

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
школа № 7 Красносельского района Санкт-Петербурга

Принято
на заседании
Педагогического совета
Протокол № 1
от «30» августа 2023г.

Утверждаю
Директор школы
_____ Н.А. Бражникова
от «30» августа 2023 г.

Рабочая программа
учебного предмета
«Информатика»
для обучающихся 5-6-х классов
(адаптированная основная образовательная программа основного общего образования для
обучающихся с задержкой психического развития)
на 2023-2024 учебный год

Составлено:
учитель информатики
Сивальнева Татьяна Геннадьевна

Санкт – Петербург
2023

Содержание рабочей программы

Оглавление	Страницы
Титульный лист	1
Содержание рабочей программы	2
Пояснительная записка	3
Содержание учебного предмета	6
Планируемые образовательные результаты	8
Тематическое планирование	13
Поурочное планирование	16
Учебно-методическое обеспечение образовательного процесса	25
Материально-техническое обеспечение образовательного процесса	25
Материалы для контроля уровня подготовки обучающихся	26
Лист корректировки	29

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа учебного предмета «Информатика» для обучающихся 5-6-х классов является приложением к адаптированной основной образовательной программе основного общего образования для обучающихся с задержкой психического развития и разработана в соответствии с требованиями федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования (далее – Стандарт), федеральной адаптированной образовательной программы основного общего образования для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья (далее – ФАОП ООО).

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.

Выделение в качестве основной задачи изучения информатики в школе формирования информационной культуры ведет к изменению приоритетов в обучении этому предмету, в том числе и в среднем звене. Обратим внимание на следующие особенности этого процесса:

- Выходит на первый план обучение детей общим приемам и способам работы с информационными объектами, распознаванию и построению различного рода информационных моделей, а также знакомство с универсальными информационными структурами.

- Повышается удельный вес изучения прикладных аспектов информатики и информационных технологий: информационные знания и умения применяются к задачам из различных учебных дисциплин, а также к практическим задачам, что не только укрепляет межпредметные связи, но и способствует развитию интеллектуальных и творческих способностей учащихся.

- При изучении информационных технологий основной задачей становится знакомство с общими принципами работы и возможностями средств информационных и коммуникационных технологий (ИКТ), знакомство с основными информационными объектами (текст, графика, таблица, звук и пр.). При этом объем конкретных знаний, связанных с осваиваемыми ИКТ, заметно сокращается. В том числе происходит отказ от обязательного освоения школьниками сред и языков профессионального программирования.

- Расширяется изложение вопросов социальной информатики (этические, экологические и правовые вопросы работы с информацией).

Цель курса — дать учащимся знания, умения и навыки, лежащие в основе информационной культуры.

Данный курс способствует формированию грамотности нового уровня или новой грамотности.

Новая грамотность — сочетание осваиваемых детьми основных логико-вычислительных, лингвистических и коммуникативных навыков, умения работать с определенными материалами, орудиями умственного и физического труда, способности выполнять операции и процедуры. Таким образом, новая грамотность служит основой последующих этапов обучения.

В соответствии с изложенными общими целями ставятся следующие задачи изучения информатики в средней школе — научить ребят:

- работать в рамках заданной среды по четко оговоренным правилам;
- работать с различными видами представлений информации (текст, рисунок, таблица, схема и т. п.), переходить от одного представления информации к другому;
- ориентироваться в потоке информации: просматривать, искать необходимые сведения;
- читать и понимать задание, рассуждать, доказывать свою точку зрения; сопоставлять результаты с условиями, грамотно осуществлять проверку своего решения;
- планировать собственную и групповую работу, ориентируясь на поставленную цель, проверять и корректировать планы;
- анализировать языковые объекты;
- использовать законы формальной логики в мыслительной деятельности;
- видеть в практических и учебных задачах их информационную природу; уметь представлять процесс в соответствующей информационной модели;
- знать отличительные особенности основных информационных структур, уметь использовать их для решения поставленных задач;
- использовать различные информационные методы для решения учебных и практических за-

дач (группировка, упорядочение, перебор и др.);

• структурировать и передавать информацию, в том числе грамотно представлять письменный ответ и готовить выступление на заданную тему.

На изучение информатики на базовом уровне из компонента образовательного учреждения в 5 и 6 классах отводится 68 часов: в 5 классе – 34 часа (1 час в неделю), в 6 классе – 34 часа (1 час в неделю). Оснащенность школы позволяет учащимся посещать компьютерный класс, но плотность расписания не дает возможности проводить больше одного урока информатики в неделю, поэтому будут организовываться уроки смешанного типа. В таком случае часть урока ребята могут изучать теоретическую информатику, а остальное время работать за компьютером.

Содержание программы учебного предмета реализуется в полном объеме, результаты обеспечиваются не ниже, указанных в ФАОП ООО.

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА «ИНФОРМАТИКА»

Рабочая программа по информатике для обучающихся 5 классов разработана в соответствии с требованиями обновлённого Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования (ФГОС ООО) и с учётом Примерной основной образовательной программы основного общего образования (ПООП ООО).

Программа направлена на формирование естественно-научной грамотности учащихся и организацию изучения информатики на деятельностной основе. В программе учитываются возможности предмета в реализации Требований ФГОС ООО к планируемым, личностным и метапредметным результатам обучения, а также реализация межпредметных связей естественно-научных учебных предметов на уровне основного общего образования.

Учебный предмет «Информатика» вносит значительный вклад в достижение главных целей основного общего образования, обеспечивая: – 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; – формирование понимания роли информационных процессов, информационных ресурсов и ИТ 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 т. д.; – 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.

