели.

9. Табличный процессор.

Создание и использование формул для характеристики процессов из различных областей знания: физика, математика, география, химия, биология, экология, экономика, технология и других. Построение диаграмм, графиков функций. Решение математических и физических задач. Моделирование физических процессов.

10. Текстовый процессор.

Набор, редактирование и форматирование текста. Правила составления документов. Проверка орфографии.

11. Базы данных.

Создание и работа с моделями из различных областей знания: физика, математика, география, химия, биология, экология, экономика, технология и других.

12. Алгоритмизация и программирование.

Создание программ, позволяющих решать математические и физические задачи. Работа с массивами данных. Построение графиков функций, нахождение экстремумов математических функций. Команды и операторы на английском языке.

13. Создание веб-страниц.

Разработка дизайна и наполнение содержанием веб-страниц, посвященных

различным областям знания: физика, математика, география, химия, биология, экология, экономика, технология и других.

14. Поиск информации.

Поиск информации в литературных произведениях и научных текстах.  
Работа с информацией.

### **Ключевые темы учебного предмета «Информатика»**

Ключевые темы учебного предмета «Информатика» выносятся на государственную итоговую аттестацию. Уровень их освоения проверяется с использованием заданий трёх уровней сложности (базовый, повышенный и высокий), входящих в КИМ ЕГЭ. Производится оценка овладения учениками не только теоретических знаний; ряд заданий носит практико-ориентированный характер и подразумевает выполнение с использованием компьютера с предустановленным на нем необходимым программным обеспечением.

Перечень ключевых тем:

1) в разделе «Теоретические основы информатики» - основные понятия информатики, вопросы кодирования информации, измерения информационного объема данных, основы алгебры логики и компьютерного моделирования.

2) в разделе «Алгоритмы и программирование» - разработка алгоритмов и оценка их сложности, реализация программ на языках программирования высокого уровня.

3) в разделе «Информационные технологии» - вопросы применения информационных технологий, реализованных в прикладных программных продуктах и интернет-сервисах, в том числе анализ данных, использование баз данных и электронных таблиц для решения прикладных задач.

## **ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА «ИНФОРМАТИКА» НА УРОВНЕ ОСНОВНОГО ОБЩЕГО ОБРАЗОВАНИЯ**

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

#### **Духовнонравственное 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 нанотехнического 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 причинноследственные 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, по 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:**

ставит себя на место другого человека, понимает 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 объема данных;
- сравнивать размеры текстовых, графических, звуковых файлов и видеофайлов;
- 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.

### **Организация проектной деятельности**

Проектная работа – это творческая продуктивная деятельность обучающихся, направленная на достижение определенной цели, решение какой-либо проблемы. Использование проектного подхода при изучении информатики позволяет обеспечить уникальный результат за определенное время с просчитанными ресурсами и технологичными этапами работы ограниченного круга исполнителей.

В проекте раскрываются способы и средства практической реализации замысла. Разработка и выполнение проекта составляет проектную деятельность обучающихся. В рамках изучения курса информатики проекты могут выполняться индивидуально, в группе, в паре в ограниченные периоды времени (от месяца до нескольких месяцев). Проект обычно охватывает большой тематический раздел и содержит несколько тем, объемных экспериментов или комплексных заданий. Проводится проект во внеурочное время. Отличается по степени самостоятельности такой работы. Тематика может быть задана, но цель, гипотезу большой исследовательской работы формулируют обучающиеся, также самостоятельно обучающимися подбирается оборудование и другое оснащение, составляется план работы и выполняется проектная работа. Роль учителя – консультационно-контролирующая.

Примеры тем проектов:

1. «Занимательная информатика»
2. «Семейная реликвия»
3. «Книга сказок»
4. Проект «В мире информатики»
5. История развития вычислительной техники
6. История развития Интернет
7. Интерактивное общение в Интернете
8. Основные блоки ПК и их назначение
9. «В мире информации»
10. «Алгоритмы вокруг нас»
11. «Таблицы в информатике»
12. «Мир без Интернета»
13. «Клавиатура. История развития»
14. «Вирусы и борьба с ними»

**ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ**  
**5 КЛАСС**

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов			Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы	
Раздел 1. Цифровая грамотность					
1.1	Правила гигиены и техника безопасности при работе с компьютером	1	0	0	<a href="http://school-collection.edu.ru">school-collection.edu.ru</a>
1.2	Компьютер – универсальное вычислительное устройство, работающее по программе	1	0	1	<a href="http://school-collection.edu.ru">school-collection.edu.ru</a>
1.3	Запуск, работа и завершение работы клавиатурного тренажера	1	0	1	<a href="http://school-collection.edu.ru">school-collection.edu.ru</a>
1.4	Создание, сохранение и загрузка текстового и графического файла	1	0	1	<a href="http://school-collection.edu.ru">school-collection.edu.ru</a>
1.5	Выполнение основных операций с папками (создание, переименование, сохранение)	1	0	1	<a href="http://school-collection.edu.ru">school-collection.edu.ru</a>
1.6	Сеть Интернет. Правила безопасного поведения в Интернете	1	0	1	<a href="http://school-collection.edu.ru">school-collection.edu.ru</a>
1.7	Контрольная работа №1. «Цифровая грамотность»	1	1		<a href="http://school-collection.edu.ru">school-collection.edu.ru</a>
Итого по разделу		7			
Раздел 2. Теоретические основы информатики					
2.1	Информация в жизни человека. Способы восприятия информации человеком.	1	0	0	<a href="http://school-collection.edu.ru">school-collection.edu.ru</a>
2.2	Действия с информацией. Кодирование информации	1	0	0	<a href="http://school-collection.edu.ru">school-collection.edu.ru</a>
2.3	Контрольная работа №2. «Компьютер. Информация»	1	1	0	<a href="http://school-collection.edu.ru">school-collection.edu.ru</a>
Итого по разделу		3			
Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования					
3.1	Понятие алгоритма. Исполнители	2	0	2	<a href="http://school-collection.edu.ru">school-collection.edu.ru</a>

	алгоритмов.				
3.2	Реализация алгоритмов в среде программирования «КуМир»	7	0	7	<a href="http://school-collection.edu.ru">school-collection.edu.ru</a>
3.3	Контрольная работа №3. «Алгоритмы и программирование»	1	1	0	<a href="http://school-collection.edu.ru">school-collection.edu.ru</a>
Итого по разделу		10			
<b>Раздел 4. Информационные технологии</b>					
4.1	Графический редактор	3	0	3	<a href="http://school-collection.edu.ru">school-collection.edu.ru</a>
4.2	Текстовый процессор	5	0	4	<a href="http://school-collection.edu.ru">school-collection.edu.ru</a>
4.3	Компьютерные презентации	3	0	3	<a href="http://school-collection.edu.ru">school-collection.edu.ru</a>
4.4	Итоговая контрольная работа	1	1		<a href="http://school-collection.edu.ru">school-collection.edu.ru</a>
Итого по разделу		12			
Резервное время		2			
<b>ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ</b>		<b>34</b>	<b>4</b>	<b>24</b>	

# ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

## 6 КЛАСС

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов			Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы	
Раздел 1. Цифровая грамотность					
1.1	Правила гигиены и техника безопасности при работе с компьютером. Компьютер. Типы компьютеров: персональные компьютеры, встроенные компьютеры, суперкомпьютеры.	1	0	0	<a href="http://school-collection.edu.ru">school-collection.edu.ru</a>
1.2	Иерархическая файловая система. Файлы и папки (каталоги)	1	0	0	<a href="http://school-collection.edu.ru">school-collection.edu.ru</a>
1.3	Поиск файлов средствами операционной системы	1	0	1	<a href="http://school-collection.edu.ru">school-collection.edu.ru</a>
1.4	Контрольная работа №1. «Цифровая грамотность»	1	1	0	<a href="http://school-collection.edu.ru">school-collection.edu.ru</a>
Итого по разделу		4			
Раздел 2. Теоретические основы информатики					
2.1	Компьютерные вирусы и другие вредоносные программы.	1	0	0	<a href="http://school-collection.edu.ru">school-collection.edu.ru</a>
2.2	Информационные процессы. Получение, хранение, обработка и передача информации	1	0	0	<a href="http://school-collection.edu.ru">school-collection.edu.ru</a>
2.3	Преобразование информации, представленной в форме таблиц и диаграмм, в текст	1	0	1	<a href="http://school-collection.edu.ru">school-collection.edu.ru</a>
2.4	Двоичный код. Представление данных в компьютере как текстов в двоичном алфавите.	1	0	0	<a href="http://school-collection.edu.ru">school-collection.edu.ru</a>
2.5	Информационный объем данных. Единицы измерения информации.	1	0	0	<a href="http://school-collection.edu.ru">school-collection.edu.ru</a>
2.6	Контрольная работа №2. «Теоритические основы информатики»	1	1	0	<a href="http://school-collection.edu.ru">school-collection.edu.ru</a>
Итого по разделу		6			