Программа для учебного предмета «Информатика» 5 класс составлена на основе авторской программы курса информатики и информационных технологий для 5 - 7 классов средней общеобразовательной школы.

Рабочая программа ориентирована на учебник Информатика 5 кл.: А.С. Семенов, Т.А. Рудченко.

В программу внесены следующие изменения:

- ✓ увеличено количество упражнений и заданий, связанных с практической деятельностью обучающихся;
- ✓ некоторые темы даны как ознакомительные;
- ✓ исключены трудные доказательства;
- ✓ теоретический материал рекомендуется преподносить в процессе решения задач, упражнений и выполнения заданий наглядно-практического характера.

- ✓ **Программа адаптирована для обучающихся с задержкой психического развития.**

Программа для учебного предмета «Информатика» 6 класс составлена на основе авторской программы курса информатики и информационных технологий для 5 - 7 классов средней общеобразовательной школы.

Рабочая программа ориентирована на учебник Информатика 6 кл.: А.С. Семенов, Т.А. Рудченко.

В программу внесены следующие изменения:

- ✓ увеличено количество упражнений и заданий, связанных с практической деятельностью обучающихся;
- ✓ некоторые темы даны как ознакомительные;
- ✓ исключены трудные доказательства;
- ✓ теоретический материал рекомендуется преподносить в процессе решения задач, упражнений и выполнения заданий наглядно-практического характера.
- ✓ **Программа адаптирована для обучающихся с задержкой психического развития.**

ЦЕЛИ ИЗУЧЕНИЯ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА «ИНФОРМАТИКА»

Изучение информатики в 5 классах вносит значительный вклад в достижение главных целей основного общего образования, обеспечивая: – 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; – формирование понимания роли информационных процессов, информационных ресурсов и ИТ 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 т. д.; – 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.

МЕСТО УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА «ИНФОРМАТИКА» В УЧЕБНОМ ПЛАНЕ

Обязательная часть учебного плана примерной основной образовательной программы основного общего образования не предусматривает обязательное изучение курса информатики в 5 классах. Время на данный курс образовательная организация может выделить за счёт части учебного плана, формируемой участниками образовательных отношений. Программа по информатике для 5 классов предусматривает изучение информатики в 5 классе - 1 час в неделю, всего - 34 часа. Первое знакомство современных школьников с базовыми понятиями информатики происходит на уровне начального общего образования; в результате изучения всех без исключения предметов на уровне начального общего образования начинается формирование компетентности учащихся в сфере информационно-коммуникационных технологий (ИКТ), необходимой им для дальнейшего обучения. Курс информатики основной школы опирается на опыт постоянного применения ИКТ, уже имеющийся у учащихся, даёт теоретическое осмысление, интерпретацию и обобщение этого опыта. Изучение информатики в 5 классе поддерживает непрерывность подготовки школьников в этой области и обеспечивает необходимую теоретическую и практическую базу для изучения курса информатики основной школы в 7–9 классах.

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА 5 КЛАСС

В курсе используется система базовых понятий современной информатики и математики, в наибольшей степени соответствующая задачам продолжения образования в старшей школе и в вузе.

Центральной научной идеей курса «Информатика. 5-6 классы» является идея дискретизации — знакомство школьников с дискретными структурами и дискретными процессами, началами алгоритмики.

Объекты

Основные объекты курса дают возможность описать или смоделировать наибольшее число информационных процессов, протекающих в различных науках и в реальной жизни. При этом в курсе представлены объекты разной степени сложности. Наиболее простые объекты — бусины.

Буквы и цифры — элементарные объекты, которые используются при построении многих наук, включая собственно информатику. Эти объекты оказываются незаменимыми при анализе языковых и математических структур.

Фигурки — еще один вид элементов курса, это любое изображение одного предмета, животного, человека, фрукта, знака и др.

Поиск одинаковых и разных элементов (бусины, фигурки, цифры, буквы русского и латинского алфавитов).

Поиск одинаковых и разных многоугольников на сетке (многоугольники, вершины которых располагаются в узлах прямоугольной сетки). Находить площадь многоугольника на сетке и прямоугольного треугольника на сетке в единичных квадратах.

Многоугольники на сетке пример геометрических дискретных объектов: длины отрезков, лежащих на линиях сетки, целочисленные, площадь любого многоугольника на сетке равна целому числу или числу с половиной.

Дискретные структуры

Представлены дискретные структуры трех наиболее часто встречающихся в различных областях науки и жизни видов: неупорядоченные, упорядоченные, ветвящиеся.

Самая простая по внутренней организации структура, изучаемая в курсе — конечное множество. Изучение понятий «множество» (набор любых объектов), «элементы множества», «пустое множество», «подмножество». Поиск одинаковых и разных множеств. Применение понятия «все разные» применительно к множеству. Выполнение операций над множествами (объединение, пересечение множеств).

Последовательность — дискретная конечная структура, имеющая одномерный (линейный) порядок элементов. Изучение понятий «последовательность», «члены последовательности», «длина последовательности», «пустая последовательность». Поиск одинаковых и разных последовательностей.

Применение понятий, связанных с нумерацией элементов от конца и от любого элемента последовательности: «третий с конца», «второй элемент перед», «четвертый элемент после» и т. д. Применение понятий «перед» и «после» для членов последовательности.

Определение истинности утверждений: истинные и ложные утверждения; утверждения с неизвестным значением истинности; утверждения, не имеющие смысла для данной последовательности.

Граф и дерево (направленный граф) — ветвящиеся структуры. Используется инструмент при вычислениях, удобный способ хранения данных, способ сортировки или поиска данных.

Изучение понятий, связанных с расположением элементов дерева: элементы первого уровня, листья, следующие элементы, предыдущий элемент; дети и родители; уровни дерева, высота дерева; последовательность из дерева, все последовательности из дерева.

Выполнение заданий на построение дерева, последовательностей из дерева.

Определение истинности утверждений применительно к дереву. Построение дерева по данным утверждениям.

Изучение понятия «сортировка» (упорядочение и классификация). Знакомство с методами сортировки. Выполнение упорядочения слов в алфавитном порядке (русский и латинский алфавиты), в порядке обратного словаря.

Освоение метода разбиения задачи на подзадачи. Знакомство с различными способами слияния нескольких упорядоченных массивов в один: складывание стопок по алфавиту, последовательное слияние стопок постепенно увеличивающейся длины по две, одновременное слияние всех стопок с использованием сортировочного дерева.

Изучение дерева сортировки, дерева перебора вариантов, дерева перебора подмножеств. Применение деревьев к решению задач: дерево вычисления значения выражения, дерево всех слов данной длины, родословное дерево, дерево перебора вариантов, дерево перебора всех подмножеств множества, поиск кратчайшего пути — полный перебор всех путей и пр.

Решение задач на формальное пошаговое решение задач с использованием графов.

Дискретные процессы

Изучение процессов, поддающихся полному описанию: которых известны исходные данные (начальная позиция), возможные шаги (операции, действия, ходы) и определен результат. При анализе дискретных процессов используются свойства изученных дискретных структур. Наиболее наглядно и полно дискретные процессы рассматриваются на материале различных формальных исполнителей.

Изучение работы исполнителей: Водолей, Перевозчик, Удвоитель, Кузнечик, Робот.

Описание системы команд исполнителя. Описание работы исполнителя по данной системе команд. Алгоритмические конструкции. Изучение школьного (учебного) Алгоритмического Языка — учебного языка программирования. Изучение понятий, связанных с составлением и исполнением алгоритмов: имя, заголовок и тело алгоритма, служебные слова, исполнение алгоритма.

Знакомство с возможными ошибками в алгоритмах, с поведением исполнителя при ошибке в алгоритме. Анализ состояния исполнителя и составление алгоритмов. Применение вспомогательного алгоритма. Составление и анализ алгоритмов с использованием циклов «N раз», «пока», с составными условиями.

Изучение игр для двух игроков с полной информацией. Проведение круговых турниров с заполнением турнирных таблиц. Изучение понятий: правила игры, ход игры, позиция игры, начальная и заключительная позиции, последовательности позиций игры. Формальное описание знакомых игр с помощью этих понятий. Изучение понятий выигрышной и проигрышной позиции, выигрышной стратегии.

Построение выигрышных стратегий для игр при помощи полного исследования позиций игры. Построение равновесных (симметричных) стратегий, доказательство выигрышности стратегии. Знакомство с методом половинного деления и его применением для угадывания элемента, описание алгоритма угадывания элемента за наименьшее число шагов. Применение метода половинного деления к решению задач.

Рассмотренные в курсе структуры и типы процессов имеют место во всех областях науки и жизни, где так или иначе проявляются информационные процессы. Таким образом, они являются общенаучными и входят в ядро современного образования как база для изучения практически всех школьных дисциплин и основа для установления межпредметных связей.

Приемы и методы решения информационных задач во многих случаях также являются универсальными и имеют общенаучную ценность. Поэтому в курс включены задачи из различных областей знания, которые допускают применение изученных в курсе методов (метода перебора полного и систематического, метода проб и ошибок, разбиения задач на подзадачи, метода деления пополам и др.) и приемов работы с информацией (сортировка, упорядочение, использование различных способов выделения объектов, построение дерева или таблицы, пошаговое представление процесса и т. д.).

СОДЕРЖАНИЕ ОБУЧЕНИЯ 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, килобайт, мегабайт, гигабайт Характерные размеры файлов раз личных типов (страница текста, электронная книга, фотография, запись песни, видеоклип, полнометражный фильм)

Алгоритмизация и основы программирования

Среда текстового программирования Управление исполнителем (например, исполнителем Черепашка) 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

ПЛАНИРУЕМЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Изучение информатики в 5-6 классах на уровне основного общего образования направлено на достижение обучающимися личностных, метапредметных и предметных результатов освоения содержания учебного предмета.

ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

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

В результате изучения информатики на уровне основного общего образования у обучающегося будут сформированы следующие личностные результаты в части:

1) патриотического воспитания:

- ценностное отношение к отечественному культурному, историческому и научному наследию, понимание значения информатики как науки в жизни современного общества, владение достоверной информацией о передовых мировых и отечественных достижениях в области информатики и информационных технологий, заинтересованность в научных знаниях о цифровой трансформации современного общества;

2) духовно-нравственного воспитания:

- 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 Интернете;

3) гражданского воспитания:

- 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, готовность к разнообразной совместной деятельности при выполнении учебных, познавательных задач, создании учебных проектов, стремление к взаимопониманию и взаимопомощи в процессе этой учебной деятельности, готовность оценивать своё поведение и поступки своих товарищей с позиции нравственных и правовых норм с учётом осознания последствий поступков;

4) ценностей научного познания:

- сформированность мировоззренческих представлений об информации, информационных процессах и информационных технологиях, соответствующих современному уровню развития науки и общественной практики и составляющих базовую основу для понимания сущности научной картины мира;

- интерес к обучению и познанию, любознательность, готовность и способность к самообразованию, осознанному выбору направленности и уровня обучения в дальнейшем;

- овладение основными навыками исследовательской деятельности, установка на осмысление опыта, наблюдений, поступков и стремление совершенствовать пути достижения индивидуального и коллективного благополучия;

- сформированность информационной культуры, в том числе 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;

5) формирования культуры здоровья:

- осознание ценности жизни, ответственное отношение к своему здоровью, установка на здоровый образ жизни, в том числе и за счёт освоения и соблюдения требований безопасной эксплуатации средств информационных и коммуникационных технологий;

6) трудового воспитания:

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

- осознанный выбор и построение индивидуальной траектории образования и жизненных планов с учётом личных и общественных интересов и потребностей;

7) экологического воспитания:

- осознание глобального характера экологических проблем и путей их решения, в том числе с учётом возможностей информационных и коммуникационных технологий;

8) адаптации обучающегося к изменяющимся условиям социальной и природной 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 существующих в виртуальном пространстве.

МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Метапредметные результаты освоения программы по информатике отражают овладение универсальными учебными действиями – познавательными, коммуникативными, регулятивными.

Познавательные универсальные учебные 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 на применимость и достоверность информацию, полученную 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 различные методы, инструменты и запросы при поиске и отборе информации или данных из источников с учётом предложенной учебной задачи и заданных критериев;
- выбирать, анализировать, систематизировать и интерпретировать информацию различных видов и форм представления;
- самостоятельно выбирать оптимальную форму представления информации и иллюстрировать решаемые задачи несложными схемами, диаграммами, иной графикой и их комбинациями;
- оценивать надёжность информации по критериям, предложенным учителем или сформулированным самостоятельно;
- эффективно запоминать и систематизировать информацию.

Коммуникативные универсальные учебные действия

Общение:

- сопоставлять свои суждения с суждениями других участников диалога, обнаруживать различие и сходство позиций;
- публично представлять результаты выполненного опыта (эксперимента, исследования, проекта);
- самостоятельно 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.

Регулятивные универсальные учебные действия

Самоорганизация:

- выявлять в жизненных и учебных ситуациях проблемы, требующие решения;
- ориентироваться в различных подходах к принятию решений (индивидуальное принятие решений, принятие решений в группе);
- самостоятельно составлять алгоритм решения задачи (или его часть), выбирать способ решения учебной задачи с учётом имеющихся ресурсов и собственных возможностей, аргументировать предлагаемые варианты решений;

- составлять план действий (план реализации намеченного алгоритма решения), корректировать предложенный алгоритм с учётом получения новых знаний об изучаемом объекте;
- делать выбор в условиях противоречивой информации и брать ответственность за решение.

Самоконтроль (рефлексия):

- владеть способами самоконтроля, самомотивации и рефлексии;
- давать оценку ситуации и предлагать план её изменения;
- учитывать контекст и предвидеть трудности, которые могут возникнуть при решении учебной задачи, адаптировать решение к меняющимся обстоятельствам;
- объяснять причины достижения (недостижения) результатов информационной деятельности, давать оценку приобретённому опыту, уметь находить позитивное в произошедшей ситуации;
- 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

Учащиеся должны знать:

- правила работы с учебником (листами определений и задачами), правила работы в проектах, правила работы с компьютером и периферийными устройствами;
- основные свойства базисных объектов: бусин, букв, цифр, фигурок, многоугольников на сетке;
- понятие «множество» и связанные с ним понятия: подмножество, пустое множество, одинаковые множества, объединение, пересечение множеств;
- понятие «последовательность» и связанные с ним понятия: длина последовательности, одинаковые последовательности, пустая последовательность;
- способы сортировки и упорядочения объектов, правило лексикографического порядка расстановки слов в словаре, правило упорядочения слов в обратном словаре;
- понятие «дерево» и связанные с ним понятия: следующие элементы, предыдущий элемент, дети и родители; листья, уровни, последовательности из дерева;
- основные понятия, касающиеся игр с полной информацией: правила игры, ход игры, позиция игры, результат игры: выигрыш, проигрыш, ничья, выигрышная и проигрышная позиции, выигрышная стратегия, равновесная (симметричная) выигрышная стратегия;
- понятие «шифрование» и связанные с ним понятия: код, шифр, шифровальная таблица, расшифровка;
- предусмотренные курсом общие сведения об исполнителях и алгоритмах.
- предусмотренные курсом общие сведения об информационных процессах в биологии.

Учащиеся должны уметь:

- работать в рамках заданной среды по четко оговоренным правилам;
- самостоятельно проверять соответствие результата выполнения задачи поставленному условию;
- определять одинаковость и различность базисных объектов (бусин, фигурок, букв, цифр, многоугольников на сетке);
- определять одинаковость и различность базисных структур курса (множеств, последовательностей);
- использовать имя объекта и различать имя объекта и его значения;
- выполнять операции над множествами: объединение, пересечение, выделение части, построение всех подмножеств;