<b>Раздел 3. Алгоритмы и программирование</b>					
3.1	Основные алгоритмические конструкции	1	0	0	<a href="http://school-collection.edu.ru">school-collection.edu.ru</a>
3.2	Среда текстового программирования	8	0	7	<a href="http://school-collection.edu.ru">school-collection.edu.ru</a>
3.3	Контрольная работа №3 «Алгоритмизация и основы программирования»	1	1	0	<a href="http://school-collection.edu.ru">school-collection.edu.ru</a>
Итого по разделу		10			
<b>Раздел 4. Информационные технологии</b>					
4.1	Векторная графика	3	0	2	<a href="http://school-collection.edu.ru">school-collection.edu.ru</a>
4.2	Текстовый процессор	4	0	4	<a href="http://school-collection.edu.ru">school-collection.edu.ru</a>
4.3	Компьютерные презентации	4	0	4	<a href="http://school-collection.edu.ru">school-collection.edu.ru</a>
4.4	Контрольная работа №4 «Информационные технологии»	1	1	0	<a href="http://school-collection.edu.ru">school-collection.edu.ru</a>
Итого по разделу		12			
Резервное время		2			
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34	4	19	

# ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

## 5 КЛАСС

№ п/п	Тема урока	Количество часов			Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		Всего	Контроль-ные работы	Практи-ческие работы	
1	Правила гигиены и техника безопасности при работе с компьютером	1			<a href="http://school-collection.edu.ru">school-collection.edu.ru</a>
2	Компьютер – универсальное вычислительное устройство, работающее по программе	1			<a href="http://school-collection.edu.ru">school-collection.edu.ru</a>
3	Запуск, работа и завершение работы клавиатурного тренажера	1		1	<a href="http://school-collection.edu.ru">school-collection.edu.ru</a>
4	Создание, сохранение и загрузка текстового и графического файла	1		1	<a href="http://school-collection.edu.ru">school-collection.edu.ru</a>
5	Выполнение основных операций с папками (создание, переименование, сохранение)	1		1	<a href="http://school-collection.edu.ru">school-collection.edu.ru</a>
6	Сеть Интернет. Правила безопасного поведения в Интернете	1			<a href="http://school-collection.edu.ru">school-collection.edu.ru</a>
7	Контрольная работа №1. «Цифровая грамотность»	1	1		<a href="http://school-collection.edu.ru">school-collection.edu.ru</a>
8	Информация в жизни человека. Способы восприятия информации человеком.	1			<a href="http://school-collection.edu.ru">school-collection.edu.ru</a>
9	Действия с информацией. Кодирование информации	1			<a href="http://school-collection.edu.ru">school-collection.edu.ru</a>
10	Контрольная работа №2. «Компьютер. Информация»	1	1		<a href="http://school-collection.edu.ru">school-collection.edu.ru</a>
11	Понятие алгоритма. Исполнители алгоритмов.	1			<a href="http://school-collection.edu.ru">school-collection.edu.ru</a>
12	Линейные алгоритмы. Циклические	1			<a href="http://school-collection.edu.ru">school-collection.edu.ru</a>

	алгоритмы.				
13	Знакомство со средой программирования «КуМир»	1		1	<a href="http://school-collection.edu.ru">school-collection.edu.ru</a>
14	Реализация линейных алгоритмов в среде программирования «КуМир»	2		2	<a href="http://school-collection.edu.ru">school-collection.edu.ru</a>
15	Реализация циклических алгоритмов в среде программирования «КуМир»	2		2	<a href="http://school-collection.edu.ru">school-collection.edu.ru</a>
16	Реализация линейных и циклических алгоритмов в среде программирования «КуМир»	2		2	<a href="http://school-collection.edu.ru">school-collection.edu.ru</a>
17	Контрольная работа №3. «Алгоритмы и программирование»	1	1		<a href="http://school-collection.edu.ru">school-collection.edu.ru</a>
18	Графический редактор. Растровые рисунки. Использование графических примитивов.	1		1	<a href="http://school-collection.edu.ru">school-collection.edu.ru</a>
19	Создание и редактирование простого изображения с использованием инструментов графического редактора.	2		2	<a href="http://school-collection.edu.ru">school-collection.edu.ru</a>
20	Текстовый процессор. Редактирование текста.	2		2	<a href="http://school-collection.edu.ru">school-collection.edu.ru</a>
21	Форматирование текстовых документов.	2		2	<a href="http://school-collection.edu.ru">school-collection.edu.ru</a>
22	Вставка в документ изображений	1		1	<a href="http://school-collection.edu.ru">school-collection.edu.ru</a>
23	Компьютерные презентации	1		1	<a href="http://school-collection.edu.ru">school-collection.edu.ru</a>
24	Создание презентаций на основе готовых шаблонов	2		2	<a href="http://school-collection.edu.ru">school-collection.edu.ru</a>
25	Контрольная работа №4. Итоговая контрольная	1	1		<a href="http://school-collection.edu.ru">school-collection.edu.ru</a>
26	Резерв	2			<a href="http://school-collection.edu.ru">school-collection.edu.ru</a>
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34	4	24	

## 6 КЛАСС

№ п/п	Тема урока	Количество часов			Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		Всего	Контроль-ные работы	Практи-ческие работы	
1	Правила гигиены и техника безопасности при работе с компьютером. Компьютер. Типы компьютеров: персональные компьютеры, встроенные компьютеры, суперкомпьютеры.	1			<a href="http://school-collection.edu.ru">school-collection.edu.ru</a>
2	Иерархическая файловая система. Файлы и папки (каталоги)	1			<a href="http://school-collection.edu.ru">school-collection.edu.ru</a>
3	Поиск файлов средствами операционной системы	1		1	<a href="http://school-collection.edu.ru">school-collection.edu.ru</a>
4	Контрольная работа №1. «Цифровая грамотность»	1	1		<a href="http://school-collection.edu.ru">school-collection.edu.ru</a>
5	Компьютерные вирусы и другие вредоносные программы.	1			<a href="http://school-collection.edu.ru">school-collection.edu.ru</a>
6	Информационные процессы. Получение, хранение, обработка и передача информации	1			<a href="http://school-collection.edu.ru">school-collection.edu.ru</a>
7	Преобразование информации, представленной в форме таблиц и диаграмм, в текст	1		1	<a href="http://school-collection.edu.ru">school-collection.edu.ru</a>
8	Двоичный код. Представление данных в компьютере как текстов в двоичном алфавите.	1			<a href="http://school-collection.edu.ru">school-collection.edu.ru</a>
9	Информационный объем данных. Единицы измерения информации.	1			<a href="http://school-collection.edu.ru">school-collection.edu.ru</a>
10	Контрольная работа №2. «Теоритические основы информатики»	1	1		<a href="http://school-collection.edu.ru">school-collection.edu.ru</a>
11	Основные алгоритмические конструкции	1			<a href="http://school-collection.edu.ru">school-collection.edu.ru</a>
12	Среда текстового программирования	1			<a href="http://school-collection.edu.ru">school-collection.edu.ru</a>

13	Управление исполнителем	1		1	<a href="http://school-collection.edu.ru">school-collection.edu.ru</a>
14	Циклические алгоритмы. Переменные.	1		1	<a href="http://school-collection.edu.ru">school-collection.edu.ru</a>
15	Разработка программ в среде текстового программирования, реализующих простые вычислительные алгоритмы.	1		1	<a href="http://school-collection.edu.ru">school-collection.edu.ru</a>
16	Разработка программ в среде текстового программирования с использованием циклов	1		1	<a href="http://school-collection.edu.ru">school-collection.edu.ru</a>
17	Разработка диалоговых программ в среде текстового программирования	1		1	<a href="http://school-collection.edu.ru">school-collection.edu.ru</a>
18	Вспомогательные алгоритмы. Разбиение задачи на подзадачи, исполнение вспомогательных алгоритмов (процедур) с параметрами	1		1	<a href="http://school-collection.edu.ru">school-collection.edu.ru</a>
19	Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования с использованием вспомогательных алгоритмов (процедур)	1		1	<a href="http://school-collection.edu.ru">school-collection.edu.ru</a>
20	Контрольная работа №3 «Алгоритмизация и основы программирования»	1	1		<a href="http://school-collection.edu.ru">school-collection.edu.ru</a>
21	Векторная графика	1			<a href="http://school-collection.edu.ru">school-collection.edu.ru</a>
22	Создание и редактирование изображения базовыми средствами векторного редактора	1		1	<a href="http://school-collection.edu.ru">school-collection.edu.ru</a>
23	Разработка простого изображения с помощью инструментов векторного графического редактора	1		1	<a href="http://school-collection.edu.ru">school-collection.edu.ru</a>
24	Текстовый процессор. Структурирование информации с помощью списков.	1		1	<a href="http://school-collection.edu.ru">school-collection.edu.ru</a>
25	Создание небольших текстовых документов с нумерованными, маркированными и многоуровневыми списками	1		1	<a href="http://school-collection.edu.ru">school-collection.edu.ru</a>
26	Создание небольших текстовых	1		1	<a href="http://school-collection.edu.ru">school-collection.edu.ru</a>