- использовать понятия, связанные с порядком следования членов последовательности: «следующий», «предыдущий», «перед каждым», «после каждого», «третий после», «второй перед» и др.;
- определять значения истинности утверждения для данного объекта;
- строить последовательности, удовлетворяющие некоторому набору условий, в том числе индуктивному описанию;
- находить площадь любого многоугольника на сетке;
- строить дерево по его описанию, в том числе дерево вычисления значения выражения, дерево классификации, дерево перебора вариантов, дерево перебора подмножеств и др.;
- использовать деревья для решения задач, иметь представление о переборе вариантов по дереву, построении дерева всех слов данной длины из букв данного множества;
- сортировать и упорядочивать объекты по различным признакам, располагать слова в лексикографическом (словарном) порядке, в порядке обратного словаря;
- использовать различные методы сортировки, включая алгоритм сортировки слиянием, для сортировки чисел и слов по различным правилам;
- использовать метод половинного деления для решения предметных и практических задач;
- строить и использовать выигрышные стратегии в простых играх с полной информацией, в том числе симметричные выигрышные стратегии;
- использовать метод разбиения задачи на подзадачи, в том числе для организации ее дальнейшего коллективного решения;
- составлять систему команд формального исполнителя для решения поставленной задачи (простые случаи);
- составлять, выполнять и анализировать простые линейные алгоритмы для исполнителей Водолей, Перевозчик, Удвоитель, Робот, Кузнечик и др. — в тетради и в среде Кумир на компьютере;
- составлять, выполнять и анализировать алгоритмы, включающие вспомогательные алгоритмы, цикл «N раз», цикл «пока» для исполнителей Водолей, Удвоитель, Робот, Кузнечик и др. — в тетради и в среде Кумир на компьютере;
- использовать в алгоритмах простые и составные условия, составленные при помощи слов «и», «или», «не»; строить, выполнять и анализировать алгоритмы, включающие конструкции «если», «если — то» с простыми и составными условиями для исполнителей Водолей, Робот, Кузнечик и др. — в тетради и в среде КуМир на компьютере;
- оценивать возможность выполнения исполнителем заданного алгоритма или совокупности алгоритмов в заданной обстановке из заданной начальной позиции;
- с использованием компьютера: создавать и оформлять тексты в текстовом редакторе, создавать презентации, создавать мультимедиа (работая в группе), редактировать и монтировать аудио- и видеоматериалы.

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 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.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

5 КЛАСС

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов			Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		всего	контрольные работы	практические работы	
1.	Элементы	1	0	0	– https://resh.edu.ru/subject/19/6/ – https://bosova.ru/metodist/communication/forum/forum16/ – https://bosova.ru/books/1072/7396/
2.	Многоугольники на сетке	3	0	0	– https://resh.edu.ru/subject/19/6/ – https://bosova.ru/metodist/communication/forum/forum16/ – https://bosova.ru/books/1072/7396/
3.	Множество	4	0	1	– https://resh.edu.ru/subject/19/6/ – https://bosova.ru/metodist/communication/forum/forum16/ – https://bosova.ru/books/1072/7396/
4.	Последовательность	2	0	2	– https://resh.edu.ru/subject/19/6/ – https://bosova.ru/metodist/communication/forum/forum16/ – https://bosova.ru/books/1072/7396/
5.	Утверждения	2	0	2	– https://resh.edu.ru/subject/19/6/ – https://bosova.ru/metodist/communication/forum/forum16/ – https://bosova.ru/books/1072/7396/
6.	Дерево	3	0	3	– https://resh.edu.ru/subject/19/6/ – https://bosova.ru/metodist/communication/forum/forum16/ – https://bosova.ru/books/1072/7396/
7.	Составление маршрутов	2	0	0	– https://resh.edu.ru/subject/19/6/ – https://bosova.ru/metodist/communication/forum/forum16/ – https://bosova.ru/books/1072/7396/
8.	Исполнители	7	0	6	– https://resh.edu.ru/subject/19/6/

						<ul style="list-style-type: none"> - https://bosova.ru/metodist/communication/forum/forum16/ - https://bosova.ru/books/1072/7396/
9.	Алгоритм	2	0	2		<ul style="list-style-type: none"> - https://resh.edu.ru/subject/19/6/ - https://bosova.ru/metodist/communication/forum/forum16/ - https://bosova.ru/books/1072/7396/
10.	Компьютерные проекты	5	0	3		<ul style="list-style-type: none"> - https://resh.edu.ru/subject/19/6/ - https://bosova.ru/metodist/communication/forum/forum16/ - https://bosova.ru/books/1072/7396/
11.	Повторение, резерв учителя	3	1	1		<ul style="list-style-type: none"> - https://resh.edu.ru/subject/19/6/ - https://bosova.ru/metodist/communication/forum/forum16/ - https://bosova.ru/books/1072/7396/
Итого		34	2	20		

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	Компьютер	1	0	0	– https://resh.edu.ru/subject/19/6/ – https://bosova.ru/metodist/communication/forum/forum16/ – https://bosova.ru/books/1072/7396/
1.2	Файловая система	2	0	2	– https://resh.edu.ru/subject/19/6/ – https://bosova.ru/metodist/communication/forum/forum16/ – https://bosova.ru/books/1072/7396/
1.3	Защита от вредоносных программ	1	0	0	– https://resh.edu.ru/subject/19/6/ – https://bosova.ru/metodist/communication/forum/forum16/ – https://bosova.ru/books/1072/7396/
Итого по разделу		4			
Раздел 2. Теоретические основы информатики					
2.1	Информация и информационные процессы	2	0	1	– https://resh.edu.ru/subject/19/6/ – https://bosova.ru/metodist/communication/forum/forum16/ – https://bosova.ru/books/1072/7396/
2.2	Двоичный код	2	0	0	– https://resh.edu.ru/subject/19/6/ – https://bosova.ru/metodist/communication/forum/forum16/ – https://bosova.ru/books/1072/7396/
2.3	Единицы измерения информации	2	0	0	– https://resh.edu.ru/subject/19/6/ – https://bosova.ru/metodist/communication/forum/forum16/ – https://bosova.ru/books/1072/7396/
Итого по разделу		6			
Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования					
3.1	Основные алгоритмические конструкции	8	0	3	– https://resh.edu.ru/subject/19/6/ – https://bosova.ru/metodist/communication/forum/forum16/ – https://bosova.ru/books/1072/7396/
3.2	Вспомогательные алгоритмы	4	0	2	– https://resh.edu.ru/subject/19/6/ – https://bosova.ru/metodist/communication/forum/forum16/