	документов с таблицами				
27	Создание одностраничного документа, содержащего списки, таблицы, иллюстрации	1		1	<a href="http://school-collection.edu.ru">school-collection.edu.ru</a>
28	Создание интерактивных компьютерных презентаций. Интерактивные элементы. Гиперссылки	2		2	<a href="http://school-collection.edu.ru">school-collection.edu.ru</a>
29	Создание презентаций с интерактивными элементами	2		2	<a href="http://school-collection.edu.ru">school-collection.edu.ru</a>
30	Контрольная работа №4 «Информационные технологии»	1	1		<a href="http://school-collection.edu.ru">school-collection.edu.ru</a>
31	Резерв	2			<a href="http://school-collection.edu.ru">school-collection.edu.ru</a>
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34	4	19	

## **УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА**

### **ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ УЧЕБНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧЕНИКА**

1. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика: Учебник для 5 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.
2. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Электронное приложение к учебнику «Информатика. 5 класс»
3. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Электронное приложение к учебнику «Информатика. 6 класс»
4. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика: Учебник для 6 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.

### **МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧИТЕЛЯ**

1. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика. Программа для основной школы : 5–6 классы. 7–9 классы. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.
2. Босова Л.Л., Босова А.Б. Информатика: рабочая тетрадь для 5 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2023.
3. Босова Л.Л., Босова А.Б. Информатика: рабочая тетрадь для 6 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2023
4. Босова Л.Л., Мирончук Е.А., Куклина И.Д., Информатика. 5–6 классы: изучаем алгоритмику. Мой КуМир,
5. Автор(ы): Босова Л. Л.
6. Материалы авторской мастерской Босовой Л.Л. ([methodist.lbz.ru/](http://methodist.lbz.ru/))

### **ЦИФРОВЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ И РЕСУРСЫ СЕТИ ИНТЕРНЕТ**

1. Интерактивные ресурсы, размещенные на сайте издательства "БИНОМ. Лаборатория знаний" (<https://lbz.ru/>).
2. Интерактивные материалы и ресурсы, размещенные на официальном сайте автора учебника К.Ю. Полякова (<https://kpolyakov.spb.ru/>).
3. Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов ( <http://school-collection.edu.ru>).
4. Сайт Федерального института педагогических измерений ФИПИ (<https://fipi.ru>).
5. Интерактивные уроки и цифровые ресурсы ЦОС "Моя школа" (<https://myschool.edu.ru>).

### **СИСТЕМА ОЦЕНКИ ДОСТИЖЕНИЯ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ**

#### **Описание системы оценки планируемых результатов**

Система оценки достижения планируемых результатов по информатике является частью системы оценки и управления качеством образования в МБОУ

«СШ №14» и осуществляется в соответствии с Положением о формах,

периодичности, порядке текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся в МБОУ «СШ №14».

Внутренняя оценка включает:

- текущий контроль успеваемости;
- промежуточную аттестацию. Внешняя оценка включает:
- государственную итоговую аттестацию.

Текущий контроль успеваемости осуществляется поурочно и (или) по темам в соответствии с поурочным планированием с учетом требований ФГОС СОО, индивидуальных особенностей класса, используемых образовательных технологий в формах:

- письменной работы (тест; реферат; эссе; контрольные, проверочные, самостоятельные и практические работы);
- устного ответа, в том числе в форме опроса, защиты проекта, реферата или творческой работы, работы на семинаре.

Оценивание производится по пятибалльной системе следующими способами:

Форма оценивания	Способ оценивания
Устный опрос	<p>Для каждой формы разрабатываются критерии получения баллов. Простые задания оцениваются в 1 балл, задания средней сложности – в 2 балла, задания высокого уровня сложности – в 3 балла.</p> <p>Набранные баллы переводятся в отметку по следующей шкале:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- отметка «5» - набрано 85 – 100% от максимального;</li> <li>- отметка «4» - набрано 65 – 84% от максимального;</li> <li>- отметка «3» - набрано 50 – 64% от максимального;</li> <li>- отметка «2» - набрано 0 – 49% от максимального.</li> </ul>
Письменный опрос	
Тест	
Контрольная работа	
Практическая работа	<p>Критерии оценивания практических работ разрабатываются индивидуальные. За выполнение каждого задания (которое обычно содержит несколько шагов) присваивается 1 балл. В работах, состоящих из числа заданий, большего или меньшего 5, корректируется число баллов, присваиваемых по результатам выполнения каждого такого задания. Набранное число баллов (от 0 до 5) переводится в отметку по принципу: 0 – 2 балла – отметка «2», 3 балла – отметка «3», 4 балла – отметка «4», 5 баллов – отметка «5».</p>
Рефераты	<p>Оценивание такого рода форм относится к неформальному контролю, но в этом случае также применяется критериальный подход. Критерии оценивания разрабатываются учителем самостоятельно и доводятся до сведения обучающихся.</p>
Сообщения, доклады	
Проекты	



Промежуточная аттестация обучающихся по информатике проводится в форме итоговой контрольной работы, содержащей ключевые темы, понятия и способы действия, изученные в ходе освоения рабочей программы за 1 учебный год. Проводится промежуточная аттестация 1 раз в год по отдельному плану МБОУ «СШ №14». Оценивание производится по пятибалльной системе в соответствии с разработанными учителем критериями.

Государственная итоговая аттестация по информатике проводится в виде единого государственного экзамена в компьютерном формате. Пройти государственную итоговую аттестацию обучающиеся могут по собственному желанию. Оценивание проводится по 100-балльной шкале в соответствии с критериями, утвержденными Рособрнадзором.

#### **График контрольных мероприятий на 2023 – 2024 учебный год**

<b>Класс</b>	<b>I полугодие</b>	<b>II полугодие</b>
5	22.12	26.04
6	19.12	23.04

#### **Оценочные материалы для проведения промежуточной аттестации**

#### **Демонстрационный вариант итоговой контрольной работы за курс информатики 5 класса**

##### **1. Установите соответствие между видами информации и примерами:**

1. Звуковая	А. Шершавая книга
2. Зрительная	Б. Аромат выпечки
3. Обонятельная	В. Горькая таблетка
4. Вкусовая	Г. Звонок телефона
5. Осязательная	Д. Розовый цветок

##### **2. Выберите информационные процессы (действия с информацией), несколько правильных ответов.**

1. Перевод текста
2. Словарь
3. Компьютерная мышь
4. Написание сообщения другу
5. Работа с текстовым редактором
6. Мобильный телефон
7. Текстовый редактор

##### **3. Выберите операции при редактировании документов 9 несколько правильных ответов).**

1. выравнивание по центру
2. нумерация страниц
3. удаление
4. замена символа
5. изменение шрифта
6. вставка символа