							- https://bosova.ru/books/1072/7396/
Итого по разделу		12					
Раздел 4. Информационные технологии							
4.1	Векторная графика	3	0	3			- https://resh.edu.ru/subject/19/6/ - https://bosova.ru/metodist/communication/forum/forum16/ - https://bosova.ru/books/1072/7396/
4.2	Текстовый процессор	4	0	3			- https://resh.edu.ru/subject/19/6/ - https://bosova.ru/metodist/communication/forum/forum16/ - https://bosova.ru/books/1072/7396/
4.3	Создание интерактивных компьютерных презентаций	3	1	4			- https://resh.edu.ru/subject/19/6/ - https://bosova.ru/metodist/communication/forum/forum16/ - https://bosova.ru/books/1072/7396/
Итого по разделу		10					
Резервное время		2					
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34	1	18			

ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

5 КЛАСС

№ п/п	Тема урока	Количество часов			Дата изучения	Виды, формы-контроля
		всего	контрольные работы	практические работы		
1.	Элементы. Одинаковые элементы. Имена.	1	0	0		Устный опрос;
2.	Многоугольники на сетке.	1	0	0		Устный опрос;
3	Множество.	1	0	0		Устный опрос;
4.	Одинаковые (равные) множества. Подмножество. Все разные.	1	0	0		Устный опрос;
5	Проект «Собираем рецепты и готовим из яблок»	1	0	1		Устный опрос;
6.	Последовательность. Одинаковые последовательности.	1	0	0		Устный опрос;
7.	Истинные и ложные утверждения.	1	0	0		Устный опрос;
8.	Проект «Наблюдаем за осенней природой» .	1	0	1		Письменный контроль
9.	Проект «Наблюдаем за осенней природой».	1	0	1		Устный опрос;
10.	Члены последовательности. Когда утверждения не имеют смысла.	1	0	0		Устный опрос;
11.	Утверждения о каждом элементе.	1	0	0		Устный опрос;
12.	Проект «МультиПравила дорожного движения».	1	0	1		Устный опрос;
13.	Проект «МультиПрави-	1	0	1		Устный опрос;

	ла дорожного движения».					
14.	Проект «МультиПравила дорожного движения».	1	0	1		Устный опрос;
15.	Площадь многоугольника.	1	0	1		Устный опрос;
16.	Площадь прямоугольного треугольника на сетке.	1	0	1		Устный опрос;
17.	Контрольная работа 1.	1	1	0		Письменный контроль
18.	Пересечение и объединение множеств.	1	0	0		Устный опрос;
19.	Пересечение и объединение множеств.	1	0	1		Устный опрос;
20.	Дерево последовательность из дерева. Родители и дети.	1	0	1		Устный опрос;
21.	Дерево последовательность из дерева. Родители и дети.	1	0	1		Устный опрос;
22.	Дерево последовательность из дерева. Родители и дети.	1	0	1		Устный опрос;
23.	Проект «Арбатские переулки» (бескомпьютерный).	1	0	1		Устный опрос;
24.	Проект «Арбатские переулки» (бескомпьютерный).	1	0	1		Устный опрос;
25.	Исполнитель. Компьютерный практикум — <i>Водолей</i> .	1	0	1		Устный опрос;
26.	Исполнитель Перевозчик. Программа.	1	0	1		Устный опрос;
27.	Исполнитель Удвоитель.	1	0	1		Устный опрос;

28.	Исполнитель Кузнечик. Состояние исполнителя.	1	0	1		Устный опрос;
29.	Исполнитель Кузнечик. Состояние исполнителя.	1	0	1		Устный опрос;
30.	Исполнитель Робот. Прямое и программное управление.	1	0	1		Устный опрос;
31.	Алгоритм. Ошибки в ал- горитмах.	1	0	0		Устный опрос;
32.	Контрольная работа 2.	1	1	0		Письменный контроль
33.	Выравнивание, решение необязательных и труд- ных задач.	1	0	0		Устный опрос;
34.	Проект «Забавное сти- хотворение» (бескомпь- ютерный).	1	0	1		Устный опрос; Письменный контроль
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34				

ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

6 КЛАСС

№ п/п	Тема урока	Количество часов			Дата изучения	Виды, формы контроля
		всего	контрольные работы	практические работы		
1.	Повторение и систематизация учебного материала за курс 5 класса. Цели изучения курса информатики. Техника безопасности и организация рабочего места. Объекты окружающего мира	1	0	0		Устный опрос;
2.	Объекты операционной системы. ПР №1 «Работаем с основными объектами операционной системы».	1	0	1		Устный опрос; Письменный контроль
3	Файлы и папки. Размер файла. ПР №2 «Работаем с объектами файловой системы»	1	0	1		Устный опрос; Письменный контроль
4.	Разнообразие отношений объектов и их множеств. Отношения между множествами. ПР №3 «Повторяем возможности графического редактора – инструмента создания графических объектов» (задания 1-3)	1	0	0		Устный опрос;
5	Отношение «входит в состав». ПР №4 «Повторяем возможности графического редактора – инструмента создания графических объектов» (задания 4–6)	1	0	1		Устный опрос;
6.	Разновидности объекта и их классификация.	1	0	0		Устный опрос; Письменный контроль
7.	Классификация компьютерных объектов. ПР №5 «Повторяем возможности текстового процессора - ин-	1	0	1		Устный опрос; Письменный контроль

	струмента создания текстовых объектов»					
8.	Системы объектов. Состав и структура системы. ПР №6 «Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора» (задания 1-3)	1	0	0		Письменный контроль
9.	Система и окружающая среда. Система как черный ящик ПР №7 «Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора» (задания 4-5)	1	0	1		Устный опрос;
10.	Персональный компьютер как система. ПР №8 «Знакомимся с графическими возможностями текстового процессора» (задание 6)	1	0	1		Устный опрос;
11.	Способы познания окружающего мира. ПР №9 «Создаем компьютерные документы»	1	0	1		Устный опрос;
12.	Понятие как форма мышления. Как образуются понятия. ПР №10 «Конструируем и исследуем графические объекты» (задание 1)	1	0	1		Устный опрос; Письменный контроль
13.	Определение понятия. ПР №11 «Конструируем и исследуем графические объекты» (задание 2 или 3 по выбору ученика)	1	0	1		Устный опрос;
14.	Информационное моделирование как метод познания. ПР №12 «Создаем графические модели» (задание 1 или 2)	1	0	1		Устный опрос;
15.	Знаковые информационные модели. Словесные (научные, художественные) описания. ПР №13 «Создаем словесные модели» (задание 3)	1	0	0		Устный опрос;
16.	Математические модели. Многоуровневые списки. ПР №14 «Создаем многоуровневые списки» (задание 1)	1	0	0		Письменный контроль

17.	Табличные информационные модели. Правила оформления таблиц. ПР №15 «Создаем табличные модели» (задания 1-3,5)	1	0	1		Устный опрос;
18.	Вычислительные таблицы. Решение логических задач с помощью таблиц. ПР №16 «Создаем вычислительные таблицы в текстовом редакторе» (задание1)	1	0	1		Устный опрос;
19.	Графики и диаграммы. Наглядное представление. Создание информационных моделей – диаграмм процессов изменения величин и их соотношений. ПР №16 «Создаем информационные объекты – диаграммы и графики» (задания 2-4)	1	0	1		Устный опрос;
20.	Создание информационных моделей – диаграмм. Выполнение мини-проекта "Диаграммы вокруг нас"	1	0	1		Устный опрос;
21.	Многообразие схем и сферы их применения. ПР №17 «Создаем информационные модели – схемы, графы, деревья» (задания 1,2,3)	1	0	1		Устный опрос;
22.	Информационные модели на графах. Использование графов при решении задач. ПР №18 «Создаем информационные модели – схемы, графы, деревья» (задания 5; при наличии времени 4,6))	1	0	1		Устный опрос;
23.	Что такое алгоритм.	1	0	0		Устный опрос;
24.	Исполнители вокруг нас.	1	0	0		Устный опрос;
25.	Формы записи алгоритмов.	1	0	0		Устный опрос;
26.	Линейные алгоритмы	1	0	0		Письменный контроль
27.	Алгоритмы с ветвлениями.	1	0			Устный опрос;

28.	Алгоритмы с повторениями.	1	0	0		Устный опрос;
29.	Пример алгоритма управления Чертежником	1	0	0		Устный опрос;
30.	Использование вспомогательных алгоритмов	1	0	0		Устный опрос; Письменный контроль
31.	Алгоритмы с повторениями	1	0	0		Устный опрос; Письменный контроль
32.	Обобщение и систематизации изученного по теме «Алгоритмика».	1	0	0		Устный опрос; Письменный контроль
33.	Подготовка итогового проекта.	1	0	1		Устный опрос; Письменный контроль
34.	Выполнение и защита итогового проекта	1	1	1		Письменный контроль
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34				

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ УЧЕБНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧЕНИКА

1. Информатика, 5 класс/ Босова Л.Л., Босова А.Ю., Акционерное общество «Издательство «Просвещение»
2. Информатика, 6 класс/ Босова Л.Л., Босова А.Ю., Акционерное общество «Издательство «Просвещение»

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧИТЕЛЯ

1. Информатика. 5-6 классы: Методическое пособие/Л.Л. Босова, А.Ю. Босова, А.В. Анатольев, Н.А. Аквилянов. - 4-е издание, исправленное. - Москва: ООО "Бином". Лаборатория знаний".
2. Информатика. 5 класс: самостоятельные и контрольные работы/Л.Л. Босова, А.Ю. Босова, Н.А. Аквилянов. ООО БИНОМ. Лаборатория знаний"; АО "Издательство Просвещение";
3. Информатика. 6 класс: самостоятельные и контрольные работы/Л.Л. Босова, А.Ю. Босова, Н.А. Аквилянов. ООО БИНОМ. Лаборатория знаний"; АО "Издательство Просвещение"

ЦИФРОВЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ И РЕСУРСЫ СЕТИ ИНТЕРНЕТ

- <https://resh.edu.ru/subject/19/6/>
- <https://bosova.ru/metodist/communication/forum/forum16/>
- <https://bosova.ru/books/1072/7396/>

Материалы для контроля уровня подготовки обучающихся

5 класс

Контрольная работа №1

1. Выберите из списка минимальный основной комплект устройств для работы компьютера:

- а) принтер б) монитор в) мышь г) клавиатура д) сканер е) колонки
ж) микрофон з) системный блок

2. Для вычислений, обработки информации и управления работой компьютера предназначен...