##### **5. Приведенный ниже текст преобразуйте в таблицу.**

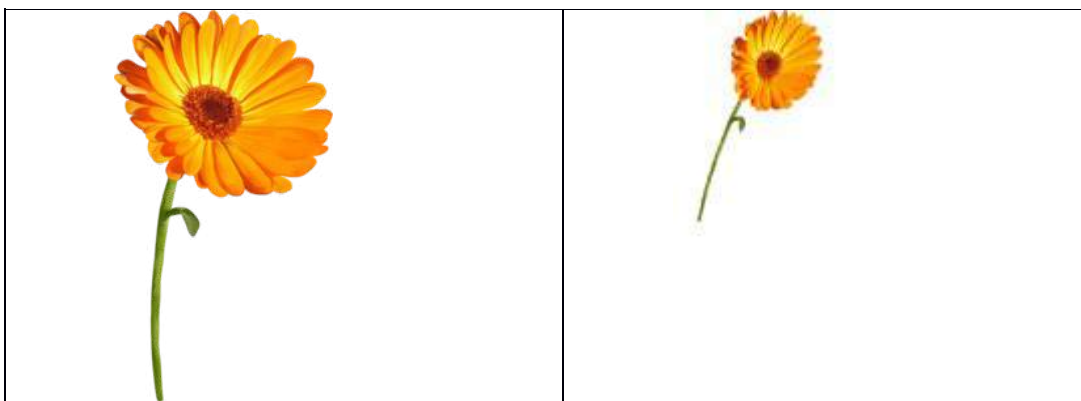
Зеленый блокнот стоит 35 рублей, красная ручка стоит 10 рублей, красная

тетрадь стоит 40 рублей, красный блокнот стоит 27 рублей, синяя ручка стоит 5 рублей, зеленая тетрадь стоит 10 рублей, синий блокнот стоит 20 рублей, синяя тетрадь стоит 15 рублей, зеленая ручка стоит 7 рублей.

**Ответьте на вопросы, используя таблицу:**

- Какое канцелярское изделие самое дешевое?
- Какая тетрадь самая дорогая?
- Какое из зеленых канцелярских изделий самое дешевое?
- Какое канцелярское изделие самое дорогое?

**6. С помощью какого действия можно получить из левого рисунка правый?**



1. поворот
2. наклон
3. растяжение
4. отражение

**9. Решите задачу табличным способом.**

После соревнований бегунов на табло появилась надпись:

1. Рустам не был вторым.
2. Эдуард отстал от Рустама на два места.
3. Яков не был первым.
4. Галина не была не первой ни последней.
5. Карина финишировала сразу за Яковым.

Кто же победил в этих соревнованиях? Каково было распределение бегунов на финише?

**Демонстрационный вариант итоговой контрольной работы за курс информатики 6 класса**

- 1. Напишите, какие программы предназначены для обработки текстовой информации?**
- 2. Как называют представление информации изображённой в виде нулей и единиц?**
  - а. двоичное кодирование
  - б. десятичное кодирование

- с. компьютерные величины
- д. цифровая кодировка

3. Что такое файл?

4. Сколько битов составляет 72 байт?

5. Расширение txt, rtf, doc имеют:

- а. исполняемые файлы
- б. графические файлы
- с. текстовые файлы
- д. звуковые файл

6. Выделите общее понятие:

- а. Озеро
- б. Москва
- с. Волга
- д. Пушкин

7. Соберите слово по адресам ячеек. Что оно означает?

	A	B	C	D	E	F
1	а	т	е	в	п	
2	ф	м	р	ж	д	
3	р	б	а	х	е	
4	л	ж	м	о	ю	
5	к	й	р	ы	ь	
6						
7	B2	D4	E2	C1	A4	E5
8						

- а. информационный процесс;
- б. отражение реального объекта;
- с. компьютерное устройство;
- д. мобильное устройство.

8. Постройте правильное умозаключение.

*Если число оканчивается чётной цифрой, то оно делится на 2.  
Данное число не делится на 2. Следовательно, ...*

9. Сообщение, полученное человеком, может пополнить его знания, если содержащиеся в нём сведения являются для человека:

- а. понятными и новыми
- б. старыми и понятными
- с. новыми и непонятными
- д. Правильного ответа нет

10. Расположение частей или элементов целого в порядке от высшего к низшему это:

- а. Иерархия
- б. Семантическая сеть
- с. Чертеж
- д. Нет правильного ответа

11. Укажите недостающее понятие: Человек — мозг = компьютер — ...

- а. клавиатура

- b. системный блок
- c. память
- d. процессор

**12. Закончите предложение: «Объект, который используется в качестве «заместителя», представителя другого объекта с определенной целью, называется ...»**

- a. моделью
- b. копией
- c. предметом
- d. оригиналом

**13. Алгоритм, записанный на языке, понятном исполнителю, называется**

- a. программой
- b. запиской
- c. сообщением
- d. письмом

**14. Алгоритм, в котором команды выполняются в порядке их записи, т.е. последовательно друг за другом называется:**

- a. линейным
- b. алгоритмом с ветвлением
- c. циклическим алгоритмом
- d. алгоритмом с повторениями