- а) жесткий диск б) процессор в) ПЗУ г) сканер

3. Отметьте устройства, предназначены для ввода информации в компьютер.

- а) принтер б) процессор в) монитор г) сканер д) графопостроитель е) джойстик ж) клавиатура
з) мышь и) микрофон к) акустические колонки л) дискета.

4. Отметьте специальные клавиши.

- а) {End} б) {Пробел} в) {Shift} г) {Home} д) {Esc} е) {PageUp} ж) {} з) {Enter} и) {®}.

5. Как перейти на латинский алфавит с русского или наоборот?

- а) Alt+Shift б) Ctrl+Alt в) Ctrl + Delete д) Shift + Enter

6. Клавиши $F1$ – $F12$ относятся к...

- а) функциональным б) символьным
в) специальным д) дополнительным клавишам

7. Отметьте элементы рабочего стола.

- а) кнопка Пуск б) кнопка Закрывать в) кнопка Свернуть г) Панель задач д) Корзина е) Строка заголовка
ж) Строка меню з) Значок Мой компьютер.

8. Как просмотреть содержимое папки Мои документы?

5 класс

Контрольная работа №2

Вариант I

1. **Дайте самый полный ответ.** Информация — это ...
А) сведения об окружающем нас мире
Б) то, что передают по телевизору в выпусках новостей
С) прогноз погоды
Д) то, что печатают в газете
2. **Какой из видов информации не встречается в Вашем учебнике информатики?**
А) числовая Б) текстовая С) графическая Д) аудио (звуковая)
3. **Укажите орган чувств, с помощью которого здоровый человек получает большую часть информации.**
А) Глаза Б) Уши С) Кожа Д) Нос Е) Язык
4. **Для вычислений, обработки информации и управления работой компьютера служит...**
А) Память Б) Процессор С) Монитор Д) Принтер
5. **Для ввода текстовой информации в компьютер служит ...**
А) Мышь Б) Принтер С) Процессор Д) Клавиатура
6. **Для ввода звуковой информации в компьютер служит ...**
А) Микрофон Б) Мышь С) Принтер Д) Колонки

Вариант II

1. **Дайте самый полный ответ.** Информатика — это ...
А) умение обращаться с компьютером
Б) наука об информации и способах ее хранения, обработки и передачи с помощью компьютера
С) умение составлять компьютерные программы
2. **Информация, представленная в форме, пригодной для обработки компьютером, называется...**
А) файл Б) данные С) программа Д) память
3. **С помощью какого органа чувств человек получает осязательную информацию?**
А) Глаза Б) Уши С) Кожа Д) Нос Е) Язык
4. **Для хранения данных в компьютере служит ...**
А) Процессор Б) Память С) Дисковод Д) Монитор
5. **Для ввода графической информации (рисунков, чертежей и т. д.) с бумажного листа служит ...**
А) Сканер Б) Принтер С) Монитор Д) Клавиатура
6. **Какое из перечисленных ниже устройств является устройством вывода компьютера?**
А) Сканер Б) Клавиатура С) Мышь Д) Принтер

6 класс

Контрольная работа

1. Найдите лишнее слово. Дайте объяснение своего выбора. Могут быть несколько вариантов ответов, но каждый должен быть обоснован.
 - Слово, буква, строка, слово.
 - Сережа, Аня, Миша, Коля.
 - Прямоугольник, эллипс, многоугольник, карандаш.
 - Молоко, сливки, сало, сметана.
 - Процессор, память, принтер, калькулятор.
2. Определите, в каком городе живет каждый из ребят. Однажды в «Артек» за круглым столом оказалось пятеро ребят из Москвы, Санкт-Петербурга, Новгорода, Перми, Томска: Юра, Толя, Алеша, Коля, Витя. Москвич сидел между томичем и Витей, Санкт-петербуржец – между Юрой и Толей, а напротив него сидел пермяк и Алеша. Коля никогда не был Санкт-Петербурге, а Юра не бывал в Москве и Томске, а томич с Толей регулярно переписываются.
3. Найдите исходные слова по данным анаграммам: РИТРЕПН, РОБАКВТ, БПКУАЛИ, ШБАКБУА
4. Выпишите слово из матрицы, пройдя по ней по определенным правилам. **Матрица** – это прямоугольная таблица, элементами которой могут быть буквы, числа. Каждый элемент имеет номер, состоящий из двух частей: номер строки (m) и номера столбца (n). Строки нумеруются сверху вниз, а столбцы слева направо.

Правила:

- (m,n) – встать на клетку с номером (m,n);
- Влево/вправо/вверх/вниз – сдвинуться на одну клетку в указанном направлении;
- - выписать букву из текущей клетки;
- ! – закончить работу

а	я	ы	ю	е
ж	м	п	д	у
о	т	л	т	р
ь	м	о	б	н
с	р	в	и	к

(2,2)* вниз влево* вниз вправо вправо вправо* влево вниз* вверх вверх влево влево* вниз
вправо* вниз влево * вверх вверх вверх вверх вправо*!

ЛИСТ КОРРЕКТИРОВКИ